

# Pressemitteilung Berlin, September 2021

## Pressekontakt

KW Institute for Contemporary Art  
Natanja von Stosch  
Tel. +49 30 243459 41  
press@kw-berlin.de

Die KW Institute for Contemporary Art präsentieren *Open Secret* – ein Online-Programm aus sechzehn neuen Auftragsarbeiten, Artikeln führender Denker\*innen und einem vielfältigen Vermittlungsprogramm.

16. Juli – 31. Dezember 2021

Mit Nora Al-Badri, Maithu Bùì, Erick Beltrán, Tara Isabella Burton, Caroline Busta, Jennifer Chan, Wendy Chun, Joshua Citarella, András Cséfalvay, Inland (Ed Davenport), Constant Dullaart, Orit Halpern, Adam Harvey, Vladan Joler, Bea Kittelmann, Kateřina Krtilová, Lauren Lee McCarthy, Lukáš Likavčan, Jen Liu, Eva und Franco Mattes, Tom McCarthy, Lisa Messeri, Ramak Molavi Vasse'i, New Models, Lisa Rave, Rachel Rossin, Konstanze Schütze, Caroline Sindere, Dirk Sorge, Charles Stankieveh, und anderen, sowie der AURORA School for ARTists, dem Jugendgremium Schattenmuseum und MOTIF.

Kurator\*innen: Nadim Samman (Kurator Digitaler Raum) in Zusammenarbeit mit Katja Zeidler (Leitung Bildung und Vermittlung).

### Das Programm

Das sechsmonatige Online-Programm *Open Secret* (16. Juli – 31. Dezember 21) untersucht die Rolle des Verborgenen in unserer scheinbar offenen Gesellschaft. Monatlich werden neue Beiträge auf der Website [opensecret.kw-berlin.de](https://opensecret.kw-berlin.de) veröffentlicht, die Kunst, Automatisierung, Politik und neue Formen des Austauschs zusammenbringt. Das Webdesign wurde von Sometimes Always entworfen und wird ab dem 16. Juli 2021 verfügbar sein.

Informationstechnologien sollen Unwissen und Aberglaube bekämpfen, indem sie Wissen zugänglich und die Welt verständlich machen. Bisweilen scheint es jedoch, als seien wir in ein neues dunkles Zeitalter aus Blackboxen eingetreten. In der Informatik bezeichnet der Begriff *Blackbox* eine Soft- oder Hardware, die ausschließlich über eine Schnittstelle kommuniziert. Ihre inneren Abläufe bleiben dabei verborgen. Ihre Funktionsweise ist daher nur teilweise nachvollziehbar, ihre Wirkung jedoch einfach zu beobachten.

Bemühungen, diese Wirkung zu greifen, erzeugen Verlangen, Enttäuschung und Unsicherheit. Beim Versuch, durch eine Landschaft rätselhafter Maschinen zu navigieren und das Leben zu leben, das diese für uns schaffen, bedienen wir uns unzureichender Mittel – wir projizieren

Wünsche, Unsicherheiten und Möglichkeiten auf sie, denn unsere Kultur fetischisiert das Verborgene, das Unzugängliche, das bekannte Unbekannte.

*Open Secret* nimmt sich dieser Thematik in zahlreichen Auftragsarbeiten und einer Reihe von Essays führender Denker\*innen an. Ab dem 16. Juli 2021 werden monatlich neue Beiträge veröffentlicht. Die künstlerischen Arbeiten bestehen unter anderem aus Algorithmen, Bots und Webseiten, während sich die Essays mit Themen wie Geheimnissen, Sichtbarkeit, Zugang und Exklusion beschäftigen.

Das Projekt umfasst zudem Vermittlungsformate, die jene digitalen Infrastrukturen, nach denen gesellschaftliches Leben organisiert ist, einer kritischen Neubewertung unterziehen. Die hybriden Online-Offline-Formate entstehen in Zusammenarbeit mit unterschiedlichsten Gesprächspartner\*innen, die ihre Erfahrungen aus zeitgenössischer Kultur, Technologie, Bildung und Barrierefreiheit einbringen. Zu den zentralen institutionellen Partner\*innen zählen das Jugendgremium Schattenmuseum, MOTIF (Katrin Fritsch und Helene von Schwichow) und die AURORA School for Artists. Eine Reihe von Expert\*innen begleiten das Programm in beratender Funktion, darunter Maithu Büi, Ramak Molavi Vasse'i, Konstanze Schütze und Dirk Sorge, sowie Kunstvermittler\*innen und Mitglieder des Teams der KW. Die zunächst privat abgehaltenen Meetings werden gegen Ende des Projekts auf der Projektwebseite veröffentlicht.

Als Teil der fortlaufenden Bemühungen der KW, die Barrierefreiheit ihrer Online-Angebote zu verbessern, werden auf der *Open Secret*-Webseite zu jedem Beitrag und jedem Projekt Kurzvideos in International Sign veröffentlicht. Die Videos folgen dem Konzept von Open Secret. Sie stellen nicht nur ein weiteres Medium dar, sondern bieten zusätzliche Inhalte an. Auf diese Weise machen sie den Widerspruch zwischen der Notwendigkeit der physischen Präsenz des\*der Dolmetscher\*in und dem Widerstand gegen Gesichtserkennungs-Algorithmen sichtbar. Die Webseite enthält außerdem ein Glossar mit Kurztexten zu Fachbegriffen aus Technologie, Kunst, Ökonomie und digitaler Kultur. Das Glossar wird laufend aktualisiert und schließlich als ein alternativer Reader das Projekt begleiten. Es will keine ‚neutrale‘ Definition der in ihm enthaltenen Begriffe vorgeben, sondern einen subjektiven Kommentar aus den unterschiedlichen Positionen und Perspektiven der Beitragenden anbieten.

KW Institute for Contemporary Art  
Auguststraße 69  
10117 Berlin  
[www.kw-berlin.de](http://www.kw-berlin.de)

Das Programm der KW Institute for Contemporary Art wird ermöglicht durch die Unterstützung der Senatsverwaltung für Kultur und Europa.

*Open Secret* wurde entwickelt im Rahmen von *dive in. Programm für digitale Interaktionen* der Kulturstiftung des Bundes, gefördert durch die Beauftragte der Bundesregierung für Kultur und Medien (BKM) im Programm NEUSTART KULTUR.



Für Pressebilder kontaktieren Sie uns bitte unter [press@kw-berlin.de](mailto:press@kw-berlin.de).

# Juli 2021: Projektbeschreibungen

**Joshua Citarella**  
*Choose Your Future, 2021*

„*Choose Your Future* greift die übertriebenen politischen Fantasien junger Menschen im Internet auf und legt ihre Worte von Content Creators (oder *Medienschaffenden*) direkt in den Mund. Damit eifert das Projekt den Prozess der Signalverstärkung nach, der in den sozialen Medien stattfindet, wenn sich das Radikale vom Rand in den Mainstream bewegt. Ist das etwa die komplexe Analyse der RAND Corporation? Oder ein\*e Teen auf Instagram, der\*die es cool findet, wenn man die beiden Labels mixt? Mich interessiert der Informationsaustausch dieser beiden Sphären.

2021 beauftragte ich eine Gruppe von Künstler\*innen und Gen-Z-Memer\*innen, unwahrscheinliche Zukunftsszenarien im Stil von Wiki-Kurzbeschreibungen zu formulieren. Für die Produktion dieser Texte sollten die Autor\*innen bestehende Wikipedia-Einträge kopieren und mit Substantiven, Verben und Daten das Improvisationsspiel *Mad Libs* spielen. Inspiriert von politischen Präzedenzfällen und alten politischen Bewegungen entstehen aus diesen knappen Geschichten neue historische Verknüpfungen, die die ideologischen Strömungen des *long tail* (Wirtschaftswissenschaftliche These von Chris Anderson) der Zukunft vorwegnehmen. Ihre klobig gestylte Prosa verweist auf Spannungen zwischen den Redakteur\*innen und ihren konkurrierenden Interpretationen. Zwischen den Zeilen offenbart sich der Strömungsstreit.

*Choose your future* greift das kreative Engagement von Künstler\*innen, Memer\*innen und Content Creators (siehe oben) auf, die mich in den vergangenen Jahren am stärksten beeinflusst haben.“

Texte: Margo Bergamini, Nick Bird, @cyber\_reactionx, David Noel, Abbey Pusz, D.Z. Rowan und Joshua Citarella.

Gelesen von: Caroline Busta, Mat Dryhurst, A.M. Gittlitz, Daniel Keller, Anna Khachiyani, Holly Herndon, Lil' Internet, Jack Wagner und Joshua Citarella.

– Joshua Citarella

**Vladan Joler**  
*New Extractivism, 2021*

„Ein neuer Extraktivismus bestimmt das Leben im 21. Jahrhundert. Er reicht bis in die fernsten Ecken der Biosphäre und in die tiefsten Schichten des kognitiven und affektiven menschlichen Seins: Der *Stack* (engl. für Stapel, techn.: abstrakte Datenstruktur), auf dem die technologischen Systeme der Moderne gründen, geht weit über den vielschichtigen *technical stack* von Datenmodellierung, Hardware, Servern und Netzwerken hinaus. Der *full stack* von heute reicht weit in Kapital, Arbeit und Natur hinein und fordert einen großen Anteil von jedem dieser Bereiche.

Vladan Jolers Animationsvideo und das begleitende Diagramm verbinden verschiedene Konzepte und Bilder des neuen Extraktivismus. Es ergibt sich ein semi-kohärentes Bild des *full stack*. Die Konzepte präsentieren sich als visuelle Allegorien. Lexika definieren eine Allegorie als Geschichte, Gedicht oder Bild, das in seiner Interpretation eine verborgene, in der Regel moralische oder politische Bedeutung offenbart. Die hier zusammengestellten Allegorien und Konzepte ergänzen sich zur Blaupause eines maschinenähnlichen Überbaus. Sie werden zu einer Super-Allegorie, die die ganze Welt umfasst. Es entsteht eine fast fraktale allegorische Struktur – eine Allegorie in einer Allegorie in einer Allegorie [...]"

– Vladan Joler

**Eva & Franco Mattes**  
***Die Bots*, 2021**

„Wir wissen, dass alles, was wir in den sozialen Medien posten, überprüft und überwacht wird, dass es gemeldet und gelöscht werden kann. Unsere Posts unterliegen den „Richtlinien der Community“ und „inhaltlichen Restriktionen“.

*Wessen Community? Wessen Restriktionen?*

*Da muss doch ein Algorithmus im Spiel sein, oder?*

*Die Bots* sind keine Bots. Es sind Menschen in Büros. Während sie deine Urlaubsfotos, die Pornos deines Onkels, die Glorifizierung Hitlers deiner Nachbar\*innen, die Versuche deiner Freundin, mit dem Verkauf von Kräutertees Geld zu verdienen, die migrationsfeindliche Hetze deines lokalen Abgeordneten etc. prüfen, wenden *Die Bots* Regeln an, die ihnen von einem anderen Ort aus – vielleicht aus einem anderen Büro in Kalifornien – vermittelt werden. Irgendwo – sagen wir in Berlin – sitzen Personen in tristen Bürogebäuden vor Bildschirmen und entscheiden, was bleibt und was entfernt werden muss. Sie sollen mit niemandem über ihren Job sprechen. Doch die Künstler\*innen Eva & Franco Mattes haben sie aufgespürt und überzeugt, ihre Erfahrungen zu teilen.

*Open Secret* präsentiert drei neue Videoarbeiten der Künstler\*innen (in Kooperation mit dem Autor Adrian Chen). Sie basieren auf realen Bekenntnissen von Facebook-Content-Moderator\*innen. Die Videos greifen die Ästhetik der Pseudo-Make-up-Tutorials auf, die gelegentlich in den sozialen Medien verwendet werden, um die Zensur zu unterlaufen. Über die Smartphones performen die Schauspieler\*innen Jesse Hoffman und Irina Cocimarov aus ihren Wohnungen heraus Versionen dieser Interviews. Sie inszenieren sich in einer Kombination aus dem entspannt-profanen Sich-Stylen für die Follower mit dem ebenso profanen Horror von Hass im Internet.

*Die Bots* sind wahre Berichte und Worte derjenigen, die im Verborgenen der sozialen Medien arbeiten.“

– Eva & Franco Mattes

Die Produktion der Videos erfolgte mit Unterstützung von DIS Magazine.

# Juli 2021: Essays

**Tara Isabella Burton**

***Das dämonische und das ambitionierte Selbst***

2018 veröffentlicht der Schriftsteller und Chaosmagie-Forscher Gary Lachman (Ex-Mitglied von Blondie) ein Buch mit dem Titel *Dark Star Rising*, in dem er den Einfluss von Okkultist\*innen auf die Politik der heutigen Rechten nachzeichnet. Er beschreibt das Interesse prominenter Vertreter\*innen des reaktionären Ökosystems am als Traditionalismus bekannt gewordenen Glaubenssystem. Lachman sieht den russischen Esoteriker und gern als Wladimir Putins Rasputin bezeichneten faschistischen Schriftsteller Aleksandr Dugin ebenso wie Donald Trumps einstige rechte Hand Steve Bannon, Anhänger des italienischen reaktionären Okkultisten Julius Evola, als überzeugt vom wichtigsten Prinzip des Traditionalismus: Alle großen Religionen dieser Welt gründen auf einer einzigen Quelle geheimen Wissens, das durch ausgewählte Eingeweihte weitergegeben wird. Für Lachman wie für die von ihm beschriebenen Okkultist\*innen ist die Welt der magischen und mystischen Kräfte unauflöslich mit der Welt der Wahlen und der Propaganda verwoben. Die Magie der Meme ist, wie Aleister Crowleys Chaosmagie oder Helena Blavatskys Theosophie, eine mächtige, unsichtbare Kraft, die das Universum am Leben hält.

Im Zentrum von Lachmans Argumentation steht die Figur des Donald Trump selbst: nicht als Magier, sondern als Golem, das von Menschen geschaffene menschliche Wesen der jüdischen rabbinischen Mythologie, das existiert, um den Willen seiner Schöpfer zu erfüllen. Durch Meme-Magie ins Amt katapultiert, ist Trump, so argumentiert Lachman, weniger ein eigenständiges menschliches Wesen als ein amalgamierter Avatar des kulturellen Bewusstseins, der durch die Kraft unseres vereinten kulturellen Hungers nach Chaos ins Leben gerufen wurde, um die alte neoliberale Ordnung und ihre Institutionen zu zerstören.

Ob wir nun Okkultist\*innen sind oder nicht, können wir in Lachmans Lesart von Propaganda als ‚Magie‘ etwas Wesentliches über die Welt der modernen Internetkultur erfahren. Denn diese wird, auch wenn sie auf gewissermaßen mysteriöse Weise unser wirtschaftliches und politisches Leben in der ‚realen Welt‘ beeinflusst, selbst von unsichtbaren Kräften – den Literalisierungen des kollektiven bewussten und unbewussten Begehrens – gesteuert.

Dies meine ich nicht nur im Sinne von Arthur C. Clarke, der 1962 den berühmt gewordenen Satz formulierte, dass „jede hinreichend fortschrittliche Technologie von Magie nicht zu unterscheiden ist“. Magie ist *nicht* einfach das, was wir Technologie nennen, bevor wir sie begreifen.

In der Internetkultur unserer Zeit, in der Erschaffung digitaler Avatare, in der freilaufenden Verehrung des sich-selbst-Schaffens, in der ‚Aufmerksamkeitsökonomie‘, die fast alle Aspekte unseres sozialen, sexuellen und wirtschaftlichen Lebens durchdringt, manifestiert sich vielmehr eine Literalisierung (und Exteriorisierung) einer Wahrheit, die dem liberal-kapitalistischen, postaufklärerischen Verständnis des Selbst innewohnt. Was in dieser Formulierung von uns bleibt, ist das Verlangen, das uns zu mehr als reinen Maschinen macht.

Auch ohne den metaphysischen Status dieses Verlangens einzufordern, können wir argumentieren, dass in anderen religiösen oder spirituellen Systemen das Wollen – aus funktionaler Perspektive gesehen – an die Stelle der Seele tritt, als unsichtbare und doch konstitutive Kraft des Selbst. Ebenso unsichtbar, doch grundlegend für unseren Umgang

miteinander, sind die Kräfte, durch die sie sich in der Gesellschaft manifestieren. Funktional wirken sie als Äquivalent zur Magie.

Nach dieser scheinbar säkularen, modernen Sichtweise haben wir keine *Seele*, die etwas vollkommen von unserem Körper Getrenntes oder zumindest nichts rein materiell Verkörpertes wäre. Was also macht uns in dieser Sichtweise zum Menschenwesen – im Gegensatz zum menschlichen Tier? Wo ist der Geist in unseren Maschinen? Die Antwort in der späten Internetkultur findet sich in unserem ambitionierten Selbst: dem Selbst, das nicht durch unsere imaginierte Zukunft, sondern durch unsere verkörperte Gegenwart konstituiert wird.

Dieser unausgegorenen Qualität verleihen wir eine Art mystische Kraft, ein metaphysisches Gewicht. Unsere Sehnsüchte bilden den Kern unseres ‚authentischen‘ Selbst; sie machen uns zu dem, was wir ‚wirklich‘ sind. Dabei ist dieses Selbst nicht statisch, sondern dynamisch: Es ist das, was wir wollen, wonach wir hungern, was wir begehren, wonach wir *streben* – etwas, in das wir Leben einhauchen, und was gleichzeitig uns Leben einhaucht. Unser ambitioniertes Selbst ist die Apotheose des kapitalistischen Projekts. Es ist ein Selbst, dessen Wünsche nicht nur unser eigenes Handeln bestimmen, sondern den gesamten sozialen und ökonomischen Apparat. Wenn wir in diesem Schema einen *telos* haben, dann liegt dieses Ziel darin, das zu erreichen, wonach wir streben. Durch das magische Handeln des Willens entscheiden wir überdies, was wir überhaupt anstreben. Unser höchstes Ziel ist die Produktion des eigenen Selbst. Wir entscheiden, was wir wollen, und folgen dann unseren Wünschen.

Beherrscht vom ambitionierten Selbst sind wir ‚authentisch‘, also dann am meisten wir selbst, wenn wir zu unseren Wünschen stehen, wenn wir sie zelebrieren. Denn sie sind für uns wahrer als zufällige, uns durch Umstände wie Klasse, Geschlecht oder Kultur vermittelte Qualitäten. In *Das Unbehagen an der Moderne* (1991 unter dem Titel *The Ethics of Authenticity* erschienen) argumentiert der politische Philosoph Charles Taylor, dass die Spannungen der zeitgenössischen Moderne durch eine Romantisierung des ‚authentischen‘ Selbst sowie die Verbindung zwischen diesem authentischen Selbst und unseren Bestrebungen definiert werden. Ich möchte noch weitergehen und behaupten, dass diese ‚Authentizität‘ zwar mit einer säkularen Seele verwandt ist und sowohl einen konkreten nicht-physischen Status als auch ausgeprägte kreative Kräfte aufweist, jedoch nicht nur ein Teil von uns, dem menschlichen Tier ist, sondern die primäre nicht-physische Triebkraft innerhalb unserer Welt darstellt. Anders gesagt: Der Wunsch ist Magie, wenn auch von einer dämonischen Art. Der Wunsch erschafft aus dem Nichts; er transformiert; er erlaubt, uns nach den von uns ersehnten Bildern neu zu gestalten. Er ist die verborgene Hand. Er ist der Glamour, der Verwandlung möglich macht. Er ist der Atem in unserer Lunge.

Auftritt des World Wide Web. Ein ganzes System, das auf der Illusion der Entkörperlichung beruht; ein Raum für Avatare und Meme, für Onlineshopping und Catfishing; für das Swipen und für sexuelle Befriedigung, losgelöst vom realen Fleisch. Der Onlineraum ist der Ort, an dem unsere Sehnsüchte Gestalt annehmen und Gewicht bekommen. Es ist der Ort, an dem wir alles sein und alles kaufen können, an dem sich Aufmerksamkeit durch Werbung und die Clickbait-Ökonomie, die unser Entertainment begleiten, in eine Ware verwandelt. Hier wird Aufmerksamkeit erworben und veräußert: durch das Klicken auf die *richtigen* Artikel, durch das Teilen der *richtigen* Schlagzeilen mit den *richtigen* Freund\*innen in den sozialen Medien, durch das Posten von Fotos von uns selbst oder von markigen, karrierefördernden Witzen. Oder aber durch das nicht minder erstrebenswerte Vergnügen, die OnlyFans-Inhalte einer schönen Frau zu abonnieren, die uns Nähe vorspiegelt, indem sie uns gestattet, uns in ihrer Gesellschaft zu präsentieren. Es ist ein karnevalistisches Funhouse-Universum: ein Ort, an dem Sehnsüchte – unabhängig von Geografie oder Faktizität – vielleicht nicht umfassend erfüllt, jedoch zumindest vorübergehend befriedigt werden können. Es ist, nicht weniger als Avalon, Atlantis, der Markt der Kobolde oder jede andere parallele Märchenwelt, in die man versehentlich gelangt, ein magisches Universum. Doch wie alle Märchenwelten hat auch unsere einen Haken.

Der dämonische Deal wird nie zu unseren Gunsten aufgelöst. Die Fantasie des ambitionierten Selbst ist, dass wir die ultimative Freiheit haben, zu entscheiden, wer wir sein wollen, und unser Leben nach unseren Wünschen zu führen. Was könnte uns selbst gegenüber wahrer sein? Aber

entscheiden wir *wirklich*, was wir wollen? Sind unsere Wünsche wirklich die authentischsten Teile von uns, der Bereich des Lebens, in dem wir konkret frei sind? Der heilige Augustinus zum Beispiel dachte anders: Für ihn, wie für viele christliche Theolog\*innen über die Jahrhunderte, lag die Wurzel der Sünde in der ungeordneten Natur unserer Wünsche, in der Art und Weise, wie wir wollen, *was wir nicht sollen*, und ersehnen, *was wir nicht wollen*, und nicht verstehen, warum wir (überhaupt) das wollen, was wir wollen.

Unabhängig davon, ob wir nun mit Augustinus übereinstimmen oder nicht, müssen wir uns mit der Tatsache auseinandersetzen, dass unsere Wünsche nie völlig *suī generis* sind. Wir wissen nie, ob das, was wir wollen, das ist, was wir *tatsächlich* wollen, oder das, *von dem wir denken*, dass wir es wollen. Was ist der Unterschied zwischen beidem? Ist unser Wunsch, eine Zigarette zu rauchen, realer als unser Wunsch, einen Marathon laufen zu können? Was bedeutet Begehren, wenn die Wünsche widersprüchlich sind, oder wenn wir kurzfristig etwas wollen, von dem wir wissen, dass es langfristig schlecht für uns ist?

Darüber hinaus lehrt man uns, *was* unser Begehren sein soll. Trotz der Tatsache, dass wir Wünsche oft als ursprünglich oder intrinsisch kodieren – und sie in Freud'scher Gegensatzpaarung gegen die ‚zivilisierende‘ repressive Kultur stellen –, werden unsere Wünsche durch ebendiese Kultur vermittelt. Schließlich sind wir kontingente Individuen und leben in einer Gesellschaft, in der wir das Verständnis von uns selbst, unseren Nachbar\*innen und unserer Umgebung durch einen kulturell geprägten Fundus (von Geschichten, Bildern und Erzählungen) erwerben. Wir greifen auf unsere als ‚ursprünglich‘ klassifizierten Wünsche nur in der Brechung der uns zur Verfügung stehenden Narrative zu. Wir wünschen uns in der Regel nicht das Abstrakte – die blaue Schleife oder eine goldfarbene Trophäe. Wichtig ist vielmehr, dass diese den Gewinn eines ersten Preises in einem Turnier repräsentieren. Genauso verhält es sich mit der kodierten Sprache der Statussymbole – dem Rolls-Royce, der Birkin-Tasche –, in der die Wünsche nur in Bezug auf unser gemeinsames Verständnis von dem, was sie repräsentieren, lesbar sind.

Aber auch weniger offensichtliche Sehnsüchte funktionieren auf diese Weise. Nehmen wir einen Mann, der sich in eine konventionell schöne Frau verliebt, eine Absolventin einer renommierten Universität. Seine Liebe zu ihr mag er als echt empfinden; die sexuelle Attraktivität mag ihm natürlich erscheinen. Aber ist er überhaupt in der Lage, sie zu erkennen? Liebt er sie für das, was sie ist, oder einfach nur, weil sie Eigenschaften besitzt, von denen er weiß, dass sie wertvoll sind, und die ihn selbst, ihren vermeintlichen Eroberer, aufwerten? Wir wollen oft das, was andere wollen – das, von dem wir gelernt haben, dass es erstrebenswert ist, weil andere es für gut (oder prestigeträchtig) halten. Unser Begehren ist – wie der Religionswissenschaftler René Girard so oft geschrieben hat – mimetisch.

In der Welt der Meme, in der wir dieses Begehren in leicht kalkulierbare Likes und Follower\*innen destilliert sehen, sind wir umso anfälliger für die Prägung (und Neuprägung) unseres Begehrens. Wir lernen, was die Masse für ‚wünschenswert‘ hält, und das prägt unsere eigenen Interessen. Dabei werden wir von Algorithmen unterstützt, die uns im Internet folgen und uns mit Bildern von Produkten locken, die bereits andere aus unserer jeweiligen Marketing-Demografie interessant fanden. In dieser Situation ist jede Authentizität, die unsere Wünsche in einem hypothetischen Naturzustand vielleicht hatten, bereits verloren; unsere sehnsüchtigen Seelen wurden bereits von Kräften außerhalb unserer selbst verzaubert.

Wir definieren uns heute über Wünsche, die wir nicht persönlich steuern. Weit davon entfernt, unser Innerstes zu offenbaren, sind sie zu unseren Ketten geworden. Ein alpträumerhafter Zustand – auf den ersten Blick. Denn er suggeriert, dass uns jeglicher eigene Wille fehlt, dass wir nicht autonom sind. Doch erscheint diese Bindung an das Verlangen zugleich als Double potenzieller Intimität. Wir sind, wie der Mystiker Pater Zosima zu Alexej Karamasow sagte, füreinander und für alles verantwortlich. Unwillentlich vielleicht realisieren wir die Wünsche anderer, auch wenn wir unsere eigenen Wünsche längst nicht mehr eigenständig formulieren. Dies ist eine Macht, die viel größer (und gefährlicher) ist als der schiere Wille; eine Macht, die wir nicht gewählt haben (und nicht wählen können).

Die Ironie des ambitionierten Selbst ist gleichwohl, dass seine Macht, sich selbst zu erschaffen, begrenzt ist, während sich die Macht, andere zu prägen, als erschreckend groß darstellt. Wir sind nicht am mächtigsten, wenn wir unsere eigenen Bilder erschaffen, sondern wenn wir die Überzeugungen, Wünschen und Realitäten anderer gestalten. In einem kürzlich erschienenen Artikel der *Huffington Post* über die Allgegenwart von Facetune bei jungen Frauen wurde berichtet, dass fast alle Poweruserinnen süchtig nach dieser App zur Fotobearbeitung wurden, mit der sie sich konventionellen Schönheitsidealen entsprechend präsentieren können, nachdem sie mit ihr produzierte Bilder von perfekt proportionierten Frauen im Netz sahen. Jede Frau, die ein Facetuned-Selfie postete, wurde damit Teil eines beklemmenden Multi-Level-Marketing-Systems – und zugleich verantwortlich für andere User\*innen, die die App einsetzen.

In der heutigen vom Internet geprägten Aufmerksamkeitsökonomie mag es schwierig sein, sich diesem Kreislauf gänzlich zu entziehen. Wenn wir jedoch zu unserer Verantwortung füreinander stehen, könnten wir unser Verhältnis zum Internet neu konzipieren: das Internet nicht als Leinwand, auf der wir uns selbst erschaffen, sondern als ein Netz, durch das wir an unserer gegenseitigen Befreiung arbeiten, als ein Vehikel für soziale statt für individuelle Transformation.

Indem wir die Wünsche anderer formen, gestalten wir gleichzeitig einen Teil dessen, was diese anderen sind. Dies ist eine magische Kraft, um die wir nicht gebeten haben. Aber es mag gleichwohl die Kraft sein, die wir nutzen müssen.

**Caroline Busta**

### ***Sich selbst verlieren in der Dunkelheit***

Stell dir das Internet als Raum vor. Denk nicht an die Kabel, Satelliten und Serverfarmen, wenngleich ihre Kartografie auch faszinierend ist, sondern an das Metaversum. Was siehst du? Auf dem Monitor koexistieren geschäftliche E-Mails und private Nachrichten mit öffentlichen Tweets, Raubfilmen und notariell beurkundeten Steuererklärungen, nur Millimeter voneinander entfernt. Unsere Geräte sind die Portale in das digitale Jenseits. Portale, die uns, den User\*innen, Zugang gewähren. Doch wie sieht dieses Jenseits aus? Welche Regionen umfasst es? Wie reisen wir zwischen diesen Räumen – psychologisch oder vielmehr psychogeografisch?

Im vergangenen Jahr fühlten wir uns in unserer analogen Nachbarschaft wie im Backstage-Bereich all jener ‚virtuellen‘ Ereignisse – falls eine solche Differenzierung überhaupt noch greift. Bei diesen ‚nicht-essenziellen‘ Aktivitäten, die wir nur noch online unternahmen, waren wir – unsere Körper jenseits der Screens – plötzlich frei, auszusehen, wie wir wollten und zu tun, was uns beliebte. Mal im Gothic-Look einer Zwanzigjährigen, mal im Business-Outfit des Middle-Agers. Unterwegs zum Joggen? In 15-Sekunden-Sprints vorbei an synchron tanzenden Teens. Betrachte ihre Gleichgültigkeit als Beobachter\*in, als ironischen Post auf ihrem eigenen Instagram. Den Kids ist es egal. Ihr wichtigstes Publikum wird den Content nie sehen. Obwohl sie in der analogen Welt Nachbar\*innen sind, werden sich Teens und Jogger\*in vermutlich nie bewusst begegnen. Physische Nähe manifestiert sich in den digitalen Räumen, denen sie zugeordnet sind, rein zufällig. Beide Seiten sind cyber-local-prime. Ihre ‚regionalen‘ Communitys werden – unabhängig von der geografischen Verteilung – durch Algorithmen in Gruppen mit ähnlichen Marktprofilen sortiert.

Wir kartografieren wir das? Wie erfassen wir die Communitys, die sich in den jeweiligen Räumen bilden? Welche Affordanzen, welcher Druck prägt die verschiedenen digitalen ‚Kieze‘, welche Umwelt(en) produzieren sie? Die Kreativen des *Open Secret* der KW Institute for Contemporary Art sind sich dieser Fragen sehr bewusst. Sie begegnen ihnen, wenn sie versuchen, Enklaven jenseits des Web 2.0 zu schaffen, also digitale Räume, die nicht von den Suchmaschinen des Mainstreams indiziert werden und die Nutzer\*innen nicht strikt mit ihrem amtlich registrierten Ich korrelieren. Diese Facebook-, Instagram- und Twitter-freie Ebene im Internet jenseits des Clearnet wächst rapide und verändert dabei von Grund auf die Gestalt des sozialen Netzes.



Rückblickend erkennen wir, dass das Internet, so wie es den meisten Nutzer\*innen vertraut war, in den vergangenen 15 Jahren auf das Individuum als kleinste teilbare Einheit fokussierte: User\*innen als Pixel. Interessant ist dabei der Vergleich zur Fernseh-Ära vor der Jahrtausendwende, in der trotz engagierter Bemühungen um eine weitere Differenzierung der Haushalt die Basiseinheit darstellte. Seit Mitte der Nullerjahre bedeutet ‚online gehen‘ sich einloggen und sich mit einer personalisierten Welt füttern lassen: deine persönliche Google-Suche, dein persönlicher News-Feed, deine Profiseite, die Zählung deiner Follower, deine privaten Nachrichten, neue Posts, in denen *du* getaggt wurdest. Doch was vergrößert stärker als der digitale Spiegel? Das Fernsehen ist voll von anderen Menschen. Im Internet jedoch bist *du* das Zentrum des Universums, gleichsam in einer umgekehrten kopernikanischen Wende. Unterdessen erhöhten smarte Endgeräte mit dem lässigen ‚i‘ (kleingeschrieben, wie der Tech-Master im T-Shirt es den Aktionär\*innen präsentierte) nicht nur die Illusion der eigenen Anziehungskraft, sondern individualisierten erfolgreich die Produktivität und Aufmerksamkeitskapazität der einzelnen User\*innen, damit sie von kommerziell agierenden Dritten hypereffizient genutzt beziehungsweise ausgebeutet werden können. So wurde Margaret Thatchers berühmtes Credo: „So etwas wie die Gesellschaft gibt es nicht. Es gibt nur einzelne Männer und Frauen ...“ mit der perfekten Technik ausgestattet.

Es erweist sich jedoch, dass wir, wenn sich 53 Prozent der Weltbevölkerung in 4,2 Milliarden i-Pixeln auflösen,<sup>1</sup> weitaus anfälliger sind für die Extraktion von oben nach unten, für Peer-to-Peer-Konkurrenz und vermeintliche Handlungsfähigkeit durch schwarmähnliche Formationen, die in dieser Infrastruktur letztlich eher den Zielen der Plattformen dienen als den Schwarm bewegen. Es erweist sich jedoch ebenso, dass das *nicht* das einzige Internet ist.

Um uns andere Formen des Internets vorzustellen, ergänzen wir diese Hegemonie um eine weitere Dimension:

Wenn ein Schlüsselparameter für die Kartografierung des digitalen Raumes der\*die individuelle gepixelte Nutzer\*in ist, ändert sich das Schema des oberflächlichen Web und des Deep Web. Das im Jahr 2000 vom Informatiker Michael K. Bergman entwickelte Modell des Deep Web erlangte im Laufe der Zeit und mit Aufkommen der digitalen Schwarzmärkte sowie der zunehmenden Verbreitung von Tor, Hushmail und anderen Werkzeugen für die verschlüsselte Online-Kommunikation immer mehr Popularität.<sup>2</sup> Irgendwann wurde Bergmans ursprüngliche Illustration des Internets als Fischerboot auf dem Ozean durch das mittlerweile zirkulierende (und intensiv gememete und verfremdete) Eisberg-Diagramm ersetzt. Auf der Wasseroberfläche im hellen Licht der Sonne befinden sich die peppigen, serifenlosen Logos der Massenplattformen in Primärfarben; unmittelbar darunter WikiLeaks, 4chan und dunkle Marketplaces wie Pirate Bay und Silk Road, bevor der Berg in den schmutzigen, verkommenen Formen verschlüsselter Internetnutzung verschwindet. In gängigen Fantasien markiert diese y-Achse – die sich von deinen Instas vom Brunch bis zum File-Sharing am Arbeitsplatz zieht – den möglichen Bewegungsspielraum der gepixelten User\*innen.

Ein dritter fundamentaler Parameter ist der geopolitisch spezifische digitale ‚Stack‘ (engl. für Stapel, techn.: abstrakte Datenstruktur), der für den Zugang zum Surface Web (oder Clearnet) gebraucht wird. Für Internet-Nutzer\*innen in China ist das BAT (Baidu, Alibaba, Tencent). In den USA (und entsprechend in anderen NATO-Staaten und ihren offiziellen globalen Partnern) läuft das Clearnet mit GAFA (Google, Apple, Facebook, Amazon). In Russland und zahlreichen postsowjetischen Regionen definieren mail.ru (VKontakte, Odnoklassniki) und Yandex den digitalen Raum im Mainstream. Derweil verbinden sich die Menschen im globalen Süden über ein Patchwork der vorgenannten, lokal um Marktbeherrschung konkurrierenden Systeme. Gleichgültig, wo sich dein Internetanbieter physisch befindet, werden, wenn du deinen lokalen ISP nicht via VPN umgehst, deine Clearnet-Aktivitäten, deine Nutzung der sozialen Medien,

<sup>1</sup> Im Januar 2021 erreichte die globale Internetnutzung 59,5 Prozent, wobei 53 Prozent der weltweit 7,9 Milliarden Menschen in sozialen Medien aktiv sind. Von: <https://www.statista.com/statistics/617136/digital-population-worldwide>.

<sup>2</sup> Siehe: MK Bergman, „The Deep Web: Surfacing Hidden Value,“ Taking License (Aug. 2001) <https://doi.org/10.3998/3336451.0007.104>. Das Eisberg-Diagramm gewann zuerst auf Web 1.0 Messageboard-Seiten wie bodybuilding.com an Bedeutung, insbesondere mit dem Aufkommen von Darknet-Marktplätzen.

deine Suchanfragen im Netz, deine Kartendienste sowie deine Einkäufe automatisch über den digitalen Stack in deiner Region verknüpft. Muss explizit betont werden, dass dies wiederum ausgesprochen wirksam prägt, wie die einzelnen Nutzer\*innen die Welt wahrnehmen?

Ausgehend von diesen drei Vektoren lässt sich eine gewisse räumliche Gestaltung des Mainstream-Internet visualisieren: User\*innen als Pixel, aktiv entlang der y-Achse des Clearnet bis in die tiefen Web-Räume, die, wenn du die Verschlüsselung nicht umgehst, über den entsprechenden geopolitischen Stack digital erreichbar sind.

Dieses Modell hilft uns allerdings nicht, unseren Platz im größeren (Nicht-du-)Internet oder die verschiedenen Communitys des ‚Wir online‘ zu verstehen], die die multiplen Enklaven entlang der vertikalen Achse des Eisbergs teilen. Es perpetuiert überdies die alten Vorstellungen davon, wie der digitale Raum strukturiert ist, und beschränkt damit unsere Fähigkeit, autonom – nicht algorithmisch – Content oder uns gegenseitig zu finden.

Ausgehend vom 4chan x-Board entwickelte sich zuletzt die Theorie vom sogenannten ‚Dead Internet‘. Sie gründet auf der Prämisse, dass das indizierbare, also das Clearnet ein „aufgedunsener Leichnam“ ist, eine sich ausbreitende, träge Einheit, aufgebläht von selbstgenerierten Inhalten und gefälschten Profilen. Vertreter\*innen dieser Idee behaupten, dass sich „das Internet im Vergleich zur Zeit vor zehn Jahren ... leer anfühlt.“<sup>3</sup> Ich sehe das genauso, und das sollte uns verunsichern, denn vor zehn Jahren zählten wir nur halb so viele User\*innen. Konkret waren es 2,1 Milliarden weniger als heute.<sup>4</sup> Doch was, wenn die Clearnet-Plattformen uns heute einfach nur anders organisieren oder stärker filtern, wen wir sehen, als das vor zehn Jahren der Fall war? Die Gruppen in den Silos, in die wir gesteckt werden, sind zunehmend homogener. Was, wenn wir online außerdem weniger aktiv sind als damals? Was, wenn die sozialen Medien Einkaufsstraßen mit Megakirchen als Ankerpunkten ähneln und die Nutzer\*innen mehr Zeit in der Ebene jenseits des Clearnet, unter der Wasseroberfläche, verbringen oder – um eine andere Metapher zu wählen – sich im „Dark Forest“<sup>5</sup> aufhalten, wo jede\*r halbanonym nach Content suchen kann, anstatt algorithmisch mit ihm zwangsgefüttert zu werden? Was, wenn es gar nicht darum geht, ob das Internet (un)tot ist, sondern unser Arbeitsmodell überholt ist?

Ich bin nicht sicher, wie ein neues Modell aussehen kann – und erkenne an, dass es auch Vorteile hat, wenn die Dinge im Dunkeln bleiben und sich weniger schnell regenerieren lassen. Vielleicht sind die folgenden Überlegungen nützlich bei der Gestaltung einer Alternative:

### **Nicht das Individuum, sondern die Industrie steht im Zentrum**

Menschen machen nur einen Bruchteil der Nutzer\*innen des globalen Web aus. Unser Zugang zum Clearnet ist kein unveräußerliches Menschenrecht; unsere Präsenz im Netz ist selbst eine Ware. Es ist insofern interessant, sich bewusst zu machen, dass die Daten der sozialen Medien durch die gleichen Glasfaserkabel gejagt werden wie die Daten der Ölraffinerien, der Abfallwirtschaft, der Stromnetze und der Versandprotokolle (auch das Internet der Dinge-Industrie). Die Finanzmärkte, Forschungszentren und Regierungen nutzen für ihre riesigen Datenmengen dieselben Kanäle. Die Darstellung des sozialen Web als nur eine Komponente in einem Spektrum globaler Konnektivität erleichtert uns das Denken jenseits der hegemonialen Vorstellungen vom Internet, das auf *dich* zentriert ist, und entmystifiziert die Systeme im Erdmaßstab, die den Planeten ebenso überwachen wie verändern.

<sup>3</sup> Siehe auch: Pseudiums Video Dead Internet Theory, The Internet is Empty, April 2021 <https://www.youtube.com/watch?v=BEIZHfjAT8> and @IlluminatiPirate, “Dead Internet Theory: Most of the Internet is Fake,” Agora Road forum, 5. Januar, 2021 <https://forum.agoraroad.com/index.php?threads/dead-internet-theory-most-of-the-internet-is-fake.3011/>

<sup>4</sup> <https://www.pingdom.com/blog/internet-2011-in-numbers/>

<sup>5</sup> „Dark forest“ ist ein Begriff, der 2019 von Yancey Strickler nach Liu Cixins gleichnamigem SciFi-Roman von 2008 geprägt wurde. <https://onezero.medium.com/the-dark-forest-theory-of-the-internet-7dc3e68a7cb1>

## **Das b2b-Ökosystem des Clearnet/Surface Web ist dem individuellen Leben nicht zuträglich**

In jüngerer Zeit drängten die Clearnet-Plattformen ihre User\*innen zu einem privaten und geschäftlichen Status (Verifizierung über den Blauer Haken, Prosumer-Creator-Dashboards), was angesichts der umfassenden Überprüfung der Nutzer\*innen (sowohl durch Plattform-Bots wie auch durch anderen Menschen) gewiss sinnvoll ist. Internetnutzer\*innen werden heute für ihre (Online-)Aussagen zur Verantwortung gezogen. Außerdem wird erwartet, dass sich die User\*innen selbst finanzieren, also ihr Privatleben im Interesse der Plattform offenlegen. Wir können das beklagen oder schlicht anerkennen, dass die sozialen Medien nicht wie behauptet ein privater, lokaler Raum sind, sondern ein explizit kommerzieller, flughafenähnlicher Nicht-Ort, an dem das „mindestmögliche Spektakel“ (um den von Peter N. Limberg geprägten Begriff der Online-Community The Stoa zu entlehnen) stattfindet, durch das das World Wide Web daran erinnert wird, dass wir leben (und als Arbeitskräfte zur Verfügung stehen). Auf dieser spekulativen neuen Karte denken wir die sozialen Medien als großen Basar, als Reihen von Kiosken, die locker nach Gewerken oder Gewerbe gruppiert sind und den Vorübergehenden ihre Produkte und Leistungen anbieten. Auf der Rückseite der Mini-Shops befindet sich eine Falltür mit einer Leiter, die in den Keller führt. Dort wird das Geschäft abgewickelt. Der Keller ist wiederum mit anderen Kellern verbunden, die bis an den äußeren Rand der Medina reichen, wo ein neutrales Gemeingut Arbeiter\*innen, Kindern und alten Menschen erlaubt, direkt und unbeeinflusst von den Regeln des Basars miteinander in Kontakt zu treten.

## **Die individuellen User\*innen als kleinste teilbare Einheit und „Individuen“ als Teil einer Gruppe**

Dies ist die Essenz der Einbeziehung in die Gruppe. Wenn das Clearnet will, dass wir als Unternehmenseinheiten funktionieren, gibt es – insbesondere im Zeitalter des kleinen ‚i‘ – keinen Grund, dass diese Einbeziehung nicht eine lockere ist. Finstas (Kurzform für Fake-Instagram-Account) machen das bereits so: Mehrere anonyme User\*innen posten in einem gemeinsamen Account. Bei MMO-Spielen (engl.: Massive Multiplayer Online Game) teilt man den Erfolg. Jede\*r ist abhängig von der Unterstützung der eigenen Zunft. Mit der Zunahme von Dark Forest Creator Communitys wie New Models und Joshua Citarellas Super Secret Sleeper Cell wirkt diese Logik auch da, wo Internet-User\*innen die Möglichkeit haben, eine persönliche Indizierung durch das Clearnet zu umgehen. Ihre Ideen können sie alternativ als Teil einer kollektiven Stimme äußern. Das bedingt ein stärker experimentelles Denken, da die Folgen einer falschen Entscheidung durch den Mantel des Kollektivs gedeckt und der Profit einer viralen Initiative geteilt werden. Nicht das Individuum wird zum Star, was eine weitere Isolierung der Mitglieder des Kollektivs befördern würde. Hier findet sich eine interessante Interpretation der aktuellen Karte, und es gilt nun, die Formel „1,i‘ = 1 Individuum“, die der Clearnet-Ökonomie unterliegt, ad acta zu legen.

## **Wir brauchen ein neutrales Gemeingut**

Ohne das Licht aus dem Mainstream erblinden oder veröden die Communitys im Dark Forest. Es muss eine selektiv-permeable Barriere zwischen dem Clearnet und dem Dark Forest geben, und einen Ort, an dem die Communitys im letztgenannten miteinander kommunizieren können. Aktuell dienen die sozialen Medien des Web 2.0 diesem Zweck. Doch die Mainstream-Plattformen haben wenig Toleranz für transgressives Verhalten, und wenn die Zensur dich erwischt, wirst du mindestens für alle Zeit geblockt (ohne Licht in die Dunkelheit verbannt). Das gilt, trotz aller ideologischen Gegensätze, für GAFA nicht weniger als für BAT. Ein einfacher Workaround ist DIY Printing: Du druckst selbst, das heißt, du produzierst von Zeit zu Zeit ein physisches Objekt über die Online-Aktivität einer Community und verbreitest es in den sozialen Netzen. Cool wäre jedoch auch, wenn die Gilden der Dark-Forest-Communitys zusammenkämen und gemeinsam unabhängige digitale Commons entwickelten. Vielleicht helfen schon bald die Affordanzen des Web 3.0, in dem die Anteilseigner\*innen der Community die finanziellen Ressourcen einer Enklave kollektiv für ein gemeinsames Ziel investieren.

Diese neue Karte dürfte bald weitere Ebenen aufweisen. Tatsächlich wird sie sich kontinuierlich verändern, wird mal mehr, mal weniger komplex sein, während sich das Internet weiterentwickelt. Für den Augenblick ist wichtig, dass die Karten generell chaotischer werden, dass sich die geschlossenen Loops öffnen. Wir müssen uns vom *du*-zentrierten Internet entfernen und uns in den entfesselten Datenströmen on- und offline verlieren.

# August 2021: Projektbeschreibungen

**Erick Beltrán**  
*A Dynamogram, 2021*

„Für das westliche Wissensmodell ist Wahrheit traditionell ein helles Licht: Die Wahrheit erleuchtet und ihr glanzvoller Schein hat eine evidente Quelle, deren Energie und Klarheit wir nutzen können, um nicht nur unsere unmittelbare Umgebung wahrzunehmen, sondern auch Erkenntnis über sie hinaus zu gewinnen. Je näher wir der Quelle kommen, desto mehr von ihrem Wesen erlangen wir. Wie Motten zieht uns die Strahlkraft des Wissens an. In dem Projekt „*A Dynamogram*“ geht es um ein anderes Wissensmodell, ein Konzept inspiriert von den quasi-agnostischen Überlegungen des Mythenforschers und Autoren Furio Jesi zur mythologischen Maschine.

Die mythologische Maschine produziert Narrative, handelt mit Zeichen und Metaphern. Sie wirkt immer indirekt. Ihr Kern ist ein unzugänglicher Raum, in dem sich – so heißt es – eine archetypische, metahistorische Vision verbirgt: der Mythos. Nicht die Wahrheit gibt die Maschine heraus, wenn sie dazu aufgefordert wird – lediglich Versionen von ihr, in Form von Mythen. Mein Vorschlag ist ein Apparat in Form einer ikonologischen Maschine, die Bilder auf die gleiche Weise produziert, wie Jesi Mythologien entstehen ließ: eine Art multidimensionales Kaleidoskop, in dem Bilder fließen und sich abhängig von unserer Visualisierungsstrategie in neuen Konstellationen zusammenfinden.“

– Erick Beltrán

In *A Dynamogram* geht es um ein alternatives Wissensmodell, das von der *Mythologischen Maschine* des italienischen Autors Furio Jesi inspiriert ist. In Jesis Theorie produziert die „Mythologische Maschine“ Geschichten, handelt mit Symbolen und Metaphern. Ihr Kern ist ein unzugänglicher Raum, in dem sich der Mythos verbirgt. Für *Open Secret* entwirft Erick Beltrán einen Apparat in Form einer Maschine, die Bilder auf die gleiche Weise produziert, wie Jesi Mythologien entstehen ließ – eine Art multidimensionales Kaleidoskop.

## **New Models, WEBDEX**

In den vergangenen Monaten kamen Mitglieder der New Models-Community zusammen, um ein Buch, das NM Codex Y2K20, zu produzieren, das in analoger Form die Ereignisse des Jahres 2020 – eines außergewöhnlichen Online-Jahres – nachzeichnet. Das Buch enthält Essays, Memes, Bilder, Kommentare, Audiocodes und andere informative Beiträge, die sich bestens für Tinte auf Papier eignen. Parallel dazu entwarfen die NM-Mitglieder ein experimentelles digitales Glossar, den so genannten *NM Webdex*, ein einzigartiges, navigierbares Verzeichnis aus Symbolen und Begriffen, die den Diskurs und die Informationsstruktur der New Models-Community begründen.

Das NM Webdex 2020 wird von Bradley Griffith, Will Freudenheim und @phm geleitet.

*NM Webdex* ist eine digital navigierbare Sammlung aus Körpern, Maschinen, Stimmen und Quellen, aus denen 2020 die New Models-Community entstanden ist. In Form von Essays, Memes, Bildstrecken, Kommentarverläufen und akustischen Codes setzt sich *NM Webdex* mit den Auswirkungen von Netzwerktechnologien auf Kunst, Technologie, Politik, Popkultur und vielem mehr auseinander.

**Lisa Messeri,  
*Deserts of the Unreal***

Mit jeder Innovation schärft sich unser Blick auf die Welt, rückt die Welt mehr in den Fokus. Doch während die Wirklichkeit an Klarheit gewinnt, erscheint etwas anderes in ihrem Schatten und fordert unsere Aufmerksamkeit: Es ist das Irreale. In dem Text beschreibt Lisa Messeri dieses Phänomen anhand eines VR-Erlebnisses, dass sie bei einem Besuch im UFO-Museum in Roswell, New Mexico gesehen hat.

**Nora Al-Badri  
*The Post-Truth Museum***

In ihrem Text schreibt die Künstlerin Nora Al-Badri unter anderem über das Museum als eine Datenbank ohne Wände und über Künstliche Intelligenz als „Black Box“. Um das Museum zu dekolonisieren, verwendet sie einige nichtmagische Tricks und neue Formen der Bilderzeugung, während sie über „staatenlose“ Daten und das Unsichtbare nachdenkt.

**Centering Care in platform work: Ein Workshop von MOTIF**

25. September 21, 14–17 Uhr

Ort: KW Institute for Contemporary Art und auf der *Open Secret*-Webseite  
In deutscher Sprache

**Voraussetzungen für die Teilnahme am Workshop:**

Begrenzte Platzkapazitäten, wir bitten um vorherige Anmeldung unter [reservation@kw-berlin.de](mailto:reservation@kw-berlin.de)

Dieser Workshop richtet sich an alle, die die Strukturen, Funktionsweisen und Arbeitsbedingungen auf Online-Plattformen wie Uber, Gorillas, Helping oder Lieferando besser kennenlernen (und etwas an ihnen ändern) möchten. Es spielt dabei keine Rolle, ob Sie einen wissenschaftlichen, künstlerischen oder aktivistischen Hintergrund haben – oder selber bereits für Plattformen gearbeitet haben oder arbeiten.

**Über**

In den Anfängen des Internets wurden Plattformen für ihre Zugänglichkeit und ihr demokratisierendes Potenzial gelobt. Sie wurden als unkomplizierte Vermittler\*innen dargestellt, die Arbeit für alle zugänglicher und flexibler machen sollten. Diese Narrative verschleiern jedoch, dass Plattformen auch zu einer Einschränkung der Arbeitnehmer\*innenrechte beitragen.

In der öffentlichen Debatte über die Arbeitsverhältnisse bei Uber, Gorillas oder Helping wird aktuell deutlich, dass auf dem Arbeitsmarkt herrschende Machtstrukturen durch Plattformarbeit nicht abgebaut, sondern fortgeführt oder sogar verstärkt werden. Die algorithmische Steuerung führt zu einer Individualisierung der Arbeiter\*innen, verstärkt Intransparenz und fördert Klassismus, Sexismus und (Digitalen) Kolonialismus.

Wie wäre es also, wenn wir die aktuelle „Politik der Plattformen“ (Gillespie, 2010) zurücksetzen könnten – was würden wir heute anders machen? Wie würde es aussehen, wenn bei der Plattformarbeit nicht Profit, sondern „Care“ (dt. Fürsorge, Pflege) im Mittelpunkt stünden? Wenn wir Plattformen um Werte wie Vertrauen, Sicherheit und Solidarität herum aufbauen würden? Ist dies überhaupt möglich?

In diesem kreativen Workshop werden die Teilnehmer\*innen neue Ideen und Konzepte für Plattformarbeit entwickeln, die „Care“ in den Fokus rücken. Alle entwickelten Prototypen werden im Anschluss auf der *Open Secret*-Webseite veröffentlicht und können online von anderen Nutzer\*innen weiterentwickelt werden. Der Workshop wird durch Keynotes begleitet.

# August 2021: Essays

## Wüsten der Unwirklichkeit

Lisa Messeri

**Schon vor langer Zeit gab ich den Wunsch auf, die Wirklichkeit zu verstehen, zu messen, zu quantifizieren oder vorherzusagen, was die Welt ist und wie sie sein wird.** Wissenschaft und Technik garantieren aber genau das: Mit jeder Neuentdeckung, mit jeder Innovation schärft sich unser Blick auf die Welt, rückt die Welt in den Fokus. Doch während die Wirklichkeit an Klarheit gewinnt, erscheint etwas anderes in ihrem Schatten und fordert unsere Aufmerksamkeit, obwohl der strahlende Schein der Realität es gleichzeitig verdunkelt. Es ist das Irreale, die Unwirklichkeit – das, was sich jenseits des Erwarteten verortet und bewusst vage bleibt. Das Irreale existiert neben dem Realen als Versprechen auf das Andere.

Das Irreale ist ausgestellt im International UFO Museum and Research Center in Roswell, New Mexico. Ich gönnte mir den halbtägigen Umweg auf meiner Reise von Kalifornien nach New York, um die abgelegene, staubige Stadt zu erkunden, die 1947 wegen eines Ufo-Absturzes und der Begegnung mit Außerirdischen berühmt wurde. Ich hatte keine Ahnung, was mich erwarten würde. Mich interessierte vor allem, wie das Museum das Reale und das Unwirkliche – also das, was wir kennen, und das, was wir nie wissen werden – im Gleichgewicht hält.

Mein Museumsbesuch folgte auf ein Sabbatjahr, das ich in Los Angeles, der Hauptstadt des Unwirklichen, verbracht hatte. Los Angeles ist eine endlose Lektion im fluiden Wechselspiel von Irrealität und Realität. Die Wüstenstadt würde es gar nicht geben, hätten der ewige Sonnenschein und das milde Klima nicht in den 1910er-Jahren die Filmemacher\*innen an der Ostküste überzeugt, dass sich ihre Branche auch im Westen niederlassen könnte. Wenige Dekaden später entstand Disneyland und inspiriert seitdem zahllose Denker\*innen zu Betrachtungen über das Hyperreale. 2018, während meines Sabbatjahres im Land der Unwirklichkeit, belegte ich Wahlkurse zum Thema Hollywood und Themenparks, doch der Hauptfokus meines Studiums lag auf der Virtual Reality (VR) und der Community der Geschichtenerzähler\*innen und Innovator\*innen, die sich in Los Angeles versammelt hatten, um die Technologie des 20. Jahrhunderts für das neue Millennium zu aktualisieren.

VR ist nicht zuletzt reizvoll, weil man damit die Möglichkeit geboten bekommt, digitale Abenteuer realer als real zu erleben: Du springst ins Meer und schwimmst neben Blauwalen, du schwebst schwerelos durch eine psychedelische Unendlichkeit. Mich lockte die Technik vor allem, weil ich mir vorstellte, dass man sich als User\*in beim Eintauchen in eine virtuelle Realität in das reale Erleben oder sogar in den Körper eines anderen Menschen versetzen könnte. **VR bot das Versprechen, überall und jedermann zu sein – eine radikale Transparenz des Seins, die Zugang zu allen Weltanschauungen ermöglicht.** Könnte eine solche Technik uns der Wahrheit näherbringen, die wir da draußen zu verorten meinen?

Das UFO Museum in Roswell dokumentiert so extensiv wie möglich den Absturz von 1947. Ein gerahmtes Archivbild zierte die Wände im Hauptraum des Museums. Es würde Stunden dauern, wollte man alle Details lesen und erkunden. Im schwachen Bemühen um Neutralität, damit alle Besucher\*innen ihre eigenen Schlussfolgerungen ziehen können, wird präsentiert, ohne zu kuratieren oder zu kommentieren. „Was geschah wirklich?“, lautet ein Text, der den Betrachter\*innen Hilfestellung geben soll. Und weiter: „Entscheiden Sie selbst!“

Das Museum (und das angeschlossene Forschungszentrum, das sich mit Ufos und Kontakten zu Aliens über die Ereignisse von Roswell hinaus befasst) geht davon aus, dass das umfänglich informierte Individuum selbst etwas so Irreales wie den Absturz eines Ufos begreifen kann. Jedes Phänomen lässt sich erfassen, wenn man sich nur lange genug den Daten widmet, lautet die museale Prämisse. Warum aber akzeptieren wir, dass es eine gemeinsame Realität gibt? Dass meine Realität die gleiche ist wie deine? Dass die Welt als Ereignis und Erfahrung singular ist? Die agnostische Aufforderung des Museums ließe sich als Konzession an divergente Realitäten lesen. Tatsächlich bekräftigt sie jedoch das stillschweigende Vertrauen in die Erkennbarkeit der Welt via Informationsüberflutung.

In ähnlicher Weise drängt die virtuelle Realität in zwei Richtungen. Das Bedürfnis, einander zu verkörpern, um die Welt zu verstehen, lässt sich auf eine Irrealität ein, durch die die Welt auf andere Weise erkannt und erfahren werden kann. Und doch wird behauptet, dass durch die Erfahrung der virtuellen Realität die Unmöglichkeit, die Realität eines anderen Menschen zu erkennen, erkennbar wird. Multiple Irrealitäten fallen zusammen (in eine).

In Los Angeles genoss ich VR-Erfahrungen, die trotz ihres digitalen Charakters nur an bestimmten Orten sichtbar waren. Heute zirkuliert die *Dinner Party* online, doch ich erlebte sie in einem VR-Showroom, in dem exemplarische Erlebnisse kuratiert wurden. Mit einem VR-Headset und geräuschunterdrückenden Kopfhörern ausgestattet, zurückgelehnt in einer mit rotem Samt bezogenen Sitzschale, die sich im Tempo des VR-Erlebnisses neigte und bewegte, transportierte man mich in die psychologische Erkundung des ersten berichteten Falles einer Entführung durch Aliens.

Betty und Barney Hill sind die Gastgeber der Dinnerparty, ich bin körperlos präsent als Zeugin der Ereignisse des Abends. Wir schreiben die 1960er-Jahre. Ein paar Freund\*innen sind zu Gast, man plaudert nett, Barney macht einen Witz über sein erstes Date mit Betty – in einem Gefängnis, in dem sie beide nach einem Sit-in gelandet waren. Barney ist Afroamerikaner, Betty und die übrigen Anwesenden sind weiß. Barney bemüht sich um Lockerheit, doch Betty ist angespannt. Sie holt ein Tonbandgerät hervor und besteht darauf, dass die anderen eine Aufnahme anhören. **Wir hören Bettys Stimme, aufgezeichnet bei einer Hypnosesitzung. Sie beschreibt etwas aus einer anderen Welt – als würde sie das Geheimnis des Universums erfahren.** Ich verlasse das Esszimmer und begeben mich in Bettys Unterbewusstsein. Ihr Körper löst sich auf in ein Netz aus schillernden Teilchen, während sie durch das abstrakte Ambiente knallbunter Wirbel schwebt. Wir hören sie lachen. Ihr gefällt, was sie erlebt. Die Aufnahme endet. Drüben im Wohnzimmer ist nun Barney derjenige, der nervös ist. Auf dem Band hören wir den Hypnotiseur, der seine Version der Erfahrung schildert. Nun tauche ich in Barneys Unterbewusstsein ein. Auch er wird zu einer glitzernden Wolke aus Punkten. Doch er ist in Panik. Er lacht nicht wie Betty, sondern fürchtet um sein Leben. Er hat Angst, gefoltert und misshandelt zu werden. Die Aufnahme endet. Betty und Barney versuchen, diese unterschiedlichen Erfahrungen zu bewältigen. Die Gäste spüren die Spannung im Raum. Sie gehen. Ich bleibe allein mit den beiden zurück, die sich anstarren, vielleicht versuchen, Zugang zum Inneren der anderen Person zu bekommen, um zu verstehen, wie das Irreale die Kluft zwischen ihren Realitäten so krass exponieren konnte.

Das UFO Museum möchte seine Besucher\*innen auf eine gemeinsame Interpretation einschwören. Der Schnappschuss einer älteren Frau auf der Veranda vor ihrem Haus wird durch eine Texttafel erläutert, auf der es heißt, dass sie lange glaubte, das Ufo von Roswell sei ein Wetterballon der Air Force gewesen, den man nicht erkannt habe. „Bevor sie starb“, liest man jedoch in der Bildbeschreibung weiter, „gab sie zu, dass sie sich getäuscht hatte, und erkannte an, dass es den Vorfall wirklich gegeben hat.“ Bei einem anderen Exponat geht es um einen kleinen I-Träger, der an der Absturzstelle gefunden wurde. Das Artefakt selbst befindet sich, zusammen mit den anderen Fundstücken, an einem geheimen Ort in einem Regierungsbunker. Einer der Militäroffiziere, der in jener Nacht an den Aufräumarbeiten vor Ort beteiligt war, soll seltsame violette Symbole an der Innenseite dieses Fragments bemerkt haben: Er übergab den I-Träger den Behörden und zeichnete anschließend aus dem Gedächtnis die Symbole auf. Das Museum präsentiert eine Kopie des I-Trägers, rekonstruiert nach der Erinnerung des Offiziers:



„Der I-Träger und seine geheimnisvollen Symbole. Wenn nicht von Aliens gemacht, von wem dann?“, heißt es dazu auf der Schautafel, auf der ergänzend vermerkt ist: „Die Kopie des I-Trägers war bereits im nationalen und internationalen Fernsehen zu sehen.“

Nach dem Abspann der *Dinner Party* nahm ich das VR-Headset ab. Ich verharrte in der samteneu Sitzschale und ließ das Erlebte Revue passieren. In den Jahrzehnten nach Roswell wurden zahlreiche Ufos gesichtet, doch der Bericht der Hills war der erste bekanntere Fall einer Entführung durch Aliens. Den Hills wurde dabei nicht sofort klar, dass ihre beängstigende und verwirrende Begegnung mit dem Ufo eine Entführung war: Sie realisierten ihr unwirkliches Erlebnis erst im Laufe der Zeit. Tage später bekam Betty schreckliche Alpträume, die darauf hindeuteten, dass sich etwas Schlimmes ereignet hatte. Jahre danach erlangten Betty und Barney (allerdings nicht ihr Arzt) durch Hypnose die Überzeugung, dass man sie an Bord des Raumschiffs geholt hatte, wo sie von grauen, humanoiden, telepathisch kommunizierenden Aliens mit Riesenaugen untersucht wurden. Ebenso wie Roswell die narrative Blaupause für den Ufo-Absturz produziert hatte, lieferten die Hills den Rahmen für die zahlreichen Entführungsgeschichten, die man sich bald darauf erzählte.

Eines der letzten Ausstellungsstücke im UFO Museum ist ein lebensgroßes Diorama. Es zeigt eine medizinische Untersuchung, wenngleich hier – anders als bei den Hills – nicht Aliens Menschen untersuchen, sondern umgekehrt. Wir sehen zwei männliche Puppen – einen Mann im schwarzen Anzug mit Hut, einen anderen mit weißem Laborkittel und Haube – neben einem Krankenhausbett, auf dem der nackte Körper eines Aliens ausgestreckt liegt: dünn, klein und grau, mit einem großen Kopf. Hinter den Puppen hängt ein Schild. Es ist Teil des Bühnenbilds und erläutert die Szene: „Alien-Autopsie-Raum. Vorsicht Gefahr. Sperrzone.“ Nebenan informiert ein anderer Text die Besucher\*innen, dass der Körper des Aliens in der Showtime-Produktion *Visitors – Besucher aus einer anderen Welt* von 1994 als Requisite gedient hatte.

Und so kroch ich in ein Wurmloch, das die Wüste New Mexicos mit der Wüste Südkaliforniens verband und mich zurück nach Hollywood brachte. Dort setzte ich unzählige andere VR-Headsets auf und tummelte mich in fremden Realitäten. Diese Technik will mir die ganze Welt erschließen, will, dass ich hervortrete und verstehe, wie sie wirklich aussieht. Aber beim Navigieren durch diese Matrix trete ich stattdessen seitwärts in das Andersartige und gebe mich dem Vergnügen des Nichtwissens hin.

# September 2021: Projektbeschreibungen

**Rachel Rossin**  
*The Maw Of, 2021*

*The Maw Of* ist eine interaktive Videoarbeit, die KI-Animationstechniken und VR-Bildgenerierungsverfahren in Echtzeit einsetzt. Rachel Rossin untersucht in ihrem Werk, was sie die „kaskadenartige Verzweigung von Black Boxen“ in der jüngeren Geschichte nennt und geht der Frage nach, wo unsere Geräte auf unsere Körper treffen - durch die Brille des Golem-Mythos. Anhand neuronaler Implantate (Neuralink, Brain-to-Machine Interfaces u.a.) beleuchtet die Künstlerin, wie Technologie begonnen hat, unseren Geist, Körper und unsere Herzen zu verformen.

**Caroline Sindere**  
*A Certain Kind of Doom Scroll, 2021*

Caroline Sindere neue Arbeit widmet sich der Beziehung zwischen der Online-Verbreitung von Fehlinformationen und der Nutzung von Hashtagging. Das Werk geht über die Frage nach dem „Inhalt“ von Verschwörungstheorien hinaus und konzentriert sich stattdessen auf die Art und Weise, wie solche Phänomene unter bestimmten technischen Bedingungen begünstigt werden.

„Dieses Web-basierte Projekt erkundet die Ästhetik von Lärm, Paranoia und vernetzter Vitalität in einer zunehmend größer werdenden, schädlichen Gruppe auf Instagram.

Instagram impliziert eine eigene Ästhetik, einen spezifischen Stil des Kommunizierens und Teilens. Dies ist einerseits bedingt durch die Zwänge des Mediums selbst – die Abhängigkeit von quadratischer Form im Rechteck-Format des Smartphones. Doch darüber hinaus wirken Geschmack, Kultur und der digitale Jargon in den Gruppen und Subkulturen der Nutzer\*innen der Plattform.

*A Certain Kind of Doom Scroll* thematisiert die visuelle Sprache und die Ästhetik der Millennials im Kontext von Verschwörungstheorien und Fake News am Beispiel des Instagram Hashtags „savethechildren“. Save the Children ist ein QAnon-verquaster ‘Ruf zu den Waffen’, mit dem falsche ‚Wahrheiten‘, Fehlinformation und Verschwörungstheorien über Kindesentführung und den Deep State in der amerikanischen und europäischen Politik publiziert werden. Diese Posts nutzen unterschiedliche Symbole, gefällige Farben und Fonts, Hashtags und Aufrufe, die vom gewöhnlichen Publikum – und insbesondere von jungen Frauen – geliebt werden. Schließlich macht sich jede\*r Gedanken über Kindesentführung. Das ist die emotionale Malware der Verschwörungstheorien, die eingesetzt wird, um Lügen zu verbreiten und neue Follower zu gewinnen.“

– Caroline Sindere

**Eva and Franco Mattes**  
*The Bots (English Market), 2021*

Facebook beschäftigt Personen, die die veröffentlichten Inhalte prüfen, damit die Nachrichten-Feeds nicht von Hassreden, Pornografie oder Gewalt-taten überflutet werden. Die

Moderator\*innen wenden dabei unterschiedliche Standards an, je nachdem welchen „Markt“ sie moderieren. Die Videoarbeit von Eva & Franco Mattes widmet sich diesem Arbeitsfeld basierend auf realen Geständnissen von Moderator\*innen.

„Wir wissen, dass alles, was wir in den sozialen Medien posten, überprüft und überwacht wird, dass es gemeldet und gelöscht werden kann. Unsere Posts unterliegen den „Richtlinien der Community“ und „inhaltlichen Restriktionen“.

*Wessen Community? Wessen Restriktionen? Da muss doch ein Algorithmus im Spiel sein, oder?*

Die Bots sind keine Bots. Es sind Menschen in Büros. Während sie deine Urlaubsfotos, die Pornos deines Onkels, die Glorifizierung Hitlers deiner Nachbar\*innen, die Versuche deiner Freundin, mit dem Verkauf von Kräutertees Geld zu verdienen, die migrationsfeindliche Hetze deines lokalen Abgeordneten etc. prüfen, wenden die Bots Regeln an, die ihnen von einem anderen Ort aus – vielleicht aus einem anderen Büro in Kalifornien – vermittelt werden. Irgendwo – sagen wir in Berlin – sitzen Personen in tristen Bürogebäuden vor Bildschirmen und entscheiden, was bleibt und was entfernt werden muss. Sie sollen mit niemandem über ihren Job sprechen. Doch die Künstler\*innen Eva & Franco Mattes haben sie aufgespürt und überzeugt, ihre Erfahrungen zu teilen.

*Open Secret* präsentiert drei neue Videoarbeiten der Künstler\*innen (in Kooperation mit dem Autor Adrian Chen). Sie basieren auf realen Bekenntnissen von Facebook-Content-Moderator\*innen. Die Videos greifen die Ästhetik der Pseudo-Make-up-Tutorials auf, die gelegentlich in den sozialen Medien verwendet werden, um die Zensur zu unterlaufen. Über die Smartphones performen die Schauspieler\*innen Jesse Hoffman und Irina Cocimarov aus ihren Wohnungen heraus Versionen dieser Interviews. Sie inszenieren sich in einer Kombination aus dem entspannt-profanen Sich-Stylens für die Follower mit dem ebenso profanen Horror von Hass im Internet.

*The Bots* sind wahre Berichte und Worte derjenigen, die im Verborgenen der sozialen Medien arbeiten.“

– Eva & Franco Mattes

*Die Produktion der Videos erfolgte mit Unterstützung von DIS*

## **Orit & Tal Halpern** ***The Conservators, 2021***

“The Conservators” ist ein Comic von Orit und Tal Halpern. Die Geschichte spielt in der nahen Zukunft, in der Klimawandel, Terrorismus und Pandemien zu einer Gesellschaftsordnung geführt haben, die nach „Green Zones“ organisiert ist. Dabei handelt es sich um perfekt integrierte, überwachte und abgesicherte Ökosysteme, die von sogenannten Smart Tech Conservators in Partnerschaft mit übernationalen Einrichtungen verwaltet werden. Protagonistin der Geschichte ist eine Planerin, die in ihrem Beruf gegen eine “Gläserne Decke“ ankämpfen muss.

Willkommen in der nahen Zukunft! Klimawandel, Terrorismus und Pandemien haben zu einer Gesellschaftsordnung geführt, die nach **GREEN ZONES** organisiert ist. Dabei handelt es sich um perfekt integrierte, überwachte und abgesicherte Ökosysteme, die von sogenannten **SMART TECH CONSERVATORS** in Partnerschaft mit übernationalen Einrichtungen verwaltet werden.

Das Leben ist ziemlich gut für die Habenden, die in den **ZONES** leben. Was die Nicht-Habenden außerhalb der **ZONES** angeht, nun ...

Fangen wir mit den Habenden an. Saran D. liebt ihren Job. Sie ist Planerin der Stufe B bei **ANGEL ENVIRONMENTS**, dem großen weißen Pferd der mit Risikokapital finanzierten Zukunft.

Sie darf sich das Schlimmste vorstellen und für das Beste planen. Und das alles in einem Unternehmen, das stolz ist auf seine vielfältige, nicht-hierarchische Arbeitskultur und die Fähigkeit, Menschen zu fördern, die außerhalb der **BLACKBOX** denken.

Aber Gerüchten zufolge gibt es bei **ANGEL** immer noch eine „Gläserne Decke“, die Saran nicht sehen kann. Als Saran mit der Planung für eines der größten **SMART ENVIRONMENT** Upgrades der Geschichte beauftragt wird, findet sie heraus, wie düster diese **BLACKBOX** ist.

Der Comic von Tal Halpern und Orit Halpern schickt Logik in die Umlaufbahn und manipuliert Daten ohne Ende. Er wurde sorgsam von Menschen gestaltet, für diejenigen, die ihre Menschlichkeit nicht durch das Anklicken von Ampelbildern unter Beweis stellen können.

**Katerina Krtilova**  
*Peripheral vision, 2021*

In dem Text schlägt die Autorin Katerina Krtilova die Metapher des “peripheren“ oder “indirekten“ Sehens vor, um unsere Reaktionen auf die paradoxe Spannung zwischen Undurchsichtigkeit und Transparenz zu charakterisieren, die die heutige digitale Bildwelt begleitet. “Aus dem Augenwinkel zu schauen“ bedeutet die Aufmerksamkeit auf das zu lenken, was unbemerkt vorbeizieht – nicht, weil es verborgen ist, sondern weil es zu selbstverständlich ist ...

# September 2021: Essays

**Peripheral vision**  
Katerina Krtilova

„Es kommt den Menschen nie in den Sinn, dass der Einsatz von Satelliten die Wahrnehmung der gesamten Menschheit verändern kann. Sie haben keine Theorie, die es ihnen erlauben würde, die Metamorphose zu begreifen. Wir nehmen die Satelliten wahr, ob wir sie nun begreifen oder nicht.“<sup>6</sup>

Marshall McLuhan hat sehr früh die Auswirkungen neuer Technologien auf die Wahrnehmung und das Denken erkannt und damit den Begriff „Medien“ neu definiert. Mit einer viel größeren Zahl von Satelliten in der Umlaufbahn als 1970, dem Jahr der Veröffentlichung des zitierten Interviews, mögen wir fragen: Wie nehmen wir (ohne) Satelliten wahr? Könnte es sein, dass wir auch nach fünf Jahrzehnten Medientheorie noch immer die durch Medien verursachten Veränderungen der Wahrnehmung, die gewissermaßen vor unseren Augen und doch unsichtbar sind, nicht fassen können? Nicht nur Satelliten, sondern auch Computernetzwerke, Infrastrukturen und Sensoren „hinter“ den mobilen Geräten, Interfaces, Websites – Techniken, die vielleicht in keinem offensichtlichen Zusammenhang mit der Wahrnehmung stehen, sie aber dennoch (mit-) gestalten?

Zu den Grundannahmen der Medientheorie gehört, dass Medien etwas sichtbar (hörbar, wahrnehmbar) machen, aber „hinter“ dem Gesehenen und Gehörten, dem Bild, Lied oder der Geschichte verschwinden: „Wir hören nicht Luftschwingungen, sondern den Klang der Glocke; wir lesen nicht Buchstaben, sondern eine Geschichte.“<sup>7</sup> Die empirischen Wissenschaften bieten eine Erklärung dessen, wie Wahrnehmung sozusagen hinter der Bühne des Bewusstseins funktioniert: Schallwellen lassen sich messen, beschreiben, berechnen und visualisieren. Die neuesten Techniken des Messens oder der Visualisierung der nicht bewussten Wahrnehmung scheinen dabei ganz neue Dimensionen zu entdecken, die alleine durch und in (digitalen) Technologien zugänglich werden. Die „nicht-bewusste Kognition“, wie sie Katherine Hayles (2017)<sup>8</sup> charakterisiert, basiert auf dem Prozessieren von Daten, bei dem *auch* ein sichtbarer oder hörbarer Output generiert werden kann – Bilder, Töne, Graphen etc. – aber nicht *muss*. Mit dem bloßen Auge oder Ohr ist nichts zu sehen oder zu hören. Dass es vorreflexive oder unbewusste Prozesse gibt, die die (bewusste) Wahrnehmung bestimmen, haben bereits in unterschiedlicher Weise die Phänomenologie oder die Psychoanalyse gezeigt – neu ist jedoch, dass die nicht-bewusste Wahrnehmung, die durch digitale Technologien erschlossen wird, nicht mit dem (menschlichen) Bewusstsein in Bezug gesetzt werden muss. Nicht das Bewusstsein, das Subjekt, der Geist oder der Mensch prozessieren sozusagen die Wahrnehmungsdaten, sondern Maschinen, die nicht sehen oder hören, sondern rechnen.

Medien wären damit nicht nur Instrumente, die etwas zugänglich machen, was dem bloßen Auge verborgen bleibt, oder erlauben, besser zu sehen – kleinste Details oder weit Entferntes – sondern sie ließen etwas ganz anderes erkennen, als wir (Menschen) wahrnehmen können. Mehr noch machen sie überhaupt erst etwas denkbar und wahrnehmbar, was es ohne sie

<sup>6</sup> McLuhan, Marshall ([1970] 2002), *The Medium and the Light*, Gingko Press.

<sup>7</sup> Krämer, Sybille (1998), „Das Medium als Spur und Apparat“, in: Krämer, S. (ed.), *Medium, Computer, Realität. Wirklichkeitsvorstellungen und Neuen Medien*, Suhrkamp. S. 74.

<sup>8</sup> Vgl. Hayles, N. Katherine (2017), *Unthought. The Power of the Cognitive Nonconscious*. University of Chicago Press.

schlicht nicht gäbe: Verbindungen zwischen verschiedenen sozialen oder physikalischen Prozessen zum Beispiel, die weder beobachtbar sind, noch als Hypothese aufgrund bestehenden Wissens formuliert werden könnten, dessen Zusammenhang sich jedoch bei der Analyse großer Daten herausstellt (als Muster erkennbar wird). Mit den neuen Medien ließe sich dann hinterfragen, welche (alten) Medien die Idee eines „Bewusstseins“ hervorgebracht haben und wieso wir – in diesem Fall nicht die Gattung Mensch, sondern kulturell und historisch verortete konkrete Individuen – eigentlich sehen wie wir sehen, und sehend denken oder denkend sehen. Die Konsequenz eines solchen „Medienaprioris“, wie ihn Hayles nahelegt, wäre nicht anzunehmen, dass es ein „natürliches“ Sehen gibt, eine *nicht* historisch und kulturell bedingte Wahrnehmung, ebenso wie Bewusstsein als ein Fakt, eine naturwissenschaftlich erschlossene Tatsache. Doch Hayles Argumentation ist inkonsequent: einerseits scheint sie Bewusstsein als ein „natürliches“ Phänomen, das die Kognitionswissenschaft erklärt, zu verstehen – und degradiert damit Medien zu bloßen Instrumenten, mit deren Hilfe neue, immer größere Teile der nicht-bewussten Kognition „ans Licht“, ins Bewusstsein gebracht werden können: sich beschreiben, berechnen, messen lassen.

Andererseits sind die (neuen) Fakten – *Daten* – allein digitalen Technologien zu verdanken, die zeigen *und* erklären, wie Kognition funktioniert, indem sie kognitive Prozesse messen, berechnen und simulieren lassen. Die Fakten/Daten werden technisch hergestellt. Beim technischen Erkennen (*recognition*) handelt es sich nicht nur um Instrumente, die etwas Gegebenes – „Natürliches“ – beobachten, beschreiben, messen lassen, sondern um die Generierung von Daten, die es ohne entsprechende Technologien nicht gäbe. Kognitive Prozesse sind das, was komputiert und simuliert werden kann. Die Konsequenz dieses „Medianaprioris“ wäre erstens die Hinterfragung der naturwissenschaftlichen Sicht auf Kognition, indem die vielfältigen Praktiken und Techniken in den Vordergrund rücken, ohne die es gar keine „Fakten“ gäbe – das Beobachten, Beschreiben, Messen, Visualisieren usw. – wie von Bruno Latour und anderen gezeigt worden ist. Zweitens ließe sich aber auch die Eigenart der neuen Technologien herausstellen, die die Wissenschaft selbst verändern – ja Technologie zur Grundlage von Wissen ebenso wie Kultur und Gesellschaft machen. Um jedoch diese Veränderungen überhaupt aufzeigen zu können, können die neuen Technologien nicht als nächste Stufe in der wissenschaftlichen Erschließung des menschlichen Geistes gedeutet werden, in einer Verbindung des „wissenschaftlichen (Fortschritts-)Glaubens“ und des „Medianaprioris“, sondern als historisch und kulturell bedingte Medien.

Die Kognitionswissenschaft bietet aber womöglich in einem ganz anderen Sinne als bei Hayles ein Modell des Sehens, das Medien in den Blick rückt. Das *periphere Sehen* bezieht sich auf nicht-intentionale oder unbewusste Wahrnehmung, die ein selbstverständlicher und dabei kaum bemerkter Teil des normalen Sehens ist. Tatsächlich sehen wir nur ein Prozent unseres Sichtfeldes in „hoher Auflösung“ (das sogenannte „foveale Sehen“), der andere Teil – bis zu einem Winkel von 180 Grad – ermöglicht uns, das gesamte Sichtfeld „abzubilden“ und uns auf die relevanten Teile zu konzentrieren. Wenn man zum Beispiel das Knurren eines Tieres hört, wird man die Augen auf den großen braunen Fleck oder eine „tierische“ Bewegung richten, die man (in „niedriger Auflösung“) aus dem Augenwinkel sieht – auch wenn es sich nur um einen Stein oder einen Baum handelt, der sich im Wind bewegt.

Mit dem Fokus – oder dem „fovealen Sehen“ – verschwindet alles undeutliche, unscharfe Sehen, es wird nur zu einem Hintergrund dessen, worauf sich die Aufmerksamkeit richtet, zur Infrastruktur des Sehens gewissermaßen. Bezeichnenderweise spielt aber in der wissenschaftlichen Perspektive genau der winzig kleine Teil des Sichtfeldes die entscheidende Rolle: das fokussierte Sehen, das auch in die noch nicht (klar und deutlich) wahrgenommenen Regionen vordringt und sozusagen die *Blackbox* der Wahrnehmung durchdringt.

„So wie Menschen intuitiv glauben, dass man einfach nur die Augen öffnen muss, um zu sehen, haben sich auch Kognitionswissenschaftler\*innen früher visuelle Wahrnehmung wie ein Video vorgestellt – dass der Verstand aufzeichnet, was die Augen aufnehmen.“<sup>9</sup> Aus medientheoretischer Sicht spiegeln Medien wie Fotografie, Film, Video diese Art des Sehens

<sup>9</sup> Siri Carpenter (2001), „Sights unseen“, in: *Monitor on Psychology*, April 2001, Vol. 32, Nr. 4, online verfügbar unter: <https://www.apa.org/monitor/apr01/blindness> (abgerufen am 25. August 2021).

nicht nur wider, sondern gestalten es wesentlich mit: Das, was man sieht, ist ein „realistisches“ Bild, die Kameras zeigen einen Ausschnitt der Wirklichkeit, wie wir (die Spezies Mensch) sie wahrnehmen. Medientheorie hinterfragt diese Annahme, indem sie darauf hinweist, dass das Sehen nicht von seinen Medien zu trennen ist: Sehen und das mit ihm verbundene Denken sind immer schon von optischen Instrumenten geprägt, wie auch von (Techniken der) Bilderzeugung, von Architektur, die jeweils andere Perspektiven, Aussichten und Ansichten schafft, von Zügen, Schiffen oder Seilbahnen, die andere Arten der Wahrnehmung einer Landschaft ermöglichen als das Gehen, Spazieren, Wandern. Fotografien und Filme geben nicht wieder, wie Menschen sehen – sie *erzeugen* eine bestimmte Art des Sehens. Eine Fotografie ist kein perfektes Abbild der realen Welt, sondern ein perfektes Abbild der wissenschaftlichen Weltanschauung, folgen wir Vilém Flusser und seiner Anfang der 1980er-Jahre veröffentlichten *Philosophie der Fotografie*.<sup>10</sup> Fotografie stellt eigentlich die Theorien der Optik oder der Chemie dar, indem sie ein Bild der Welt konstruiert, das der wissenschaftlichen Sicht entspricht: Alles ist sichtbar, kann klar und deutlich wahrgenommen und in allen Details, aus verschiedenen Blickwinkeln betrachtet werden, nicht „verzerrt“ durch eine subjektive Sichtweise, ein Sehen und Denken, das beispielsweise durch Interessen, Erinnerungen oder einen bestimmten kulturellen Hintergrund usw. geprägt ist. Der springende Punkt bei Flusser ist schließlich, dass Fotograf\*innen die Fähigkeit besitzen, dieses (Welt-)Bild zu „dekonstruieren“ – indem sie mit den Einstellungen der Kamera spielen und unerwartete Bilder schaffen, die die Aufmerksamkeit auf den Apparat und damit auf die wissenschaftlichen Kategorien lenken.

Seit Flussers Philosophie der Fotografie wurden Intentionalität und der subjektive Blickwinkel, die das fokussierte Sehen begründen, mit nicht-menschlichen Perspektiven, vollautomatisch erzeugten und manipulierbaren Bildern und natürlich dem maschinellen Sehen konfrontiert, das nicht nur das wissenschaftliche/fotografische Sehen nachahmt, sondern auch ganz andere Parameter einführt – andere Begriffe, eher aus der Informatik als aus der Physik und Chemie, auf denen der unsichtbare Code des Bildes basiert, andere Maßstäbe, mit Blick auf die Auflösung und die Menge der Bilder, andere Perspektiven und Bewegungen, die beispielsweise durch Satelliten, Drohnen oder Minikameras ermöglicht werden. Regen diese neuen Perspektiven eine Verschiebung vom fovealen zum *peripheren Sehen* an, generiert diese weniger neue Bilder, als vielmehr *Praktiken* oder *Techniken* des Scannens, Tastens, eines „Mappings“, des Erkennens von Mustern. Das *periphere Sehen* bildet nicht nur den Hintergrund, auf dem ein Objekt oder ein Gesicht erkannt und eine Handlung beobachtet werden kann, sondern es ermöglicht, das Sehen als einen Prozess zu verstehen, der immer intentionale und nicht-intentionale, bewusste und unbewusste, aktive und passive Aspekte hat.

Mit dem *peripheren Sehen* soll nicht vorgeschlagen werden, den Blick auf wenig beachtete, oder genauer wenig betrachtete Objekte oder Architekturen zu lenken, sondern vielmehr den Veränderungen im Sehen selbst Rechnung zu tragen. Nicht eines „natürlichen“ Sehens, das durch technische Apparate erschlossen oder verbessert wird, sondern eines durch historisch wandelbare Medien der Wahrnehmung geprägten Sehens und Denkens, dessen Veränderungen gerade nur im Wandel der medialen Bedingungen nachvollzogen werden können. Flussers Medienphilosophie folgend, sind dabei „natürliche“ kognitive Prozesse ebenso ein Effekt wissenschaftlicher Praktiken und Techniken, wie unterschiedliche Arten des Sehens, Hörens oder Fühlens durch *künstlerische Praktiken* geformt werden. „Medien“ schließen sowohl epistemische als auch ästhetische Praktiken ein – die Kamera zum Beispiel ist ein Apparat, der sowohl von Wissenschaft und Technik als auch von der Kunst gestaltet (und verwendet) wird; Fotografie ist eine ästhetische oder *asthetische Praxis*, die beide, beziehungsweise alle drei Bereiche verbindet. *Peripheres Sehen* markiert eine Verschiebung in medialen Praktiken, die andere Formen (und Begriffe) der Wahrnehmung zulässt, welche sich in und mit neuen und alten Medien – sowie durch sie – entwickeln. Nicht der Logik des Fortschritts der Kognitionswissenschaft im Verbund mit Informatik folgend, sondern als kritische ästhetisch-epistemische Praxis.

Medientheorie öffnet in diesem Sinne nicht die Blackbox (neuer) Technologien, sondern reflektiert das Paradox des offenen Geheimnisses der Auswirkungen der Medien auf unsere

<sup>10</sup> Vgl. Flusser, Vilém (1983), *Für eine Philosophie der Fotografie*, (Edition Flusser), Göttingen: European Photography 1983.

Wahrnehmung und unser Denken: Es besteht kein Zweifel daran, dass es welche gibt, aber sie können nur „indirekt“ aufgezeigt werden, nicht als etwas, was man sehen kann, sondern als Veränderungen im Sehen selbst.

Wir sind uns der mechanischen Augen bewusst, die Straßen und Korridore überwachen, und der Netze, die für urbane Räume ebenso wesentlich sind wie für Häuser, die sie versorgen, verwalten, kontrollieren, gestalten und lesen lassen, und vielleicht nehmen wir im Seitenblick die menschlichen und nicht-menschlichen Agent\*innen der Infrastrukturen wahr. Nur in den Peripherien ziehen die Netze die Aufmerksamkeit auf sich

– in Landschaften, die nach wie vor als Fotografien und Gemälde erscheinen. Ein Sonnenkollektor in der Wüste ist (noch immer) ein Blickfang. Auf den ersten Blick ahnt man nicht, was der leuchtende Turm mitten im Nichts – von den Anwohnern „Auge des Sauron“ getauft – eigentlich ist, versucht, die Konturen zu erkennen und mit vertrauter Architektur zu vergleichen, mit Science-Fiction Filmen womöglich oder mit Bildern fremder Sakralbauten. Vielleicht zeigt sich hier ein blinder Fleck der fotografisch-wissenschaftlichen Architektur, der gleichzeitig die Aufmerksamkeit auf sich zieht und dank seiner spiegelnden Oberfläche unsichtbar wird – die Linse von Auge und Kamera blendet. Kein Turm als weithin sichtbares Wahrzeichen (obwohl), der je nach Sonneneinstrahlung seine Farben ändert, der weder eine Aussicht von oben bietet noch die Umgebung erhellt, sondern der das Licht „aufnimmt“, es völlig unabhängig vom Sehen nutzt und in elektrische Energie umwandelt. Anstatt den Blick zu reflektieren, testet der Sonnenkollektor ungewollt die Linse des Auges und die Kamera als ein weiteres Gerät, das Licht analysiert und verarbeitet.

Es gibt wenige Momente, in denen die Veränderungen der Landschaft so auffallen – sonst nimmt man die Veränderungen höchstens aus dem Augenwinkel wahr. Es sind aber vielleicht die „Augenwinkel“ der Kameras, die nicht nur Teil der veränderten Landschaften und neuen Architekturen der Wahrnehmung sind, sondern sie auch re-flektieren, etwas in den Blick rücken und vielleicht eher als etwas Neues zeigen anders sehen und denken lassen.



# Biografien

**Nora Al-Badri** ist eine deutsch-irakische multidisziplinäre, konzeptuell arbeitende Medienkünstlerin. Sie studierte Politikwissenschaften an der Goethe-Universität in Frankfurt am Main. Derzeit ist sie die erste Artist-in-Residence am Laboratory for Experimental Museology (eM+) der Eidgenössischen Technischen Hochschule Lausanne (CH). In ihrer Praxis beschäftigt sie sich mit dem emanzipatorischen Potential neuer Technologien, wie künstlicher Intelligenz und Datenmodellierung, sowie mit nicht-menschlicher Agency und Transzendenz. Ihre Arbeiten waren im Pavilion of Applied Arts des Victoria and Albert Museums bei der Venedig-Biennale (IT); auf der 3. Istanbul Design Biennial; im ZKM | Zentrum für Kunst und Medien Karlsruhe (DE); der Dublin Science Gallery; dem Berliner Herbstsalon – Gorki Theater, Berlin; der Ars Electronica, Linz (AT), sowie bei Abandon Normal Devices, Manchester (UK) und The Influencers, Barcelona zu sehen.

Al-Badri lehrt regelmäßig an Universitäten, wie dem Techne Institute der University of Buffalo (US); MassArt – Massachusetts College of Art and Design, Boston (US); der Universität der Künste und der Weißensee Kunsthochschule, Berlin, dem KTH Royal Institute of Technology, Stockholm; der Universität Halle (DE), dem IRIBA Center for Multimedia Heritage, Kigali; dem Warburg Institute, Central Saint Martins College und dem UCL, London; dem Einstein-Zentrum digitale Zukunft, Berlin; dem Haus der elektronischen Künste, Basel (CH) und dem Mozilla Festival. Sie ist Jurymitglied des Art + Culture Track des Chaos Communication Congress, des Friedensfilmpreises der Berlinale (2019) und der Akademie für Theater und Digitalität Dortmund (2019).

**Maithu Bui** ist eine viet-deutsche Philosophin, Forschungsaktivistin und Kunstschafterin. Nach einem Studium der Sprachphilosophie, Logik und Literaturwissenschaft an der LMU München, studiert Maithu Bui seit 2017 Kunst an der Universität der Künste Berlin in der Lensbased Class. Buis Forschungs- und Arbeitsschwerpunkte sind kreative Technologien, Technikethik, Erinnerungskultur, Kriegsgeschichte, (Digitaler) Kolonialismus, Kontextsensitivität, Wahrheits- und Glaubenssysteme, Bildungspolitik und Antidiskriminierung. Ihre aktuelle AR/VR-Arbeit *Maithuật – MMRBX* (2019–fortlaufend) ist ein Archiv persönlicher Erinnerungen und transgenerationaler Traumata. Die Geschichten beginnen und enden dort, wo Geister in einer virtuellen viet-deutschen Diaspora angetroffen werden können. *Biolum Thunder Sweep* ist ein Projekt zur Beseitigung von Minen und explosiven Kriegsmunitionsrückständen, das sich mittels Bionengineering gegen Kriege einsetzen will. Maithu Bui gründete Curating through Conflict with Care (ccc) mit und arbeitet bei der Gesellschaft für Informatik in der Abteilung Nachhaltige und digitale Bildung.

**Erick Beltrán** untersucht die strukturelle Funktionsweise von Denksystemen und die Machtverhältnisse zwischen Editierprozessen und Diskurskonstruktionen. Mithilfe von Diagrammen, dem Sammeln von Informationen, Archiven und medialen Interventionen erforscht er, wie Bilder definiert, bewertet, geordnet, klassifiziert, ausgewählt, reproduziert und verteilt werden, um politische, ökonomische und kulturelle Diskurse zu konstruieren. Beltrán experimentiert an der Schnittstelle zwischen öffentlicher Kunst und verschiedenen grafischen Sprachen und untersucht das Museum, die Bibliothek und das Archiv als Formen der Visualisierung. Beltrán hat bereits im El Eco Museum und Muac – University Museum of Contemporary Art, Mexiko City; auf der Liverpool Biennial; der Galeria Labor, Mexiko City; bei Halfhouse, Barcelona; Volt, Bergen (NO); La Tallera, Cuernavaca (MX); Cuenca Bienal; Kadist Foundation, Paris; im Museo Rufino Tamayo, Mexiko City; auf der Sao Paulo Bienal; bei TBA21 Thyssen-Bornemisza Art Contemporary, Wien; auf der Taipei Bienal und im MACBA Museum of Contemporary Art of Barcelona ausgestellt.

**Tara Isabella Burton** ist die Autorin des Romans *Social Creature* (Doubleday, 2018) und des Sachbuchs *Strange Rites: New Religions for a Godless World* (PublicAffairs 2020) Ihr neuer Roman *The World Cannot Give* erscheint im März 2022 bei Simon & Schuster. Derzeit arbeitet sie an dem Buch *Self-Made*, einer Geschichte der Selbstschöpfung von Leonardo da Vinci bis zu den Kardashians, das 2023 bei PublicAffairs erscheint. Sie schrieb unter anderem für die *New York Times*, das *Wall Street Journal* und die *Washington Post*. 2012 erhielt sie den Shiva Naipaul Memorial Prize und 2020 ein Robert Novak Fellowship.

**Caroline Busta** lebt als Autorin in Berlin. Sie schreibt zu Fragen von Kultur, Technologie und Globalismus. Mit NEW MODELS gründete sie eine Medienplattform und Community, die sich mit den Auswirkungen von Netzwerktechnologie auf Kunst, den Tech-Sektor, Politik und Popkultur beschäftigt. Von 2014 bis 2017 war sie Chefredakteurin von *Texte zur Kunst*, davor Redakteurin bei *Artforum* in New York City.

**Jennifer Chan** nutzt das Internet als Quelle für Remix-Videos, die Sex, Liebe, Lust, Gleichheit, Wohlstand und andere vermittelte Ideale, die im wahren Leben unerfüllt bleiben, kritisch kommentieren. Ihre bisherigen Einzelausstellungen waren bei der Transmediale, Berlin; dem Images Festival, Toronto (CA); bei Nightingale, Chicago (US) und der Future Gallery, Berlin zu sehen. Sie nahm außerdem an Gruppenausstellungen bei Moving Image, London; Trinity Square Video, Toronto (CA); Interstate Projects, New York City; LTD, Los Angeles; und in der XPO Gallery, Paris teil. Ihre Arbeiten wurden von *Rhizome*, *Furtherfield*, *Sleek*, *Dazed* und *LEAP* besprochen.

Chan wurde in Ottawa (CA) geboren, wuchs in Hong Kong auf und lebt nun in Toronto. Sie schloss ihr Studium an der Syracuse University; New York City (US) mit einem MFA in Videokunst und einem HBA in Kommunikation, Kultur und Informationstechnologie ab.

**Wendy Hui Kyong Chun**, PhD, ist Canada 150 Research Chair in New Media an der Simon Fraser University, Burnaby (CA), wo sie das Digital Democracies Institute leitet. Ihr Buch *Discriminating Data* erscheint im November bei MIT Press, zuletzt erschienen dort *Updating to Remain the Same: Habitual New Media* (2016), *Programmed Visions: Software and Memory* (2011), und *Control and Freedom: Power and Paranoia in the Age of Fiber Optics* (2006). Sie war Professorin und Dekanin des Department of Modern Culture and Media an der Brown University, Rhode Island (US), wo sie fast zwei Jahrzehnte lang forschte und lehrte. Zudem war sie Gastprofessorin und Fellow in Harvard, der Annenberg School der University of Pennsylvania, dem Institute for Advanced Study der Princeton University, dem Guggenheim, ACLS American Council of Learned Societies, und der American Academy in Berlin. Sie erhielt zahlreiche Stipendien, unter anderem von der Canada-UK Artificial Intelligence Initiative.

**Joshua Citarella** untersucht als Künstler politische Online-Subkulturen. Er ist der Autor von *Politigram & the Post-left* (2018) und *20 Interviews* (2020), in Auftrag gegeben von *Rhizome*. Er ist Gastgeber von "Memes as Politics" bei Montez Press Radio in New York City. Einzelausstellungen waren unter anderem bei Bas Fisher Invitational, Miami (US); in der Corcoran School of the Arts and Design der George Washington University, Washington, DC; und bei Higher Pictures, New York City zu sehen. 2010 erhielt er einen Bachelor of Fine Arts von der School of Visual Arts, New York City. Er ist Honorarprofessor an der Rhode Island School of Design, Providence (US) und der School of Visual Arts und beriet die Carnegie Mellon University, Pittsburgh (US) und die Tufts University, Medford (US). Er lebt und arbeitet in New York.

**András Cséfalvay** ist ein bildender Künstler und Filmemacher, der in Bratislava lebt. Seine Arbeiten beschäftigen sich mit den Möglichkeiten, die Dualität von Natur und Kultur in Einklang zu bringen und neu zu definieren, während er sich mit marginalisierten Darstellungen der Welt

und der Beziehung zwischen Naturwissenschaften, Politik, Kunst und Religion beschäftigt. Er ist Gründungsmitglied der Forschungsplattform Digital Arts an der Bratislava Academy of Fine Arts.

**Inland (Ed Davenport)** ist ein britischer Produzent, DJ und Gründer des Berliner Labels Counterchange Recordings. Er ist für seine puristischen, progressiven Arbeiten bekannt, die, in den romantischen Traditionen frühen Technos verwurzelt, nach neuen Texturen und Studio-Techniken suchen. Neben Veröffentlichungen auf Labels wie Counterchange und Infrastructure erschien im September 2018 seine Debüt-LP auf dem Ostgut-Sub-Label A-TON. In den vergangenen Jahren kollaborierte Davenport für Soundtracks mit Künstler\*innen wie Julian Charrière und Wermke / Leinkauf.

**Constant Dullaarts** meist konzeptuelle Arbeiten bespielen sowohl den analogen als auch den digitalen Raum. In seiner Praxis reflektiert er breitere kulturelle und gesellschaftliche Auswirkungen von Kommunikation und Bildverarbeitungstechnologien und befasst sich kritisch mit den von Großkonzernen geschaffenen Machtstrukturen, die unser Weltbild durch das Internet dramatisch beeinflussen. Dabei erforscht er die Grenzen der Manipulation von Google, Facebook und Instagram. Er gründete die Tech-Unternehmen Dulltech™ und <https://common.garden>. Dullaart war Resident an der Rijksakademie in Amsterdam. Seine Arbeiten wurden unter anderem im Museum of Contemporary Art MCA, Chicago (US); der Whitechapel Gallery, London; der Schirn Kunsthalle, Frankfurt (DE), dem Utah Museum of Contemporary Art, Salt Lake City (US); dem ZKM | Zentrum für Kunst und Medien Karlsruhe (DE), dem Victoria and Albert Museum, London und dem MAAT – Museum of Art, Architecture and Technology, Lissabon gezeigt. Dullaart kuratierte zahlreiche Ausstellungen und lehrte an verschiedenen europäischen Universitäten und Akademien, zuletzt am Werkplaats Typografie in Arnheim (NL). Er lebt und arbeitet in Berlin und Amsterdam.

**Orit Halpern**, PhD, ist Professorin für Soziologie und Anthropologie an der Concordia University, Montreal (CA). Ihre Forschung verbindet Wissenschafts-, Computing- und Kybernetikgeschichte mit Design. Sie arbeitet derzeit an einer Geschichte der Beziehung zwischen künstlicher Intelligenz, Race, neoliberalen Denken und Demokratie, sowie einem Projekt, das extreme Infrastrukturen und die Idee des Experimentierens auf planetarischer Ebene in Design, Naturwissenschaft und Ingenieurwissenschaft untersucht. Sie ist Direktorin des Speculative Life Research Cluster und von D4: The Disrupting Design Research Group – zwei Laboratorien, die Kunst, Umweltwissenschaften, Medien und Sozialwissenschaften zusammenbringen.

**Adam Harvey** ist ein deutsch-amerikanischer und in Berlin lebender Künstler und Technologieforscher, der sich mit Computer Vision, Datenschutz und Überwachung beschäftigt. Er ist Absolvent des Interactive Telecommunications Program der New York University (2010) und entwickelte das VFRAME.io Computer-Vision-Projekt, das Exposing.ai Forschungsprojekt, und das CV Dazzle Computer-Vision-Camouflage-Konzept. Harveys Forschungsarbeiten und Werke wurden in zahlreichen Publikationen wie der *New York Times*, dem *Wall Street Journal*, *Nature*, dem *New Yorker*, *Economist*, und der *Financial Times* veröffentlicht; und in international renommierten Institutionen und Events wie dem Victoria and Albert Museum, London; Seoul Mediacity Biennale; Istanbul Design Biennial; dem Frankfurter Kunstverein (DE); Zeppelin Museum, Friedrichshafen (DE); Utah Museum of Contemporary Art, Salt Lake City (US); und dem Kemper Museum of Contemporary Art, Kansas City (US) ausgestellt. Zuletzt entwickelte Harvey VFRAME, ein Computer-Vision-Projekt für Menschenrechtsforscher\*innen, die an sogenannten OSINT-Untersuchungen (Open Source Intelligence) arbeiten. VFRAME erhielt 2019 den Award of Distinction Ars Electronica, eine Nominierung für den EU STARTS Preis 2018, und für den Beazley Design of The Year Award 2019.

Prof. **Vladan Joler** ist ein Forscher und Künstler, dessen Arbeit Datenforschung, Gegen-Kartografie, investigativen Journalismus, Schreiben, Datenvisualisierung, kritisches Design und zahlreiche andere Disziplinen vereint. Er untersucht und visualisiert verschiedene technische und

soziale Aspekte algorithmischer Transparenz, digitale Ausbeutung von Arbeitskraft, unsichtbare Infrastrukturen und viele andere aktuelle Phänomene an der Schnittstelle von Technologie und Gesellschaft. Er kuratierte und organisierte zahlreiche Veranstaltungen und Treffen von Internetaktivist\*innen, Künstler\*innen und Ermittler\*innen, darunter die Konferenz SHARE in Belgrad und Beirut. Seine künstlerischen Wurzeln liegen im Medienaktivismus und Gamehacking. Jolers Arbeiten sind Teil der Sammlungen des Museum of Modern Art (MoMA), New York City; des Viktoria and Albert Museum und des Design Museum, London; und sind in der Dauerausstellung des Ars Electronica Center, Linz (AT) zu sehen. Sie wurden darüber hinaus in mehr als hundert internationalen Ausstellungen gezeigt, unter anderem im ZKM | Zentrum für Kunst und Medien Karlsruhe (DE); auf der XXII Triennale di Milano (IT); im HKW Haus der Kulturen der Welt, Berlin; bei der Vienna Biennale; im Victoria and Albert Museum, London; bei der transmediale, Berlin; der Ars Electronica, Linz; der Biennale WRO, Breslau (PL); der Design Society Shenzhen (CN); im Hyundai Motorstudio, Peking; dem MONA Museum pedagogy and Augmented Reality, Hobart (AU); Classroom; La Gaîté Lyrique, Paris; dem Europarat, Straßburg (FR); und dem Europäischen Parlament, Brüssel. 2019 erhielt Joler den Design of the Year Award des Design Museum, London und eine Anerkennung beim STARTS Prize '19 der Europäischen Kommission und der Arts Electronica.

**Kateřina Krtilová**, PhD, ist wissenschaftliche Mitarbeiterin am Forschungsschwerpunkt Ästhetik der Zürcher Hochschule der Künste und Koordinatorin des Doktoratsprogramms „Epistemologien ästhetischer Praktiken“ (ZHdK, Universität Zürich und ETH). Sie hat 2017 an der Bauhaus-Universität Weimar mit einer Arbeit zu Vilém Flussers „Gesten des Denkens“ promoviert und internationale Projekte zur Medienphilosophie initiiert und geleitet, u.a. das von der Deutschen Forschungsgemeinschaft geförderte „Positionen und Perspektiven deutscher und tschechischer Medienphilosophie“. Ihre zahlreichen Publikationen umfassen unter anderem *Praxis und Medialität*, Internationales Jahrbuch für Medienphilosophie, Band 5 (2019), Hg. mit Dieter Mersch; „Medienanthropologische Szenen. Die *conditio humana*“ in *Zeitalter der Medien* (2019), Hg. mit Christiane Voss und Lorenz Engell; „On the Practice of Theory. The Technological Turn of Media Theory and Aesthetic Practice of Media Philosophy“ in: Bernd Herzogenrath (Hg.), *Practical Aesthetics* (2020); und „Can We Think Computation in Images or Numbers? Critical Remarks on Vilém Flusser’s Philosophy of Digital Technologies“, in *Flusser Studies* 22 (2016).

**Bea Kittelmann** ist ein\*e interdisziplinäre\*r Künstler\*in, mit derzeitigen Fokus auf Grafik-Design & Illustration. Im Arbeitsprozess stellt Kittelmann Spaß radikal an erste Stelle und ist wenig interessiert an Regeln und Grenzen. Vielmehr geht es darum, diese wahrzunehmen, anzuerkennen, um sie dann letztlich verwerfen und brechen zu können. Gegenwärtig studiert Kittelmann Visuelle Kommunikation an der Weißensee Kunsthochschule, Berlin.

**Lauren Lee McCarthy** untersucht als Künstlerin gesellschaftliche Beziehungen unter den Bedingungen von Überwachung, Automatisierung und algorithmischem Leben. Sie war Sundance New Frontier Story Lab Fellow (2020), Eyebeam Rapid Response Fellow (2020), und Creative Capital Grantee (2019), sowie Resident bei Eyebeam, New York City; ZERO1, San Francisco; Frank-Ratchye STUDIO for Creative Inquiry der Carnegie Mellon University, Pittsburgh (US); Autodesk, Mill Valley (US); Interactive Telecommunications Program an der New York University; und Ars Electronica, Linz (AT). Sie erhielt Stipendien von der Knight Foundation, der Online News Association, der Mozilla Foundation, Google AMI, dem Sundance Institute New Frontiers Lab, Turner Broadcasting und Rhizome. Für ihre Arbeit *SOMEONE* erhielt sie den Ars Electronica Golden Nica und den Japan Media Arts Social Impact Award, und für ihre Arbeit *LAUREN* den IDFA DocLab Award for Immersive Non-Fiction. Ihre Arbeiten waren an zahlreichen internationalen Institutionen zu sehen, unter anderem im Barbican Centre, London, dem Fotomuseum Winterthur (CH), dem Haus der elektronischen Künste, Basel (CH), bei der Konferenz SIGGRAPH, im Onassis Cultural Center, Athen, dem IDFA DocLab, der Science Gallery Dublin, dem Seoul Museum of Art und dem Japan Media Arts Festival. Sie entwickelte zudem p5.js, eine Open-Source-Programmiersprache, die kreativen Ausdruck durch

Programmierung fördert. Sie ist eine der Direktor\*innen der Processing Foundation, einem Non-Profit-Unternehmen, das ein Verständnis für Software innerhalb der bildenden Künste und Kunstverständnis im Bereich der Technologie schaffen und jenen diversifizieren möchte. Darüber hinaus ist Lauren Lee McCarthy Professorin an der UCLA Design Media Arts, Los Angeles.

**Lukáš Likavčan** ist ein slowakischer Philosoph und beschäftigt sich mit Technologie, Ökologie und Bildwissenschaft. Er studierte Philosophie an der Masaryk-Universität, Brno (SK), wo er derzeit in Environmental Humanities promoviert, sowie Soziologie an der Boğaziçi-Universität, Istanbul. Er forschte an der Wirtschaftsuniversität Wien, der Hong Kong Polytechnic University und der BAK, basis voor actuele kunst, Utrecht (NL). Likavčan lehrt am Center for Audiovisual Studies der FAMU, Prag, dem Strelka Institute for Media, Architecture and Design, Moskau und ist Mitglied von Display – Association for Research and Collective Practice, Prag. Er ist Mitherausgeber der Anthologie für zeitgenössischen philosophischen Realismus *Mysl v terénu. Filosofický realismus ve 21. století* (2018) und Autor der *Introduction to Comparative Planetology* (2019).

**Jen Liu** lebt als bildende Künstlerin in New York. Sie arbeitet mit Video und Animation, Choreografie, gentechnisch verändertem Biomaterial, Skulptur und Malerei. In ihrer Praxis beschäftigt sie sich mit nationalen Identitäten, Gender und Ökonomie, neoliberaler industrieller Lohnarbeit und der Reaktivierung archivarischer Artefakte. Aus verschiedenen Forschungsfeldern erschafft sie fiktionale Welten, frei erfundene Narrative, die sich mit widerstreitenden Darstellungen von Vergangenheit und Gegenwart befassen. Sie erhielt den Creative Capital Award (2019), einen LACMA Art +Technology Lab Grant (2018) und ein Guggenheim Fellowship in Film und Video (2017). Ihre Arbeiten waren im Whitney Museum, dem MoMA, dem New Museum, New York City; dem Smithsonian American Art Museum, Washington, D.C.; in der Royal Academy, dem ICA, London; dem Kunsthaus Zürich, der Kunsthalle Wien, dem Aspen Museum of Art (US), der Henry Art Gallery, Seattle (US), dem MUSAC Léon (ES), dem UCCA, Peking, dem Times Museum, Guanzhou (CN), sowie auf der Shanghai Biennale 2014 und der Singapore Biennale 2019 zu sehen.

**Eva & Franco Mattes** sind ein in New York City lebendes Künstler\*innenduo. Ihre Arbeiten antworten kritisch auf unsere vernetzte Gegenwart und werfen einen schwarzhumorigen Blick auf die Ethik und Politik digitalen Lebens. Sie waren Teil zahlreicher Gruppenausstellungen, unter anderem bei der Sharjah Art Foundation (AE); im SFMOMA, San Francisco; bei der Athens Biennale; im Mori Art Museum, Tokio; dem Museum of Contemporary Art, Chicago, bei der Biennale für aktuelle Fotografie, Mannheim (DE); der Sydney Biennale; in der Whitechapel Gallery, London; dem Minneapolis Institute of Arts (US); dem Sundance Film Festival, Salt Lake City (US); dem MoMA PS1, Performa, New York City; dem National Art Museum of China Peking, dem New Museum, New York City, und bei der Manifesta 4, Frankfurt (DE). Seit 2001 gehören Eva & Franco Mattes zu den jüngsten Künstler\*innen, die jemals auf der Venedig-Biennale zu sehen waren. Ihre Retrospektiven wurden in der Fondation PHI, Montreal (CA), und dem Fotomuseum Winterthur, Zürich (2021) gezeigt. Weitere Einzelausstellungen waren im Nassauischen Kunstverein Wiesbaden (DE); der Team Gallery, Los Angeles; bei Essex Flowers und in der Postmasters Gallery, New York; der Carroll/Fletcher Gallery, London; und der Site Gallery, Sheffield (UK) zu sehen. Ihre Arbeiten sind Teil der Sammlungen des SFMOMA, des Whitney Museum of American Art, New York, des Fotomuseums Winterthur (CH), des X Museum, Peking, und des Walker Art Center, Minneapolis (US).

**Tom McCarthy** ist Autor und für seine Berichte, Manifeste und Medieninterventionen als Generalsekretär der International Necronautical Society, eines halbfictionalen Avantgarde-Netzwerks, bekannt. Seine Bücher *C* und *Satin Island* standen auf der Shortlist des Booker Prize. Weitere Veröffentlichungen waren *Transmission and the Individual Remix: How Literature Works* und *Men in Space*. 2013 erhielt McCarthy den ersten Windham Campbell Literature Prize der

Yale University. Er schreibt regelmäßig für Publikationen wie *The New York Times*, *The London Review of Books*, *Harper's* und *Artforum*. McCarthy lehrte am Royal College of Art London; der Columbia University, New York City; und der Städelschule Frankfurt (DE). 2019 war er Gastkurator der Ausstellung *Empty House of the Stare*, und 2022 wird er Gastkurator der umfangreichen Ausstellung *Holding Pattern* im Kunstnerhaus Oslo (NO) sein, die sich mit Themen und Motiven seiner Arbeit beschäftigt. Er lebt in Berlin, wo er 2019 Stipendiat des DAAD-Künstlerprogramms war.

**Lisa Messeri**, PhD, ist Assistenzprofessorin für Soziokulturelle Anthropologie an der Yale University. Sie arbeitet mit Forscher\*innen und Innovator\*innen, um zu ergründen, wie deren Praktiken und Vorstellungen ein breiteres Verständnis davon formen, was es bedeutet, in der Welt zu sein. In dem Buch *Placing Outer Space* (2016) geht Messeri der Frage nach, wie Planetenwissenschaftler\*innen und Exoplanetenforscher\*innen Planeten von wissenschaftlichen Objekten zu Orten und Welten verwandelt. Zurzeit schreibt sie an einem Buch, das die Fantasien und Technologien verwebt, die die Virtual-Reality-Community in Los Angeles antreibt. Messeri ist mehr eine Scully als ein Mulder.

**New Models** (NM) ist eine Medienplattform und Community, die sich mit den Auswirkungen von Netzwerktechnologie auf Kunst, den Tech-Sektor, Politik und Popkultur beschäftigt. 2018 von Caroline Busta, Daniel Keller und LILINTERNET in Berlin gegründet, umfasst NM etwa 1000 Nutzer\*innen und existiert weltweit über den New Models Discord Server und <https://newmodels.io>.

**Lisa Rave** ist in Großbritannien geboren und lebt und arbeitet seit 2001 in Berlin. Rave studierte Experimentalfilm an der Universität der Künste Berlin und Fotografie am Bard College, New York City. In ihrer essayistischen Arbeit untersucht sie häufig die Wirkmacht von Materie und die verborgenen Narrative der Stoffe, aus denen unsere moderne Welt gemacht ist, im komplexen Zusammenspiel von Kultur, Ökonomie und Ökologie. Sie war Stipendiatin von *The Current* an der TBA21 Thyssen Bornemisza Art Contemporary Academy; der Kunsthochschule für Medien in Köln, KHM (DE) sowie der Akademie Schloss Solitude im Jahr 2014. Ihre Arbeiten wurden unter anderem im Kunstmuseum Basel (CH); im Hessischen Landesmuseum Darmstadt (DE); in der Berlinischen Galerie; im BOZAR Brüssel, auf der Transmediale, Berlin; im Museum for Modern Art Dubrovnik (MOMAD); im mumok, Wien; auf der Toronto Biennale (CA); beim Lofoten International Art Festival, LIAF (NO); im NTU Centre for Contemporary Art Singapore; und im Württembergischen Kunstverein, Stuttgart (DE) gezeigt. Rave arbeitet derzeit an der Akademie der Bildenden Künste Nürnberg (DE).

**Rachel Rossin** ist Malerin und Programmiererin. Ihre interdisziplinäre Praxis hat sie zu einer Pionierin auf dem Gebiet der Virtual Reality gemacht. In ihren Arbeiten verbindet sie Malerei, Skulptur, Neue Medien, Gaming und Video zu digitalen Landschaften, die sich mit Entropie, Verkörperung, der Ubiquität von Technologie und deren Auswirkung auf die menschliche Psyche beschäftigen. Einzelausstellungen waren unter anderem in der Zabudowicz Collection, London; bei 14a, Hamburg (DE); in der The Journal Gallery und Signal Gallery, New York City; im Contemporary Art Centre, Riga; und bei Zieher Smith & Horton New York City. Gruppenausstellungen unter anderem im Frist Center for the Visual Arts, Nashville (US), K11 Art Museum, Shanghai (CN); ARS17, Kiasma Museum, Helsinki; The New Museum, New York City. 2015 war Rossin Fellow im Bereich Virtual Reality Research and Development am NEW INC des New Museum, New York City.

**Konstanze Schütze**, Dr. phil., ist Kuratorin, Kunstvermittlerin und Juniorprofessorin für Kunst Medien Bildung an der Universität zu Köln (DE) und forscht in der Kunstvermittlung und Kunstpädagogik an Fragen der bildwissenschaftlichen Medientheorie, sowie transdisziplinären

Forschungssettings und interinstitutionellen Ansätzen für die Kunstpädagogik. Sie ist Mitbegründerin und Kuratorin der queer-feministischen post-digitalen performativen Kunstplattform und des Kollektivs *dgtl fmnsn* auf <http://digitalfeminism.net/>. Aktuelle Projekte und Publikationen z. B. zu den Themen: Algorithmic Literacy Lab\* (<http://kunst.uni-koeln.de/algorithmic-literacy-lab/>), Critical Procedures (<http://kunst.uni-koeln.de/criticalfutures-possibleprocedures/>), Workbook Arts Education ([myow.org](http://myow.org)), *Doing Research* (2021), *After Humans* (2021), *Cultural Reader Pizza is God* (2018).

**Caroline Sindere** ist eine Forscherin und Künstlerin auf dem Gebiet des maschinellen Lernens. In den letzten Jahren hat sie sich mit den Auswirkungen von Technologie auf die Gesellschaft, mit Interface-Design und künstlicher Intelligenz sowie Missbrauch und Politik in digitalen Gesprächsräumen beschäftigt. Sie ist die Gründerin von Convocation Design + Research, einer Agentur, die die Schnittstellen von maschinellem Lernen, Benutzer\*innenforschung und Design für das öffentliche Wohl und die Lösung schwieriger Kommunikationsprobleme untersucht. Als Designerin und Forscherin hat sie mit Amnesty International, Intel, IBM Watson, der Wikimedia Foundation und anderen zusammengearbeitet. Sie war Stipendiatin der Harvard Kennedy School, der Mozilla Foundation, des Yerba Buena Center for the Arts, von Eyebeam und Frank-Ratchye STUDIO for Creative Inquiry, Carnegie Mellon University, Pittsburgh (US); sowie des International Center of Photography. Ihre Arbeiten wurde von der Ford Foundation, dem Omidyar Network, dem Open Technology Fund und der Knight Foundation unterstützt. Ausgestellt wurden sie unter anderem in der Tate Exchange, Tate Modern, dem Victoria and Albert Museum, London; dem MoMA PS1, New York City; LABoral Centro de Arte y Creación Industrial, Gijón (ES), Ars Electronica, Linz (AT), dem Houston Center for Contemporary Craft (US), *Slate*, *Quartz*, *Wired*. Caroline Sindere erhielt einen Master-Abschluss des Interactive Telecommunications Program der New York University.

**Dirk Sorge** arbeitet als Künstler und Kulturvermittler in Berlin und Sachsen. Er studierte Bildende Kunst und Philosophie und beschäftigt sich mit den Themen Normierung, Technisierung und Automatismen. Seine Arbeiten umfassen Installationen, Performances und Computerprogramme. Häufig wird das Publikum direkt involviert und das Konzept der Autorschaft hinterfragt. Er arbeitete für verschiedene Museen, darunter die Berlinische Galerie, das Bauhaus-Archiv und das Staatliche Museum für Archäologie Chemnitz. Dirk Sorge ist Gründungsmitglied von Berlinklusion, einem Netzwerk, das sich für die aktive Teilhabe von Menschen mit Behinderung in Kunst und Kultur einsetzt.

**Charles Stankievec** ist ein kanadischer Künstler, der in seiner künstlerischen Forschung das Prinzip der „Feldforschung“ in Embedded Landscapes, militärisch-industrieller Komplexe und Geopolitik vereint. Seine Arbeiten waren in zahlreichen Institutionen zu sehen, unter anderen im Louisiana Museum of Modern Art, Kopenhagen; dem Palais de Tokyo, Paris; dem Haus der Kulturen der Welt, Berlin; der National Gallery of Canada, Ottawa; bei Thyssen-Bornemisza Art Contemporary, Wien; im MASS MoCA Massachusetts; Musée d'art contemporain de Montréal, North Adams (US); dem Musée d'art contemporain de Montréal (CA), dem Canadian Centre for Architecture, Montréal sowie den Biennalen von Venedig (IT) und Santa Fe (US). Er sprach bei der *DOCUMENTA (13)* und der 8. Berlin Biennale für zeitgenössische Kunst. Seine Texte wurden bei Sternberg Press, e-flux, Verso, MIT Press und der Princeton Architectural Press veröffentlicht. 2015 erhielt er mit *Monument as Ruin* den OAG Award für die beste Einzelausstellung. Er ist Redakteur bei *Afterall* und gründete 2011 in Berlin den K-Verlag. 2007 war er Gründungsmitglied der Yukon School of Visual Arts in Dawson City (CA), die von der indigenen souveränen Nation der Tr'ondëk Hwëch'in verwaltet wird. Er ist Professor am Institut für Architektur, Landschaft und Design der University of Toronto (CA).

**Ramak Molavi Vasse'i** ist Rechtsanwältin für digitale Rechte und Policy Advisor. Sie ist Gastdozentin an der Universität Potsdam und IE Law School in Madrid. Zu ihren Forschungsschwerpunkten gehören Privatheit und Datenschutz, KI (Künstliche Intelligenz) und

algorithmische Systeme und Ethik sowie die Regulierung von Technologie. Ihre interdisziplinäre Arbeit widmet sich nachhaltiger und gemeinwohlorientierter Technologie.

Die **AURORA School for ARTists** an der Hochschule für Technik und Wirtschaft (HTW), Berlin bildet Kunst- und Kulturschaffende in Augmented Reality (AR) und digitaler Medienproduktion weiter. In regelmäßigen praxisnahen Schulungsprogrammen werden bereits existierende AR-Lösungen aus dem Kreativbereich vorgestellt und davon ausgehend Ideen für die weitere Umsetzungen entwickelt. Im AURORA-Produktionslabor kann außerdem ein Teil der konzipierten AR-Apps mit Unterstützung des AURORA-Teams realisiert und programmiert werden. Die AURORA School for ARTists wird von 2018 bis 2021 gefördert vom Europäischen Fonds für Regionale Entwicklung (EFRE) im Rahmen des Programms Stärkung des Innovationspotenzials in der Kultur II mit Unterstützung der Senatsverwaltung für Kultur und Europa.

Das **Jugendgremium Schattenmuseum** sind ein Kollektiv von 14 Jugendlichen, die Museen und Kulturinstitutionen auf ihre Jugendtauglichkeit hin beraten und eigene künstlerische Interventionen entwickeln. Die Gruppe gründete sich 2018 im Kontext einer Zusammenarbeit mit dem Jüdischen Museum Berlin und trifft sich seither regelmäßig und in Ferienworkshops, um an eigenen Projekten und in Kooperationen zu arbeiten. Mit sideviews e. V. entwickeln die Jugendlichen Ausstellungen an Berliner Museen. Sie dokumentieren ihre Arbeit auf [schattenmuseum.de](http://schattenmuseum.de).

**MOTIF** ist ein unabhängiger Think Tank, der an der Schnittstelle von Technologie und Gesellschaft arbeitet. MOTIF forscht und berät Organisationen und politische Entscheidungsträger\*innen zu fairen Technologien. Aktuelle Schwerpunktthemen sind faire Plattformarbeit, feministische KI (Künstliche Intelligenz) und offene, digitale Infrastrukturen für zivilgesellschaftliche Organisationen.