

K^EUNSTLER

KRITISCHES LEXIKON DER
GEGENWARTSKUNST



AUSGABE 107 / NOV. 15 / 3. QUANTAL 2014

ARAM BARTHOLL

ANNETTE DOMS

Materialisierung des Nicht-Greifbaren

ANNETTE DOMS Game Art, Big Data, Cloud, Facebook und Twitter – digitale Medien und Netzwerke prägen die Gesellschaft des frühen 21. Jahrhunderts. Sie sind omnipräsent und werden seit ihrer Entstehung auch in der Kunst reflektiert. Aram Bartholl (*1972) ist ein in Berlin lebender Konzept- und Medienkünstler, der sich mit einem vielseitigen Spektrum an Arbeiten stets am Puls seiner Zeit bewegt. Der Impuls des 21. Jahrhunderts ist geprägt durch die digitale Revolution, und so kommt es, dass die Arbeiten von Aram Bartholl historisch relevant dokumentieren, was morgen schon wieder obsolet sein könnte.

Das Digitale betrifft heute alle Lebensbereiche und führt zu permanenten Veränderungen in Gesellschaft und Kultur, in Bildender Kunst, Musik, Architektur, Design oder Mode. Mit dem Digitalen wächst auch eine neue Generation von Künstlern heran, die sich eine Welt ohne Computer nicht mehr vorstellen kann. Für diese Generation ist die tägliche Nutzung des Internets die Regel. Eine Unterscheidung zwischen online und offline gibt es nicht mehr, denn Computer und mobile Techniken ermöglichen es, stets online zu sein und beeinflussen das soziale Leben und die zwischenmenschlichen Beziehungen.

Die kritische Auseinandersetzung mit diesen digitalen Welten und deren Auswirkungen auf den menschlichen Alltag stehen im Zentrum des Werks von Aram Bartholl. Der Name seiner Website ist Programm: datenform.de.¹ Aram Bartholl, in Bremen geboren, wächst in einer traditionellen Künstlerfamilie auf – zeitgleich zu bahnbrechenden Entwicklungen der digitalen Technologien wie Computer, Internet, Mobiltelefon und MP3-Player. Er nimmt sie mit größerem Interesse wahr als viele seiner Kollegen. Computerspiele faszinieren ihn von Anfang an und regen ihn zum kritischen Nachdenken an. 1995, kurz nach dem Aufkommen des Internets, geht er nach Berlin, um Architektur an der Universität der Künste zu studieren. Doch das Interesse am virtuellen Raum, an Computerspielen und 3-D-Animationen führen den angehenden Architekturstudenten schon sehr bald in eine Richtung, in der er dem realen Raum langfristig den Rücken kehren wird.² 2001 gewinnt er mit seiner Diplomarbeit *Daten am Ort* den innovativen Browserday-Wettbewerb, der dazu aufrief, marktbeherrschende Browserstandards zu hinterfragen und drahtlose Kommunikationsmodelle zu entwickeln, die den Stadtraum aufwerten sollen.³ Aram Bartholls eingereichtes Projekt ist für mobile Computer und untersucht die verschiedenen Möglichkeiten, die weltweit verfügbaren Informationen aus den Datennetzen räumlich neu zu positionieren⁴ sowie den physischen Raum aus anderen Blickwinkeln heraus neu zu entdecken.

Nachfolgende Arbeiten werden zunächst im Berliner Chaos Computer Club (CCC) gezeigt, der zu dieser Zeit „die größte europäische Hackervereinigung und (...) Vermittler im Spannungsfeld technischer Forschung und sozialer Entwicklungen“⁵ ist. Sie alle kreisen um den Einfluss des

Digitalen auf die technologisch getriebene Gesellschaft und das Bedürfnis des Künstlers, netzabhängige Welten in den Bereich des Offline-Lebens, also in die physische Welt, zu transferieren. Digitale Kunst ist sehr vielseitig und in der Produktion stets mit dem Einsatz neuer Technologien verknüpft. Angefangen mit den ersten Plotterzeichnungen aus den 1960er-Jahren über Videoanimationen, Netzkunst, digitale Malerei, interaktive Installationen, Skulpturen, Fotografie bis hin zur Game Art befindet sie sich in steter Weiterentwicklung. Neue internetspezifische Vorgänge ermöglichen seit den 1990er-Jahren, Kunstprojekte im Netz zu entwickeln und zu verbreiten.⁶

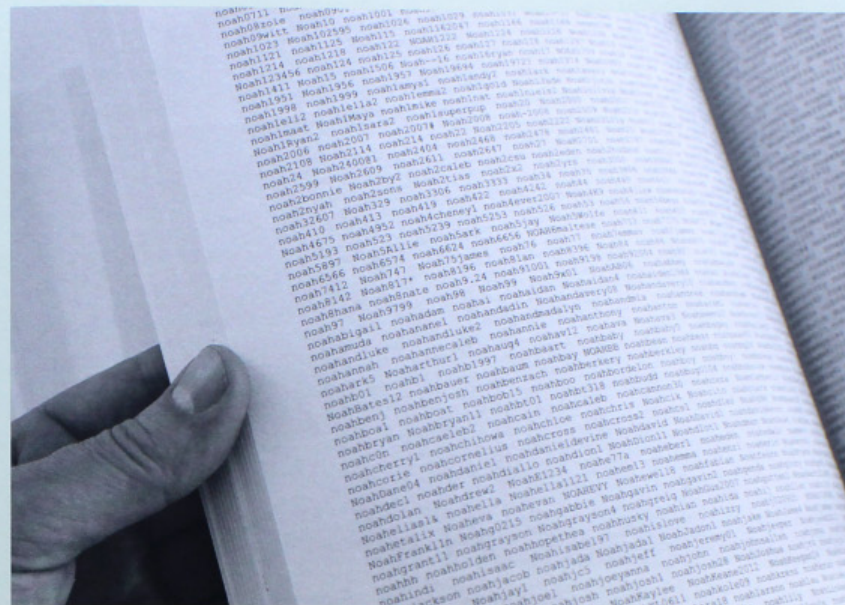
Der Künstler und Digital Native Aram Bartholl geht den umgekehrten Weg, indem er den Cyberspace durch Objekte, Installationen oder Performance physisch erfahrbar macht. Aram Bartholl wuchs mit Computerspielen auf. Seine ersten künstlerischen Arbeiten sind Nachbauten digital entworfener Requisiten – Äxte aus dem berühmten Spiel *World of Warcraft* oder Munitionskisten aus *Counter Strike* –, welchen er, einem 3D-Printer gleich, haptisch wahrnehmbare Form verleiht und sie, dem ursprünglich dem Kontext entzogen, in den Ausstellungsraum platziert.

First Person Shooter (2006) ist eine downloadbare Paper-Cut-Brille mit integriertem Waffenarm vor der rechten Linse im rechten Brilleninnenrahmen, ganz im Stil typischer Ego-Shooter-Spiele wie *Quake*, *Doom* oder *Half-Life*, in denen der Spieler aus der Egoperspektive in einer frei begehbaren, dreidimensionalen Spielwelt agiert und mit Schusswaffen andere Gegner bekämpft. Brillenträger von

„Die kritische Auseinandersetzung mit digitalen Welten und deren Auswirkungen auf den menschlichen Alltag stehen im Zentrum des Werks von Aram Bartholl.“

First Person Shooter befinden sich in eben dieser Spieler-Perspektive und nehmen den Raum wie beschrieben mit verlängertem Waffenarm wahr. Aram Bartholl reizt hier die immer realistischer werdenden Kulissen von Computerspielen aus und erinnert an die Gamer, die sich unbewusst stunden- und tagelang in virtuelle Welten vertiefen. Die *First Person Shooter*-Brille soll helfen, die unsichtbare Ebene zwischen virtuellen und realen Welten aufzudecken und kritisch über die Brutalität von Waffenspielen nachzudenken.⁷

Auch die Arbeit *WoW* (2006–2009, Abb. 14) ist durch Videospiele inspiriert, diesmal die Typografie betreffend. Sie basiert auf Interaktion. Wesentlicher Bestandteil ist zu-



6
FORGOT YOUR PASSWORD?, 2013
Acht Bände mit Passwörtern aus LinkedIn.com

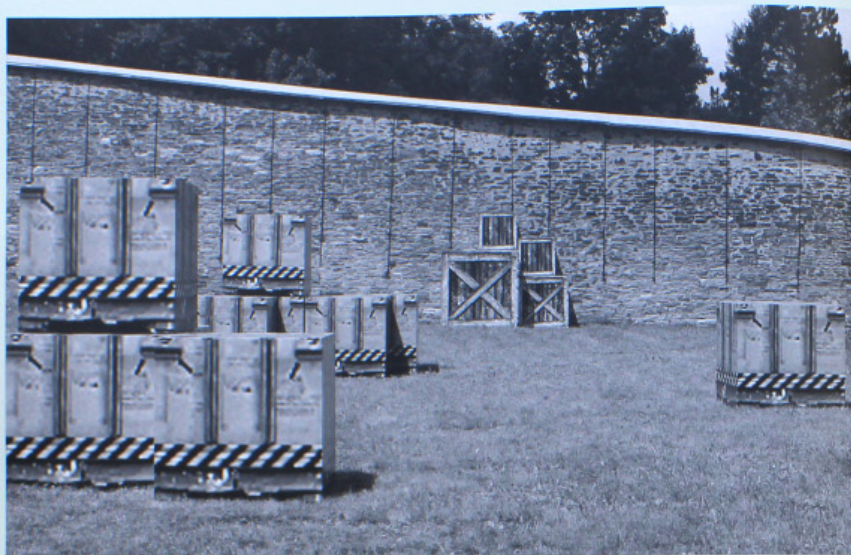
nächst ein Workshop, der dazu einlädt, eigene Avatar-Namen zu erschaffen, die typisch für 3D-Online-Welten sind. Gemeinsam werden diese als Schablone ausgeschnitten, schließlich mit unsichtbaren Drähten schwebend über dem Kopf angebracht und die Workshop-Teilnehmer dazu aufgefordert, als lebende Avatare, wie etwa im Spiel *World of Warcraft*, im öffentlichen Raum zu intervenieren. Das Projekt nutzt auch hier die Welt der Computerspiele als Mittel der Aufmerksamkeit, um den Umgang mit virtuellen Welten kritisch zu würdigen und deren nachhaltigen Einfluss auf soziale Bindungen zu hinterfragen.

Grenzen von Spiel und Realität

Die Arbeit *Dust* (2006, Abb. 7) ist ein maßstabsgetreu nachgebautes Modell des berühmten Computerspiels *Counter Strike*, für das Bartholl 2011 einen Preis von der renommierten New Yorker Institution Rhizome erhält.⁸ *Dust* spielt auf das perfekte räumliche Vorstellungsvermögen eines geübten Computerspielers an. Langfristiges Ziel ist es, aus dem

Modell ein konkretes Gebäude in Form einer öffentlich begehbaren Skulptur zu erschaffen, die nicht nur den virtuellen Ort materialisiert, sondern auch die Grenzen von Spiel und Realität aufhebt. Die Gamer unter den Ausstellungsbesuchern fühlen sich sofort wiedererkannt, die anderen bedürfen einer Erklärung und werden zum Nachdenken angeregt.

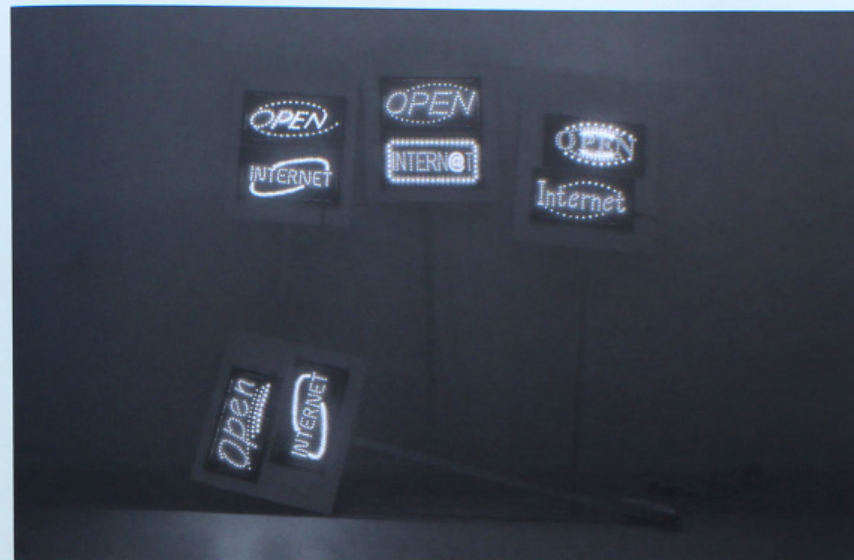
Neben der Auseinandersetzung mit Computerspielen geht es dem Künstler um die kritische Betrachtung der zunehmend menschlichen Abhängigkeiten internetspezifischer Orientierungssysteme oder Datentransfers. Große Anerkennung und Aufmerksamkeit erfährt die Arbeit *Map* (2006, Abb. 12, 13), eine Installation im öffentlichen Raum, die die blasenartigen roten Markierungsnadeln des standortbasierten Geoinformationssuchdienstes Google Maps in den realen Raum überträgt. Im Netz dienen sie als Lokalisierungshilfe für gesuchte Standortanfragen. Stecknadeln mit A definieren das Zentrum eines jeweiligen Standortes. In den Online-Karten werden sie mit Schattenwurf dargestellt – ein Trick von Google, der die dreidimensionale Wirkung



7
DUST, 2006
Installation nach dem Computerspiel Counter Strike
Winter Prison, Sherbrooke, Quebec, Kanada

der Karten verstärkt. Im Satellitenmodus wirken sie sogar wie reale Skulpturen im Raum. Aram Bartholl erkennt die physische Qualität dieser Netz-Symbole, lässt sie maßstabsgetreu zum Web-Interface nachbauen, platziert sie im städtischen Raum und konfrontiert die Bürger mit ihren realen Größenverhältnissen. Wohl jedem bekannt, thronen sie als Mahnmal im Urbanen und erinnern zugleich daran, wie unentbehrlich die Orientierungshilfen von Google inzwischen den physischen Raum beeinflussen.¹⁰ Dass der Medienkünstler Aram Bartholl auch zeichnerisches Talent besitzt, stellt er in seiner Arbeit *Google Portrait Series* (2006–2014, Abb. 15) unter Beweis.¹¹ Ein Google-Portrait ist eine digitale Zeichnung, die die Google-Suchanfrage für eine bestimmte Person in Form einer codierten URL anzeigt. Besitzer eines Smartphones haben die Möglichkeit, die abstrakte Matrix der Codes mit Hilfe einer Barcode-Reader-App zu entschlüsseln. Interessant ist, dass die Suchanfrage die jeweilige Person nicht isoliert, sondern stets im Zusammenhang mit ihren Aktivitäten anzeigt, was wiederum dazu führt, dass sich die Ergebnisse in Abhängigkeit von der

Zeit verändern, die Zeichnungen der QR-Codes jedoch permanent und statisch bleiben – trotz ständig wechselnder Online-Identität. Die Gattung des Porträts hat eine jahrhundertalte Geschichte hinter sich. Aram Bartholl hat sich in dieser Serie teilweise selbst porträtiert. Die Darstellung in vielen schwarzen geometrischen Körpern ist die wohl radikalste Form eines Porträts und hinterfragt vortrefflich die heutige Auffassung von Identität und Persönlichkeit. Manche der QR-Zeichnungen werden zusätzlich durch das bewusste Verwischen der im Netz akkurat dargestellten QRs abstrahiert. Der Effekt spielt auf die Doppeldeutigkeit der komplexen Offline- und Online-Welten an, die sich wie ein roter Faden durch das Werk des Künstlers zieht. Wie flexibel und multimedial Aram Bartholl den Einfluss von Online-Daten auf den Offline-Raum thematisiert, zeigt eine weltweit Aufmerksamkeit erregende Aktion des Medienkünstlers aus dem Jahr 2009. Sie passiert, als ein Kameraswagen von Google Streetview die Straßen von Berlin durchfotografiert, um die Bilder später für das Internet nutzbar zu machen. Der Künstler sitzt in einem Café, als er die Chan-



8
OPEN INTERNET, 2012
Lichtinstallation
LED-Reklameschilder, Holztafel, Holzpfosten, Kabel
50 x 5 x 160 cm

ce erkennt, alles stehen und liegen lässt und diesem Auto hinterherzurennen beginnt. In der Presse wird er im Zuge der Diskussion um das Recht auf die Privatsphäre auch als „wütend schimpfender Mann hinter Google-Auto“¹² dargestellt. Später wird die Aktion für die Nachwelt in Form der Fotoserie *15 Seconds of Fame* (Abb. 16) archiviert und dem Kunstmarkt zur Verfügung gestellt.¹³ Aram Bartholl wird inzwischen von zwei internationalen Galerien vertreten, die sich ausschließlich der digitalen Kunst verschrieben haben: von dem deutschen Galeristen Wolf Lieser, der seit 2003 die Galerie DAM (Berlin | Frankfurt)¹⁴ betreibt, und von Philippe Riss, Galerist der Xpo Gallery in Paris.¹⁵ *Dead Drops* (Abb. 1) ist ein offline-basiertes globales Peer-to-File-Sharing-Netzwerk im öffentlichen Raum, das der Künstler erstmals 2010 in New York, während seines Residenzaufenthaltes bei Eyebeam¹⁶, realisiert. Die Idee ist einfach und zugleich genial. Mittels Spachtelmasse werden USB-Laufwerke in Wände oder Bordsteine eingemörtelt und für die breite Öffentlichkeit nutzbar gemacht, so dass jeder Passant mit einem Notebook digitale Daten von

den *Dead Drops* ziehen oder hinterlassen kann. Ein Internetzugang ist für das Teilen dieser Daten weder notwendig noch erwünscht. Im Gegenteil, sie umgehen die global in die Kritik geratene Online-Überwachung der NSA sowie des britischen Geheimdienstes und ermöglichen den ungestörten Datentransfer. 2011 wird *Dead Drops* im Museum of Modern Art in New York, 2013 im Fridericianum in Kassel ausgestellt. Die Fortführung der *Dead Drops* bildet die Arbeit *DVD Dead Drop* (2012), eine permanente Installation an der Außenwand des Museum of Moving Images (MMI) in New York. Auch hier werden Passanten zur Interaktion aufgefordert, diesmal um eine unbespielte DVD in den 12,3 cm breiten, schmalen Schlitz im Mauerwerk des Museums einzuführen. Der Symbolcharakter der Arbeit ist eindeutig. Das Kunstwerk ist 24 Stunden am Tag in Betrieb und benötigt auch hier keinen Internetzugang. Wer nicht persönlich ins Museum kann oder geht, erhält die Ausstellungsansichten, Exponate oder auch andere Eindrücke auf der gebrannten Platte: als Kunstwerk über Kunstwerke in einem Museum am Museum, einführbar in einen einfachen Strich, der auch

ohne Interaktion Raum für weiterführende Interpretationen übrig lässt. Historiker fühlen sich an den Zeichnungsbegriff der Minimal Art und Konzeptkunst erinnert, ebenso an Werke von Yves Klein. Die ungewöhnliche Kombination aus den Elementen – Datenträger und Mauerwerk – erinnert bei beiden *Dead Drops* an Aktionen des Guerilla-Marketings, die, ähnlich ungewöhnlich und einfach, bei vielen Menschen Erstaunen und Neugierde auslösen.

Manifest der Neutralität

Aktion – Reaktion! Auch das Werk *Open Internet* (2012, Abb. 8) passiert und interveniert im öffentlichen Raum. Aram Bartholl nutzt diese Arbeit, um einen neuen Weg der Netzkultur zu definieren, indem er zwei industriefertige LED-Leuchtreklameschilder mit den Worten „OPEN“ und „INTERN@T“ bespielt, sich diese um den eigenen Körper hängt, wie ein Sandwich-Mensch die Straßen New Yorks durchschreitet und dabei seinen persönlichen 3G-Hotspot zur freien Nutzung des Internets für die ihn umgebenden Menschen zur Verfügung stellt. Die Arbeit gilt als Manifest für jederzeit und frei zugängliches Internet und für Netzneutralität. Sie spielt mit den Gewohnheiten einer auf Leuchtreklame reagierenden Konsumgesellschaft und dem subtilen Einfluss der Werbeindustrie. Darüber hinaus visualisiert die Arbeit die Zusammenhänge zwischen Netz und Alltagswirklichkeit und wie die neuen Netzkulturen die Wahrnehmung unserer Welt zu verändern beginnen.

Eine derart konsequente Fokussierung auf die Netzkultur zeigt eine weitere typografische Arbeit von Aram Bartholl, die als Skulptur nach Vorbild der bekannten Captcha Codes entsteht. Captchas sind Codes, die bei der Eingabe von Daten oder Kommentaren von Internet-Usern abgefragt werden, um sicherzustellen, dass die Formulareingabe tatsächlich über Menschen erfolgt, denn Captchas sind codiert und von Maschinen unlesbar. *Are you Human?* (2013, Abb. 2, 3, 4, 5) präsentiert einen solchen Captcha Code in Form eines überlebensgroßen und rostigen Stücks Eisen. Die Größe und das tatsächliche Gewicht der Arbeiten stehen im starken Kontrast zu den flüchtigen Signaturen im Internet und zeigen vortrefflich Bartholls stete Absicht, Nicht-Greifbares aus dem Netz zu materialisieren.

Dass der Künstler zudem keine aktuellen politischen Themen scheut, zeigt die Intervention *#OpObama* (Abb. 9, 10). Hintergrund der Arbeit ist ein Besuch des amerikanischen Präsidenten Barack Obama in Berlin im Juni 2013. Der Besuch erfolgt kurz nach den Enthüllungen des US-amerikanischen Whistleblowers Edward Snowden über das Ausmaß der globalen Überwachungspraktiken der bereits genannten Geheimdienste. Aram Bartholl schließt sich den Protesten gegen den Präsidentenbesuch mit einer selbstcollagierten Porträtmassage an, die den Präsidenten mit Google-Brille und einem Schild mit der Aufschrift „Prism“ zeigt. Die Anleitung zum Nachbau der Maske kann auf der Seite fffff.at

heruntergeladen werden – einer Internetplattform gleichgesinnter Künstler der von Evan Roth und James Powderly gegründeten Gruppe F.A.T. (Free Art and Technology).¹⁷ Der Aufenthalt in Berlin wird wenig später von sehr vielen Masken begleitet und die Presse erfreut sich an aufsehenerregendem Fotomaterial.

Ebenso 2013 entsteht die weiß eingebundene Buchserie mit der Aufschrift *Forgot your Password?* (Abb. 6). Sie besteht aus acht Bänden, die 4,7 Millionen Passwörter des sozialen Netzwerks LinkedIn.com enthalten. LinkedIn hat im Sommer 2012 seine gesamte Datenbank von damals 120 Millionen Usern an russische Hacker verloren. Knapp 6,5 Millionen der 120 Millionen verschlüsselten Passwörter wurden von den Hackern online geleakt. 4,7 Millionen Passwörter davon wurden von Entschlüsselungsfans entschlüsselt und im Netz für jedermann sichtbar gepostet. Bartholl nutzt die Gunst der Stunde, um diese Sammlung an Benutzerkennwörtern in alphabetischer Reihenfolge in Form eines Buches zu verewigen. Physisch greifbar und dem Kunstmarkt überlassen, wirken die tatsächlich gedruckten Passwörter

Aram Bartholl ist einer der wichtigsten Künstler in Deutschland, der konsequent die Beziehungen von Online-Daten und deren Einfluss auf das tägliche Leben thematisiert.

zugleich auch der Vergänglichkeit des Netzes entgegen – zum Nachteil der User, die ständig dazu gezwungen sind, neue Passwörter zu entwerfen.

Wer dagegen am Workshop *Killyourphone.com* (2014, Abb. 11) teilnimmt und bereit ist, eine preiswerte, kommunikationsabweisende Silver-Cell-Tasche für sein Mobiltelefon zu nähen, der versteht und unterstützt die Intention des Künstlers, Widerstand gegen Lokalisierungs- und Tracksysteme zu leisten.¹⁸ Doch Aram Bartholl geht auch hier noch einen Schritt weiter. Geradezu paradox, denn was sich auf der einen Seite als Eingriff in die moderne Kommunikation auswirkt, regt auf der anderen Seite zu Diskussionen rund um Überwachungsthemen an. Die Tatsache, dass ein einfaches Stück Stoff ein hochentwickeltes Kommunikationsinstrument wie das Smartphone auszulöschen vermag, erfreut den Künstler genauso wie die Tatsache, dass ein analoges Objekt hier deutlich stärkere Kräfte zu entwickeln vermag als die fragile digitale Welt der modernen Kommunikationsgesellschaft.

Die vollkommene Abdankung des Internets zeigt Bartholls



16a



16b

16a + 16b
15 SECONDS OF FAME, 2009
Fotoserie

Arbeit *Dropping the Internet* (2014, Abb. Cover).¹⁹ Sie fungiert als persönlicher Kommentar des Künstlers zum aktuellen Status des Internets, das vor nicht allzu langer Zeit noch als Freiheits-, Fortschritts- und Bildungsinstrument gefeiert wurde, das aber heute – im Empfinden des Künstlers – durch massive Eingriffe in die Persönlichkeitsrechte des Menschen seine Unschuld vollkommen verloren hat. *Dropping the Internet* entstand unter dem Eindruck der mutigen Offenbarungen des US-amerikanischen Whistleblowers Edward Snowden (*1983), der 2013 die globalen Überwachungs- und Spionageaffären aufdeckte. Die Arbeit soll zum Nachdenken im Umgang mit digitalen Daten – privat und / oder geschäftlich – und deren Versand in der viel-

„Die Tatsache, dass ein einfaches Stück Stoff ein hochentwickeltes Kommunikationsinstrument wie das Smartphone auszulöschen vermag, erfreut den Künstler genauso wie die Tatsache, dass ein analoges Objekt hier deutlich stärkere Kräfte zu entwickeln vermag als die fragile digitale Welt der modernen Kommunikationsgesellschaft.“

fach genutzten Cloud, bei Facebook, Google oder Twitter anregen und deren Missbrauch durch Firmen, Finanzämter oder Geheimdienste anmahnen. Darüber hinaus kann *Dropping the Internet* als Hommage an die Arbeit *Dropping a Han Dynasty Urn* (1995) des vielfach diskutierten chinesischen Künstlers Ai Weiwei gesehen werden.²⁰ Letztere besteht aus drei lebensgroßen Fotografien, die Ai Weiwei vor einer Wand darstellen, wie er eine historische Vase aus der Zeit der Han-Dynastie auf den Boden fallen und zerschellen lässt. Analog zu diesen Fotografien stellt Aram Bartholl sich vor einer Graffiti-Wand dar – eine der oben beschriebenen Internet-LED-Leuchttafeln in seinen Händen haltend. Sein Blick ist nachdenklich, ernst und frontal auf den Betrachter gerichtet. Auf dem zweiten Foto lässt er den Leuchtkasten frei auf den Boden fallen. Der fallende Kasten ist im Gegensatz zu Ai Weiweis Vase in Höhe seiner Leiste positioniert, was die männliche Potenz des Internets symbolisiert. Das dritte Foto zeigt „das Internet“ auf dem Boden zerschellt. Des Künstlers Blick bleibt unberührt. Der geplante Akt symbolisiert Bartholls Gleichgültigkeit gegenüber dem Internet. Die Stellung der Hände erinnert an die Unschuldsgestik eines Untätigen. Analog zu Ai Weiweis Arbeit geht es darum, sich das Internet als Vase vorzustellen. Eine Vase oder Blase, die man zwar nicht so einfach zerschellen lassen

kann, deren ursprüngliche Intention und Ideologie man jedoch überdenken sollte, wenn es darum geht, die Welt durch neue Technologien verbessern zu wollen.

Ganz ohne Internet kommt jedoch auch Aram Bartholl nicht aus, vor allem bei der Verbreitung seines Œuvres. Arbeiten wie *Dead Drops*, *First Person Shooter* oder *#Op Obama* werden nicht nur durch Do-it-yourself-Aufrufe via Twitter, Instagram oder Facebook in die Welt getragen, sondern wie alle seine Arbeiten auch auf den entsprechenden Webseiten verzeichnet und dokumentiert.

Parallel zur künstlerischen Auseinandersetzung mit der digitalen Kunst wirkt Aram Bartholl auch als Kurator und leitet Talks. In seinen jüngst kuratierten Ausstellungen *OFFLINE ART: HARD CORE* im Kunstverein Kassel und *OFFLINE ART: NEW 2* in der Pariser Xpo Gallery offenbart Aram Bartholl erneut sein ambivalentes Verhältnis zu analogen und digitalen Themen, zu cyber und real.²¹ Für ihn hat das Internet inzwischen einen so starken Einfluss auf die Gesellschaft, dass es ihm unmöglich erscheint, nicht darüber zu diskutieren. Es ist die Bühne des 21. Jahrhunderts und für den Künstler nichts anderes als eine andere Bedeutung von *Hello World*.²² In der Gruppenausstellung lädt er insgesamt 14 bekannte Künstler wie Vuk Cosic, Eva & Franco Mattes, Rafael Rozendaal oder Constant Dullaart ein, um die Exponate der Galerie – 14 Internetrouter – mit ihren Werken zu bespielen. Dies können Webseiten, Videos oder Animationen sein. Die Arbeiten sind interaktiv und erfordern den Einsatz des Betrachters, der erst sein Smartphone aktivieren und sich in den jeweiligen Router einloggen muss, um das entsprechende Kunstwerk sehen zu können. Anti-mobile Ausstellungsbesucher ohne technische Begleitung müssen sich mit dem Anblick der Router zufrieden geben. Sie sehen sie zwar wie Objekte an den Wänden hängen, bleiben aber trotzdem blind. Digitale und reale Welten verlaufen auch hier im Sinne des Künstlers bewusst und konsequent konvergent. Zudem zeigt die Ausstellung, dass nicht unbedingt jeder Ausstellungsbesucher so gut vernetzt ist, wie heute angenommen werden darf.

Im Kontrast zu den Routern im White Cube steht das Komplementärprojekt *Speed Shows*.²³ Das Format der Ausstellung lädt Künstler dazu ein, sich die Computer eines Internetcafés zu eigen zu machen, diese mit Kunstwerken zu bespielen und möglichst viele Freunde und Kuratoren einzuladen, um an diesem Event teilzunehmen. Netzkünstler treffen sich im Netz in einem Netzwerkcafé. Dies entspricht auch der Sharing-Kultur des 21. Jahrhunderts und geht sogar soweit, dass der Künstler den öffentlichen Raum zum Ausstellungsraum erklärt.

Rund-um-die-Uhr-Vernetzung

Aram Bartholls Ausstellungen und Events treffen den Nerv der Zeit und ziehen nicht nur das Interesse von Computer- oder Internet-Nerds an. Der Einfluss des Internets ist heute



10
#OPOBAMA, 2013
Intervention



11
KILLYOURPHONE.COM, 2014
Workshop

jedermann bewusst und weitet sich bis in die abgelegenen Wüstengebiete aus. Der Begriff C-Gen (Connected Generation) hat sich bereits etabliert. Die hier stattfindenden Transformationen werden vor allem in der Werbebranche und im Geschäftsleben im Sinne der Kundenbindung bedacht. PDD (Primary Digital Device) ermöglicht es, 24 Stunden am Tag vernetzt zu sein. Es wird genutzt, um Musik, Videos oder andere Inhalte downzuloaden, mit Freunden oder der Familie in Kontakt zu bleiben und den ständig wachsenden Kreis an Bekannten zu halten. Smart Homes sind keine Science-Fiction-Visionen mehr, sondern Realität, und sorgen durch intelligente Vernetzung von Haustechnik via Smartphone- oder Tablet-Steuerung für höhere Wohn- und Lebensqualität. Netzartig durchdringt die digitale Revolution auch Privatsphären, Copyright, Transparenz, Werbung, Fiktion. Die Menschen beginnen, sich an das digitale Leben zu gewöhnen und dieses als natürlich anzunehmen. Aram Bartholl ist einer der wichtigsten Künstler in Deutschland, der konsequent die Beziehungen von Online-Daten und deren Einfluss auf das tägliche Leben thematisiert. Sei-

ne Performances, Skulpturen, Readymades, Installationen und Interventionen im öffentlichen Raum sind klug konzipiert und doppeldeutig umgesetzt. Dem Ausmaß digitaler Kunst, die sich gesellschaftskritisch wie auch zukunftsweisend mit neuen Technologien auseinandersetzt, sind heute zwar keine Grenzen gesetzt. Doch in der Vermittlung ist ein Umdenken nötig. Aram Bartholl hat sich dieses Ziel von Anfang an gesetzt.



ANNETTE DOMS

geb. 1973; Studium der Kunstgeschichte, Archäologie und Allgemeine Psychologie in München; 2003 Promotion zur Situation und Rezeption moderner Malerei in der Nachkriegszeit; seit 2000 freie Kuratorin; seit 2007 selbstständig als Kunstberaterin mit den Schwerpunkten zeitgenössische Kunst, Neue Medien und Computerkunst; seit 2010 Ausloberin des Nachwuchskünstler-Förderpreises ARTWARD; Mit-Gründerin und künstlerische Leiterin der UNPAINTED Media Art Fair 2014; Ausstellungen und Publikationen zur zeitgenössischen Kunst, u.a. zu Lab[au], MetaDeSIGN Book (2011), für das Goethe-Institut, das Kunstmuseum Reutlingen und die Kunsthalle zu Kiel.

ANMERKUNGEN

- 1 datenform.de
- 2 rhizome.org/editorial/2011/aug/24/artist-profile-aram-bartholl/
- 3 datenmort.de
- 4 Drahtlos vernetzt, Page (Zeitschrift), 02.2002, Seite 18
- 5 datenmort.de
- 6 www.ccc.de
- 7 Annegret Erhard, in: Artinvestor, Ausgabe 03/14, S. 81
- 8 gizmodo.com/2013/30/gizmodo-gallery-aram-bartholl-sees-in-fps-mode
- 9 rhizome.org/editorial/2011/jul/6/rhizome-commissions-2011
- 10 Station der Maps waren unter anderem in Berlin, Arles, Taipei, Szczecin (Polen) und Kassel
- 11 datenform.de/googleportrait.html
- 12 datenform.de/blog/tag/1Secondsofame
- 13 2013 im Kunstverein Arnsberg
- 14 www.dam-gallery.de
- 15 www.xpogallery.com/en
- 16 Eyebeam ist ein 1997 gegründetes Zentrum für Medienkunst in Chelsea, NY, das sich für die Präsentation und Etablierung von zeitgenössischer Medienkunst einsetzt, eyebeam.org
- 17 ffffff.at/download/Obama-mask-with-Google-Glass-and-PRISM-label.pdf
- 18 Der Workshop wird erstmals 2013 beim Chaos Communication Congress realisiert. Dem folgt eine Do-it-yourself-Anleitung mittels eigener Homepage killyourphone.com
- 19 datenform.de/dropping-the-internet.html
- 20 vimeo.com/64886243
- 21 www.aqnb.com/2013/09/05/an-interview-with-aram-bartholl
- 22 www.dw.de/out-of-the-internet-and-into-the-gallery/a-17085144
- 23 speedshow.net

KÜNSTLER

KUNSTISCHES LEXIKON DER
GEGENWARTSKUNST

Erscheint viermal jährlich mit insgesamt 28 Künstlermonografien auf über 500 Text- und Bildseiten und kostet im Jahresabonnement einschl. Sammelordner und Schuber 148,- Euro im Ausland 158,- Euro frei Haus.
www.kunsthandel-verlag.de

Postanschrift für Verlag und Redaktion
Der Kunsthandel Verlag GmbH
Dornhofstraße 100
63263 Neu-Isenburg
Deutschland
Tel. +49 6102 88256-0 / Fax +49 6102 88256-19
Bankkonto: Frankfurter Volksbank e.G.
Konto-Nr. 600 070 6033, BLZ 501 900 00
SWIFT-BIC: FVBDEF33
IBAN DE73 5019 0000 6000 7060 33

Gründungsherausgeber
Dr. Dietlef Bluemler
Prof. Lothar Romain †

Chefredaktion
Heinrich Ackermann

Geschäftsführung
Angela Escudero

Layout / Produktion
Peter Steinkönig, Manfred Fischer

Abonnement und Leserservice
Künstler-Aboservice
Dornhofstraße 100
63263 Neu-Isenburg
Tel. +49 6102 88256-0
Fax +49 6102 88256-19
kuenstler@kunsthandel-verlag.de

Prepress / Druck
Grafisches Centrum Cuno, Calbe

Die Publikation und alle in ihr enthaltenen Beiträge und Abbildungen sind urheberrechtlich geschützt. Jede Verwertung, die nicht ausdrücklich vom Urheberrechtsgesetz zugelassen ist, bedarf der vorherigen Zustimmung des Verlages. Dies gilt insbesondere für Vervielfältigungen, Bearbeitungen, Übersetzungen, Mikroverfilmungen und die Einspeicherung und Verarbeitung in elektronischen Systemen.

© Der Kunsthandel Verlag GmbH,
Neu-Isenburg 2014

ISSN 0934-1730