

Sehr geehrte Damen und Herren,  
Liebe Studenten,  
Liebe Teilnehmer der Tagung „Grenzgaenge in/zwischen Kunst - und Vermittlung“,

Ich möchte heute meine Untersuchungen zur „performativen Konversation“ als Potential neuer Repräsentations- und Identifikationspraktiken für die Kunst(-vermittlung) vorstellen, an der ich an der HFBK Hamburg, im Rahmen eines künstlerischen phd, forsche.

Zunächst eine kleine Definition des Begriffs „Performative Konversation“.  
Performativität bezeichnet, sehr verkürzt gesagt, den Sprech-akt, also den Akt, durch Sprache zu handeln. Wenn man zum Beispiel sagt: „Ich gratuliere Dir“, dann vollzieht man die beschriebene Handlung sogleich.

Diese künstlerische Arbeit von Erik Bünger die ich Ihnen nun zeige, ist, linguistisch gesehen, ein deklarativer, also ein erklärender Sprechakt. Er performiert genau das, was er aussagt und verändert damit die Realität genau so, wie eine körperliche Handlung.

Dem kollektiven, performativen Gespräch als Format begegnet man in der Lehre an Kunsthochschulen. Ich möchte, um dies zu erläutern, aus dem 2007 von der Staedelschule Frankfurt herausgegebenen Band „kunst lehren / teaching art“ zitieren.

Der an der Städelschule als Professor für Architekturtheorie lehrende Mark Wigley sagt dort im Gespräch mit Johann Bettum: „Ich bin voller Bewunderung für die traditionellen Studio-Lehrmethoden. Ich glaube tatsächlich, dass sich andere Bereiche immer mehr auf diese Form besinnen werden. Obwohl jeder einzelne Student letztlich sein Projekt abgeliefert und präsentiert, ist es doch ein kollektiver Produktionsprozess, denn viele Impulse für das Projekt kommen von den anderen Mitgliedern der studentischen Gruppe oder vom Lehrer. Mit anderen Worten: Das Studio stellt eine bestimmte Intelligenzform dar, bei der die Studenten augenscheinlich ihre Projekte bearbeiten, doch natürlich wird das Projekt auch von der Gruppe oder von den Diskussionen in der Gruppe beeinflusst. Das Studio ist also ein gutes Modell für kollektives Arbeiten, das dann einem einzelnen Namen, einer einzelnen Signatur weicht.“

Der Begriff **Performative Konversation** bezeichnet also das Format des Gespräch als partizipativen, kollaborativen Schaffensprozess in der digitalisierten Gegenwart.

Im Zuge des „educational turns“<sup>1</sup>, der als spannungsvollste Tendenz in der zeitgenössischen kuratorischen Praxis gilt, ist in den letzten Jahren ein gesteigertes Interesse an Partizipation und kollaborativen Prozessen zu beobachten. Die Trennlinie zwischen Kunst und Kunstvermittlung ist bei einigen Formaten, wie zum Beispiel der Strömung der „relational art“<sup>2</sup> oder kuratorischen Ansätzen wie der „Manifesta 6“<sup>3</sup> kaum noch sinnvoll zu ziehen. Es scheint ein gesteigertes Bedürfnis nach Räumen des informellen Austausches zu geben. Ausgehend von der Annahme, dass das Format des informellen Austausches, oder der „performativen Konversation“ als partizipative, kollaborative Diskursform seine Entsprechung in der Ausbildung von KünstlerInnen, in Form des „Plenum“ oder „Post-Studio-Critic“ findet, möchte ich nun die „Performative Konversation“ exemplarisch in den Handlungsräumen

---

1 Es handelt sich beim „educational turn“ um eine seit etwa 2006 wahrgenommene Hinwendung des künstlerischen und kuratorischen Feldes hin zum Pädagogischen. Vgl. z.B.: Paul O'Neill & Mick Wilson (Eds.): „Curating and the Educational Turn“, Open Editions/De Appel, London, Amsterdam (2006) oder Jaques Rancière: „The Politics of Aesthetics – The Distribution of the Sensible“, Continuum International Publishing Group, New York, 2011,

2 Vgl. hier: Nicolas Bourriaud: „Relational Aesthetics“, Les Presses du Réel, Dijon (2002)

3 Vgl. hier z.B.: Mai Abu Eidahab: „Notes for an Art School – On How to Fall with Grace – or Fall Flat on Your Face“, pdf, download via [unitednationsplaza.org](http://unitednationsplaza.org); Zugriff am 10.08.2014

## 'Lehre', 'Künstlerische Praxis' und 'Kuratorische Praxis'

vorstellen.

Der Bogen soll in meinem Vortrag vom „performativen Gespräch“ als Mittel oder Werkzeug in der künstlerischen Ausbildung und Praxis, hin zum „inter-disziplinären“ Gespräch unter Einsatz von Techniken des Virtuellen in der Künstlerischen und Kuratorischen Praxis gespannt werden.

In der 'Lehre' wird das performative Gespräch seit den 1960er Jahren angewandt. Ich zeige Ihnen nun einige Beispiele aus der Praxis der Performativität in der Lehre seit den 1970er Jahren.

Ein Beispiel wäre Paul Theks "Unterrichtskonzept: 4-dimensionales Design von 1978; weitere Beispiele sind das Ihnen sicher bekannte Konzept des „Lehren und Lernens als Aufführungskünste“ von Allan Kaprow, hier visualisiert anhand einer Abbildung des Bandes „Lehren und Lernen als Aufführungskünste von Robert Filliou und schließlich Michael Ashers „Post Studio Crit“.

Nun will ich Ihnen exemplarisch künstlerische Positionen zeigen, die im Format der „performativen Konversation“ statt finden, die sich also des Materials des „handelnden Gesprächs“ bedienen und damit häufig die Grenze zwischen Kunstproduktion, Kunstvermittlung und Kuratieren verwischen. In diesem Teil möchte ich Sie insbesondere auf die Bedeutung des Performativen in Bezug auf die Produktion, Repräsentation und Dissemination von Wissensinhalten in der Arbeit von KünstlerInnen hinweisen.

Nun zeige ich Ihnen exemplarisch zwei künstlerische Positionen, die als bekannteste Vertreter der Strömung der „relational art“ oder den „relational aesthetics“<sup>4</sup> gelten: Rirkrit Tiravanija wurde in den 1990er Jahren bekannt durch Aktionen, bei denen er in einem „mobile home“ Mahlzeiten zubereitete und in Galerien und Museen dem Kunstpublikum servierte. Seine Arbeiten bestehen oft aus der Installation von temporärer Architektur und haben Elemente der direkten Teilhabe („Essen“), mit dem Ziel, mit den Besuchern in direkten Kontakt zu treten.

Tino Seghals Arbeiten nehmen allein in dem Moment Gestalt an, in dem der Zuschauer ihr begegnet. Für seine Arbeiten benutzt er Interpreten, die mit den Besuchern der jeweiligen Ausstellung in Form von Bewegungen, gesprochenen Worten oder Gesang in Kontakt treten. Im Guggenheim zeigte Seghal 2010 die Ausstellung mit dem Titel "This Progress". Der Besucher wurde von einem Kind im Empfang genommen. Es leitete den Dialog ein mit der Frage: "Was ist Fortschritt?" Und während man dem Fragesteller die eigene Interpretation vom Fortschritt beschrieb, bewegte man sich die Rotunde empor. Nacheinander wurde man von einem jungen Studenten, später von einem Erwachsenen mittleren Alters und schließlich von einer betagten Person in Unterhaltungen verstrickt und bis zum Ende der Rotunde begleitet. Von Seghals Arbeiten darf es auf ausdrücklichen Wunsch des Künstlers keine filmischen, fotografischen oder sonstige Dokumentationen geben. Die einzige Dokumentation der Werke besteht in der Erinnerung der Beteiligten. Der Prozess, in der Arbeit „This Progress“ interpretiert als Fort-Schreiten, ist werk-immanent. Die den Dialog einleitende Frage: „Was ist Fortschritt?“ wird - durch die Fusion von Titel, Wort, Handlung und Zeitlichkeit - performativ.

Die Konzepte von Prozess und Teilhabe gerieten, spätestens seit den 2000er Jahren, durch

---

4 z.B.: Jaques Rancière: „The Politics of Aesthetics – The Distribution of the Sensible“, continuum International publishing group, New York (2011) und Nicolas Bourriaud: „Relational Aesthetics“, Les presses du réel, Dijon (2002)

die Texte von Bourriaud und Ranciere, aber auch durch den demokratisierenden Einfluss des Internets, wieder verstärkt in den Fokus. Das Digitale bringt ohnehin, spätestens seit den 1990er Jahren, durch Begriffe wie „open content“ und „Net Art“, sowie durch die Erweiterung des Kunstbegriffs durch den „Akteur“<sup>5</sup>, Begriffe wie den des „Autors“, zur Auflösung.<sup>6</sup> Einige KünstlerInnen kritisieren, was auf der virtuellen Bühne geschieht, während andere lernen, das Internet als Werkzeug zu benutzen, um sowohl ihre Kunst, als auch die Wirklichkeit zu erweitern.

Friedrich Kittler, der Literaturwissenschaftler und Medientheoretiker, schrieb: „Im Computer (fallen), sehr anders als in Goethes „Faust“, Wort und Tat zusammen. Der säuberliche Unterschied, den die Sprechakttheorie zwischen Erwähnung und Gebrauch, zwischen Wörtern mit und ohne Anführungszeichen gemacht hat, ist keiner mehr. „Kill“, also „töte“ im Kontext literarischer Text sagt nur, was das Wort besagt, „kill“ im Kontext der Kommandozeile dagegen tut, was das Wort besagt, laufenden Programmen oder gar dem System selbst an.

Das Internet, wie wir es heute kennen, ist text-basiert und text-abhängig. Es geht alles um Sprache – Algorithmen sind performative Texte, die darüber entscheiden, was Google uns zeigt. Algorithmen sind „Sprechakte“, die bestimmen, wen Facebook uns als potentiellen Freund vorschlägt – und wen nicht. Im Worldwideweb ist der Algorithmus, ein Gesetz<sup>7</sup>, das entscheidet, welche Youtube – Videos ich in Deutschland oder China ansehen darf – und welche nicht.

Hier möchte ich wieder einige Beispiele aus der künstlerischen Praxis zeigen, die sich kritisch der performativen Konversation bedienen, allerdings erweitert um das Virtuelle. Christophe Bruno beschäftigt sich kritisch mit Transformationsprozessen, in denen sich virtuelle Räume des Internet und öffentliche urbane Räume befinden. Er stellt das „Frühe Internet“ als potentiellen Raum für dezentralen und freien Informationsaustausch dem kommerzialisierten Web 2.0. gegenüber, das Informationen sammelt, um den Nutzer als Konsumenten kontrollierbar zu machen.

Seine Arbeit „Human Browser“, seit 2004 fortlaufend, nutzt Googles Algorithmen, indem es sie „hackt“: Ein Programm sendet Stichwörter aus Gesprächen, die um einen „Human Browser“, genannten Partizipanten der Arbeit, herum statt finden, an Google. Über ein Headset hört der Partizipant eine Computerstimme, die die Suchergebnisse (Texte) von Google in Echtzeit vorliest. Indem der Partizipant die Texte laut wiederholt, stellt er mit den umgebenden Betrachtern produktive Dialoge her.

„Dorm Daze“ des Künstlers Ed Fornieles, der auch Teil der Künstlerkollektive LuckyPDF und rhizome.org ist, auf die ich gleich noch eingehen werde, ist eine Art „Facebook-Sitcom“. Die Teilnehmer waren Collegestudenten. Fornieles selbst beschreibt Dorm Daze als Erweiterung der Wirklichkeit, hin zum „game“ oder „play“, aber auch als Spiegelung der realen Welt: Codes, Konventionen, Hierarchien und Überzeugungen wurden auf der Bühne „Facebook“ aufgeführt.

Lucky PDF ist eine Londoner KünstlerInnengruppe, bekannt für ihre diskursiven Formate, die auf Kunstmessen (Frieze, Art Dubai..) inszeniert werden. „Global Art School“ und „Lucky PDF TV“ sind Beispiele für künstlerische Arbeiten, die zwischen Kunst und Kuratation, analog und digital changieren.

5 Siehe zu meiner These des Ausfransens der Formate „Produktion“ und „Vermittlung“, sowie „Kuration“ z.B. das Beispiel goldextra: KünstlerInnengruppe aus Wien/Salzburg, die sich mit Spielen im musealen Kontext; Anwendungen für die Kunstvermittlung und mit „augmented reality“ beschäftigen.

6 Vgl. hier: Hock, M. & Kendrick, M.: „Eloquent Images: Word and Image in the Age of New media“ oder auch: Rishab Aiyer Ghosh: „CODE: Collaborative ownership and the digital economy“, Cambridge, MA/London, MIT Press (2005) In: Jeremy Hunsinger and Alex Krotoski: „Learning and Research in Virtual Worlds“, Routledge, London (2012) Cambridge, Massachusetts, The MIT Press, (2003)

7 Nach dem amerikanischen Verfassungsrechtler Lawrence Lessig: „Code and other Laws of Cyberspace“, Basic Books, New York (1999)

Dries Verhoevens „Wannaplay“, kürzlich für das HAU Hebbel am Ufer in Berlin inszeniert, verfolgte den Ansatz, Chats der queeren Community, einer Form von „Privaträumen“ im Internet, in die Öffentlichkeit zu holen. Dieser Versuch, nur „online“ zu leben und die abstrakten performativen Dialoge mit Avataren in Portalen wie „grindr“ oder „gayromeo“ in der analogen Welt zu intimen, nicht-sexuellen Begegnungen zu transformieren, musste nach nur 5 Tagen aufgrund von massiven Beschwerden von Personen, die die Privatsphäre und den Datenschutz verletzt sahen, beendet werden.

Ein weiteres aktuelles Beispiel der Vermischung von Realität und Virtualität performativen „Gesprächs“, ist der avatar „Ellen Blumenstein“, der sich künstlerisch und kritisch mit der Arbeit einer Kuratorin auseinandersetzt. Er ist aus einer Kollaboration zwischen der Künstlerin Sabine Reinfeld und Kuratorin Ellen Blumenstein (KunstWerke Berlin) entstanden.

Die '**Kuratorische Praxis**', ist schwer dem zweiten Kapitel '**Künstlerische Praxis**' gegenüber abzugrenzen, wie auch mein letztes Beispiel aus dem Feld der 'Künstlerischen Praxis' zeigt.

Die künstlerischen Reaktionen auf den immer komplexer werdenden Zustand der öffentlichen Sphäre zeigen sich in den virulenten Bemühungen, informelle öffentliche Räume, in denen Menschen auf intime Weise interagieren, zu (er-)öffnen. Dieser „EDUCATIONAL TURN“ manifestiert sich in der Form von Kooperationen, forschungsbasierten Netzwerken, interaktiven, partizipativen sozialen Skulpturen, Salons, und ihren Äquivalenten in der virtuellen Welt und verwischt die Grenze zwischen Kunst, Kunstvermittlung und kuratorischem Feld.<sup>8</sup>

Diese Orte, die sich an der Schnittstelle von Kunst, Vermittlung und Kuratieren bewegen, möchte ich Ihnen nun anhand von Beispielen vorstellen:

Bleiben wir gleich bei Ellen Blumenstein, mit deren Avatar ich Sie im letzten Kapitel bekannt gemacht habe. Auf ihr Engagement hin entstand 2011 der „Salon Populaire“, ein Raum des Diskurses, in dem über Kunst reflektiert wurde, in dem Kunst aber auch passierte – in Form von Performances, Gesprächen, und Manifesten (z. B. Das Manifest der Berliner Kunst- und Kulturschaffenden: „Haben und Brauchen“, 2011).

Der ABA Salon Berlin der Künstlerin Susanne Kriemann, das New Yorker Künstlerkollektiv DIScollective, die 2015 die Berlin Biennale kuratieren werden

oder die „Salons“ der KünstlerInnengruppe Team Titanic sind andere Beispiele diskursiven Dialogs als kuratorisches Format.

Doch nicht nur im realen Raum gibt es ein Interesse am informellen Austausch.

Unitednationsplaza ist das von Anton Vidokle entwickelte „Ausstellung als Kunsthochschule“-Format der Manifesta 6, die in realita nicht umsetzbar war.

Eflux.com setzt Formate künstlerischer Teilhabe und kunstvermittelnde Formate gleichberechtigt um und hat ähnlich wie

rhizome.org den umgekehrten Weg - aus der Virtualität in die Realität – gefunden, indem das offene Kollektiv Ausstellungen kuratiert und Kunstvermittlung für Museen entwirft.

Um den Bogen zurück zur Performativität zu schlagen, Sie erinnern sich, ich bezeichnete zuvor Algorithmen als performative Sprechakte, stellt sich bei

artlcurate die Frage, wie wir durch Sprache handeln – und wie Sprache durch uns handelt.

Die interaktive Plattform artlcurate reagiert auf die Nutzer der Website, auf die virtuellen „Kuratoren“, und stellt die auf artlcurate häufig angeklickten KünstlerInnen in der realen Welt aus.

---

<sup>8</sup> Vgl. hierzu auch: Beatrice von Bismarck (Eds.): „Cultures of the Curatorial“, Sternberg Press, Berlin, Co-published with Kulturen des Kuratorischen, Hochschule für Graphik und Buchkunst, Leipzig (2012)

Sie sehen – ich habe bisher das Virtuelle stets dem Realen gegenübergestellt. Diese Opposition scheint jedoch zusehends fragwürdig zu werden. Ich möchte hier auf das „Realitäts-Virtualitäts-Kontinuum“ nach Paul Milgram hinweisen. Die erweiterte Realität (augmented reality, AR) und die erweiterte Virtualität (augmented virtuality) sind Teil der sogenannten gemischten Realität (mixed reality) <sup>9</sup>.

Nach dieser Bilderflut, nach der Sie ein ungefähres Gefühl dafür vermittelt bekommen haben, welche wissenschaftlichen Fäden ich aufgenommen habe, eine Frage:

How to do Art with Words?

Bruno Latour versteht im Kontext seiner Akteur-Netzwerk-Theorie auch Dinge als handelnde Akteure, die zusammen mit menschlichen Akteuren in netzwerkartigen Handlungszusammenhängen agieren. Soziale, technische und natürliche Objekte werden in der Akteur-Netzwerk-Theorie nicht zur Erklärung herangezogen, sondern als *die Gesellschaft erklärend*.

In unserer westlichen, digitalisierten Gesellschaft verändert sich die Kunstproduktion und Kunstrepräsentation. Kunstwerke aus allen Teilen der Erde, aus allen Kulturen der Welt sind online verfügbar und lassen sich jederzeit in Blogs und Websites einbetten. Hyperlinks schaffen immer neue Verbindungen zu Inhalten. Der Link wird zu einem kreativen Element - oder er leitet weiter, wo die eigene Kompetenz endet. Mit zunehmender Teilnahme und Verknüpfung entstehen persönliche und thematische Netzwerke, die keine geographische Grenze mehr kennen. Social Media verkörpern diese Netzwerke. Im besten Falle beginnt der virtuelle Betrachter und Besucher hier, kritischer „Konsument“ zu sein. Er trägt bei und äußert sich, spricht Empfehlungen aus. Er wird zum „Prosumenten“<sup>10</sup> – wie er im Slow-Media-Manifest bezeichnet wird -, also zu einem Gegenüber, das selbstbestimmt konsumiert und aktiv produziert. Seine Aufmerksamkeit, seine Äußerungen, sein interaktives Verhalten kann eventuell die Ausstellungs- und Vermittlungspraxis von Institutionen beeinflussen und bereichern. Die aktuelle Wende („digital turn“) zur Interaktion wird durch die virtuelle, erweiterte Realität verstärkt; der Konsument wird zum Performer, der Betrachter zum Akteur.

Beschreibt man virtuelle „augmented reality tools“ wie die von der Schirn Kunsthalle zur Kunst- und Wissensvermittlung eingesetzten „digitentials“, die für das Iphone entwickelte App „Pentimento“ oder „Spiele“ wie das von der Künstlergruppe „goldextra“ für das Humboldt Lab programmierte augmented reality game „Totem's Sound“, das mixed reality Unterhaltungsspiel „Ingress“ oder „Blogs“ wie z.B. rhizome.org, muss man auch *kritisch* reflektieren, dass auf Simulation basierende (Welt-)modelle die Wirklichkeit und Wahrnehmung physischer Räume und die Entwicklung von Performativität determinieren, - was neue Denk- und Handlungsspielräume für die Kunstvermittlung ermöglicht. 1978 beschreibt Latour „Dinge als handelnde Akteure, die zusammen mit menschlichen Akteuren in netzwerkartigen Handlungszusammenhängen agieren“. 2014 bringt unser verändertes Verständnis von Wirklichkeit das Netzwerk neu hervor.

Digitale Medien überfluten uns mit Bildern und einer Überfülle von Informationen, und die

---

<sup>9</sup> Augmented reality-tools werden mittlerweile in Museen und Ausstellung, als Möglichkeit der Vermittlung benutzt. Ebenfalls nutzbar ist die erweiterte Realität in der Unterhaltungsindustrie, wie beispielsweise bei Spielen. Ein populäres Beispiel ist z.B. das Spiel Ingress, das seit 2012 von Google entwickelt wird. Da neben Gebäuden, Denkmälern und anderen statischen Objekten mit immer besserer Hardware und Software auch Personen durch Gesichtserkennungs-, Spracherkennungs- oder Software die Kleidung identifiziert, erkannt und in Anwendungen für erweiterte Realität eingebunden werden könnten, ist mit weitreichenden Auswirkungen auf die Gesellschaft zu rechnen.

<sup>10</sup> <http://www.slow-media.net/manifest> Zugriff 17.10.2014

Auswirkungen einer beispiellosen Verwirrung von „öffentlich“ und „privat“, wie auch die Verschmelzung von Vergangenheit, Gegenwart und Zukunft führen zu „liminal spaces“, zu „Schwellenbereichen“, in denen das „Netz“- (werk) in der physischen Welt integriert ist. Ende des 20ten Jahrhunderts dachte man, die Realität verschwinde irgendwann im Netz. Heute findet sich ein jeder mit dem Virtuellen im Realen konfrontiert.

Einige sehen in dieser Transformation den Beginn (oder Endpunkt) der Deleuzeschen „Kontrollgesellschaft<sup>11</sup>“, die an die Stelle tradierter disziplinarischer Mächte tritt; manch anderer interpretiert die neue Verfassung gesellschaftlicher Wirklichkeiten positiver; z.B. aus dem Geiste Heinz von Foersters<sup>12</sup> heraus als Erweiterung unserer möglichen Erfahrungen.

How to do art with words – ich möchte nun einen kurzen Ausblick auf eine mögliche Praxis vorstellen:

KunstvermittlerInnen agieren in einem Feld unterschiedlicher Zielvorstellungen und Kriterien – eigene Ansprüche stimmen nicht immer mit den Zielsetzungen von Institutionen und den Erwartungen von BesucherInnen überein. Das Display, die Räume der Ausstellung und das Personal definieren die reguläre, disziplinierte und legitimierte Nutzung einer Ausstellung. Von Seiten der Vermittlung möchte ich vorschlagen, diese „hidden curricula“, wie sie Nora Sternfeld 2005 in ihrem Beitrag zu „Wer spricht? Autorität und Autorschaft in Ausstellungen<sup>13</sup>“ nennt, spielerisch zu nutzen. Die von Karl-Josef Pazzini als „Taxifahrermethode“ bezeichnete Logik „die Betrachter dort abzuholen, wo sie stehen“, möchte ich im Rahmen des performativen Spiels umdeuten.

Das Spiel als ein Regelwerk, das die Realität zu spiegeln vermag, könnte den Partizipanten aus vielem herausreißen, wovon er selbstverständlich ausgeht.

Das „Spiel“ als Methode müsste dabei von der Kunst /der Ausstellung ausgehen. Indem das Spiel neue Regeln er-findet, werden dabei institutionelle Ausschlüsse, Legitimationen und Bedingungen angesprochen und zum Thema gemacht. Das Spielen, als performativer Sprech- akt „*Was wäre wenn*“ in der Vermittlung, hat das Potential, eben nicht „neutral“ zu bleiben, aber dennoch alle Möglichkeiten offen zu lassen, subjektiv Position zu beziehen. Lernen wird so als Prozess verstanden, in dem ein kritischer Blick auf die eigenen Positionen möglich wird. Das Performative hat in Bezug auf die Produktion, Repräsentation und Dissemination von Wissensinhalten das Potential, komplexe Zusammenhänge körperlich erfahrbar zu machen.

Lernen soll demnach nicht *nur* mit dem Kopf stattfinden, sondern auch mit dem Körper und seinen Sinnen.

Die BesucherInnen wären dabei, neben der Kunst, für die Vermittlung der Ausgangspunkt, nicht um sie – wie mit dem Taxi – dort abzuholen, wo sie stehen, sondern um sie selbst sichtbar zu machen. Nur durch sie und mit ihnen kann im Spiel reflektiert werden, »wer« aus »welcher Perspektive« »was« sieht.

Wenn man das „performative Spiel“ – auf Sprache basierend - als alternatives Regelwerk vorstellt, dann muss man sich allerdings auch kritisch mit der Determination und Legitimationen von Sprache als Normierungsmöglichkeit auseinandersetzen. Spiele werden von vielen neoliberalistischen Konzernen wie Audi angewandt, um Dienstleistungen oder Gespräche mit Kunden zu standardisieren.

Die Firma „Psyware“, die Sprachanalyseprogramme entwickelt, um Bewerberprofile zu

11 Gilles Deleuze: „Postskriptum über die Kontrollgesellschaften“, in: Gilles Deleuze: „Unterhandlungen. 1972-1990.“ Frankfurt am Main: Suhrkamp (1993), S. 254-262.

12 Vgl. hier z.B.: „Systemik oder: Zusammenhänge sehen – Ein Gespräch mit Christiane Floyd“, in: Bernhard von Mutius (Hrsg.): „Die andere Intelligenz. Wie wir morgen denken werden.“ Stuttgart, Klett-Cotta. (2004)

13 Beatrice Jaschke, Nora Sternfeld, Charlotte Martinez-Turez (Hrsg.): „Wer spricht? Autorität und Autorschaft in Ausstellungen“, Turia und Kant, Wien (2005)

erstellen und eine „spielerische“ Online-Trainingsplattform anbietet, schreibt z.B. auf ihrer Website: „Maschinen verstehen die Psyche des Menschen, können angepasste Verhaltensweisen entwickeln und auf einem einfachen Niveau psychologisch unterstützen, helfen und beraten“. Die von der Firma gesammelten Statistiken, Grafiken, Tonfrequenzen und Kommentare zeigen vor allem eines: Durch Sprachanalyse können Normen etabliert werden, Abweichungen aufgespürt und mögliche Wiederworte ausgeschlossen werden. Sprache als kreatives Medium, das alles in Frage stellen und neu bewerten kann, ist in diesen Zusammenhang nicht gefragt. Anpassung ist das Ziel.

Ein Spiel als Kunstvermittlungspraxis müsste der Versuch einer lebendigen, mehrdimensionalen und inter-disziplinären Wissensvermittlung sein, die keine vorgefertigten Wahrnehmungsmuster, sondern vielmehr Optionen anbietet. Das Regelwerk sollte dabei verschiedene Wege der Betrachtung und Interpretation der jeweiligen Ausstellung aufzeigen, Fragen auch unbeantwortet stehen lassen und so einen erweiterten Denkraum schaffen. KunstvermittlerInnen wie Ykon, ein Kollektiv von KünstlerInnen und KunstvermittlerInnen, die games/ life act role plays als partizipative Formate für Ausstellungen entwickeln oder, die Berliner Künstlergruppe „Invisible playground“, das Kollektiv „Machina Ex“ oder das „Copenhagen Game Collective“ arbeiten an Formen spielerischer, performativer Konversation, oftmals an den Grenzbereichen von Realität und Virtualität. Diese KunstvermittlerInnen benutzen das „inter-disziplinäre“ Gespräch unter Einsatz von Techniken des Virtuellen für ihre performativen Spiele, sie produzieren Kunst durch Partizipation am Gespräch.

Nicht nur bei diesen Formaten wird Bruno Latours „Actor-Network-Theorie“ wirksam für meine These des expliziten Einflusses von Open content, „Net Art“ und des „digital turn“ auf den „educational turn“ im künstlerischen und kuratorischen Feld und die damit einhergehende Auflösung der Grenzen zwischen Kunstproduktion und Kunstvermittlung.

Vielen Dank für Ihre Aufmerksamkeit.

# how to do art with words?

grenzgaenge in|zwischen Kunst und Vermittlung  
06|11 – 09|11|2014 Halle|Leipzig

Vortrag von Yvonne Reiners

I HEREBY COMMAND YOU  
TO GIVE VOICE TO THESE LETTERS  
SILENTLY OR OUT LOUD

Erik Bünger, Postkarte, 148x105 mm, 2011

# THEORY

---

---

Research about  
Forms of performative  
conversation

ART  
EDUCATION

ART  
PRODUCTION

CURATING

**LEHRE**

Entwerfen Sie eine Thora.  
Entwerfen Sie eine Monstranz.

Illustrieren Sie die Dreieinigkeit Gottes.  
Fügen Sie dem Kreuzweg eine Station hinzu.  
Entwerfen Sie ein abstraktes Denkmal für Onkel Tom.

Was ist ein guter Tempel? Ein schlechter Tempel?  
Welches ist Ihre Lieblingsfigur in der Bibel?  
Welches ist Ihre Lieblingsfigur in Vom Winde verweht?

Was ist eine Ikone?  
Warum muß eine Ikone menschlich sein?

Was ist heilig? Profan?

Was ist das Schönste auf der Welt?

Stellen Sie eine Ausschneidepuppe von sich selbst her.

Was ist Theologie? Was ist säkular?  
Erklären Sie mit Ihren eigenen Worten die Zen-Lehre.  
Was bedeutet sie?  
Was bedeutet »Am Anfang war das Wort«?

Finden Sie ein Buch über das Herstellen von Skulpturen aus Papier?  
Stellen Sie ein Raumschiff aus einer Müsli-Packung her.  
Stellen Sie eine Papierkette aus einem Buch her.

Entwerfen Sie die menschlichen Genitalien neu, so daß sie gerechter sein könnten.  
Entwerfen Sie eine feministische Kreuzigungsszene.

Entwerfen Sie etwas, das man an der Straßenecke verkaufen kann.  
Entwerfen Sie etwas, das man der Regierung verkaufen kann.  
Entwerfen Sie etwas, das man auf einen Altar stellen/legen kann.  
Entwerfen Sie etwas, das man über ein Kinderbett legen kann.  
Entwerfen Sie etwas, das Sie über Ihr Bett legen können, wenn Sie Sex haben.  
Fertigen Sie einen Affen aus Ton an.

Entwerfen Sie eine fliegende Untertasse so, als ob es die Arche Noah sei.  
Falten Sie einen großen Papierflieger und malen Sie darauf einen Slogan, von dem Sie glauben, daß er Ihr Leben revolutionieren wird.

Stellen Sie eine Ikone aus Popcorn her.  
Malen Sie einen Ballon golden an, malen Sie einen Ballon silbern an.  
Fertigen Sie eine Halskette aus Kohle an.

Malen Sie eine Serie fliegender Bälle wie Planeten, seien Sie akkurat.

Gestalten Sie eine schwarze Masse aus allen Materialien, die Sie finden können.

Auszug aus Paul Theks „Unterrichtskonzept“ in:

„Kuenstler in der Lehre“ von Elke Bippus und Michael Glasmeier, Fundus Verlag, 2007

Auf und ab, 3 Jahre der Arbeit, und jetzt erschienen im Verlag Gebr. König, Köln - New York, die erste Fassung LEHREN UND LERNEN ALS AUFFUEHRUNGSKUNSTE von ROBERT FILLIOU und dem LESER, wenn er will. Unter Mitwirkung von JOHN CAGE, BENJAMIN PATTERSON, GEORGE BRECHT, ALLEN KAPROW, MARCELLE, VERA und BJOESSI und KARL ROT, DOROTHY IANNONE, DITER ROT, JOSEPH BEUYS. Dies ist ein Multibuch. Der Schreibraum des Lesers ist beinahe so umfangreich, wie der des Autors.



Off and on 3 years of work and now VERLAG GEBR. KOENIG, KOELN - NEW YORK publishes the first draft of TEACHING AND LEARNING AS PERFORMING ARTS by ROBERT FILLIOU and the READER if he wishes, with the participation of JOHN CAGE, BENJAMIN PATTERSON, GEORGE BRECHT, ALLEN KAPROW, MARCELLE, VERA and BJOESSI and KARL ROT, DOROTHY IANNONE, DITER ROT, JOSEPH BEUYS. It is a Multi - book. The space provided for the reader's use is nearly the same as the author's own.

Fill  
X

Robert Filliou (Eds.): "Lehren und Lernen als Aufführungskünste von Robert Filliou und dem Leser, wenn er will. Unter Mitwirkung von John Cage, Allan Kaprow, George Brecht a.o. (engl.: "Teaching and Learning as Performing Art...", Verlag Gebr. König, Köln, New York, 1970



Ausschnitt des Filmes "Walkthrough" von R. Entwistle, der Michael Ashers "Post studio crit" nachstellt und der Interviews mit den ehemaligen StudentInnen zeigt.

**KÜNSTLERISCHE PRAXIS**

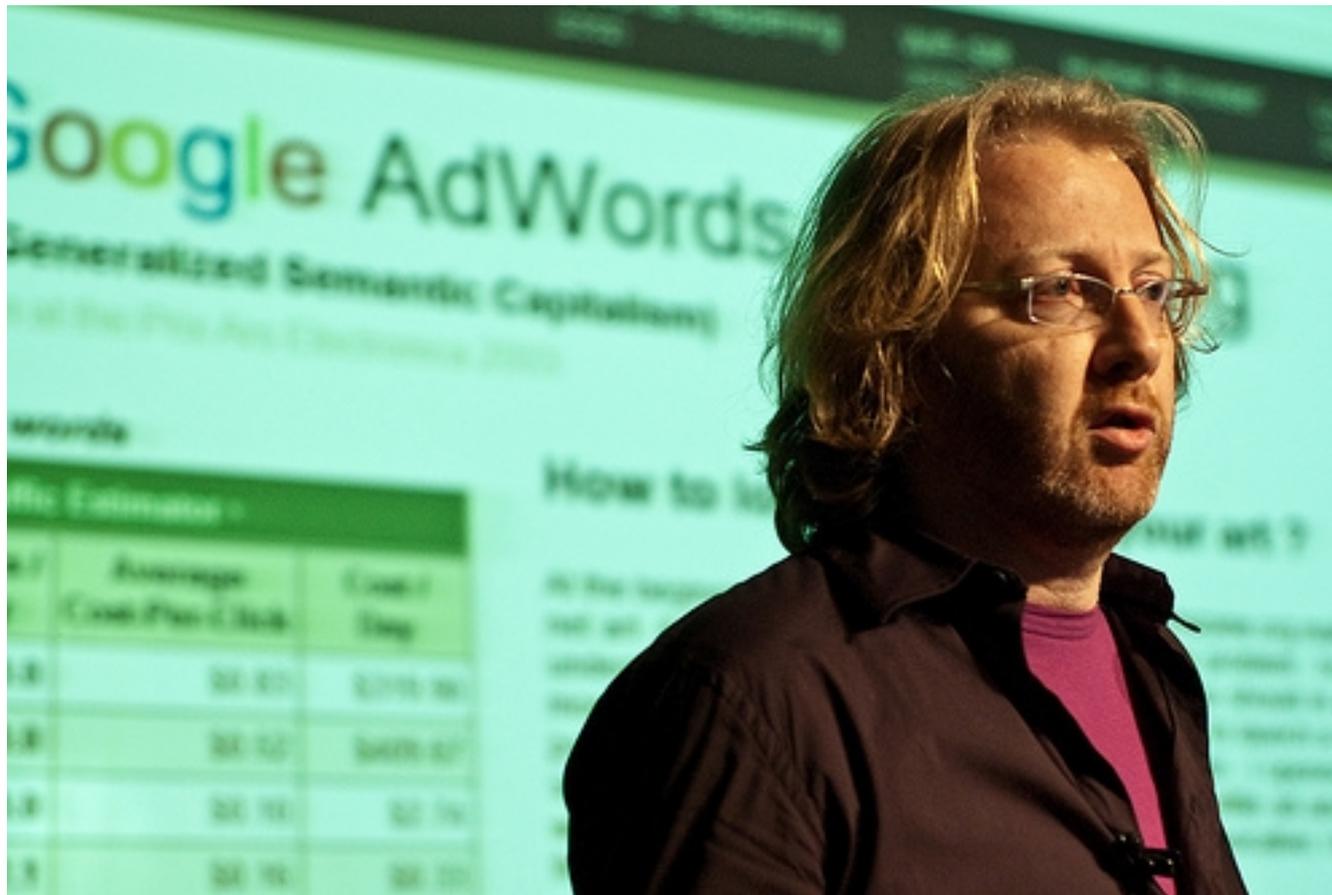


Diese und folgende Seite:Rirkrit Tiravanijas  
Arbeiten „untitled“, 2002, Courtesy of Gavin  
Brown's Enterprise , NY und „the raw and the...“,  
2002"





Tino Seghal, *This Progress*, 2010, Guggenheim New York



Christophe Bruno, Web- Künstler, der sich mit den performativen Möglichkeiten von Algorithmen auseinandersetzt. (Google Art etc.)

# Human Browser

A human being embodies the World Wide Web

A project by [Christophe Bruno](#) (2001 - 2007)

## Session 17 - Human Browser at HMKV, Dortmund - from 22th March 2013 to 28th June 2013

Human Browser performance at HMKV, Dortmund.

Exhibited at HMKV, Dortmund: [HIS MASTER'S VOICE: On Voice and Language](#). Opening Friday 22 March 2013, 7 pm. With Christophe Bruno (FR), Erik Büniger (SE), William S. Burroughs & Anthony Balch (US), Aslı Çavuşoğlu (TR), YOUNG-HAE CHANG HEAVY INDUSTRIES (KR), Dortmunder Sprechchor (DE), Jakup Ferri (KOS), Jochen Gerz (DE), Richard Grayson (UK), Asta Gröting (DE), Daniel Hofer (DE), Anette Hoffmann / Andrea Bellu / Matei Bellu / Regina Sarreiter (DE), International Institute of Political Murder (CH), Ignas Krunglevicius (LT/NO), Bruce Nauman (US), Stefan Panhans (DE), Julius Popp (DE), Laure Prouvost (FR/UK), Kathrin Resetarits (AT), Peter Rose (US), Manuel Saiz (ES), Anri Sala (AL), Richard Serra with Nancy Holt (US), Katarina Zdjelar (SR/NL), Artur Zmijewski (PL) and others. Curated by Inke Arns.

## Session 16 - Human Browser at NIMK, Amsterdam - May 29, 2010

May 29, 2010: Human Browser performance at [NIMK](#)(Netherlands Media Art Institute), Amsterdam, in Dutch & English with actress Lieke Jetten.

?Performmikka Internettikka? is an evening with internet/teleperformances by Annie Abrahams, Christophe Bruno, Constant Dullaart, Robin Nicolas and Igor Stromajer & Brane Zorman, focused on the relations between contemporary performance practice and the internet. Curated by Petra Heck.

## Session 15 - Marathon Human Browser at Instants Chavirés, Montreuil - May. 15, 2010

May. 15, 2010: performance of Human Browser with Jérôme Piques Instants Chavirés, Montreuil, - "[Take Shape - Make Shift](#)" an exhibition by Charlie Jeffery.



## Session 14 - Human Browser at SMAK/Mooruit, Ghent - Apr 2, 2010

Human Browser is a series of wireless Internet performances based on a Wi-Fi Google hack



Thanks to its headset, the actor hears a text-to-speech audio that comes directly from the Internet in real-time. The actor repeats the text as he hears it. The textual flow is actually fetched by a program (set up on a Wi-Fi laptop) that hijacks Google, diverting it from its utilitarian functions. Depending on the context in which the actor is, keywords are sent to the program and used as search strings in Google (thanks to a Wi-Fi PDA) so that the content of the textual flow is always related to the context.

As the world-system reaches its limitations (depletion of natural resources, expected end of low-cost labour, the end of the ideology of liberalism, the fading of desire, etc.), capitalism uses the irony of history to try to relaunch its paradoxical machinery by pushing back its internal limits: freedom of speech is revealed to be the prerequisite for the scientific colonization of intimacy; global terrorism and reality TV feed a spectacle regulated by the panoptical enslavement mechanism of the blogosphere; "Irrational Behaviour" that was for long seen as the limit of any economical theory becomes the new field for the externalisation of advertising costs.

Internet, with the advent of global symbolic networked structures of the web 2.0 like Google, has thus become an unrivalled tool for surveillance and control. Its economic dynamics relies on trend analysis and prediction of what you think at any time so as to be able to sell you what will fulfil you: statistically analyzing your least thoughts, acts and desires - not as individuals but as postmodern statistical sets - so as to predict your "Irrational Behaviour". In this pact you exchange a promise of happiness against a narrowing of your intimacy. You become predictable, transparent, commonplace even in your wildest dreams...

*Human Browser*, the perpetual dandy, embodies this "Irrational Behaviour".

It is based on my former piece [Epiphanies](#) (2001), one of the first Google Hacks, inspired by J. Joyce.

Press:  
[Exibart](#)

Screenshot von Christophe Brunos Arbeit „Human Browser“, Wi-Fi- Performance im öffentlichen Raum und Videodokumentation, seit 2004 fortlaufend

# Ed Fornieles *Dorm Daze* Excerpts from *The Hangover Part II*

The screenshot shows a Facebook interface with a conversation between Robert Chan and Rickey Nash. Robert Chan's post, dated September 11, is a long, emotional message about his feelings and a past relationship. Rickey Nash's reply, dated September 13, is partially visible at the bottom. The interface includes a search bar, navigation links, and a sidebar with various Facebook features like 'Favorites' and 'Groups'.

**facebook** Search Robert Chan Find Friends Home

**Robert Chan**

**FAVORITES**

- Welcome
- News Feed
- Messages** 1
- Other 6
- Events 2
- Find Friends

**LISTS**

- Close Friends
- UC Berkelev 20+
- Berkelev Area 20+
- See all lists...

**GROUPS**

- Create Group...

**MORE**

- You are currently offline. To chat with your friends, go online.

**Rickey Nash** Messages Actions Search This Conversation

**Robert Chan** September 11

Rickey I'm so sorry. If you never want to speak to me again I don't blame you, but it would kill me to lose you again. The truth is that I've loved you all this time. Even when I was with Gabriel I couldn't stop thinking about you. I wish the ground below me could just swallow me up & I could just disappear...disappear from this f\* mess I've made. You're an amazing guy Rickey. When I'm with you the world around me just disappears cause I get so lost into you & that kind heart you have. When I'm with you, I don't care about time or the world around me...it's like you are my world. You are the Sun that brings warmth to my very soul. I thought about transferring to a different university...maybe Brown or Princeton cause I just can't study cause my mind is always thinking about you in all my lectures & seminars. I was too afraid to tell you how I really felt about you cause I didn't want to lose as a friend...I guess I lost you already by kissing you tonight. But the silence was just killing me. The unspoken words between us. I had a hunch that you were gay when you came back home with me to Laguna Beach for a weekend. But I was too afraid to ask you. I thought maybe I was mad cause there was no way that Rickey could be gay, so I left it alone. I wanted to tell you that I was gay, but I was too afraid to do that also. fearing that I would lose you. Inside I wanted to scream the truth to you, that I love you. But I just tied myself up in silence...not knowing what to say or what to do. Then the silence was driving me mad, everytime that you called or emailed me I wanted to tell you. Living this half of a life was killing me when I know that we could be so much happy together. You have this way of cheering me up whenever I was down. I get depressed whenever I'm away from you...there were times when I just wanted to run out of my lectures just to be with you. I took a risk by kissing you tonight. At least now you know how I really feel about you. If you hate me I will understand. But you kissed me back. When you kissed me I felt like I was in heaven...that the world around us just disappeared & the only thing left in it was just you & me & the brief moment that we had together. We could be so much happy together Rickey if you just.....if you just admit to yourself that you have feelings for me too.

**Previous Status** Show More Updates

**Rickey Nash** Aching head, aching butt, some weird kind of sense of guilt???? But today I AM A...See More

1 person

**Sponsored** See All

**Pt. Richmond Self Storage**  
pointrichmondselfstorage.com  
Green solar powered units, all 1st floor, onsite manager, security, free move-in truck, near Marin & UCB - Check web specials

**Served in the Military?**  
afreserve.com  
Your experience serving your country is worth a great deal. Consider the Air Force Reserve. Work part-time and keep your benefits.

**Rickey Nash** September 13

Write a reply... Reply

Screenshot von Ed Fornieles „Dorm Daze“, 2011, einer partizipativen, performativen Arbeit im Web 2.0

- ABOUT
- ENROLL
- #IRL
- DOWNLOADS
- CONTACT
- LEGAL



Presentation commissioned for *PowerPointing™ Your Creative Media Potential (CMP)* at the Global Art Forum\_6, part of Art Dubai 2012.



Dries Verhoeven „Wannaplay?“ inszeniert für das HAU Hebbel am Ufer, Berlin, 2014



## es ist ja nicht so dass ich irgend etwas zurückhalte hier

VON **Ellen Blumenstein** PLUS vor 7 Monaten NOCH NICHT BEWERTET

KRAMPFOGRAPHIEN: interview with Ellen Blumenstein outside KW (Avatara No12, the final cut) INSISTERE #7.1 \_don` t fuck with my name/ hacking the curator, we chant about friendship

[ellenblumenstein.de](http://ellenblumenstein.de)  
[facebook.com/ellen.blumenstein](https://facebook.com/ellen.blumenstein)  
[insistere.org](http://insistere.org)

✓ Folgen

📊 Statistiken

Screenshot des Videokanals von Ellen Blumenstein, des Avatars der Kuratorin Ellen Blumenstein (KunstWerke Berlin), verkörpert durch die Künstlerin Sabine Reinfeld

**KURATORISCHE PRAXIS**



PROGRAM ARCHIVE ABOUT CONTACT MEDIA

Salon Populaire review

SALON POPULAIRE is a meeting point in Berlin, inviting to those interested in the arts and its reflection, in particular in Berlin's cultural and political reality, addressing its local context as much as issues of universal concern with space for interdisciplinary, divergent, academic, intellectual engagement.

SALON POPULAIRE is a social space, which draws up on the history of the salon and activities according to its original and authentic thread. It is a porous space in the sense that it invites to interact, to share knowledge and create a space of flexibility and exposure.

SALON POPULAIRE focuses itself at the intersection between exhibition space and academic research, aiming to explore political forms of post-knowledge production and to open a third (rather traditional for academic) way of exchanging ideas. Art is all he gets in sharing the meeting point, the intermediary for guests, organizers and audience or for visitors. It's just with no certain outcome.

SALON POPULAIRE is a project by (Elis) Blumenthal, with Felix Gault, Ulrike Reinhard and Dmytro Spasovskiy. Space concept by (Marius) Debes.

# ABA

ABA JALAN, 2014

Home

How to apply

Salons

Salon Köln 01  
17th & 18th, November 2014

Salon Ostfriesland  
18th & 19th, November 2014

der "educational turn" lässt die Ränder zwischen "vermitteln" und "produzieren" "ausfransen".

SALON POPULAIRE, 2011



WEEKLY PDF, ART DUBAI, 2014



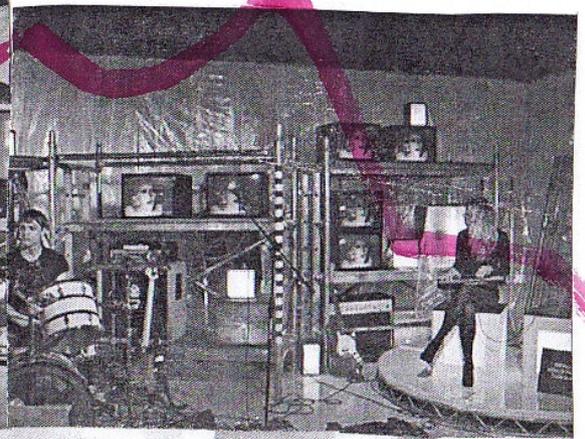
R. TIRAVANJA 2002



VDINA, 2007



WEEKLY PDF, 2011



KUBELKA, 1999



R. TIRAVANJA 1992



Bülowstrasse, 90 / 10783 Berlin

Program  
Archive  
**About**

Contact

Links

Membership



SALON POPULAIRE is a meeting point in Berlin, inviting anyone interested in the arts and its reflection. It participates in Berlin's cultural and political reality, addressing its local context as much as issues of universal concern with space for anachronistic, indulgent, academic, individual engagement.

SALON POPULAIRE is a social space, which takes up on the history of the salon and actualizes it according to its organizers' and audience's needs. It is a political space in the sense that it intends to interrupt assured knowledge and create a space of possibility and exposure.

SALON POPULAIRE positions itself at the intersection between exhibition space and academic research, aiming to explore potential forms of joint knowledge production and to seek a third (neither institutional nor academic) way of exchanging ideas. Art in all its genres is always the starting point, the intermediary for guests, organizers and audiences for entering, though with no secure outcome.

SALON POPULAIRE is a project by (Ellen Blumenstein, with Fiona Geuß, Ulrike Bernard and Bryndis Bjomsdottir); space concept by raumlaborberlin (Markus Bader).

# ABA



## [Salons](#)

### [Salon](#) Kato Six

July 6, 2014, Residency Flat



### [Salon](#) Delphine Bedel

June 23, 2014, Residency Flat





# About

## What is Dis. Collective?

An art collective that provides a platform for students and alumni to exhibit artwork as a means to create dialogue about the position of students within the art world and the notion of the 'professional artist'. This is achieved through a program of evening events displaying a wide range of artwork.

It's nothing new within art history to view exhibitions within houses. Playing on these historical roots within curatorial practice, Dis. Collective has chosen to host art events within student housing as a means to conceptually explore what it means to be a student artist and the position of students within the art world. Finding a niche within Plymouth's art scene, Dis. Collective looks to exhibit the work of students, and bring those interested in art together to network and experience new artwork through regular art events.

Alongside documentation of exhibitions, Dis. Collective's blog exhibits the work of those who reside within 10 Hyde Park Road, Dis. Collective's current exhibition space. Dis. Collective is currently exhibiting artwork within a student house as a means to conceptually explore what it means to be a student artist and the position of students within the art world. There are currently five students who are permanent residents within the house, so exhibiting their artwork within Dis. Collective's remit, conceptually explores the idea of what it means to be a 'resident artist'.

**Current Location: Plymouth, England**

Install Theme



## ISSUES

AVAILABLE WORKS

ABOUT

CONTACT

memberSHIP

BOOK

NEWSLETTER

team titanic is an exhibition space in Berlin Neukölln founded 2012 as an independent initiative. It serves as a platform to examine contemporary artistic positions and promotes dialogue between transdisciplinary artists, arts and their audiences. On a monthly basis and dedicated to a specific issue, team titanic presents solo and group exhibitions, stages performances and concerts. It is a salon, that constantly reinvents itself aesthetically to trace changes in contemporary society.

Screenshot der Website von "TEAM TITANIC", eines Zusammenschlusses von Künstlerinnen, die sich mit vermittelnden, performativen und kollaborativen Formaten der Kuratation beschäftigen, seit 2012 fortlaufend

# unitednationsplaza archive

unitednationsplaza	unitednationsplaza Mexico DF	nightschool	the building
<p>Histories of Productive Failures: from French Revolution to Manifesta 6</p> <p>Seminar 1: Boris Groys: After the Red Square</p> <p>Seminar 2: Martha Rosler: Art &amp; Social Life, The Case of Video Art</p> <p>The Best Surprise is No Surprise</p> <p>Seminar 3: Walid Raad &amp; Jalal Toufic: The Withdrawal of Tradition Past a Surpassing Disaster</p> <p>A Crime Against Art (Madrid Trial)</p> <p>Seminar 4: Tirdad Zolghadr: That's Why You Always Find me in the Kitchen at Parties</p> <p>Seminar 5: Liam Gillick: Five Short Texts on the Possibility of Creating an Economy of Equivalence</p> <p>Martha Rosler Library</p> <p>Seminar 6: Natascha Sadr Haghghian, Ines Schaber and Anselm Franke: who's there? an intersection in the dark</p>	<p>Liam Gillick - Two Short Texts on the Possibility of Creating an Economy of Equivalence</p> <p>Eduardo Abaroa - Cheap Nebula</p> <p>Rirkrit Tiravanija - The Land</p> <p>Martha Rosler - Essays</p> <p>Julieta Aranda &amp; Regine Basha - Out of Tune</p> <p>Anselm Franke - From Animism to Animation - Moving Image in Modern Culture</p> <p>Jan Verwoert - Yes, No And Other Options</p> <p>Tirdad Zolghadr - Kitchen Party - revisiting Class Hegemony, Ethnic Marketing and the unp</p> <p>Natascha Sadr Haghghian - 40 minutes between the boards</p> <p>Nikolaus Hirsch - The architecture of education</p>	<p>Seminar 1: Boris Groys</p> <p>Seminar 2: Martha Rosler</p> <p>Seminar 3: Liam Gillick</p> <p>Seminar 4: Maria Lind</p> <p>Seminar 5: Okwui Enwezor</p> <p>Seminar 6: Hu Fang, Zhang Wei &amp; Xu Tan</p> <p>Seminar 7: Paul Chan</p> <p>Seminar 8: Rirkrit Tiravanija</p> <p>Seminar 9: Natascha Sadr Haghghian</p> <p>Seminar 11: Raqs Media Collective</p>	<p>Why are conceptual artists painting again? Because they think it's a good idea</p> <p>Auf Wiedersehen Berlin!</p> <hr/> <p><b>unitednationsplaza</b> is a project by Anton Vidokle in collaboration with Boris Groys, Jalal Toufic, Liam Gillick, Martha Rosler, Natascha Sadr Haghghian, Nikolaus Hirsch, Tirdad Zolghadr and Walid Raad.</p> <p><b>the building</b> was organized by Julieta Aranda, Magdalena Magiera and Anton Vidokle.</p> <p>With contributions by:            Adam Carr, Adrienne Goehler, Angel Nevarez, Anselm Franke, Artemio, Ashley Hunt, Avery Gordon, Aykan Safoğlu, Bibiana Beglau, Carey Young, Christian Jankowski, Christian Nagel, Chus Martinez, Daniel Birnbaum, Daniel Bozhkov, Diedrich Diedrichsen, Eduardo Abaroa, Elena Filipovic, Fia Backström, Florian Götke, Florian Schneider, Francois Bucher, Gabriele Horn, Hadley + Maxwell, Hans Ulrich Obrist, Haris Pellapaisiotis, Hila Peleg, Hu Fang, Ines Schaber, Inke Arns, Jan Verwoert, Jennifer Allen, Joerg Heiser, Joseph Cohen, Julieta Aranda, Karl Holmqvist, La Stampa,</p>

Screenshot der Website von "unitednationsplaza", einer Website, die der nicht realisierten Manifesta 6 nachfolgte und die das für die Manifesta 6 geplante schulische Format online umsetzt.

---

Welcome to e-flux projects. In 2001 we initiated a program of special projects for e-flux.com. The early part of this program focused on web publications and art works that explicitly engage audience participation. In 2004 e-flux opened a storefront space in New York's Chinatown where this program evolved into a series of physical public projects, which subsequently travel to contemporary art institutions worldwide. In 2006 e-flux opened a second location in Berlin.

---

The logo for the Agency of Unrealized Projects (AUP) consists of the letters 'AUP' in a bold, blue, sans-serif font, centered on a solid blue square background.

### Agency of Unrealized Projects" (AUP)

is a public database of censored, forgotten, postponed, impossible or rejected art projects, by nearly 2000 artists. View online and submit your unrealized projects.

### PAWNSHOP



Forget gallery hassels—GET CASH NOW! High! Fast! Immediate cash payments! Come on down today!

To **PAWNSHOP**

---

### TIME/BANK



Time/Bank is a platform where groups and individuals can pool and trade time and skills, bypassing money as a measure of value. Time/Bank is based on the premise that everyone in the field of culture has something to contribute and that it is possible to develop and sustain an alternative economy by connecting existing needs with unacknowledged

Screenshot der Website von "e-flux.com", eines Formates, das online zu Geschehnissen in der Kunstwelt informiert, Ausstellungen und vermittelnde und partizipative Formate kuratiert und als Kollektiv, angesiedelt zwischen Kunst und Kuratation, agiert.

# Somebody: A New Messaging Service by Miranda July

LAUREN CORNELL | Thu Aug 28th, 2014 12:15 p.m.

Share (0)

Miranda July's messaging service *Somebody* is presented as part of *First Look*, the New Museum's ongoing series of digital projects, now co-curated and copresented by Rhizome. Because the app relies on face-to-face interaction, the New Museum (along with other sites around the world) will serve as a "hotspot" for users of the app.



## COMMUNITY ANNOUNCEMENTS



**Call for Submissions:**  
CALL FOR VIDEO WORK -  
video art exploring  
TEXTURE

Posted by [Petukhova](#)

**Call for Participation:** Search Routines:  
Stories of Databases – Workshop Call /  
Leipzig, Germany

Posted by [Francis Hunger](#)



**Performance:** Improvised  
Electronics Round Robin

Posted by [Eric Barry Drasin](#)



**Performance:** WILD  
TORUS TRIPLE THRUST »  
3 days of WT delirium

Posted by [VVILD TORVS](#)

Screenshot der Website von „rhizome“, eines Netzwerkes von KünstlerInnen, die in Zusammenarbeit mit dem New Museum New York und anderen Institutionen Ausstellungen kuratieren und digitale Kunst, Anwendungen und partizipative Formate produzieren.

## DISCOVER // LIKE

YOU LIKE. WE EXHIBIT.

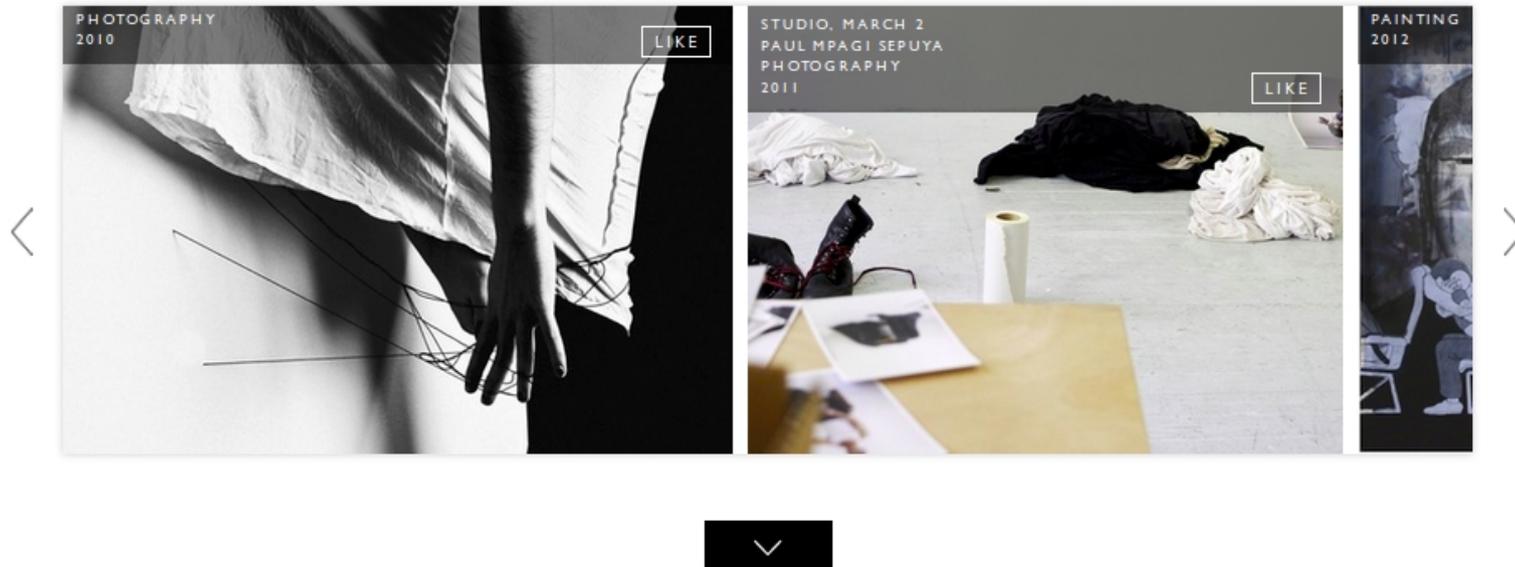
By liking artworks on the platform, you become the co-curator of our physical exhibitions  
Join our crowd-curating movement and come to see the shows you've curated.

Berlin, Germany

SAVE

Knowing where you are located, will help us decide on where to host our future events.

LIKE YOUR FIRST 5 ARTWORKS.



Screenshot der Website artcurate, das interaktiv funktioniert: Je mehr Menschen online Ausstellungen ihrer Lieblingskünstler kuratieren, desto mehr wird diese/r KünstlerIn auch im realen Raum in Ausstellungen von artcurate gezeigt



**HOW TO DO ART WITH WORDS?**

## PRESSE

- ▶ NEWSROOM
- ▶ PRESSETEXTE
- ▼ PRESSEBILDER
  - ▶ ANDREAS SCHULZE
  - ▶ HELENE SCHJERFBECK
  - ▶ GERMAN POP
  - ▶ PAPANAZZI!
  - ▶ DANIELE BUETTI
  - ▶ UNENDLICHER SPASS
  - ▶ DOUBLE FEATURE
  - ▶ **DIGITORIAL**
  - ▶ AUSSTELLUNGSPROGRAMM 2014
  - ▶ AKTUELLE VERANSTALTUNGEN
  - ▶ SCHIRN KUNSTHALLE FRANKFURT
  - ▶ VERMITTLUNGSPROGRAMM
  - ▶ MAX HOLLEIN PORTRÄTS
- ▶ PRESSEFILME
- ▶ SERVICE

## DIGITORIAL

- ▶ DOWNLOAD BILDAUSWAHL (ZIP) (0)
- ▶ DOWNLOAD ALLE BILDER (ZIP)



### DIGITORIAL ZUR AUSSTELLUNG „HELENE SCHJERFBECK“

© Schirn Kunsthalle Frankfurt, 2014

- ▶ VORSCHAU
- Auswählen (1,8 MB)



### DIGITORIAL ZUR AUSSTELLUNG „HELENE SCHJERFBECK“

© Schirn Kunsthalle Frankfurt, 2014

- ▶ VORSCHAU
- Auswählen (2,6 MB)



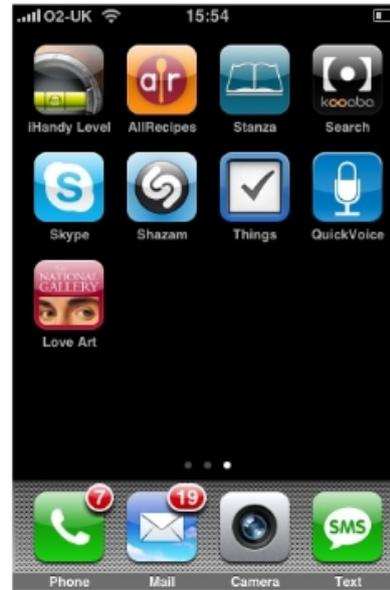
### DIGITORIAL ZUR AUSSTELLUNG „HELENE SCHJERFBECK“

© Schirn Kunsthalle Frankfurt, 2014

- ▶ VORSCHAU
- Auswählen (2,6 MB)

## PRESSEKONTAKT

**AXEL BRAUN**  
LEITUNG PRESSE/PR



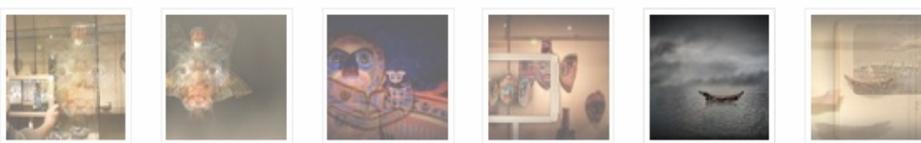
## **Pentimento: The first mobile art application**



**by Antenna Audio**

ANTENNA | AUDIO

Screenshot von Pentimento, einer App für Museen, ausschließlich für das Iphone konzipiert.

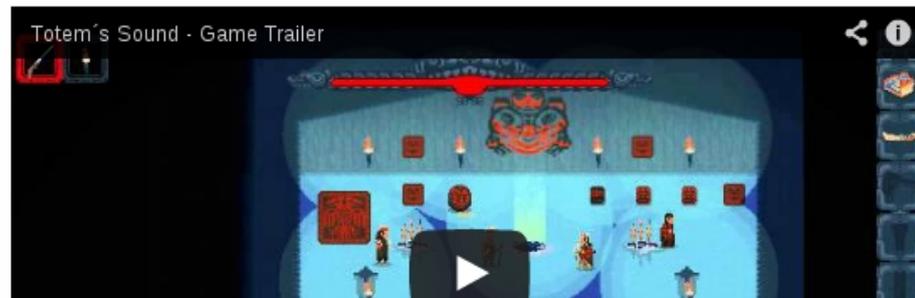


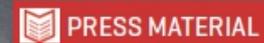
### PC Spiel und Augmented Reality Installation

**Ort:** Ethnologisches Museum Berlin, Teil des Projekts „Reisebericht“ im Rahmen der Probebühne 4 des Humboldt-Labs Dahlem.

**Wann:** ab 23.9. 2014 / Ausstellungsdauer: 23.09.2014–08.02.2015

**Beteiligte:** Karl Zechenter, Georg Hobmeier, Reinhold Bidner, Tilmann Hars, mit Adeline Ducker und Brian Main

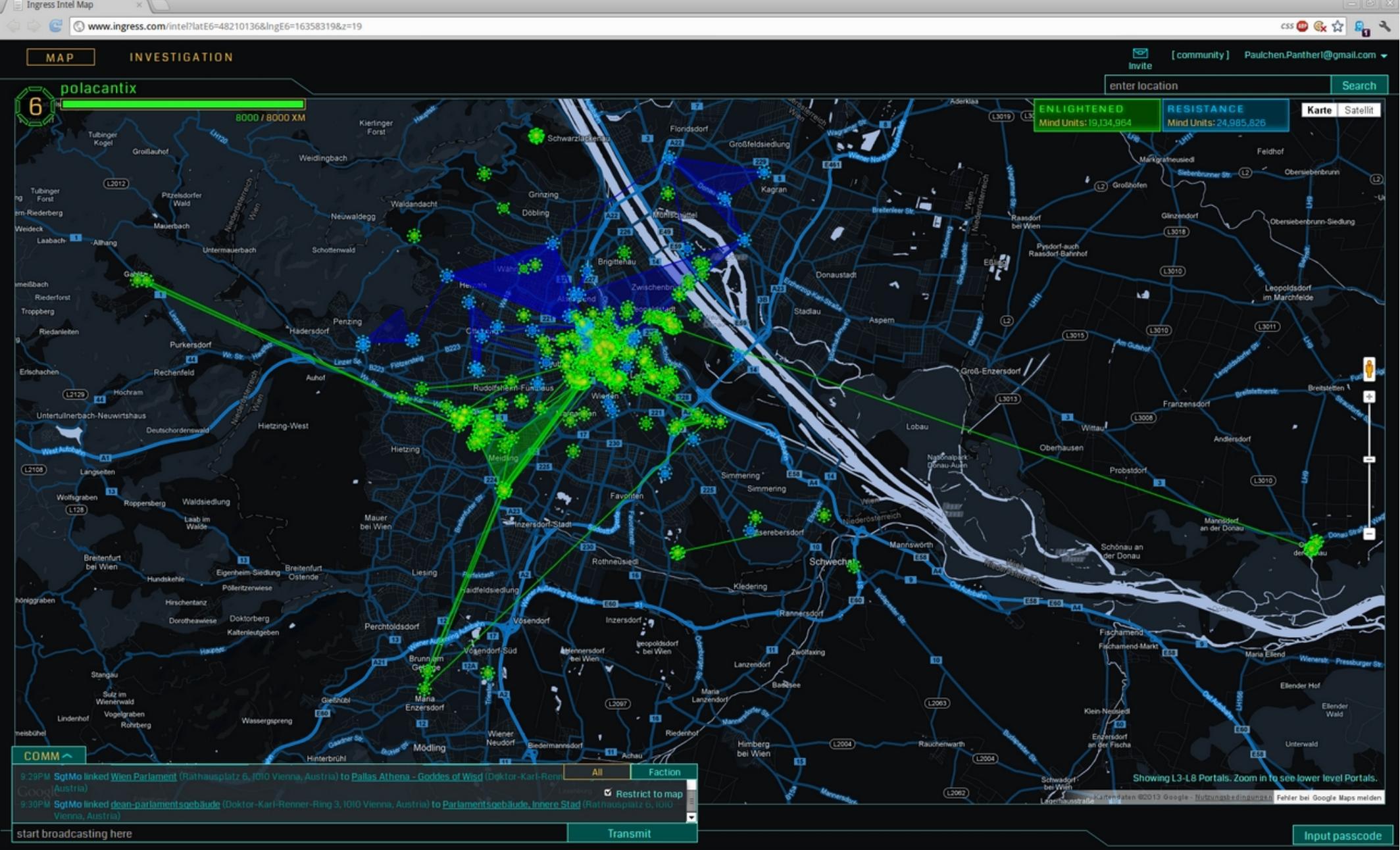


 PRESS MATERIAL

[Totems Sound Presseinfo](#)

[How To Download](#)

Augmented reality game „Totem's Sound: Spiel und Entdeckungsreise mit dem Tablet“  
entworfen, gestaltet, programmiert von der Künstlergruppe goldextra



Screenshot des augmented reality games „Ingress“, 2014

# Eliza

---

On this page, you can chat with Eliza.

Eliza mimics a Rogerian psychotherapist. She passed a restricted Turing test for machine intelligence. Eliza [Weizenbaum, 1966] was one of the first AI programs and impressed many people who talked to her. The name is derived from the cockney speaking Eliza of G.B. Shaws "Pygmalion", who learned to talk increasingly well.

To chat with Eliza, imagine you are suffering from sadness, anxiety or sth. similar. You can talk to Eliza and she will respond. Of course, she is not really intelligent ...



How to do Art with words|

Ask me

Is this an important question for you?

---

© 2001, 2014 WWW.MED-AI.COM

„Eliza“ ist der Name eines 1966 von Joseph Weizenbaum entwickelten Computerprogramms. Es simuliert eine Gesprächssituation zwischen einem Menschen und einem Computer. Ziel des Projektes war es, die Möglichkeiten künstlicher Intelligenz auszutesten.



Screenshot eines Ausschnittes des Filmes „Das Netz“ von Lutz Dammbeck, Arte, 2004:  
Heinz von Foerster „Realität? Wo haben Sie denn die?“

**AUSBLICK**

"augmented reality  
games"

→ museen

Kuration

ausstellen

PERFORMATIVE  
KONVERSATION

ANWENDUNG IN DER  
VERMITTLUNG

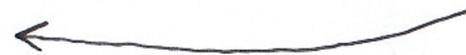


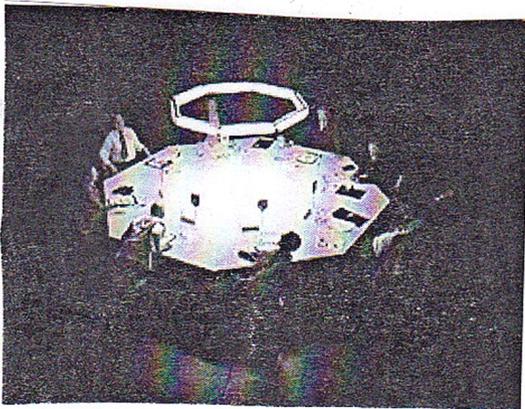
schule

Kunsthochschule

schule

"nordic larp  
spiele"





DIGITALE + ANALOGE  
ANWENDUNGEN DER  
"PERFORMATIVEN KONVERSATION"

YKON @ MANIFESTOS, Berlin 2011



"YKON" game @ DMY -  
Designfestival, 2011



"YKON" WORLDGAME  
@ shedhalle 2012

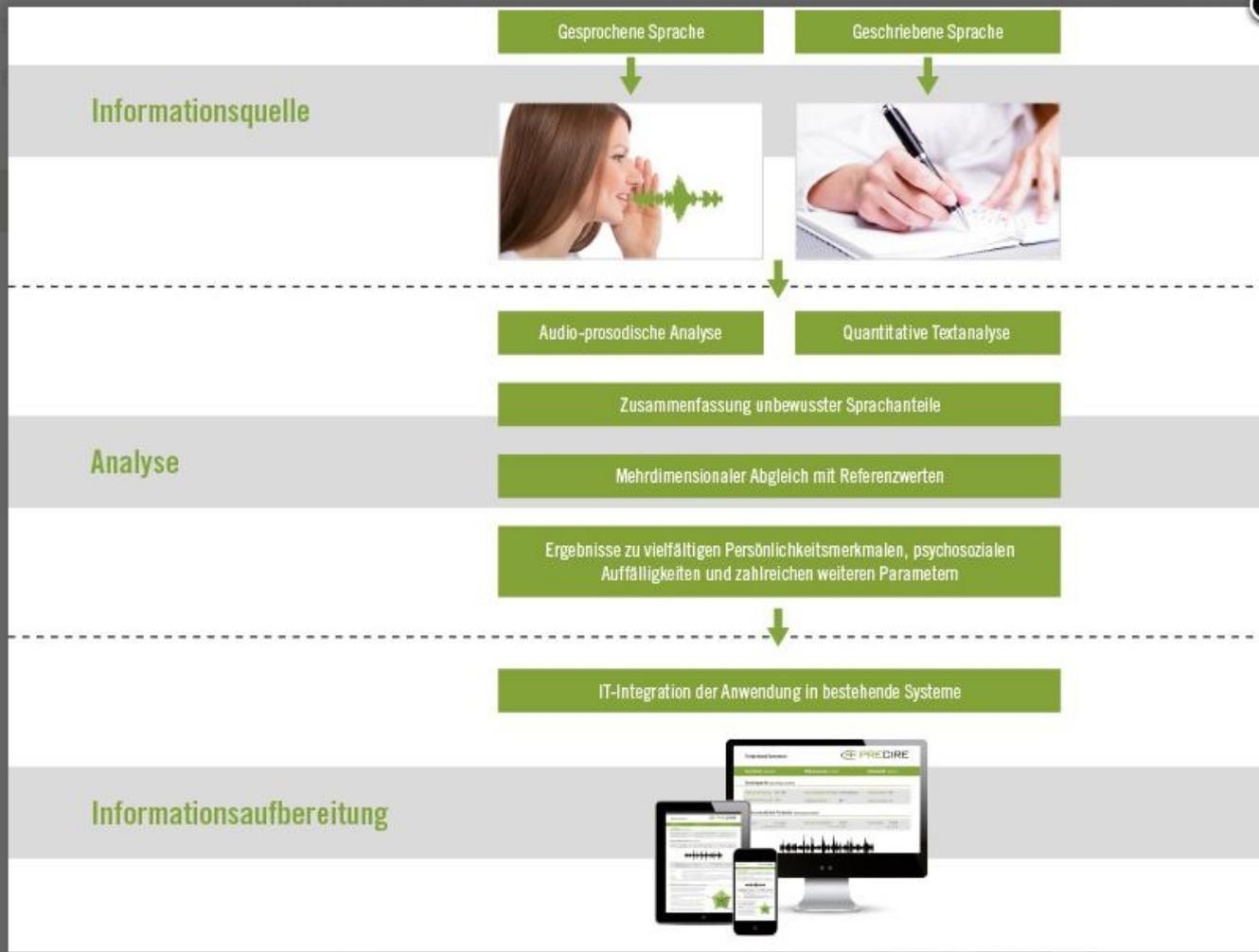
"YKON" - NORDIC LARP  
@ Colorado Arts Department,  
2013

Performative Spiele

- Möglichkeit, WISSEN ÜBER KUNST ZU VERMITTELN UND WISSEN ZU GENERIEREN

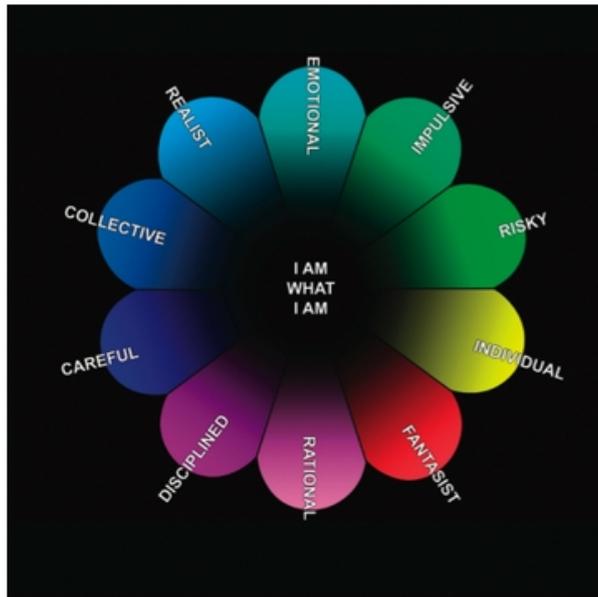
AUGMENTED REALITY

- Performative Konversation digital für Kunstvermittlung nutzbar machen



Analyse geschriebener und gesprochener Sprache

Screenshot der Website der Firma „Psyware“. Das von Psyware entwickelte Programm „PRECIRE“ analysiert die Sprache von Bewerbern und erstellt Persönlichkeitsprofile.



The YKON Game is based on a simple thought experiment: Imagine that the world is brought to a complete halt. Everything stops. No more business as usual. With the world being frozen, you and your fellow players can tinker with the world as you please. What will you change? How do you convince others to go along with your changes? And what about the consequences? In short: The YKON Game is a workshop, party and therapy session in one.

The immediate goal of The YKON Game is to function as a catalyst for utopian thinking. Bridging art, design and education, the game seeks to uncover ideas and novel scenarios that have not yet been considered.

YKON / The YKON Game was born out of the legacy of the 2003 [Summit of Micronations](#), which took place in Helsinki at the Finlandia Hall. The YKON Game was a response to the shortcomings of the traditional seminar models employed in the Summit. The official character of these interactions – which imitated the structure of a G8 Summit – formed trenches between the discussing sides, created hierarchies and emphasized difference rather than shared concerns and approaches.

The YKON Game is inspired by the World Game, the most important invention of seminal architect and utopian thinker Buckminster Fuller. The World Game was created as a subversion of so-called military "War Games" and as a proposal for an alternate system of pedagogy: a game, rather than a curriculum, as the main platform of learning. It was intended as a tool to formulate competing, comprehensive design-science approaches to all the problems of the planet earth. Fuller choose to call his vision a "game" because he wanted it seen as something that was accessible to everyone, not just the elite few in the power structure who thought they were running the show.

Screenshot der Website von YKON, eines Kollektivs von KunstvermittlerInnen, die games/ life act role play als partizipative Formate für Ausstellungen entwickeln.

Sprache wählen

English

## Projects

Playpublik Kraków

72 Hour Interactions

Wir Würden Hier Sein

Utopia Stock Exchange

City 54

Fables for Drones

Museum of Minor Incidents

Can't change the crime scene

Ruhrzilla

Playpublik Berlin

Lies In The Sand

Turtle Wushu

You Are GO!

Spreezone

StadtRundKlang

Field Office

Dark Factory

Schwellenland

## About



Newsletter

If you move the map in the background, it will move for everyone.



Hi there! This is Invisible Playground. We make site-specific games. We like games with a view onto the outside world better than games you can escape to. We design playful systems that remix the connections between people, the environments they inhabit, and the technology they use. [Read more...](#)

Screenshot der Website von Invisible Playground, die Spiele für diverse Auftraggeber anfertigen



machina eX macht Computerspieltheater, *Point 'n' Click Adventures* in lebensechter Grafik. Anstatt mit Bildschirm und Tastatur wird bei uns mit Räumen, Objekten und Menschen gespielt. Unsere Zuschauer wachsen zu Spielergruppen zusammen und erschließen sich die Geschichte durch das Lösen von Rätseln.

Wir gestalten ein immersives Erlebnis irgendwo zwischen Computerspiel, Theater und interaktiver Installation. Durch ein komplexes System von Sensoren, Elektronik und Computerprogrammen schaffen wir interaktive Räume, in denen die Geschichten spielbar werden.

den. Gemeinsam tauchen die Spielergruppen in die Welt des Spiels ein und finden sich inmitten der Handlung wieder, die ohne deren Initiative nicht voranschreitet: Sie folgen den Performer\_innen – den "Computerspielfiguren" – durch die lebensecht gestaltete Räume, untersuchen Schubladen und Schränke, lösen die Rätsel und treffen Entscheidungen, die Ereignisse auslösen und den Fortgang der Geschichte wesentlich beeinflussen.

Screenshot der Website von Machina Ex, die reale adventure games zu unterschiedlichen Themen inszenieren.



## ABOUT

ABOUT  
ORGANIZATION  
CORE TEAM  
CONTACT  
PROJECTS  
BLOG

### EVENTS

Nordic Game Indie Night 2014  
program  
21 May 2014 - Slagtehuset, Malmö

### FOLLOW US ON

 Search

Copenhagen Game Collective is a multi-gender, multi-national, non-profit game design collective based in Copenhagen, Denmark. The collective comprises a network of people and companies interested in independent game culture. Our members include creative individuals first of all, but also small companies, non-commercial interest groups, and game communicators and disseminators.

We play, exhibit, create, and care about games of all types – digital or otherwise – with a slant towards types of play that the game industry's big boys can't or won't address. The diversity of our exhibits and game projects reflects our belief that creativity breeds creativity. The loose structure of the collective, encompassing a network of developers and collaborators, aims to create synergies between all our various projects.

If you want to get involved with cool projects and help out, [click here](#).

Click here to see [the core team](#) of the collective

We like talking to people! Email us at: [info@cphgc.org](mailto:info@cphgc.org)

The collective has existed as an artist group and community since 2008, but in 2012 we were registered as an [NGO](#).

Screenshot der Website von Copenhagen Game Collective, die „site-specific games“ für diverse Auftraggeber anfertigen

## Linkliste **How To Do Art With Words**

Vortrag bei der Tagung grenzgaenge in Halle an der Saale, 09.11.2014

Kontakt: Yvonne Reiners

eve.reiners@gmx.de

www.performingencounters.de

### **Kuratorische Praxis**

www.salonpopulaire.de

<http://airberlinalexanderplatz.de/>

<http://discollective.tumblr.com/>

<http://www.teamtitanic.com/>

<http://www.unitednationsplaza.org/>

www.eflux.com

www.rhizome.org

www.articurate.net

### **Kunstvermittelnde Spiele**

<http://goldextra.com/de/gold-extra>

www.ykon.org

<http://www.invisibleplayground.com/en/welcome>

<http://machinaex.de/>

<http://www.copenhagengamecollective.org/>

### **Weiterführender Link**

<http://kulturimweb.net/>

www.performingencounters.de