

FRANKFURTER
KUNSTVEREIN

EVA & FRANCO MATTES



14.07_10.09.2023

FAKE VIEWS

WERKTEXTE

Fake Views – Eva & Franco Mattes

14.07. – 10.09.2023

Personal Photographs November 2007, 2019

Installation

Maßgefertigte Kabeltrassen von OBO Bettermann, Ethernet-Kabel, digitale Bilder, Single-Board-Computer, Metallgehäuse, Micro-SD-Karten, USB-Flash-Laufwerke, Ethernet-Adapter, eigens entwickelte Software

Größe variabel

Courtesy die Künstler:innen und Apalazzo Gallery

Personal Photographs November 2007 ist ein in sich geschlossenes Netzwerk zwischen zwei Raspberry Pi-Mikrocomputern, die mit Kabeln verbunden sind und ständig Dateien miteinander austauschen. Mit den Kabeln und Kabeltrassen entsteht eine ortsspezifische temporäre Skulptur. Wie der Titel der Installation bereits andeutet, zirkulieren im geschlossenen System 101 persönliche Fotos des Künstler:innenduos. Die Bilddateien bleiben für die Besucher:innen allerdings bewusst unsichtbar – Bilder ohne Betrachter:in und doch immer da, wie die meisten Bilder heutzutage.

Die Installation basiert auf dem mit David Huerta entwickelten Code, der auf der Open-Source-Plattform Github verfügbar ist. Huerta ist Trainer für digitale Sicherheit bei der Freedom of the Press Foundation, wo er an Methoden arbeitet, um Journalist:innen darin zu schulen, die Vorteile von Technologien zur Verbesserung der Privatsphäre zu nutzen, um eine freie Presse zu stärken. Das Open-Sourcing ermöglicht Entwickler:innen und Künstler:innen weltweit, den Code zu nutzen, zu erweitern und anzupassen.

Die Bilddateien, die im System *Personal Photographs* zirkulieren, wurden von Eva & Franco Mattes im November 2007 aufgenommen. Die Auswahl vermittelt einen Eindruck davon, welch riesige Quantität an Bildern sich auf Handys und Computern ansammelt, da Kommunikation und Interaktion zunehmend in Form digitaler Bilder stattfindet und in immenser Menge hochgeladen wird.

Seit der Entstehung des öffentlichen Internets gab es wesentliche Phasen der Entwicklung. Anfangs als Read-Only-Instrument – also reines Zugreifen auf Informationen – entwickelte es sich zu einem interaktiven Kommunikationsnetz. Ab 2004 wurde mit Web 2.0 die direkte Beteiligung der Nutzer:innen möglich. Jeder konnte Inhalte selbst generieren und veröffentlichen. In nachfolgenden Wellen wurden Bildplattformen zum Trend, die sich in immer rasanterer Abfolge gegenseitig ablösten: die Fotobörse Flickr (2004), der Fotoblog Wordpress (2005), das soziale Netzwerk Facebook (2004), der Mikrobloggingdienst Twitter (2006), Instagram (2010) oder TikTok (2016) sowie Instant-Messaging-Apps wie WhatsApp (2009), Snapchat (2011) und BeReal (2020).

Die überwiegende Mehrheit der Bilder existiert heutzutage nicht in Form von gedruckten Fotografien, die an einer Wand hängen oder in einem Buch abgebildet sind. Sie werden als allgegenwärtige Dateien ständig kopiert und zwischen Geräten, von einem Datenzentrum zu einem anderen, durch kilometerlange Kabel oder Luft übertragen.

Die freiwillige Teilnahme aller Nutzer:innen weltweit gibt den wenigen globalen Internetkonzernen die Möglichkeit, die Totalität der veröffentlichten Inhalte als Datensätze zu nutzen. Einerseits existiert ein nur geringes Bewusstsein über den Zugriff der Konzerne auf die Daten. Andererseits ist die Akkumulation von Informationen bei den wenigen, großen Konzernen so erschreckend hoch, dass sie über Big Data Management Vorhersagen über kollektives Verhalten, aber auch Kontrolle über Gesellschaften ausüben können. Politik und demokratische Strukturen hinken hinterher.

Über die Metadaten geben digitale Bilder viele Informationen preis: das Datum und die Uhrzeit der Aufnahme, geografische Koordinaten, aber auch Details über die verwendete Technik. Somit werden beim Teilen von Bildern unbewusst zusätzliche Informationen an eine Öffentlichkeit weitergegeben. Auch wurden Social Media-Inhalte bereits seit ihrer Entstehung ohne das Wissen der Nutzer:innen als Datensätze für das maschinelle Lernen genutzt.

Während Menschen Content auf sozialen Medien zum Zweck der Unterhaltung und Freizeit hochladen, werden diese frei zugänglichen Informationen von Unternehmen genutzt und monetarisiert, um Einnahmen zu erzielen, ohne dass die Autorenschaft eine Rolle spielt.

Lange vor dem Aufkommen sozialer Medien haben sich Eva & Franco Mattes mit dem Teilen persönlicher Informationen auseinandergesetzt. In ihrer Performance *Life Sharing*, die von 2001 bis 2004 stattfand, veröffentlichten die Künstler:innen alle Inhalte ihres Computers: Alle ihre Kunstwerke sowie privates Material – einschließlich E-Mails, Texte, Fotos und Kontoauszüge – waren über ihre Webseite frei zugänglich. Damals als radikaler Akt empfunden, wird heute diese Handlung des *oversharing* auf sozialen Medien als akzeptabel, oder sogar wünschenswert, wahrgenommen.

Durch ihre Installation *Personal Photographs* revidieren die Künstler:innen diese Praxis und stellen ein Privatarchiv aus, zu dem Außenstehende keinen Zugang haben. Allein die Trägerstruktur, die Hardware, bleibt als skulpturale Erscheinung im Raum zurück. Nicht ihre Privatsphäre, sondern die Infrastruktur von Daten wird sichtbar gemacht. Die Materialität erzeugt eine Präsenz im Raum.

Diese verweist darauf, dass digitale Inhalte und Bilder eine materielle Infrastruktur benötigen, um gespeichert, gesendet und geteilt zu werden. Die physische Fragilität von digitalen Netzwerken wird als Skulptur umgesetzt. Diese passt sich der bereits vorhandenen Architektur an und prägt die Art und Weise, wie sich die Besucher:innen im Raum bewegen. In diesem Fall kanalisiert sie nur die physischen Bewegungen, aber natürlich formt die Technologie auch unser Verhalten, unsere Gefühle, Erinnerungen, Erwartungen, Ängste und Träume.

BEFNOED, 2013 (fortlaufend)

Videoinstallation

Fünf Videos, Monitore, maßgefertigte Wandhalterungen, Kabel

Größe und Länge variabel

Courtesy die Künstler:innen und Apalazzo Gallery

BEFNOED ist der Titel einer Serie von Videos, die Eva & Franco Mattes seit 2013 immer wieder produzieren. Veröffentlicht werden diese Kurzfilme online, in obskuren, peripheren oder vergessenen sozialen Netzwerken auf der ganzen Welt, in Kambodscha, Russland, China oder Pakistan, kommentarlos und ohne Verweis auf ein Kunstprojekt, wo die Arbeiten fast zufällig gefunden werden sollen.

Die Videos zeigen Menschen, die scheinbar sinnbefreite Handlungen ausführen, die sie als textliche Anweisung vom Künstler:innenduo erhalten haben. Eva & Franco Mattes haben diese Personen anonym auf online Marktplätzen für digitale Dienstleistungen, sogenannten Crowdsourcing-Plattformen, beauftragt. Die Menschen filmen sich, ohne zu wissen, von wem dieser Auftrag kommt, für welches Publikum die Filme bestimmt sind oder welche Ziele damit verfolgt werden sollen. Unterschiedliche Arbeiter:innen interpretieren dieselbe Performance mit leichten Abweichungen: Ein militärischer Gruß mit einem Eimer auf dem Kopf, auf einer Leiter stehend, eine Autofelge leckend, zwei Personen, die ihre Köpfe durch eine Röhre verbinden.

Für die Ausstellung werden diese Filme räumlich so inszeniert, dass die Betrachter:innen ebenfalls eine körperliche Performance durchführen müssen, die der normalen Verhaltensweise in musealen Räumen widerspricht, wenn sie die Arbeiten sehen wollen.

Die Besucher:innen müssen unter einem Monitorzelt auf dem Boden liegen, oder sich gegenseitig in die Höhe heben, um auf einen der Monitore zu schauen, der über ihren Köpfen zur Decke zeigt. Wollen sie die Bilder sehen, sind sie gezwungen sich zwischen Monitor und Wand zu zwängen. Es entsteht eine körperliche Interaktion mit dem Kunstwerk, das eine Korrelation zwischen den unbewussten Performer:innen im Netz und den unbewussten Performer:innen im Raum erkennbar werden lässt. So wie die digitalen Dienstleister:innen sich einer Aufforderung der Künstler:innen beugen, so müssen auch die Besucher:innen ihr Verhalten auf das Kunstwerk anpassen. Beide Handlungen, die digitale und die analoge, feiern die Absurdität, die an mancher Stelle an die Living Sculptures eines Erwin Wurms denken lassen können. „Wir werden zu dem, was wir sehen. Wir formen unsere Werkzeuge, und dann formen die Werkzeuge uns.“ (Marshall McLuhan). Die Wiederholung fremdbestimmter Aktionen online ist eine überaus gängige und

erfolgreiche Praxis, auf der die Plattform TikTok zum Beispiel ein gesamtes Geschäftsmodell aufgebaut hat.

Wie bei zahlreichen anderen Werken des Künstler:innenduos arbeitet auch *BEFNOED* mit dem Mittel der Ironie, bei dem das Benutzer:innenverhalten vor und hinter dem Screen humorvoll karikiert wird.

Eva & Franco Mattes adressieren die Mechanismen von Arbeit in der digitalen Welt, die die Arbeitskraft als Ware auf einem internationalen digitalen Arbeitsmarkt handeln.

Der Titel *BEFNOED* ist ein Akronym für „By everyone, for no one, every day“. Somit steht die Frage nach den Gigworkers, den Menschen in der Crowdsourcing Ökonomie, nach deren Arbeit, Autorenschaft und Individualität, im Zentrum. Auf der anderen Seite des Monitors erfüllt eine unbekannte Person unsere Wünsche, seien es Klicks, Likes, Online-Shopping. Eine für uns unbedeutende Handlung hat direkte Auswirkungen auf die Arbeit eines Menschen auf der anderen Seite der Welt.

Crowdsourcing-Plattformen funktionieren als anonyme Marktplätze für Arbeitnehmer:innen und -geber:innen, die auf der Suche nach kurzfristigen Beschäftigungen für HITs (Human Intelligence Tasks) sind. Dies betrifft alle Dienstleistungen, die online ausgelagert werden können und unter dem Begriff „Human as a service“ zusammengefasst werden.

Zwischen Arbeitnehmer:innen und -geber:innen sind oft zum Zweck der Anonymisierung der Auftraggeberschaft sogenannte *contractors* zwischengeschaltet. Vorteil dieses Arbeitsmodells ist eine schnelle, einfache Möglichkeit flexibel Geld zu verdienen. Nachteil ist das Risiko, dass Arbeitnehmerrechte und Lohnnebenkosten umgangen werden. Wie ein:e Facebook-Content-Moderator:in in Eva & Franco Mattes' Arbeit *The Bots* treffend beschreibt, entsteht „ein digitales Proletariat und eine digitale Fabrik, die keine konkreten Produkte produziert und nur vom Gewinn getrieben wird“.

Die erste Crowdsourcing-Plattform für Mikroarbeit (Gigs), Mechanical Turk, wurde 2005 von Amazon gegründet. Dies markierte den Beginn eines zunehmend deregulierten Arbeitsmarktes oder Arbeitskräftepools. Mechanical Turk ist das bekannteste und größte Beispiel einer Plattform, auf der für wenig Geld Micro-Tasks beauftragt werden, die (noch) nicht mittels Rechenleistung ausgeführt werden können. Es besteht das Gefühl, dass dies eine vorübergehende Phase ist, in der Menschen noch immer solche Arbeit verrichten, bis sie von Algorithmen übernommen wird. Ein wichtiger Aspekt ist, dass es nach wie vor viel lukrativer ist, niedrig bezahlte menschliche Arbeit auszubeuten, anstatt Ingenieur:innen für die Entwicklung von Software zu entlohnen. Schätzungen zufolge liegt der Durchschnittslohn von *turks* bei etwa 2 Dollar pro Stunde. Die angebotene Micro-Arbeit wird oft mit Guthaben auf Amazon Accounts entlohnt – und stellt somit einen Doppelgewinn für die Plattform dar. Dem Mechanical Turk folgten zahlreiche weitere Crowdsourcing Plattformen wie Clickworker oder Appjobber.

Der ursprüngliche Mechanical Turk von 1770 (dt: Mechanischer Türke) war eine scheinbar bahnbrechende Erfindung: eine Schachspielmaschine, die von Kaiserin Maria Theresia von

Österreich in den frühen Tagen der Industriellen Revolution in Auftrag gegeben wurde. Äußerlich ähnelte er den anderen Automaten dieser Zeit. Die Maschine konnte die Bewegungen einer schachspielenden Person nachahmen, in deren Inneren sich jedoch ein Mensch versteckte. Der Trick ließ fast ein Jahrhundert lang Beobachter:innen glauben, dass eine Maschine Schach spielen konnte. Der Name der Plattform Mechanical Turk soll also etwas suggerieren, das sich wie eine Maschine anfühlt, hinter dem aber Menschen stehen. Menschen arbeiten, um die Lücken von Algorithmen zu füllen und gleichzeitig diese zu trainieren, um in Zukunft eine bessere Arbeit zu leisten. Die menschliche Arbeit, die Algorithmen dient, wird immer weniger als eigentliche Arbeit erachtet und findet nicht sichtbar im Hintergrund statt. *BEFNOED* gibt diesen normalerweise unsichtbaren Arbeitnehmer:innen Sichtbarkeit und ermöglicht ihnen eigenständige, an einigen Stellen auch humorvolle und sogar poetische Aktionen.

The Bots, 2020

Videoinstallation

Schauspieler:innen: Irina Cocimarov, Jesse Hoffman, Jake Levy, Alexandra Marzella, Ruby McCollister, Bobbi Salvör Menuéz

Sechs maßgefertigte OKA-Tische, Monitore, Videos, Kopfhörer, Kabel

Größe und Länge variabel

Courtesy die Künstler:innen und Apalazzo Gallery

Für *The Bots* haben Eva und Franco Mattes mit dem investigativen Journalist Adrian Chen und den Schauspieler:innen Irina Cocimarov, Jesse Hoffman, Jake Levy, Alexandra Marzella, Ruby McCollister und Bobbi Salvör Menuéz zusammengearbeitet. Sie präsentieren anonyme Zeugenaussagen von Content-Moderator:innen, die in Berlin für Facebook gearbeitet haben. Es sind sechs Videos entstanden. Im Raum sehen die Besucher:innen hochgestellte Tischplatten, die eine minimalistische Installation bilden. Die Tischplatten verweisen auf das Mobiliar des Berliner Moderationszentrums, in dem die Befragten arbeiteten. Die Videos werden für die Betrachter:innen erst sichtbar, wenn sie hinter die errichtete Barriere treten und hinter die Arbeitsoberfläche schauen.

Was wissen wir über die Mechanismen und Regulierungen von Social-Media-Kanälen, die wir täglich verwenden? Welche Inhalte bleiben sichtbar und welche werden herausgefiltert? Und gibt es klare Richtlinien, nach denen Inhalte gelöscht werden?

Die Filme wurden mit der typischen Ästhetik und den Merkmalen von online Make-Up-Tutorials umgesetzt. Die Aussagen in den Filmen stammen aus investigativen Recherchen, aus Interviews bei denen zahlreiche Zeug:innen befragt wurden, die als Dienstleistungsanbieter:innen für Facebook angestellt waren. Um die Aussagen der Content-Moderator:innen zu anonymisieren, wurden die Filme von Schauspieler:innen interpretiert. Sie spielen die Rolle von Influencer:innen, die sich in direkter Ansprache an ihre Follower:innen wenden. Sie haben die Videos mit ihren Smartphones aufgezeichnet. Aus diesem Grund handelt es sich bei den Bildern um Hochformate. Ratschläge zu Make-up-Produkten wechseln sich mit erschütternden Beschreibungen ihrer Arbeit ab.

Inhalte auf sozialen Kanälen unterliegen Beschränkungen und werden somit überprüft und überwacht. Die Plattformen geben an, ihre Inhalte durch Gemeinschaftsrichtlinien (*community guidelines*) zu regeln. Vereinzelt Kanäle wie Telegram lassen auch unzensurierte und problematische Inhalte zu. Die Richtlinien können allerdings nicht vermeiden, dass täglich tausende von „verbotenen“ Inhalten online gepostet werden: Gewalt, sexuelle Übergriffe, Hassreden, Terrorismus und Pornografie sind nur einige der Kategorien von unerwünschtem Content auf Social Media. Die meisten dieser Inhalte bekommen wir nicht zu sehen, weil sie zuvor gelöscht werden. Diese Überprüfung kritischer Bilder und Videos findet immer über Menschen statt. Es handelt sich nicht um eine automatisierte Bereinigung, die von Algorithmen erledigt wird. Programme filtern zwar Inhalte, die gegen die Richtlinien der jeweiligen Plattform zu verstoßen scheinen, können aber meistens nicht den Kontext eines Beitrags eigenständig interpretieren.

Eva & Franco Mattes machen in ihrer Arbeit *The Bots* explizit darauf aufmerksam, dass kritische Inhalte in großen Mengen von Individuen gesehen und bearbeitet werden. Es sind eben nicht Bots, nicht Programme, sondern Menschen. Sie heißen „Content-Moderator:innen“ und ihr Beruf zählt zu den „nicht regulierten“ Jobs, die mit dem Aufkommen von Tech-Unternehmen entstanden sind (z.B. Amazons Mechanical Turk).

Im Fall von Crowdsourcing-Arbeitsvermittlung wissen Content-Moderator:innen oft nicht für welche Firmen sie arbeiten. Sie werden von sogenannten *contractors* angestellt, die zwischen Tech-Giganten wie Google, Meta, Youtube, Twitter und den Arbeitnehmer:innen vermitteln. Somit wird die Anonymität der Firmen gewahrt, deren rechtliche Verantwortlichkeit minimiert und dank einer Verschwiegenheitserklärungen geschützt. Die Arbeitsbedingungen werden weder öffentlich debattiert noch politisch reguliert. Dienstleistungen werden durch Leiharbeitsverträge geregelt und minimal bezahlt.

Dank investigativer journalistischer Arbeit drangen in den letzten Jahren dennoch immer wieder Berichte über Missstände an die Öffentlichkeit. Der Journalist Adrian Chen war 2014 der Erste, der mit seinem Artikel *The Laborers Who Keep Dick Pics and Beheadings Out of Your Facebook Feed* in Wired das Thema beleuchtete. Eva & Franco Mattes arbeiten mit Chen seit Jahren zusammen.

Eines der wesentlichen Probleme ist, dass Content-Moderator:innen täglich tausende Beiträge sichten müssen, bevor sie sie löschen. Enthauptungen, Kinderpornografie, grobe Gewalt jeglicher Art, fanatische Hassreden und viele weitere Ausdrucksformen menschlicher Abgründe sowie auch die einfache Flut banaler Uploads hinterlassen Traumata und tiefe Verstörung bei den Menschen.

Zwar existieren *guidelines* über die Klassifizierung anstößiger Inhalte. Diese werden aber nicht öffentlich gemacht und müssen von Content-Moderator:innen geheim gehalten werden. Die Regularien werden täglich verändert. Zur Quantifizierung der Arbeitsleistung muss die Mindestquote von 95 % der zu löschenden Beiträge erreicht werden, ansonsten droht eine Entlassung. Über die anonymen Aussagen ist bekannt, dass Arbeiter:innen überwacht werden und unter starkem Leistungsdruck stehen.

In vielen Kulturkreisen werden die Regeln an das entsprechende Moralempfinden angepasst. Oft findet Content-Moderation durch Arbeiter:innen im Globalen Süden, Asien und in ehemaligen Kolonien statt. Der Grund hierfür ist neben unreguliertem Arbeitsrecht, die Kenntnis westlicher Sprachen und ein Verständnis für westliches Moralempfinden.

Doch auch Moderator:innen sind keine objektiven Filter. Der Prozess ist trotz Richtlinien subjektiv und von individuellen Interpretationen geprägt. Inhalte werden entfernt, wenn sie beispielsweise politisch oder ideologisch als unangemessen angesehen werden. Die eigene politische Gesinnung wirkt sich unter Umständen auf die Moderationsentscheidung aus.

Eva & Franco Mattes erzeugen mit der gewählten Ästhetik einen bewusst harten Bruch zu den Inhalten. Sie nutzen die Inszenierung von Make-Up-Tutorials für ihre künstlerische Arbeit. Um Zensuren zu umgehen, werden politische Inhalte getarnt. Diese Vorgehensweise kommt von Aktivist:innen, die politische Botschaften und Menschenrechtsverletzungen in autokratischen Staaten so an die Öffentlichkeit tragen. Es war die junge TikTok-Nutzerin und Aktivistin Feroza Azis, die sich vor wenigen Jahren beim Schminken filmte, um die Zensur der chinesischen Regierung zu umgehen. Somit konnte sie frei über die systematische Unterdrückung und Überwachung von Uiguren im Nordwesten Chinas sprechen, bevor sie von der Plattform gesperrt wurde.

Gleichzeitig ist das Sujet Make-Up sinnbildlich zu verstehen. Wie die Künstler:innen selber aussagen: „Make-up ist eine Möglichkeit, Unvollkommenheiten in unserem Gesicht zu kaschieren, nicht viel anders als die Moderation von Inhalten, die die Oberfläche des Internets verschönert, indem sie unerwünschte Inhalte entfernt.“

Abuse Standards Violations, 2016, 2018, 2021

An der Wand montierte Plexiglastafeln

UV-Druck auf Plexiglas, verschiedene Dämmmaterialien, Abstandshalter, Schrauben

100 x 100 cm / 150 x 100 cm

Courtesy die Künstler:innen und Apalazzo Gallery

Die Präsentation von *The Bots* wird von der neunteiligen Arbeit *Abuse Standards Violations* ergänzt, die den Beginn der Recherche von Eva & Franco Mattes mit dem Thema Content-Moderation markiert. Thematisiert wird die Frage nach der Moral der sozialen Medien und Tech-Giganten.

In neun Plexiglasrahmen, die mit Isoliermaterial gefüllt sind, werden Richtlinien von Unternehmen präsentiert, zum Beispiel Auszüge der Facebook-Community-Standards, die nicht für die Öffentlichkeit und nur für interne Zwecke bestimmt sind. Die Unternehmen, die diese Richtlinien erstellt haben, sind fast alle unbekannt, weil sie anonym bleiben wollen. Meistens wissen sogar die Moderator:innen selbst nicht, wer ihre Arbeitgeber:innen sind – eine:r von ihnen sagte zu Eva & Franco Mattes: „Ich bin mir ziemlich sicher, dass ich für Google arbeite.“ Die Richtlinien gegen

Verletzungen der Missbrauchsstandards legen moralische Grenzen fragwürdiger Inhalte auf Social Media fest und entscheiden, wann diese als rassistisch, hasserfüllt, kontrovers, terroristisch, pornografisch oder gewalttätig definiert und somit entfernt werden. *Clean* oder *ok to show* bezieht sich auf Bilder, die als angemessen angesehen werden und daher in den sozialen Medien zirkulieren können, wie z. B. „ohne Hemd, aber mit Hose oder Hemd (und nicht mehr als der obere Streifen der Unterwäsche ist sichtbar)“, während „unangemessene“ Bilder Politik und kontroverse soziale Themen beinhalten können und gefiltert werden sollten. Zu den „sicheren“ Inhalten gehören Kunst und Klatsch und Tratsch über Prominente. Trotz festgelegter Richtlinien fehlt eine Eindeutigkeit darin, wann ein Inhalt entfernt werden sollte. Hier ist menschliche Interpretation erforderlich, eine algorithmische Einschätzung reicht nicht aus.

Richtlinien großer Social Media-Plattformen ändern sich täglich. Sie passen sich den aktuellen sozialen und politischen Ereignissen an. Da die meisten IT-Unternehmen ihren Sitz in Kalifornien haben, folgen sie meist den Richtlinien der US-Gesetze und der US-amerikanischen „Moral“, versuchen aber gleichzeitig, lokale und kulturspezifische Moralvorstellungen aufzugreifen. Die Schwierigkeit besteht darin, Content-Moderation für alle kulturellen Kontexte so auszuüben, dass die Gefahr vermieden wird, kulturelle Bias zu politischen Interpretationen werden zu lassen.

Up Next, 2023

Videoinstallation, erhöhter Boden wie in Rechenzentren

18:50 Min.

Courtesy die Künstler:innen und Apalazzo Gallery

Als Premiere zeigt der Frankfurter Kunstverein Eva und Franco Mattes' neue Videoarbeit *Up Next*. Diese thematisiert das Schicksal von Fatemeh Khishvand (*2001, Teheran, Iran), die auf Instagram als Sahar Tabar bekannt wurde. Ihre Geschichte wurde zu einem Phänomen der Internetkultur. Der Fall von Fatemeh Khishvand berührt viele Themen, mit denen sich Eva & Franco Mattes in ihrer Arbeit beschäftigen: Sichtbarkeit, Fehlinformationen, Bildverbreitung, Meme-Kultur, Viralität, Ausbeutung und Manipulation.

Seit 2019 hat das Künstler:innenduo den Fall der iranischen Social Media-Berühmtheit verfolgt und tausende Fotos und Artikel archiviert. Für die Video-Slideshow, die gänzlich ohne Ton konzipiert wurde, haben die Künstler:innen hundert Bilder ausgewählt: Selfie-Fotos von Tabar wechseln sich mit nicht belegten Zitaten aus Artikeln über die Bloggerin ab – hauptsächlich Clickbait-Artikel, die über die Jahre vorwiegend abfällige, widersprüchliche und teilweise falsche Informationen über die Instagrammerin gestreut haben.

Zwischen den einzelnen Bildern fügt das Künstler:innenduo Schwarzbilder, leere Pausen, ein, die den Betrachter:innen Zeit geben sollen, über die Wahrhaftigkeit des Gesehenen nachzudenken. Dieses stilistische Mittel bricht mit der Schnelligkeit des auf Instagram herrschenden Modus für die zeitliche Begrenzung von Stories und Reels. Diese dürfen die maximale Dauer von 15 bzw. 90 Sekunden nicht überschreiten und folgen pausenlos aneinander. Das Ganze gehört zu einer Strategie, die den sozialen Medien inne liegt. Sie wurde dahingehend entwickelt, neuronale

Reaktionen zu erzeugen, die denjenigen einer Abhängigkeit gleichen, was durch den ständigen Fluss neuer Bild-Stimuli ausgelöst wird. Das Phänomen ist Teil der Aufmerksamkeitsökonomie, die in der Social Media-Welt herrscht und hat unsere Sehgewohnheit nachhaltig verändert.

Zu Hochphasen folgten dem Instagram Profil Tabars bis zu 486.000 Menschen. Sie veröffentlichte dort Selfies, die sie mit übertriebenen Lippen und spitzer Stupsnase, fahler Hautfarbe, bunt gefärbten Haaren, Augenringen und sehr dünnen Armen und Beinen zeigten. Die daraus resultierende Ästhetik eröffnete Ähnlichkeiten zu Kostümierungen, Zombies oder Animationsfiguren wie zum Beispiel Tim Burtons *Corpse Bride – Hochzeit mit einer Leiche* (2005).

Auch wenn die Bloggerin diese Ästhetik hauptsächlich durch Make-Up, Photoshop und Filter simulierte, wurden ihr von der Clickbait-Presse und Internetöffentlichkeit ein Aufspritzen der Lippen, Fettabsaugungen und Rhinoplastik unterstellt. Es entstand eine Welle der Entrüstung und der Skandalisierung. Die Mutmaßungen wurden durch die Nennung zweifelhafter Quellen gestützt.

Viel Aufmerksamkeit bekam Tabars Profil insbesondere, als die Online-Klatschseiten auf ihre Ähnlichkeit mit der Schauspielerin Angelina Jolie hinwiesen und ihr den Spitznamen „Zombie-Angelina Jolie“ gaben. Sie behaupteten sogar, dass sie sich bis zu 50 medizinischen Eingriffen unterzog, um wie die Schauspielerin auszusehen. Dies war nur eine der vielen verwirrenden Aussagen, die die Online-Boulevardzeitungen posteten und die viral gingen.

Viele der Medien, die über den Fall berichteten, stellten nie in Frage, ob es sich um eine Parodie und somit um eine mediale Falschmeldung handeln könnte. Die Tabloid Öffentlichkeit diskutierte nicht die Plausibilität des Falles selbst, sondern empörte sich über die junge Frau. Es war genau diese Empörung, Überraschung und unkritische Haltung des Online-Publikums, die Tabar zu einem weltweiten Phänomen machten.

Was an diesem Fall sinnbildhaft abzulesen ist, ist die Macht von Missinterpretationen und Fake News als Treibstoff einer Online-Ökonomie der Aufregung und Skandalisierung. Tabar selbst deklarierte ihre Auftritte als Online-Selfie-Performance in der Tradition einer Cindy Sherman.

Inszenierungen von fiktiven Identitäten sind in der Kunst ein wiederkehrendes Element: Cindy Sherman nimmt in ihren Arbeiten zwischen den 1970er bis in die frühen 2000er Jahre die Erscheinung meist weiblicher Figuren ein, indem sie Kleidung, Frisuren und unterschiedliche Bildkontexte arrangiert. Auf ihrem aktuellen Instagram Account postet sie Selbstportraits, die durch heutige Filter die Veränderungen des Realen auf die Spitze treiben. Auch jüngere Künstler:innen, zum Beispiel Amalia Ullman, haben auf Instagram fiktive Identitäten erfunden und ein Online-Publikum gleichermaßen verwirrt und unterhalten.

Historisch hat das Spiel mit Pseudonymen eine lange Tradition: Künstler:innen wie Marcel Duchamp, dessen Alter Ego Rose Sélavy hieß, Lynn Hershman Leesons mit zahlreichen fiktiven Persönlichkeiten und auch Eva & Franco Mattes im Jahr 1998 mit dem erfundenen Künstler Darko Maver. Sein fiktives Leben und seine Werke verbreiteten sich in den Medien und in der Kunstwelt. Mavers Karriere fand 1999 mit seiner Einladung zur 48. Biennale von Venedig ihren medialen

Höhepunkt. Später erklärte das Künstler:innenduo öffentlich, dass sowohl Mavers Leben als auch seine Werke nicht real seien.

Inszenierungen entwickelten sich in ihrer modernen und zeitgenössischen Form zu kollektiven Online-Performances, an denen jeden Tag auf Instagram Millionen von Menschen teilnehmen: in Form von Fotos und Reels, Stories und Selfies, Make-Up Tutorials und Outfits of the Day.

Das mediale Phänomen um die Figur Tabars führte zu einer dramatischen realen Wendung. Am 22. Oktober 2019 berichtete die iranische Nachrichtenagentur Tasmin, dass Fatemeh Khishwand in Teheran unter dem Vorwurf der „Blasphemie, der Anstiftung zur Gewalt, des illegalen Erwerbs von Eigentum, der Verletzung der nationalen Kleiderordnung und der Ermutigung junger Menschen zur Korruption“ offiziell angeklagt und verhaftet wurde.

Dies ist kein Einzelfall. Ab 2016 wurden zunehmend Influencerinnen aufgrund ihrer Online-Aktivität festgenommen.

Zum Zeitpunkt von Khishwands Festnahme war im Iran Instagram noch eine erlaubte Social Media-Plattform. Twitter und Facebook waren staatlich bereits gesperrt. Anonymität und Meinungsfreiheit waren aber auch auf Instagram nicht gesichert. Vor dem aktuellen Hintergrund in Iran und den Protesten für Frauenrechte, gewinnt die Geschichte von Tabar bezüglich der Bedeutung von Social-Media-Kanälen an Gewicht. Diese spielen seit dem Arabischen Frühling eine zentrale Rolle für den zivilen Ungehorsam, die Vernetzung von Demonstrant:innen und die Verbreitung von unabhängigen Nachrichten.

Seit 2011 bieten die sozialen Medien die Möglichkeit einer Open Source-Untersuchung, die Menschenrechtsverletzungen dokumentieren und öffentlich anprangern soll. In autokratischen Staaten werden diese Untersuchungen überwacht, beschränkt oder gesperrt. Gleichzeitig hat die iranische Regierung verstanden, wie sie die sozialen Medien zu ihrem Vorteil nutzen kann: sie wurden vom Instrument der Information zum Instrument der Desinformation, für Kontrolle und Überwachung, für politische Zwecke und zur Einschränkung der Freiheit. Das Instagram-Konto von Sahar Tabar wurde zum Zeitpunkt der Verhaftung gelöscht. Ihre online Persona bleibt zwar sichtbar, jedoch wird sie von den zahlreichen Fake News und Fake Profilen überlagert und somit unkenntlich gemacht.

Warum greifen Eva & Franco Mattes dieses Phänomen auf? Das Künstler:innenduo stellt immer wieder die übergeordneten Fragen nach der Wahrhaftigkeit von Bildern und Informationen, der Inszenierung und der Ambivalenz, die in der digitalen Sphäre herrschen. Das übergeordnete Thema ist das der Manipulation der Identität im Netz und die Rückkopplung dieser Fakes auf die gesellschaftliche Wirklichkeit. Digitale und analoge Kommunikation bildet heute eine untrennbar miteinander verwoben Einheit.

P2P, 2023

Server zum Teilen der Kunstwerke von Nora Al-Badri, Simon Denny, Do Not Research, Olia Lialina, Jill Magid und Jon Rafman durch ein P2P Filesharing Netzwerk
Serverkäfig, Serverschrank, Rackserver, Dateien, Torrent-Software, Internetanschluss,
Neonlichter
Größe variabel
Courtesy die Künstler:innen und Apalazzo Gallery

Im letzten Raum des Ausstellungsparcours befindet sich die neue Arbeit *P2P*. Mit ihrer Installation thematisieren Eva & Franco Mattes das Phänomen der Peer-Communities, die in den letzten zwanzig Jahren zum Austausch von Werken und Wissen entstanden sind. Das zentrale Element der Installation ist ein mobiler Server, der in einem Gitterkäfig steht. Das Design wurde mit dem italienischen Architekturbüro Salottobuono entwickelt und basiert auf bestehenden Rechenzentren, von denen Frankfurt die größte Dichte in Europa aufweist.

Der Server ist über die Infrastruktur des Frankfurter Kunstvereins mit einem Peer-to-Peer Netzwerk und dem Internet verbunden. Er ist Teil eines Netzwerks, in dem sechs digitale Kunstwerke von Nora Al-Badri, Simon Denny, Do Not Research, Olia Lialina, Jill Magid und Jon Rafman zirkulieren. Die sechs Arbeiten umfassen eine von künstlicher Intelligenz unterstützte Chormusik, ein kollektives 409-seitiges PDF-Buch, das in einem Discord-Kanal erstellt wurde, eine neue Bildunterschrift für ein berühmtes Gemälde, ein Screencast einer lange nicht mehr genutzten Website, eine Reihe von animierten Gifs, die von technischen Konferenzen inspiriert wurden sowie einen 3D-Scan und ein Poster, das den kolonialen Begriff des Besitzes in Frage stellt. Diese noch nie gezeigten Arbeiten wurden von den sechs internationalen Künstler:innen für die Ausstellung im Frankfurter Kunstverein geschaffen, um online verbreitet zu werden. Sie gehören zur Community von Eva & Franco Mattes, auf deren Einladung hin sie die Werke geschaffen haben. Entstanden ist eine Ausstellung in der Ausstellung, die innerhalb der von den Künstler:innen betriebenen Peer-to-Peer Netzwerk Gemeinschaft stattfindet. Der Frankfurter Kunstverein, und somit die Kunstinstitution, wird zum Datenzentrum, das Inhalte hostet, teilt und somit für eine erweiterte, globale User:innen-Gemeinschaft über die Grenzen des eigenen Standorts hinaus, zugänglich macht.

Für die Besucher:innen im Frankfurter Kunstverein bleiben die Kunstwerke vorerst verborgen. Der Server hat keine Ausgabemodule wie Monitore oder Lautsprecher. Der einzige Hinweis auf das funktionierende System sind blinkende Lichter und die Geräusche des Lüfters. Um die Arbeiten betrachten zu können, müssen Besucher:innen dem Peer-to-Peer-Netzwerk von Eva & Franco Mattes beitreten, zu dem sie eingeladen sind. In diesem Netzwerk sind die Kunstwerke über verschiedene Standorte verteilt und für all diejenigen zugänglich, die Teil des Systems werden und die Dateien aktiv mit anderen teilen.

Anders als bei konventionellen Servern, werden in Peer-to-Peer Netzwerken Daten dezentral gespeichert. Die Netzwerke sind anonym, frei von kommerziellem Interesse, Data-Mining und Überwachung. Teilnehmer:innen dieser Gemeinschaften, sogenannte Peers, partizipieren, indem sie ihren Rechner ans System anbinden. Damit werden sie gleichzeitig Client und Server – das bedeutet sie sind gleichzeitig Nutzer:innen und Hosts. Sie alle sind berechtigt, Dateien ins

Netzwerk hoch- oder aus dem Netzwerk herunterzuladen. Sie interagieren gleichberechtigt miteinander, indem sie Ressourcen wie Dateien, Bandbreite oder Rechenleistung direkt miteinander teilen. Dies erhöht die Effizienz des Einzelnen und macht gleichzeitig das System resilienter. Peer-to-Peer Netzwerke sind auch widerstandsfähig gegen Ausfälle, da es keine einzelne zentrale Komponente gibt, die das gesamte Netzwerk zum Erliegen bringen kann. Das System ist über die Anzahl neuer Teilnehmer:innen potentiell unendlich skalierbar.

Das Peer-to-Peer Netzwerk schafft eine horizontale Struktur, in der alle Teilnehmenden gleichberechtigte Akteur:innen sind. Die Arbeit *P2P* reflektiert über die Auswirkungen des digitalen Zeitalters auf den Kunstbetrieb und stellt neue Möglichkeiten des künstlerischen Austauschs, der Distribution und des Bewahrens digitaler Werke vor. *P2P* thematisiert den Stellenwert von Zusammenarbeit, den gleichberechtigten Zugang zu Inhalten und, im Fall der Arbeit von Eva & Franco Mattes, auf Kunst und die Demokratisierung des kreativen Prozesses. Indem der Frankfurter Kunstverein die Arbeit hostet, trägt er als öffentliche Einrichtung direkt zur Verbreitung und Bewahrung von Kunst im Internet bei.

Gleichzeitig ist die Installation *P2P* sinnbildhaft für das konzeptuelle Vorgehen des Künstler:innenduos. Inhalt, Form und Material bedingen sich gegenseitig. Der zusätzliche leere Raum ist ein gemeinsames Merkmal, das eine weitere endlose Expansion zur Aufnahme von mehr Daten impliziert. Der Monolith im Käfig, der gleichzeitig verdeckt und eingerahmt ist, wird zum formalen Mittelpunkt der Kunstwerke und zum Beweis ihrer Allgegenwärtigkeit, die zur aktiven und dezentralen Teilnahme am Torrent-Netzwerk einladen.

Was ist ein Peer-to-Peer Netzwerk und wie entstanden diese verteilten Arbeitsgemeinschaften? Die Nutzung von Peer-to-Peer Netzwerken begann in den frühen 2000er Jahren. Zeitgleich verbreiteten sich Technologien wie das Filesharing-Protokoll BitTorrent und Software wie Napster und eDonkey2000. Sie revolutionierten den Austausch digitaler Inhalte, da sie erstmals die Abhängigkeit von zentralisierten Servern und Bandbreitenbeschränkungen umgingen. Für viele Künstler:innen bedeutete das beispielsweise, ihre Kunstwerke direkt mit einem breiten online Publikum teilen zu können, ohne auf etablierte Vertriebskanäle angewiesen zu sein. Besonders im Umfeld der Musikproduktion war die Technologie bahnbrechend. Ein bekanntes Beispiel war die Band Radiohead, die 2007 ihr Album *In Rainbows* als kostenfreien Download über ihre Website anbot und den Fans die Möglichkeit gab, selbst den Preis festzulegen.

Parallel wurden Peer-to-Peer Netzwerke auch für illegale Aktivitäten wie das Teilen urheberrechtlich geschützter Inhalte verwendet. Die unkontrollierte Verbreitung der Files führte zu erheblichen Urheberrechtsverletzungen und zu finanziellen Verlusten für Künstler:innen und Rechteinhaber:innen. Gleichzeitig kippte es die gesamte Musikverlagsbranche, die somit die Quelle ihrer Einnahmen komplett neu denken musste. Es gab zahlreiche rechtliche Auseinandersetzungen und Beschränkungen, um die illegale Verbreitung von Inhalten über Peer-to-Peer Netzwerke einzudämmen.

Wie so oft mit dem Aufkommen neuer Technologien, geraten tradierte Geschäftsmodelle unter Druck, andere hingegen entstehen. Peer-to-Peer Netzwerke haben eine bedeutende Rolle bei der

Demokratisierung des Informationsaustauschs und der Schaffung von Gemeinschaften von Gleichgesinnten gespielt. Die Peer-to-Peer Technologie ist zur Grundlage von Kryptowährungen und Blockchain Netzwerken geworden, die heute erneut eine radikale Veränderung einläuten.