

PALAIS DES BEAUX ARTS

www.palaisdesbeauxarts.at
public@palaisdesbeauxarts.at

Sehr künstlerischer Direktor
Bernhard Garnicig
director@palaisdesbeauxarts.at

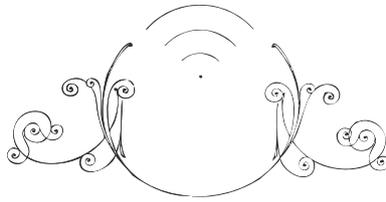
Forschung und Programmgestaltung
Maren Mayer-Schwieger
research@palaisdesbeauxarts.at

Dramaturgie für Interfaces & Forschung
Fabian Faltin
interface@palaisdesbeauxarts.at

Stadtgeschichte
Eva-Maria Mandl

Ethikkommissionär
Salvatore Viviano

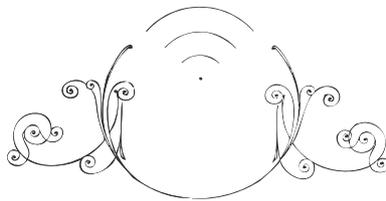
Verein Palais des Beaux Arts
ZVR 780114162



PALAIS DES BEAUX ARTS

**Projekte Jahresprogramm „The Wireless Belle Epoque“
Februar 2015 – April 2016**

Februar: Podcast Bim! 1 Gwilly Edmondez
März: Podcast Bim! 2 Joerg Zemmler
April: Podcast Bim! 3 Golden Disko Ship
15.3. – 15.5. #future #museum
Mai: Podcast Bim! 4 Marie Thompson
Juni: Podcast Bim! 5 Ryo Ikeshiro
Juni: Veröffentlichung „A Little History of the Wireless Icon“ von Erik Born
3.6. – 26.6.2015: Kooperationsprojekt mit Artistic Technology Research:
#vaporfolk #hollyvoodoo. Sponsored by Amazon Readymades.
12.6. – 18.8.2015: Rosemary Lee: Artifacts
August: Podcast Bim! 6 Luiza Schulze
21.8.2015 – 25.10.2015: Enrico Zago: Totem
September: Podcast Bim! 7 Jung an Tagen (VIV)
Oktober: Podcast Bim! 8 Elvin Brandhi
6.11.2015: Fabian Faltin: Terrestrum`Navis&-ff\$&.Internetis.museeiis//20116 Episode 1
im Dschungel, MQ Wien
12.11.2015—15.01.2016 Andreas Ervik: Sanke of Norway
Dezember: Veröffentlichung Text „Going Wireless in the Belle Epoque“ von Erik
Born
Januar: Podcast Bim! 9 Benjamin Tomasi
5.2.2016 – 15.4.2016 Fabian Faltin: Terrestrum`Navis&-ff\$&.Internetis.museeiis//20116
Episode 2 & 3



PALAIS DES BEAUX ARTS

Kalkuliertes Budget 2015:

Stadt Wien	7.500
BKA	7.500
Bezirk Landstrasse	2.000

Gesamtbudget 2015:

Stadt Wien:	1.500
BKA Jahresförderung:	5.000
Bezirk Landstrasse Jahresförderung:	1.500

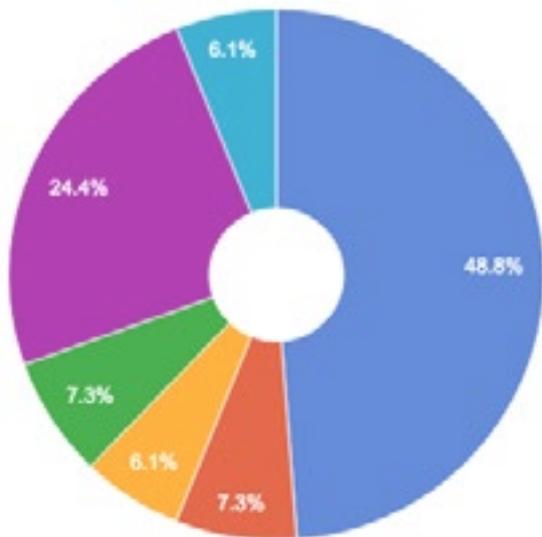
Geplante Ausstellungen und Projekte

20

Durchgeführte Ausstellungen und Projekte

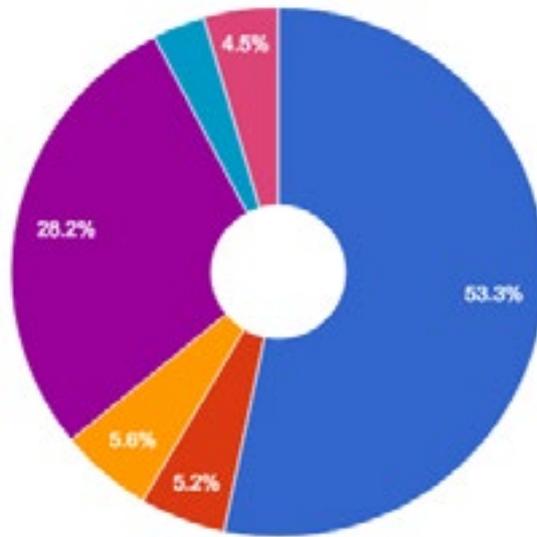
18

Kalkulierte Budgetaufteilung

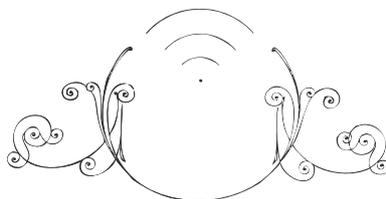


- Auftragswerke
- Performance & Podcast
- Forschung & Texte
- Öffentlicher Raum
- Verwaltung
- Technik & Hardware

Effektive Budgetaufteilung



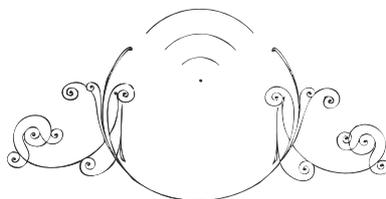
- Auftragswerke
- Performance & Podcast
- Forschung & Texte
- Künstlerische Leitung & Verwaltung
- Technik & Hardware
- Zusätzl. Aufwand für Jahresabschluss



PALAIS DES BEAUX ARTS

Kommentare zu den wichtigsten Ausgabengruppen

<i>Posten</i>	<i>Real</i>	<i>Kalkuliert</i>
Auftragswerke	3789,86	8000
<p>Für die Auftragswerke wurden die Honorare der Künstler_innen dem real vorhandenen Budget angepasst, was wiederum Auswirkungen auf die Zusammenarbeit mit zur Verfügung stehenden Künstler_innen hatte. Zwei zusätzliche Projekte (“#future #museums” und “#vaporfolk #hollyvoodoo” wurden als Eigenproduktionen bzw. Kooperationsprojekte durchgeführt. Um die internationale Qualität des Programms aufrecht zu erhalten und die intensive Auseinandersetzung der Künstler_innen mit dem Thema zu ermöglichen, sind höhere Budgets unbedingt notwendig.</p>		
Performance & Podcast	460	1200
<p>Von 9 Performances/Podcast-Episoden wurden 5 vom dafür beauftragten Produzenten Benjamin Tomasi produziert, wofür ein Honorar von 400 Euro bezahlt wurde. Die restlichen 4 Projekte wurde vom künstlerischen Leiter Bernhard Garnicnig produziert, wodurch die für dieses Format wichtige monatliche Frequenz ausserhalb der Sommermonate aufrecht erhalten werden konnte. Dies bedurfte der Zahlung eines Honorars an einen Musiker. Die Erscheinungsfrequenz von 10-12-mal im Jahr muss mit dem kommenden Budget wieder besser gewährleistet werden.</p>		
Forschung & Texte	500	1000
<p>Mit dem angepassten Budget konnte der Autor Erik Born (PhD Candidate, Berkeley) beauftragt werden, zum Jahresthema „The Wireless Belle Epoque“ zwei thematisch verknüpfte Bildessays zur Geschichte der Drahtlosnetzwerke zwischen 1880 und 1920 zu verfassen. Hinsichtlich der projektierten internationalen Veröffentlichungen ist es wichtig, die Bedingungen zu schaffen, um die zweisprachige Textproduktion (dt./engl.) aufrecht zu erhalten. Hatten wir mit Erik Born das Glück, dass dieser aufgrund seiner Sprachkenntnisse sowohl eine englische als auch eine deutsche Textversion erstellen konnte, so ist i. d. R. nicht von der Zweisprachigkeit der Autoren auszugehen. Der Bedarf an Übersetzungen wie auch an einer höheren Anzahl an Texten wird ein höheres Budget für den Bereich Forschung & Texte notwendig machen.</p>		
Öffentlicher Raum	0	1200
<p>Das Programm für Installationen im öffentlichen Raum wurde aufgrund des fehlenden Budgets vorübergehend angehalten. Eine Wiederaufnahme dieses Programmbereichs ist jedoch notwendig und wird angestrebt.</p>		



PALAIS DES BEAUX ARTS

Künstlerische Leitung & Verwaltung	2500	4000
Dieser Budgetpunkt beinhaltet die Leistungen der administrativen Verwaltung, Gestaltung, technische Koproduktion mit den Künstler_innen und Konzeption des Programms. Es wurde entschieden das Honorar auf 62.5% der budgetierten Summe zu reduzieren.		
Technik & Hardware	281.53	1000
Mit dem Budget war es möglich, die zwei wichtigsten technischen Erweiterungen zu implementieren: Der Empfang des Wireless Netzwerks wurde durch einen 2. Repeater erweitert. Um bei Führungen allen Besuchergruppen die Werke optimal zu präsentieren, wurde ein gebrauchter Android Tablet Computer angeschafft. Durch diesen ist es nun möglich, Besucher_innen ohne Smartphone sowie auf einem größeren Bildschirm die Arbeiten zu vermitteln. Die Reichweite des Netzwerks, und damit der Zugang zu den Kunstprojekten im öffentlichen Raum, muss dennoch unbedingt weiter verbessert werden.		
Zusätzl. Aufwand für Jahresabschluss	400	-
Die Anforderungen einer Jahresförderung hinsichtlich des Jahresabschlusses waren im ursprünglichen Budget nicht kalkuliert, da unbekannt. Diese Kosten finanzieren einen externen Berater, der auch die Buchhaltung neu strukturiert.		

Besucherkzahlen gesamt Zeitraum 1.2.2015 – 5.2.2016 Online & Offline (Unique Sessions)

1.713

Organisatorischer Ausblick 2016/2017

» Wissenschaftliche Mitarbeiterin

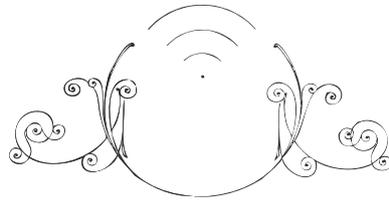
Durch eine öffentliche Ausschreibung wurde die wissenschaftliche Mitarbeiterin Maren Mayer-Schwieger bestellt. Ihre Beiträge werden von der inhaltlichen Konzeption im Hinblick auf Medien-Kulturgeschichte und Diskurse der Medienwissenschaft, über die Integration dieser Themen in das Gesamtprojekt Palais des Beaux Arts und die einzelnen Projekte, bis zu Lektorat und Textproduktion reichen. Maren Mayer-Schwieger ist Doktorandin der Medienwissenschaft bei Erich Hörl (Leuphana Universität Lüneburg), lebt und arbeitet in Wien.

» Organisationsberatung

Der Organisationsberater Dietmar Kofler wird wiederholt als externer Berater hinzugezogen, um finanzielle und organisatorische Prozesse zu optimieren und Einhaltung der geplanten Ziele zu gewährleisten. Mag. Dietmar Kofler ist Absolvent der Wirtschaftsuniversität Wien und ist bei der AEON Consulting Gruppe tätig.

» Internationale Publikation

Für das 2. Quartal 2017 ist eine Publikation auf dem Online Journal für Denken durch Medien continent (www.continentcontinent.cc) geplant, was nun als fixer Bestandteil der Publikationsreihe bestätigt wurde.



PALAIS DES BEAUX ARTS

15.3.-15.4.2015

#future #museum



Mit einer algorithmischen Such-Performance wurde das Internet als heterogener, nicht-autoritativer „Hive-Mind“ zur Zukunft des Museums befragt. Der Satz „In the future, museums will ...“ wurde als Suchanfrage an Google gerichtet, ausgewählte Ergebnisse wurden über einen ganzen Monat auf <https://twitter.com/PalaisBeauxArts> veröffentlicht.

- [buff.ly/1dHUB](#)

[Kurtzweg erlangen](#)
- PalaisdesBeauxArts** @PalaisdesBeauxArts · 2. Apr

Andy Warhol predicted that in the future, museums will become shopping malls and shopping malls museums.

[buff.ly/1d8MQJ](#)

#museum
- PalaisdesBeauxArts** @PalaisdesBeauxArts · 1. Apr

In the future, museums will hang images based on subtleties of camera features. The Spot Reading exhibition at MOMA.

[buff.ly/1dGdnp](#)
- PalaisdesBeauxArts** @PalaisdesBeauxArts · 1. Apr

Bim! A new podcast is up. This time featuring Golden Diskó Ship with Helen Hess. Get it here: [palaisdesbeauxarts.at](#)



[File anzeigen](#)
- PalaisdesBeauxArts** @PalaisdesBeauxArts · 27. März

In the future, museums will display fully loaded weapons with enough ammo to make Duke Nukem worry about the weight.

[buff.ly/1amDgh](#)
- PalaisdesBeauxArts** @PalaisdesBeauxArts · 30. März

In the future, museums will be able to provide customized exhibitions according to visitors' purpose, interests ...

[buff.ly/1HOaqdF](#)
- PalaisdesBeauxArts** @PalaisdesBeauxArts · 30. März

in the future, museums will be sacred places where people can escape the daily grind of modern life.

[buff.ly/1HO9GcK](#)

#museum #future
- PalaisdesBeauxArts** @PalaisdesBeauxArts · 28. März

in the future, museums will be places "to which" or places "from which" ? Will they be destinations or resources?

#museumweek
(Phil Nowien)
- PalaisdesBeauxArts** @PalaisdesBeauxArts · 28. März

In the future, museums will be manufactured, exactly as books are today. (Oto Neurath)

#museum #future #museumweek

[buff.ly/1dSHmn](#)
- PalaisdesBeauxArts** @PalaisdesBeauxArts · 27. März

The future museum will provide easy access to its trusted knowledge base, and to the stories to be told.

[buff.ly/1H0lyW](#)
- PalaisdesBeauxArts** @PalaisdesBeauxArts · 27. März

In the future, museums will continue to be shaped by a wide variety of trends and drivers. New technologies like ...

[buff.ly/1H0j0R](#)
- PalaisdesBeauxArts** @PalaisdesBeauxArts · 27. März

In the future, museums will...

#museum #future



[File anzeigen](#)

- 

[File anzeigen](#)
- PalaisdesBeauxArts** @PalaisdesBeauxArts · 11. Mär

Bim! Episode 4 of our performance podcast is online, this time w/ Marie Thompson. Get it here [feeds.feedburner.com/palaisdesbeaux](#)
- PalaisdesBeauxArts** @PalaisdesBeauxArts · 26. Apr

Slide from Erik Borns lecture on media history of wireless(-ness), spiritual symbolism in wireless communication tec



[File anzeigen](#)
- PalaisdesBeauxArts** @PalaisdesBeauxArts · 27. Apr

Erik Born on the history of wireless networks on or.at

[or.at/stories/227498...](#)

[Kurtzweg erlangen](#)
- PalaisdesBeauxArts** @PalaisdesBeauxArts · 26. Apr

In the future, museums keep alive a dynamic between the individualistic & the ordered, the local & the global ...

[buff.ly/1H2Gngx](#)
- PalaisdesBeauxArts** @PalaisdesBeauxArts · 18. Apr

In the future, museums will need audience research and more understanding how to improve device adoption rates...

[buff.ly/1aZdbel](#)
- PalaisdesBeauxArts** @PalaisdesBeauxArts · 17. Apr

In the future, museums are less likely to be as diverse, if not more so, than the museums that currently exist...

[buff.ly/1FEx5D](#)
- PalaisdesBeauxArts** @PalaisdesBeauxArts · 16. Apr

[buff.ly/1Dv4YQ2](#)

and specific communities. Haylow writes in a role that museums have comfortably assumed from time to time, but it will become increasingly difficult or impossible to claim in the future. Museums have, in fact, done much to create the fragility which haunts them, not only because of government and managerial neglect but also as a result of its constant inclination for ignoring the systemic value of museums above all else. There have been striking exceptions to this lack of foresight, however, and it's not as if museum workers have always failed to adopt a broader perspective.

[File anzeigen](#)
- PalaisdesBeauxArts** @PalaisdesBeauxArts · 15. Apr

... in the future museums may transcend the national dimension ...

[buff.ly/1NBcDk](#)

2 The project for a Museum of Europe in Brussels is a sign that [in the future](#) museums may transcend the national dimension. The correspondence between the territory of the museum and the space of sovereignty is essential; the project (which, like several aspects of the architecture of the European Union, is carefully withheld) is indicative of a broad recognition of the function of the museum for rather of a changing balance of power within Europe for a new double-headed decision no France.

[File anzeigen](#)
- PalaisdesBeauxArts** @PalaisdesBeauxArts · 15. Apr

In the future museums will be known less as warehouses that mothball works and more as labs that re-create them.

[buff.ly/1Eto5Ac](#)

[Kurtzweg erlangen](#)
- PalaisdesBeauxArts** @PalaisdesBeauxArts · 4. Apr

... so that in the future museums will simply have rotating shows of private collections.

[buff.ly/1Ny1bHY](#) #museum #future
- PalaisdesBeauxArts** @PalaisdesBeauxArts · 3. Apr

In the future museums will only show the sets and sketches of famous filmmakers as art...or, wait, they already are.

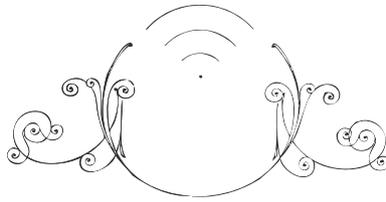
[buff.ly/1dHUB](#)

[Kurtzweg erlangen](#)
- PalaisdesBeauxArts** @PalaisdesBeauxArts · 2. Apr

Andy Warhol predicted that in the future, museums will become shopping malls and shopping malls museums.

[buff.ly/1d8MQJ](#)

#museum



PALAIS DES BEAUX ARTS

3.6. – 26.6.2015:

Kooperationsprojekt mit Peter Moosgaard, Lust Gallery und Making Artistic Technology:
#vaporfolk #hollyvoodoo. Sponsored by Amazon Readymades.

Zsófia Keresztes, Angus Mccullough, Alexandra Hackett, Andreas Ervik, Stephanie Syjuco, Michele Gabriele, Pau Sampera, Peter Moosgaard

Das Ausstellungsprojekt hat sich in 3 Elementen entfaltet: Ein 2-tägiger Workshop in der Shopping Mall Wien Mitte, eine Ausstellung in der Lust Gallery und eine Intervention in einem Airbnb Apartment.

The internet tribe abandoned the global village when it started to resemble a shopping mall. After the digital natives were promised that their new ideas would lead to fame and success on global markets, they are now confronted with totalitarian networks and corporate structures. Consequently they turned their heads away from the screen. Facebook owns the copyrights to their ideas, shared infinitely to only disappear in the clouds.

Among all the possible realities imaginable, artists start to look for common ground in products, hardware and brands – commodities made from global materials. A form of recursive materialism emerges. The common ground between seven billion people is that we can all share a micro USB connector. An empty coke bottle will be found in the desert sands and nomads navigate the dunes with a Samsung tablet. Global materials seem to override all phantasies of unique visions and subjective expressions.

But the internet tribe moves to the outskirts of physical production, reusing artifacts from the world of corporate mythologies. They work with concepts of the “Archaic” instead of “New”, choosing to be ‘poorsumers’, transforming ideological waste into something magical. For them, art is a poetic freight and the trade system a collective parable of desire. By imitating commodities in almost shamanic rituals, a higher form of cargo is summoned: be it future wealth, success or even art.

Ausführliche Ausstellungsdokumentation unter
www.ofluxo.net/vaporfolk-hollyvoodoo-lust-gallery/



Zsófia Keresztes



Pau Sampera







12.6. – 15.8.2015

Rosemary Lee: Artifacts

HTML Code, 12 GIFs, Latex iPhone Cover

Tote Pixel, Moiré-Muster, Verzerrungen und andere digitale Abweichungen sind die Phänomene, durch welche die Unterschiede zwischen Daten und dem materiellen Substrat digitaler Repräsentation untersucht werden kann. Die Erforschung der Kluft zwischen den Eigenschaften digitaler Objekte und deren Darstellung durch Apparaturen offenbart Anomalien und Glitches, Partikel und Bits in den Texturen elektronischer Artefakte.

Rosemary Lee untersucht in 'Artifacts' die Parallelen zwischen den Grundeinheiten digitaler Bilder und Materie. Daraus entstand eine Sammlung von Exemplaren aus dem Grenzbereich zwischen geologischen Proben, kubischen Pixeln, digitalen Anomalien und kristallinen Datenstrukturen.

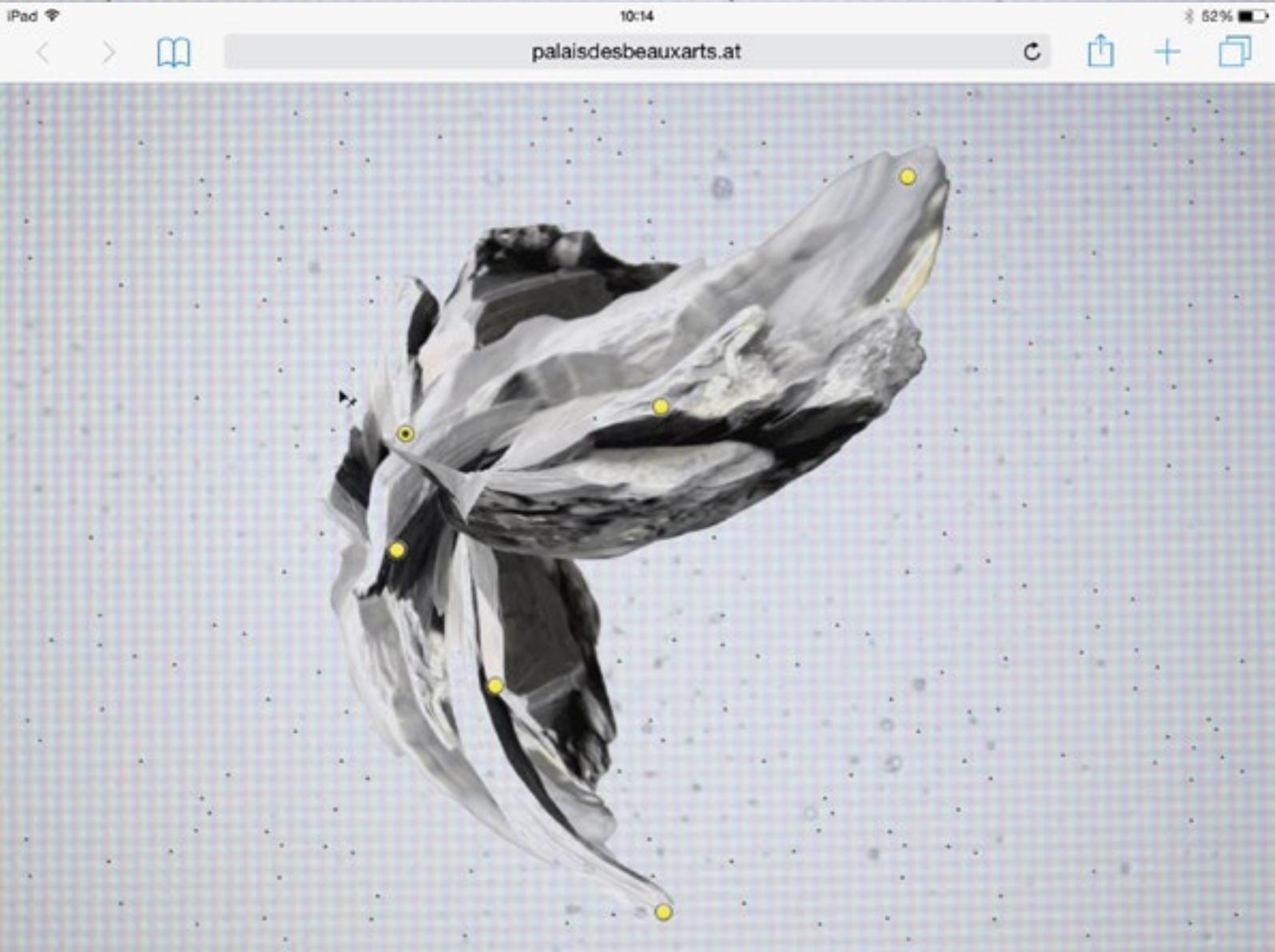


12.6. – 15.8.2015

Rosemary Lee: Artifacts

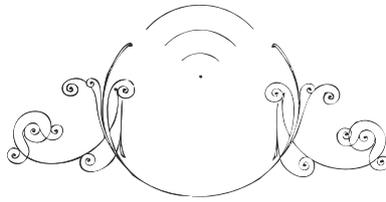
HTML Code, 12 GIFs, Latex iPhone Cover

Dead pixels, moiré patterns, distortion, and other digital aberrations are source material through which to explore the incongruencies between data and the material substrate of digital representation. It is an exploration of the gap between the properties of digital objects and their display via apparatus, revealing anomalies and glitches, particles and bits in the textures of electronic artifacts. Closely examining parallels between the basic units of digital images and those of matter, cubic pixels and digital crystalline structures offer a shift of scale as well as giving a nod to media geology. Artifacts is a compilation of specimens which blur the lines between geological sample and digital anomaly.









PALAIS DES BEAUX ARTS

Erik Born: Eine kleine Geschichte des Wireless Icons



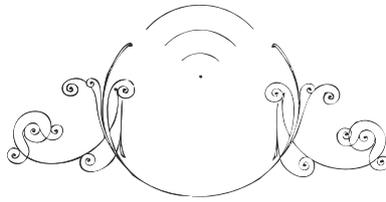
Abbildung 1: Ein Zeichen für Funkverkehr, das mit dem Aufkommen des WLANs bekannt geworden ist. Auf digitalen Schnittstellen dient diese animierte Version zur Anzeige der Qualität einer Netzverbindung.

Nichts eignet sich vielleicht so gut zum Nachdenken über den Funkverkehr wie dieses allgegenwärtigen Zeichen: drei gebogene Linien sitzen auf einem Pünktchen. Dank der zunehmenden Größe der Kurven und dem regelmäßigen Abstand dazwischen entsteht eine Illusion der Bewegung. Es scheint fast, als ob eine Übertragung auf ein breites Feld ausgesendet wird. Die Wellen breiten sich aus, wachsen immer weiter und erreichen nicht nur einen gezielten Empfänger, sondern beliebig viele unbekannte Empfänger, die gemeinsam ein Publikum bilden.

Wie Schiffe, die des Nachts vorüber ziehen, nichts voneinander wissen, sind die Mitglieder eines Funknetzes nicht am Ende eines Kabels zu finden, sondern auf verschiedenen Koordinaten im elektromagnetischen Meer. Die Standorte verschiedener Funkstationen sind nicht in der Netzstruktur selbst vorgegeben, sondern müssen erst entdeckt werden. Dieser Reiz der Entdeckung ist Bestandteil sowohl der Radioastronomie als auch des Amateurfunks. Ob es sich um die Untersuchung eines unerforschten Sterns oder um das Zustandekommen einer Verbindung mit einem unbekanntem Gegenüber handelt – im Funkverkehr wird häufig mit sehr langen Distanzen gerechnet. Vielleicht werden diese Wellen, die sich im Funkzeichen ausbreiten, sogar alle Grenzen überschreiten und alle Entfernungen auflösen....

So sind wenigstens die häufig dem Funkverkehr zugeschriebenen Eindrücke von Entgrenzung, Allgegenwart und universellem Zugang, die im Zeichen zum Ausdruck kommen.

Wo kommt das Zeichen aber eigentlich her und was hat es mit dem Funkverkehr zu tun?



PALAIS DES BEAUX ARTS

Funkzeichen



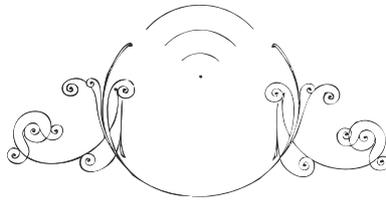
Abbildung 2: Das Wi-Fi-Logo (links) bezeichnet Geräte mit Funkschnittstellen, die von der Wi-Fi Alliance zertifiziert werden. Das Bluetooth-Logo (rechts) bezeichnet Geräte, die einem von der Bluetooth Special Interest Group entwickelten Industriestandard entsprechen.

Dieses Zeichen ist nur eines von vielen, die mit dem Funkverkehr in Verbindung stehen. Es gibt zwar kein genormtes Zeichen für den Funkverkehr, sondern nur genormte Zeichen für verschiedene Komponenten auf technischen Schaltplänen. Dieses Zeichen ist jedoch dank seiner Anwendung zur Markierung von lokalen Funknetzen (WLAN) allgemein bekannt geworden. Dabei unterscheidet es sich wesentlich von verwandten Handelsmarken wie Wi-Fi und Bluetooth, die Bezüge zur Mythologie aufweisen: Wi-Fi bezieht sich aufs Symbol für Yin und Yang, Bluetooth auf die Rune für Harald 'Blauzahn' Gorms, der mittelalterliche König, der Dänemark und Norwegen vereinte. Genauso wie diese mythologischen Symbole konkurrierende Elemente in Einklang bringen, so beanspruchen die damit verwandten Computer-Protokolle, konkurrierende Standards zu vereinheitlichen.

Dieses Zeichen beansprucht etwas anderes. Die Ausbreitung der Wellen in Kugelform erinnert vor allem an ein Hauptmodell der Funkübertragung namens 'Broadcasting', das häufig im 20. Jahrhundert für nationalen Rundfunk und Fernsehen eingesetzt wurde. Neben Wellen findet sich unter Zeichen für solche Funkdienste der Blitz und damit ein Zeichen, das sowohl an der Geschwindigkeit der Elektrizität als auch an die Austreibung der Funken aus der Funkgeschichte erinnert. Spätestens seit dem Ersten Weltkrieg wird nicht mehr 'gefunkt' im wörtlichen Sinne jener 'Fünkchen', die mit gedämpften Wellen erzeugt wurden. Wir kennen lediglich "Funken ohne Funken", um den berühmten Ausdruck Karl Ferdinand Brauns zu verwenden.

Elektromagnetische Wellen

Dieses Zeichen ermöglicht zugleich eine andere Lektüre der Funkgeschichte, die sich von der Geschichte der Massenmedien stark unterscheidet. Es deutet nicht nur auf die Geschichte des Broadcastings hin. Es schließt auch einen eleganten Kompromiss in der Darstellung eines Nachrichtenträgers, der ohne eine solche Übersetzung völlig unverständlich wäre – nämlich, jenes der elektromagnetischen Wellen.



PALAIS DES BEAUX ARTS



Abbildung 3: Die populäre Ikonographie der elektromagnetischen Wellen: es wurde gerade durch einen Lautsprecher gebrüllt (links), aus einer Strahlenkanone geschossen (mitte) oder von einer Funkstelle gesendet (rechts).

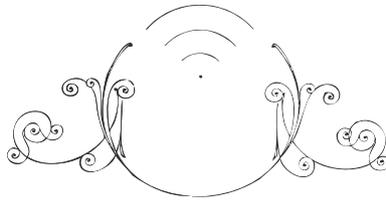
Elektromagnetische Wellen sind ein physikalisches Phänomen, das aus der Wechselwirkung von elektrischen und magnetischen Feldern entsteht. Sie sind überall vorhanden, nicht nur als Radiowellen, die als Nachrichtenträger für den Funkverkehr verwendet werden, sondern auch als Mikrowellen, Infrarot, Licht, UV-, Röntgen- und Gammastrahlen. Da der Mensch kein entsprechendes Sinnesorgan für ihre direkte Wahrnehmung besitzt, müssen sie erst umgewandelt oder übersetzt werden, um Wissen darüber überhaupt zu erlangen. Um ein winziges Teil vom elektromagnetischen Spektrum weiterhin für die Nachrichtenübertragung verwenden zu können, bedarf es technischer Operationen wie Richtung, Modulation, Demodulation usw. Diese Operationen heißen 'Funktechniken'. Sie zielen auf einen Bereich des elektromagnetischen Spektrums mit Frequenzen von ca. 3 Hz bis 3 000 GHz, auf das 'Funk-' oder 'Radiospektrum'.

Während nur eine einzelne Station in diesem Zeichen für Funkverkehr abgebildet wird, bestehen Funknetze in der Regel aus mehreren Stationen, die auf verschiedene Arten und Weisen miteinander verbunden werden können. Die Struktur eines Kabelnetzes mag immer der Form des darin verbindenden Kabels entsprechen. Dagegen müssen aber die Verbindungen in einem Funknetz immer hergestellt werden – nicht 'aus dem Äther', sondern aus der physikalischen Realität der elektromagnetischen Wellen, die unsere Erde durchdringen.

Die stilisierte Form der Verbindung im Zeichen für Funkverkehr ist nur die Spitze des Eisbergs, wenn es um die möglichen Strukturen der Funknetze geht.

Die Anzeiger der Signalstärke

Das Funkzeichen hat nicht nur eine symbolische Bedeutung, sondern auch eine reale Funktion: auf digitale Schnittstellen werden Informationen über die Qualität einer Netzverbindung in Form einer Skala angegeben. Damit steht das Zeichen für Funkverkehr in Verbindung mit einer verwandten Familie von Zeichen, die zur Anzeige der Signalstärke dienen – die sogenannten 'Signalbalken'.



PALAIS DES BEAUX ARTS

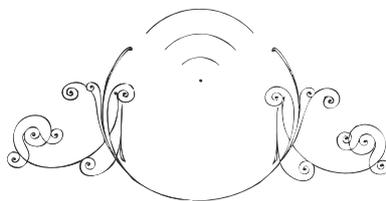


*Abbildung 4: Digitale Signalbalken sind eine grobe Visualisierung der Qualität einer Netzverbindung. Um einen genaueren Wert der Signalstärke zu erfahren, kann man sein Handy auf einen Testmodus umschalten. (Auf dem iPhone wählt man *3001#12345#* wobei Nummern den Signalbalken ersetzen. Um den Testmodus zu beenden, drückt man die Home-Taste.) Je niedriger die Nummer, desto besser der Empfang, da der Wert eine negative Zahl ist.*

In dieser Form ist das Zeichen für Funkverkehr immer noch relativ jung. Vermutlich entstand es erst zwischen 2001 und 2002 auf digitalen Schnittstellen von Betriebssystemen wie Windows XP und Mac OS X, also kurz nach der Entwicklung der ersten Wi-Fi Protokolle. Signalbalken wurden aber schon in den 1980er Jahren mit der ersten Generation der massenproduzierten Mobilfunkgeräte eingeführt und ähnliche Anzeigen zur Signalstärke sind auf Rundfunkempfängern aus den 1930er Jahren vorhanden. Trotz der wichtigen Unterschiede zwischen diesen Generationen der Technologie sind Signalbalken ein stabiles Zeichen geblieben.

Signalbalken drücken die Feldstärke eines empfangenen Signals aus – die sogenannte ‘Received Signal Strength Indication’ (RSSI). Die Maßeinheit von RSSI ist das Dezibel, ein logarithmisches Maß der Signalleistung. Dieser Wert ändert sich je nach Zufallssignalen, Reflexionen und anderen Störungen schnell, wird aber dann durch einige mathematische Operationen abgerundet und auf einer Skala dargestellt. Überraschenderweise haben Signalbalken immer noch keine festgelegte Einheit: selbst wenn ein höherer Wert einem besseren Empfang entspricht, muss der Wert von 1 Balken, 2 Balken, usw. interpretiert werden. Trotz dieser Variationen wird die Signalstärke fast immer durch fünf Balken dargestellt, eine Praxis, die auf ältere Generationen der Schnittstellen zurückzuführen ist.

Auf elektronischen Radio- und Fernsehgeräten wurde die Signalstärke oft durch leuchtende Muster angezeigt, wobei die Spannung des Empfängers direkt in eine nutzbare Visualisierung umgewandelt wurde. Am bekanntesten bei Abstimmanzeigen ist wahrscheinlich das ‘Magische Auge’. Daneben wurden auch Varianten des ‘S-Meters’ (Signal Strength Meter) häufig verwendet, besonders in Amateurfunkgeräten. Die im S-Meter verwendeten Ziffern entstammen dem RST-System für Amateurfunk, das – ähnlich dem SINPO Codes für Kurzwellenfunk oder dem Q-Schlüssel für Morsezeichen – eine bestimmte Norm für Signalbewertungen anbietet.



PALAIS DES BEAUX ARTS

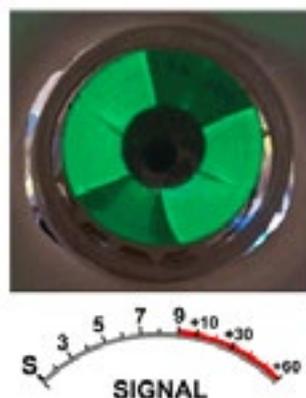


Abbildung 5: 'Magisches Auge' (oben), S-Meter (unten).

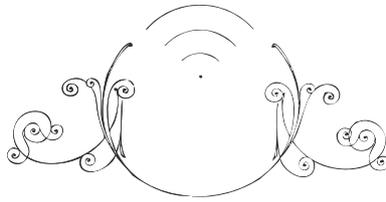
Vor der Entwicklung von Funkgeräten mit technischen Anzeigen konnten mit Hilfe dieser Normensysteme die Qualität eines Signals an subjektiven Berichten gemessen werden. In der Regel wurde einerseits nach der Lautstärke des Signals gefragt, andererseits nach seiner Verständlichkeit—daher kommt der umgangssprachliche Ausdruck "klar und deutlich". Diese Bewertungen der Lautstärke bzw. Verständlichkeit wurden jeweils auf einer Skala von 1 (sehr schlecht) bis 5 (sehr gut) angegeben—daher die übliche Darstellung der fünf Signalbalken auf digitalen Schnittstellen.

Die Welt ohne Draht

Im Logo des Palais des Beaux Arts wird das Zeichen für Funkverkehr in Verbindung mit Jugendstil-Dekorationen zusammengebracht, um eine neue Art von Weltkugel zu erzeugen. Damit aktualisiert das Logo das von Charles-Antoine Delanglard inspirierte Georama für eine Welt ohne Draht. In Zentrum der Weltkugel steht jetzt ein Punkt, auf dem drei gebogenen Linien sitzen, als ob sie eine drahtlose Nachricht ausbreiteten.

Wenn man dieses Zeichen für Funkverkehr sieht, sollte man vielleicht nicht nur an die mögliche Reichweite dieser Übertragungen denken, sondern auch an die Ermöglichung einer neuen Art von Publikum durch ein lokales Funknetz – nicht nur an endlose Distanzen, sondern auch an die alltägliche Nähe der elektromagnetischen Wellen, die unsere Welt sowie alle Fantasien der drahtlosen Verbindungen durchkreuzen.

Erik Born ist Doktorand an der University of California, Berkeley, wo er eine Dissertation über die Vor- und Frühgeschichte von Rundfunk und Fernsehen schreibt. Er ist derzeit Fulbright-IFK Junior Fellow am Internationalen Forschungszentrum Kulturwissenschaften in Wien.



PALAIS DES BEAUX ARTS

Erik Born: A Little History of the Wireless Icon



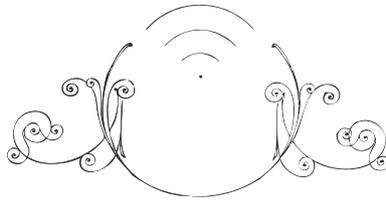
Figure 1: A common sign for wireless, which has become well-known due to the rise of Wi-Fi. In digital interfaces, this animated version of the icon serves as an indicator for the quality of a network connection.

Nothing says ‘wireless’ quite like this ubiquitous icon: three curved lines sitting atop a little point. An illusion of movement arises from the increasing size of the curves and the space between them. It looks almost like a wireless transmission were being sent out into space. As the waves are sent out, they become larger and larger, reaching not only one intended receiver but any number of unknown receivers who might together form an audience.

Like ships passing in the night, the members of a wireless network are not to be found at the end of a cable, but rather at unknown coordinates in the electromagnetic ocean. The location of each wireless station is not a given, present in the structure of the network itself. A wireless station must be made ‘discoverable,’ and the attraction of discovery is a constituent part of both radio astronomy and amateur radio. Whether researching an uncharted region of outer space or establishing a connection with an unknown conversation partner, wireless communications often deal with extremely long distances. Perhaps the waves in the wireless icon will continue to grow, crossing any imaginable boundary and overcoming any conceivable distance....

Omnipresence, overcoming borders, and universal accessibility—these common impressions of wireless connectivity are what the wireless icon makes visible.

Where does the wireless icon come from and what does it have to do with different generations of wireless technology?



PALAIS DES BEAUX ARTS

Wireless Icons



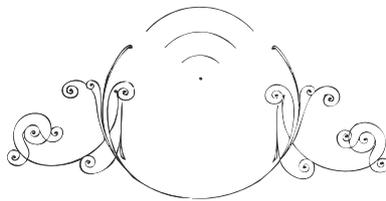
Figure 2: The Wi-Fi logo (left) is used on devices with wireless interfaces that have been certified by the Wi-Fi Alliance. The Bluetooth logo (right) is used on devices that correspond to a protocol developed by the Bluetooth Special Interest Group.

What is commonly taken to be the wireless icon is only one of many icons that are used in connection with different generations of wireless technology. There is no standardized icon for wireless technology, only standardized icons for various components on technical circuit diagrams. This particular icon only became popular due to its use for marking local wireless area networks. It differs significantly from seemingly related trademarks like Wi-Fi and Bluetooth. These icons involve different assumptions, and make their own claims on mythology: Wi-Fi references the symbol for yin and yang, Bluetooth the rune for Harald ‘Bluetooth’ Gorms, the medieval king who united Denmark and Norway. Just as these mythological symbols seem to unify competing elements, the computer protocols that use these symbols claim to unify competing standards.

The popular wireless icon makes a somewhat different claim. The propagation of waves in the form of concentric circles should call to mind a dominant model of wireless transmission known as ‘Broadcasting,’ which was frequently used for national radio and television in the twentieth century. Waves may be common among icons for various wireless services, but so are lightning bolts, an image that calls to mind both the speed of electricity and the removal of sparks (Funken) from the history of wireless radio (Funken). Wireless devices no longer create sparks, at least not since World War One, as was the case with spark-gap transmitters. Wireless, as we know it, means “Funken ohne Funken” to use Karl Ferdinand Braun’s famous phrase.

Electromagnetic Waves

The popular wireless icon enables a different reading of wireless history, which would differ significantly from the history of the mass media. At first glance, the icon may primarily evoke images of broadcasting. But it also represents an elegant compromise in the depiction of a medium that would be completely incomprehensible without this kind of visual translation—namely, electromagnetic waves.



PALAIS DES BEAUX ARTS



Figure 3: The vernacular iconography of electromagnetic waves: a loudspeaker (left), ray gun (middle), and wireless station (right).

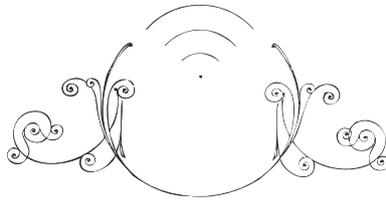
Electromagnetic waves are a physical phenomenon that results from the interaction of electric and magnetic fields. They exist everywhere, not only in the form of radio waves, which serve as the medium for wireless communications, but also as microwaves, infrared, light, ultraviolet radiation, X-rays, and Gamma rays. Since no human organ is capable of perceiving electromagnetic waves directly, they need to be converted or translated into some other form if we are to know anything about them at all. Using even a tiny area of the electromagnetic spectrum for transmitting information requires further technical operations, such as modulation and demodulation. These operations work on a portion of the electromagnetic spectrum with frequencies from ca. 3 Hz to 3,000 GHz, commonly known as ‘the radio spectrum.’

While the popular wireless icon depicts only one station, wireless networks usually consist of multiple stations that can be connected to each other in many different ways. While the structure of a wired network corresponds to the form of the cable used to create network connections, the connections in a wireless network always have to be created—not ‘out of the ether’ but out of the physical reality of electromagnetic waves that pervade the earth.

The stylized form of connection used in the popular wireless icon is only the tip of the iceberg when it comes to options for configuring wireless networks.

Signal Strength Indicators

In addition to its symbolic meanings, the popular wireless icon also serves a real function. On digital interfaces, the icon provides information about the quality of a network connection in the form of a scale. The icon inherited this function from a related family of icons that serve as indicators of signal strength, commonly known as ‘signal bars.’



PALAIS DES BEAUX ARTS

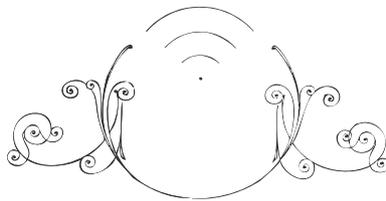


*Figure 4: Digital signal bars are a rough visualization of the quality of network connections. To view a more exact value of signal strength, you can switch your phone into a field test mode. (On the iPhone, dial *3001#12345#* and numbers will replace the signal bars. To end the test mode, press the Home Button.) The lower the number, the better the reception, since the value is a negative number.*

In this exact form, the popular wireless icon is still relatively new. Presumably, it appeared for the first time between 2001 and 2002 (shortly after the development of the first Wi-Fi protocols), featuring in operating system interfaces for Windows XP and Mac OS X. However, signal bars had already been introduced with the first generation of mass-produced mobile phones in the 1980s, and similar signal indicators can be found on radio receivers from the 1930s. In spite of the significant differences among these different generations of wireless technology, signal bars have remained a relatively stable sign.

Signal bars display the strength of a received signal—and in technical terminology, the icon is known as a ‘Received Signal Strength Indicator’ (RSSI). The unit of measurement for RSSI is the decibel, a logarithmic measure of signal power. This value varies greatly according to the presence of other signals, reflections, and other disturbances, but it gets rounded off through some mathematic operations and mapped onto a scale. Surprisingly, there is still no norm for signal bars: even if a greater number of bars tends to correspond to better reception, the exact meaning of 1 bar, 2 bars, etc. is always a matter of interpretation. In spite of this variability, the scale almost always uses 5 bars, a practice that can be traced back to an older generation of interfaces on wireless devices.

On electronic radios and televisions, signal strength is often displayed in the form of a glowing pattern. To create this display, the voltage of the receiver must be transformed directly into a visual indicator. The most well-known of these indicators is probably the ‘cat’s eye.’ Another common indicator is the ‘S Meter’ (signal strength meter), found especially in amateur radio devices. The numbers used in an S-Meter are derived from the RST-System for amateur radio, which—like the SINPO Code for short-wave radio or the Q code for wireless telegraphy—offer a norm for evaluating signal quality.



PALAIS DES BEAUX ARTS

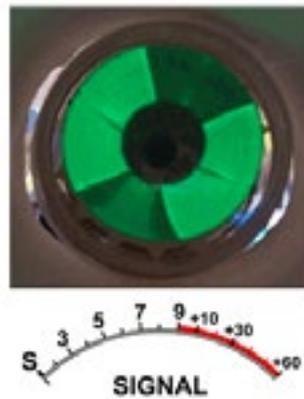


Figure 5: Forms of the ‘cat’s eye,’ a vacuum tube that serves as an indicator of relative signal strength (above); and the ‘S Meter’ or ‘signal strength meter,’ a form of microammeter (below).

Before the development of wireless devices with integrated indicators, these systems of norms helped evaluate the quality of a signal on the basis of subjective reports. Wireless operators could ask each other about the loudness of a signal, on the one hand, and its clearness, on the other—hence, the expression “(I read you) loud and clear.” These reports of loudness and clearness were given according to a scale of 1 (very poor) to 5 (very good)—hence, the conventional representation of 5 signal bars on wireless interfaces.

The Wireless World

The Palais des Beaux Art’s logo combines the popular wireless icon with art nouveau decorations to create a new kind of globe. In doing so, the logo updates Charles-Antoine Delanglard’s ‘georama’ for a wireless world. In the middle of the globe, three curved lines are sitting atop a little point, almost as though a wireless message was being sent out around the world.

Yet, whenever we see the popular wireless icon, our thoughts should not go immediately to questions of wireless coverage areas in the sense of broadcasting. We might think of the new possibilities for creating an audience and a public sphere inherent in the configuration of local wireless networks—think not only of endless distances, but also of closeness, of proximity, of the immediacy of electromagnetic waves that serve as the medium for our wireless transmissions.

Erik Born is a doctoral candidate at the University of California, Berkeley where he is writing his dissertation on the pre- and early history of radio and television. He is currently the Fulbright-IFK Junior Fellow at the Internationales Forschungszentrum Kulturwissenschaften in Vienna.



21.8.2015 – 25.10.2015:

Enrico Zago: Totem

HTML & Javascript Code, Rendering, 3 PNGs

Enrico Zagos "Totem" versucht unser Verständnis der aussergewöhnlichen Jugendstil Fassade des Palais des Beaux Arts neu zu konfigurieren. Die Symbole und Muster sind nicht nur als Dekor und Prunk zu verstehen, sondern können als Andeutungen von sich verändernden Bedeutungen und Überzeugungen gelesen werden. Sein „Totem“ ist eine dreidimensionale Assemblage aus abstrahierten historischen Elementen, die mit neuesten Designwerkzeugen nachempfunden wurden. Die Verschiebung der räumlichen Dimensionen und die Überlagerung des belle époque Ornaments lassen eine neue Form entstehen, die uns eine andere Perspektive auf das Exterieur der Stadt erlaubt: es nicht nicht nur als ein Relikt der Vergangenheit zu sehen, sondern als eine zeitlose Projektionsfläche unserer Zukunft.



21.8.2015 – 25.10.2015:

Enrico Zago: Totem

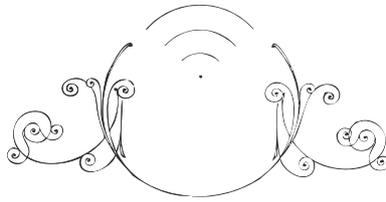
HTML & Javascript Code, Rendering, 3 PNGs

Enrico Zagos “Totem” reconfigures our understanding of the extraordinary jugendstil façade of the Palais des Beaux Arts as a layer of symbols and patterns signifying changing meaning and beliefs. His Totem is a three dimensional assemblage based on the abstraction of distinctive historic elements using contemporary design tools and methods. The spatial dimensions and belle époque ornament merge into a new form, allowing a different perspective on the cities exterior not only as a relic of history, but also as timeless canvas on which we can project our futures.









PALAIS DES BEAUX ARTS

12.II.2015—15.OI.2016:

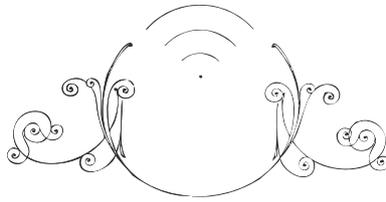
Andreas Ervik: Sanke of Norway

1080P MP4 (1m32s), 50 Goodie Bags, Performance

Während Künstler bereits seit langem die Bildsprache der Unternehmenskommunikation untersuchen, und Unternehmen Künstler beauftragen um ihre Produkte aufzuwerten, wurde noch nie zuvor einem Unternehmen gestattet selbst als Künstler zu agieren. Nach seiner Metamorphose von High-End Mode-Verlagshaus zu proto-institutionellem Konstrukt ist der Palais des Beaux Arts der perfekte Ort um die Entstehung einer tieferen Beziehung zwischen Luxus, Mode und künstlerischer Produktion zu ermöglichen.

Vorgestellt wird die avant-luxury Marke SANKE, benannt nach dem norwegischen Wort für „sammeln“. SANKE bietet Gesundheit, Schönheit und Lebendigkeit. Die einzigartigen Luxusartikel dieses Unternehmens werden nach saisonaler Verfügbarkeit gesammelt und durch Handarbeit nach handwerklichen Traditionen gefertigt. Durch die Wiederbelebung evolutionärer Grundsätze der Gesundheit, versorgt SANKE den Körper mit dem, was er schon immer benötigt hat und bietet seinen Kunden die Gelegenheit das Leben so zu erfahren wie es sein sollte.

Die Premiere der neuen Bewegtbild-Kampagne von SANKE findet im Palais des Beaux Arts statt. Als Hybrid aus Kunstvideo und Werbung, zeigt das Video den avant-luxuriösen Lebensstil von SANKE. Mit Produkten, welche uraltes Wissen mit hochmoderner Wissenschaft kombinieren, wird wahrer Luxus kreiert, welcher sich sowohl neu, als auch sofort vertraut anfühlen wird. Das Video zeigt aktuelle Produkte und neue Veröffentlichungen, mit der Betonung auf natürliche Schönheit. Das zentrale Ziel ist nicht einfach nur Zuneigung gegenüber den Produkten des Unternehmens zu schaffen, sondern eine neue Verbindung mit der Natur und den Mustern des körperlichen Verlangens, welche durch Evolution gebildet wurden, zu eröffnen.



PALAIS DES BEAUX ARTS

12.II.2015—15.OI.2016:

Andreas Ervik: Sanke of Norway

1080P MP4 (1m32s), 50 Goodie Bags, Performance

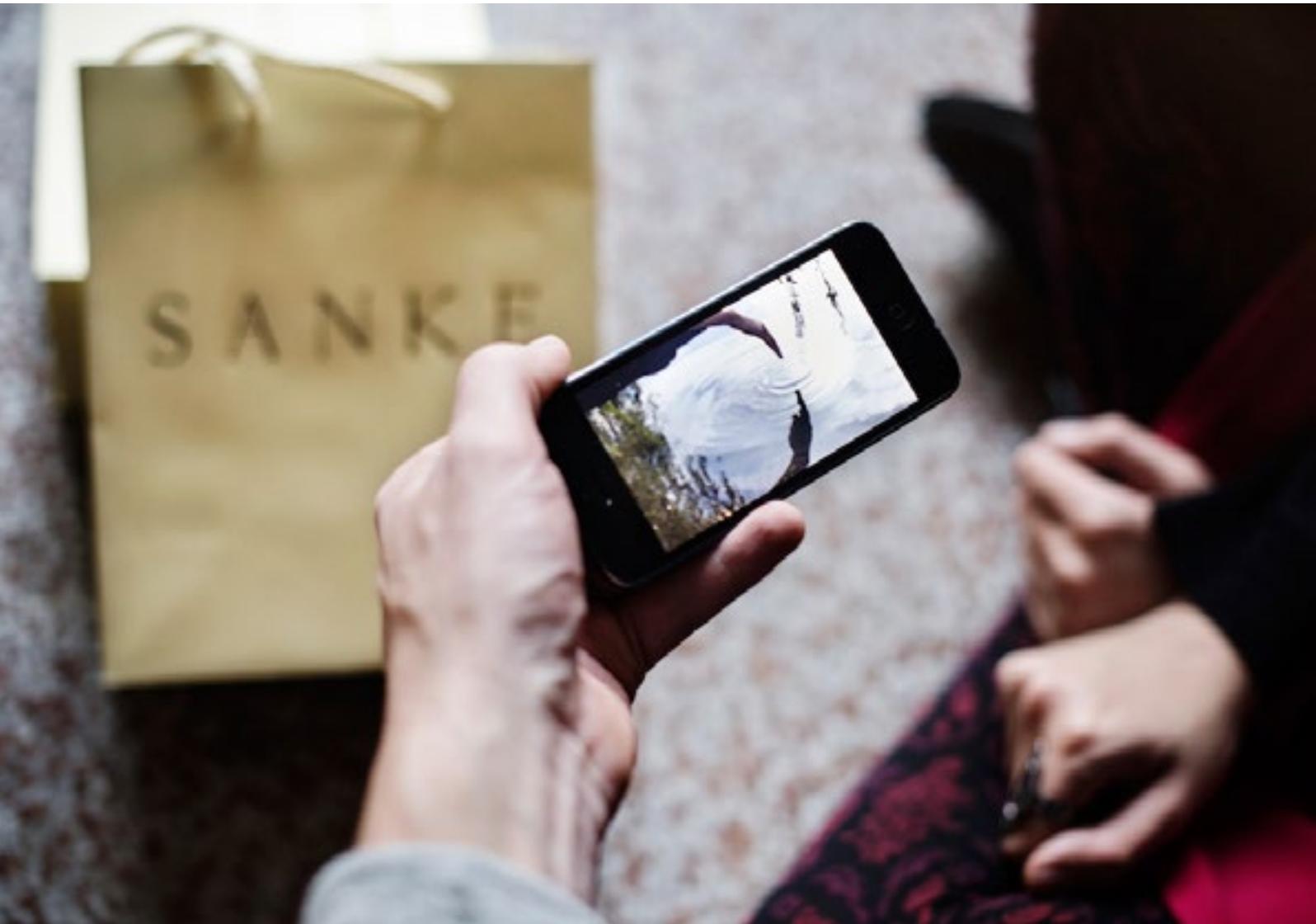
While artists have a long history of investigating the imagery of commerce, and corporations commission artists to upvalue their products, never before has the company itself been granted individual artistic agency. As a former high-end fashion publishing house turned proto-institutional construction, the Palais des Beaux Arts is the perfect location to consider the emergence of a deeper relation between luxury, fashion and artistic production.

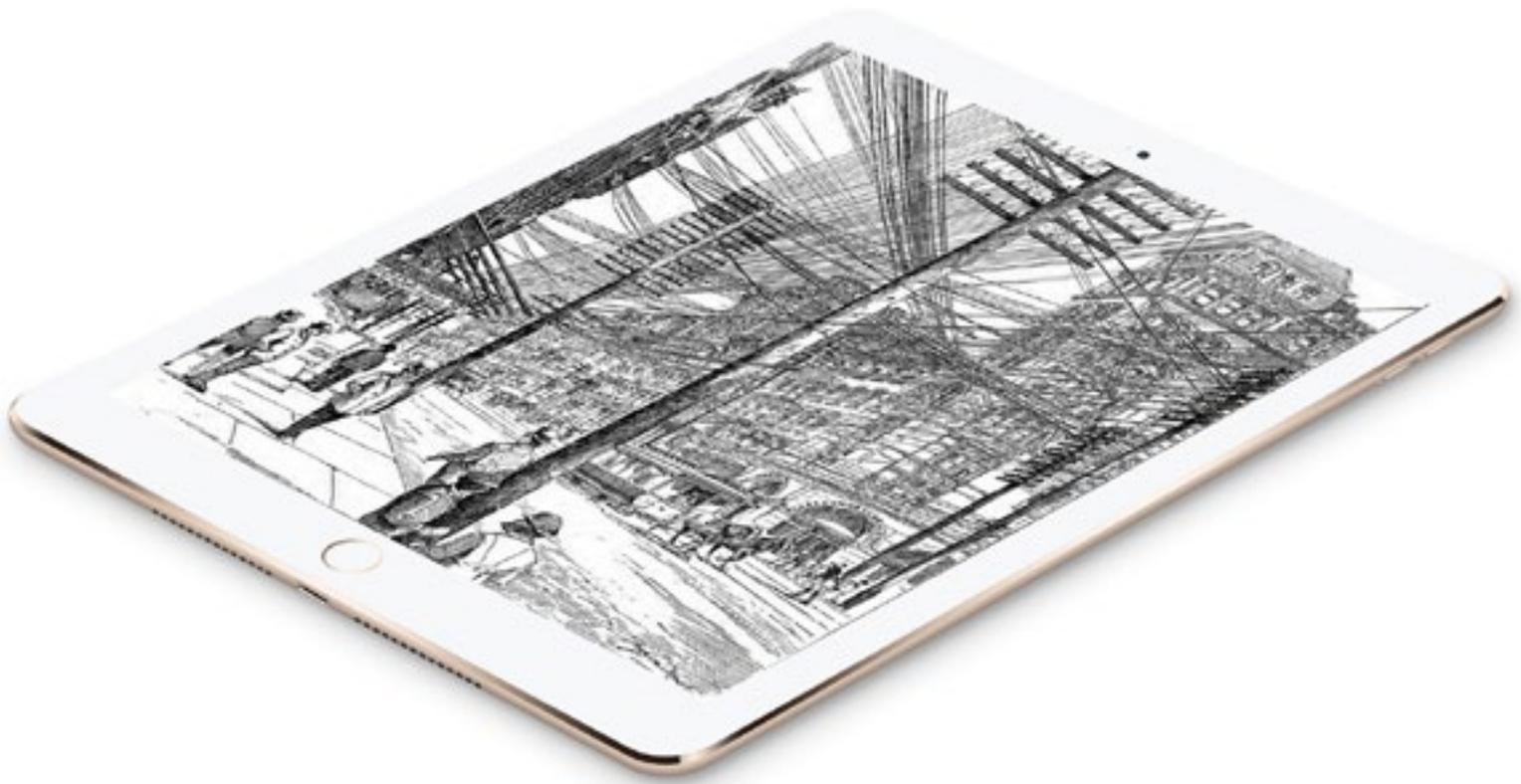
Introducing the avant-luxury brand SANKE, from the Norwegian word meaning 'to gather'. SANKE offers health, beauty and vibrance. The unique luxury items from this company are gathered according to seasonal availability and handcrafted after artisan traditions. By reviving evolutionary principles of health, SANKE provides the body with what it has always needed, offering its customers the opportunity to experience life as ought to be.

SANKE premieres their new moving image campaign at Palais de Beaux Arts. A hybrid between art movie and advertisement, the video shows the avant-luxury lifestyle of SANKE. With products combining ancient knowledge and cutting-edge science a true luxury is created, one that will feel both new and instantly familiar. The video shows current products and new releases, emphasizing natural beauty. The main goal is not simply to generate affection for the company's products, but to enable a reconnection with nature and the patterns of bodily desire formed through evolution.



SANKE





Entkabelung in der Belle Époque

Ein Bildessay von Erik Born

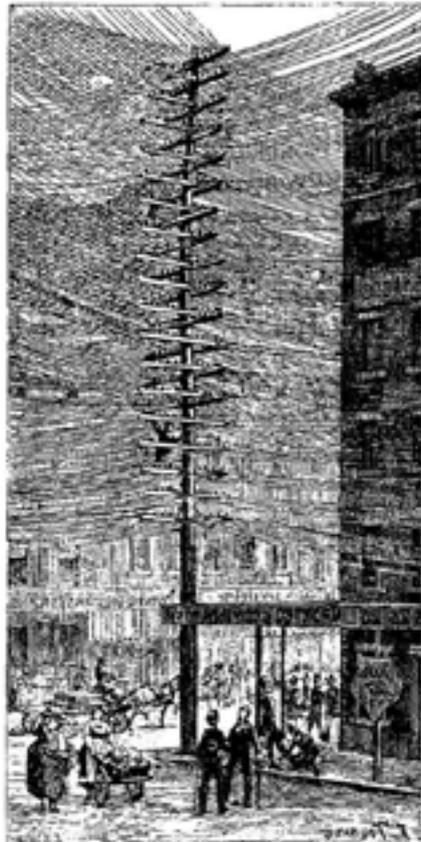
A cable, marvelous as it is, maintains a tangible and material connection between speaker and hearer: one can grasp its meaning. But here is nothing but space, a pole with a pendent wire on one side of a broad, curving ocean, an uncertain kite struggling in the air on the other—and thought passing between.

—Ray Stannard Baker, 190

The wireless telegraph is not difficult to understand. The ordinary telegraph is like a very long cat. You pull the tail in New York, and it meows in Los Angeles. The wireless is the same, only without the cat.

—Albert Einstein, 1938

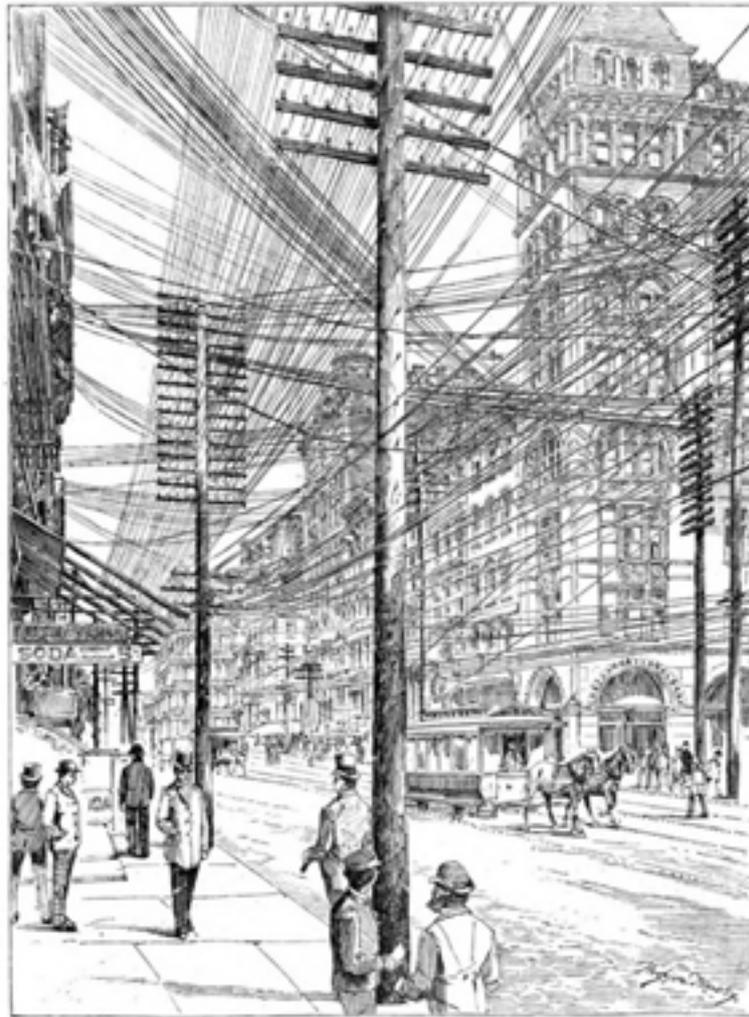
I. Verkabelung in der Stadt, ca. 1890



Verkabelung. Unter einem dichten Spinnennetz sind mehrere Fußgänger zum Stillstand gekommen, um dieses Spektakel der Infrastruktur zu betrachten.

Im Zentrum des Bildes steht ein Telefonmast, der als Träger für die sich verzweigenden Kommunikationswege dient. Auf der dritten Stufe des Masts befindet sich entweder ein Lauscher oder ein Reparateur. Unter ihm machen ein paar Fußgänger aus Neugier eine kleine Pause, darunter zwei Geschäftsmänner und ein Straßenhändlerin mit ihren Kundinnen.

Angesichts der Kabel fragen sie sich vielleicht “Wie kam es zu so einer Verkabelung?”



“Disorderly wires on Lower Broadway about to be cut down”

Quelle: Harper’s Weekly Nr. 33, S. 601.

Um 1900 waren solche Bilder der Kabelverbindungen in der Stadt populär, als das Telegraphen-, Telefon- und Stromnetz schnell ausgebaut wurde. Die übliche Szene stellte eine Gruppe von Stadtbewohnern, die ihren Tätigkeiten nachgehen dar, und die keine Notiz von der schwebenden Technologie über ihren Köpfen nehmen.

Der Kabelsalat deutet nicht nur auf die Grenzen der damaligen Kabeltechnologie hin, sondern auch auf die Entstehung der Kabeldienstleistung. Um mit der Nachfrage Schritt zu halten, wurde üblicherweise jede Telefonleitung einzeln mit jedem neuen Abonnement eingerichtet. Damals gab es kein praktisches Mittel, das verschiedene Drähte in einem Kabel bündeln hätte können, obwohl sich Techniken zur Übertragung von mehreren Botschaften auf gleichem Kanal entwickelten.



*Removing the telegraph poles in Union Square, New York City”
Quelle: Harper’s Weekly Nr. 33, S. 337.*

Zur Bündelung der Telegrafendrähte bzw. deren Isolierung in der Öffentlichkeit diente der in der Mitte des 19. Jahrhunderts eingeführte Telegrafmast. Als ursprünglich nicht beabsichtigte Verwendungsmöglichkeit der Konstruktion sollte sich der Lynchmord erweisen.

In den 1890er Jahren wurden Telefon- und Telegrafmasten in stark frequentierten Bereichen zunehmend ausgebaut. Während der Draht eine „unmittelbare“ Kommunikation ermöglichte, stellte er auch eine Bedrohung im städtischen Raum dar, konnte doch ein ungeschützter, abgestürzter Draht dem zufälligen Passanten zum tödlichen Verhängnis werden.

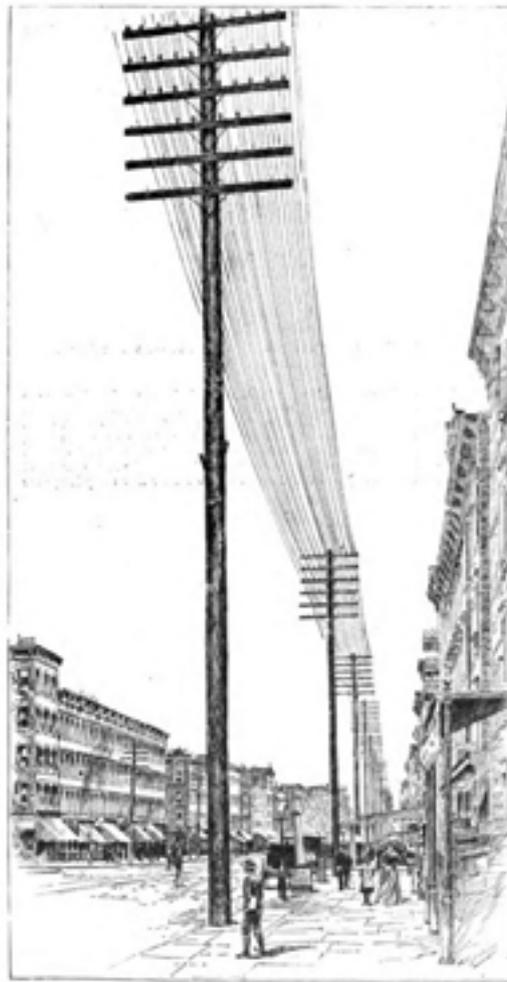


FIG. 16.—MODEL POLE LINE ON FIRST AVENUE.

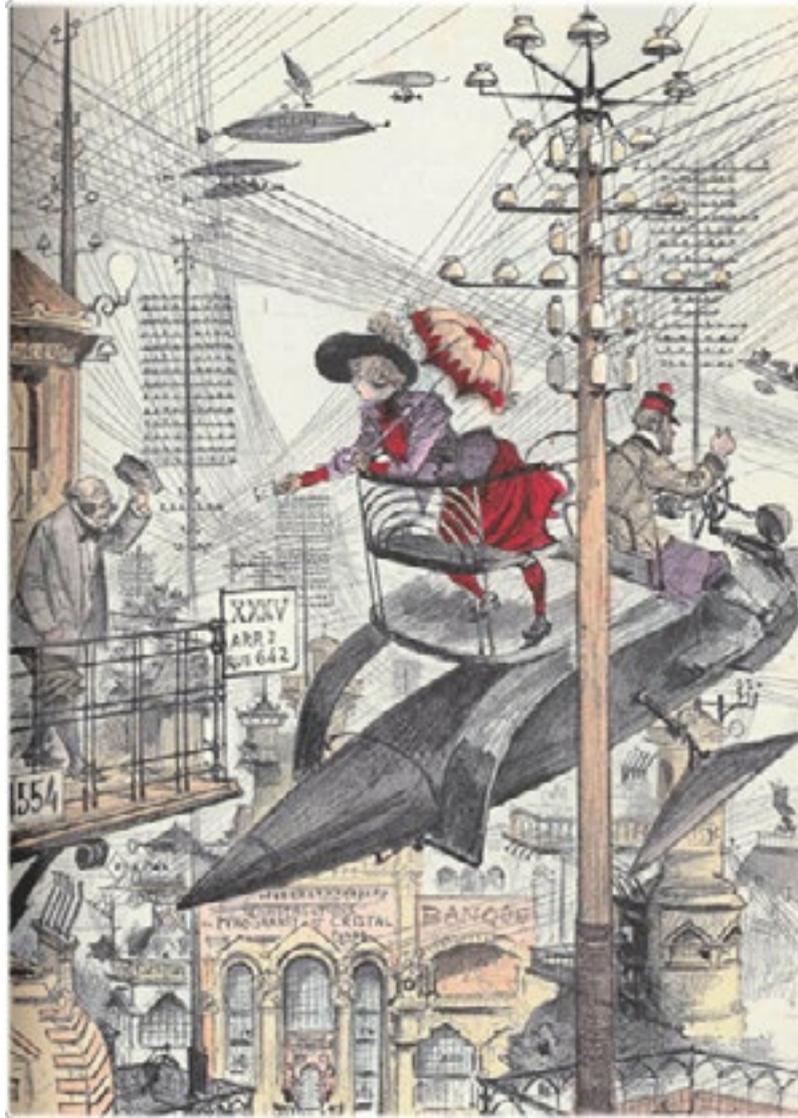
“Model pole line on First Avenue”

Quelle: Harper's Weekly Nr. 33, S. 596.

Die Kabelinfrastruktur zog schrittweise aus dem Stadtzentrum zum Stadtrand um. Um die planlose Infrastruktur zu ersetzen, wurden Drähte durch verschiedene Techniken gebündelt und die Höhe der Masten erhöht.

Aus den Augen, aus dem Sinn. Schließlich erwecken solche Bilder den Eindruck, die beängstigende Kraft der Elektrizität sei unter Kontrolle.

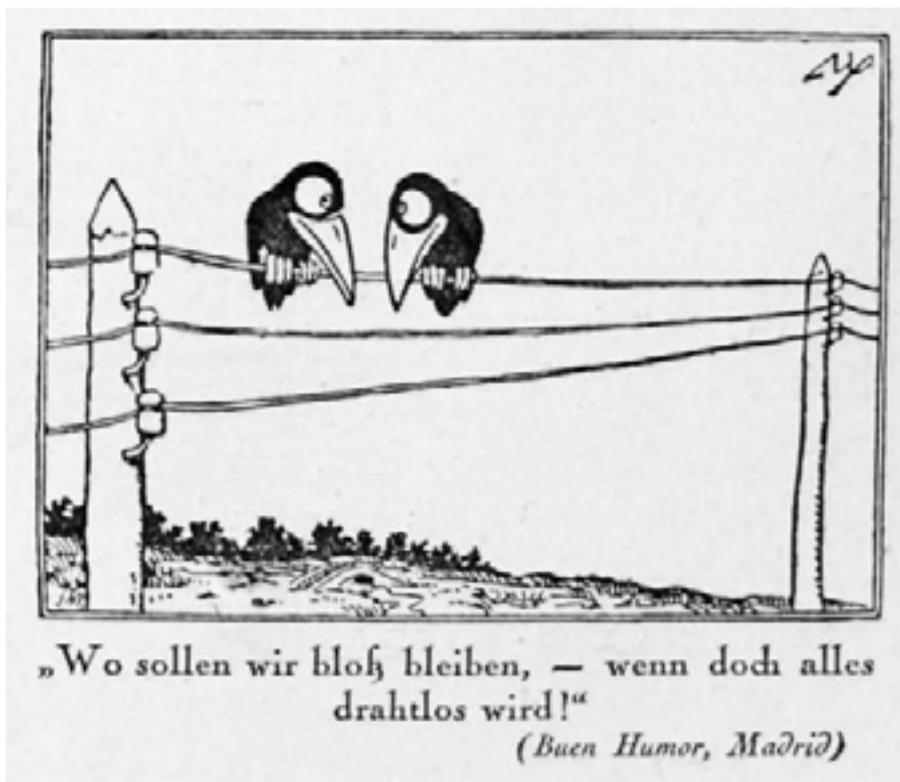
II. Drabtlose Zukunftsvisionen aus der Belle Époque



Un quartier embrouillé [Ein verkabeltes Quartier]

Quelle: Albert Robida, *Le Vingtième siècle. La vie électrique*, S. 128–129.

Während realistische Bilder den Draht nur am Rand des Rahmens darstellten, konnten satirische Bilder den Menschen mit seiner Technologie auf der gleichen Ebene einrahmen.



Wo sollen wir bloß bleiben, — wenn doch alles drahtlos wird!«

Quelle: Buen Humor, Madrid, Nachdruck in C.K. Roellinghoff „Radio im Humor“, S. 80.

Um 1900 waren viele davon überzeugt, die Einführung der drahtlosen Telegraphie bedeute das Ende des Kabels. Wie ein Ingenieur es ausdrückte:

“Telegraphy without wires—how attractive it sounds. No more unsightly pole lines disfiguring the streets and highways, ornamented with the dangling skeletons of by-gone kites. No more perpetual excavation of the streets, to find room beneath their surfaces for additional circuits that cannot possibly be crowded on to the staggering lines that darken the sky with their sooty cobwebs.”



“F.H. Collins. Magneto Ear Phone”

Source: U.S. patent 622,328, issued April 4, 1899; reprinted in Grant Wytboff, “Pocket Wireless,” p. 40.

Einer der Hauptreize der drahtlosen Telegraphie, nach Grant Wythoff, war das Versprechen, die Körper der einzelnen Nutzer in die unermessliche Kabelinfrastruktur einzubinden, was eine neue Teilnahme an der Öffentlichkeit in Form von „Taschenfunk“, nicht unähnlich dem Smartphone, ermöglichen sollte.

Die antizipierten Fähigkeiten solcher Gadgets ließen technische Realitäten leicht hinter sich. In diesen Zukunftsvisionen hingen aber Science und Fiction immer noch voneinander ab.



Drahtlose Telephonie. Eine Allegorie von Ernst Lübbert.

“Drahtlose Telephonie. Eine Allegorie von Ernst Lübbert.” [An allegory of wireless telephony by Ernst Lübbert]

Source: Robert Sloss, “Das drahtlose Jahrhundert,” in Die Welt in Hundert Jahren, p. 41.

Schon 1910 formulierte der Journalist Robert Sloss Prognosen im Hinblick auf das kommende „drahtlose Jahrhundert“. Der Text verbindet die fiktive Erzählung einer Polarforschung mit einer konkreten Beschreibung von neuen Entwicklungen aus dem Gebiet der drahtlosen Telegraphie und Telephonie. Unter seinen Prognosen für mögliche Anwendungen der Funktechniken findet man etwa die Möglichkeit, Kontakt mit einem Familienmitglied aufzunehmen, ein Opernstück zu Hause zu empfangen, ein Brautkleid virtuell zu kaufen und sogar ein Luftschiff mit drahtloser Energie zu versorgen.

In einer auffälligen Mischung des Indikativs und des Konjunktivs verhandelte Sloss den Stand der drahtlosen Technologien an der Schwelle zwischen dem Realen und dem Imaginären:

„[A]lles, was in dem bisherigen Gang der ‘Erzählung’ so wunderbar sich angehört hat, sind Probleme, die heut schon gelöst sind und die keineswegs mehr in das Gebiet der frommen Wünsche oder der überspannten Hoffnungen und Erwartungen gehören. Nein, es sind Tatsachen, die nur darauf warten, in unser praktisches Leben eingeführt zu werden.“

Diese Mischung aus Fakten und Fiktionen – auch deutlich in der den Text begleitenden allegorischen Gravur – unterstreicht Sloss' utopische Vorstellung einer kommenden drahtlosen Welt.



THE WIRELESS ERA WILL CREATE A STATE LIKE THE SOCIALIST DREAM

“The Wireless Era will create a State like the Socialist Dream”

Source: Ivan Narodny, “Marconi’s Plans for the World”

Die drahtlose Revolution enthielt das Versprechen, nicht nur die gewöhnliche Kabelinfrastruktur abzuschaffen, sondern auch eine neue grenzenlose Welt zu ermöglichen. Ein Funksignal ist für jeden, der einen Empfänger besitzt, universell verfügbar – zumindest in der Theorie, was als Zeichen sozialer Gleichheit gelesen wurde. Schließlich dachte man, die drahtlose Technologie fördere den freien Verkehr, eine Hauptvoraussetzung des Fortschritts seit der Aufklärung.

Im Nachhinein ist es wahrscheinlich einfacher, die damaligen Prognosen über Gadgets zu identifizieren, da viele davon in Erfüllung gegangen sind, wohingegen es schwieriger ist, Prognosen über soziale und politische Folgen von drahtlosen Infrastrukturen auszumachen, da die meisten davon Spekulationen geblieben sind.

III. Lob der Drahtlosen Infrastruktur



“Für das kommende Frühjahrsreinemachen. Vorrichtung zur Säuberung der Antenne” [For your upcoming spring cleaning: a device for cleaning your antenna]

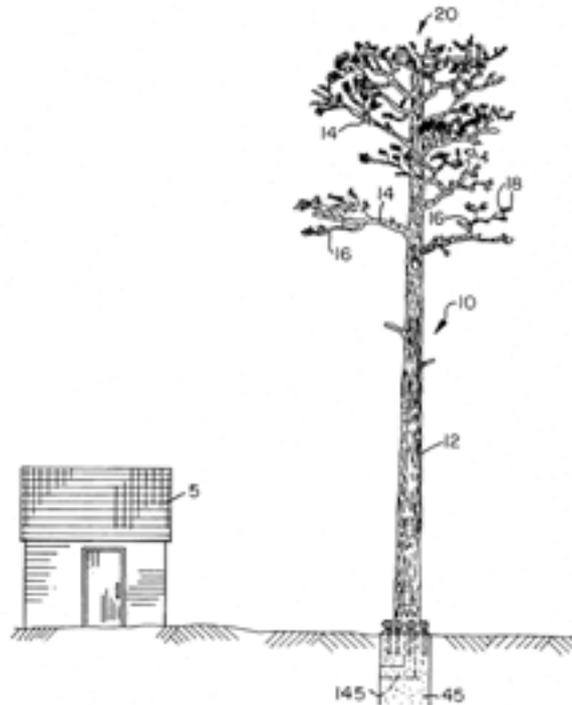
Source: Drawing by Heath W. Robinson, reprinted in C.K. Roellinghoff, “Radio im Humor,” p. 85.

“Infrastructure is not sexy”, wie der Comedian John Oliver sagt. Nur Störungen in einer Infrastruktur werden in der Öffentlichkeit wahrgenommen. Sonst ist eine der Hauptmerkmale der Infrastruktur ihre Unsichtbarkeit.

Was drahtlose Technologien betrifft, ist für diese Unsichtbarkeit nur zum Teil die Unsichtbarkeit des Übertragungsmediums verantwortlich. Wie die Medienwissenschaftlerin Lisa Parks beobachtet:

“We describe ourselves as a ‘networked society’ and yet most members of the public know very little about the infrastructures that support such a designation—whether broadcasting, web, or wireless systems.”

Nach Parks hat die Unsichtbarkeit der drahtlosen Technologien Folgen für die verbeitete Unkenntnis der Funktionsweisen drahtloser Netzwerke.

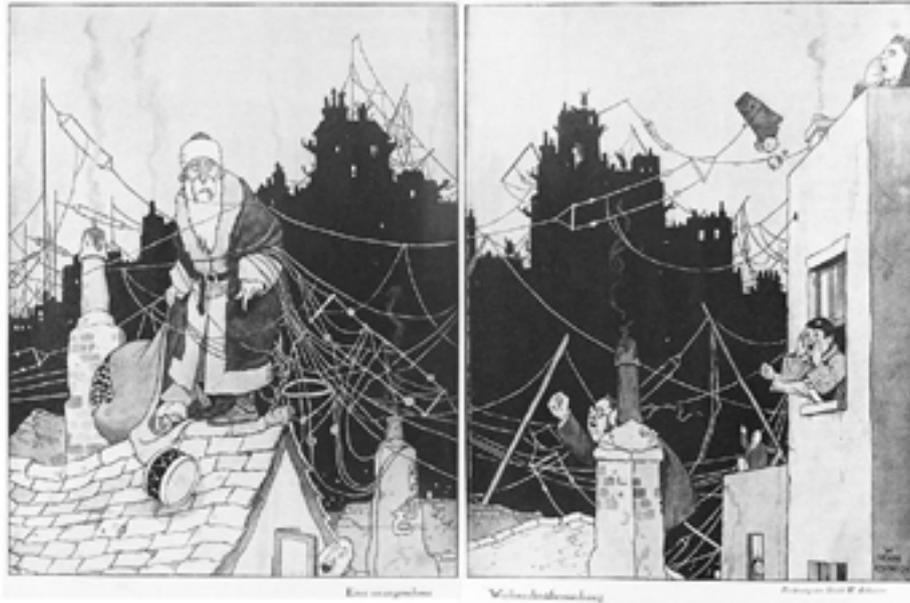


“Antenna support structure”

Quelle: U.S. Patent Nr. US5611176 A (18. Mar. 1997).

Heutzutage werden die Mobilfunkantennen innerhalb statt außerhalb der Unterhaltungselektronik montiert. Antennen werden auf Satelliten in die Erdumlaufbahn geschossen. Funktürme werden entweder an den Stadtrand ausgelagert, oder “in plain sight” versteckt, in Masten auf Segelbooten, Getreidesilos, Glockentürmen, Fahnenmasten, Kirchtürmen oder Gipfelkreuzen. Künstliche Strukturen werden auch so gestaltet, dass sie als natürliche Strukturen wahrgenommen werden, wie im merkwürdigen Fall des „Antennenbaums“.

Wie Peter Schaefer argumentiert, fördern die Verdrängung der Technologie und die Betonung des Immateriellen “a teleological narrative of physically connected data transfer systems progressing to lighter, cleaner networks that are increasingly disconnected from the natural world”.



„Eine unangenehme Weihnachtsüberraschung“

Quelle: Zeichnung von Heath W. Robinson, Nachdruck in C.K. Roellinghoff „Radio im Humor“, S. 82–83.

Viele Befürworter einer sogenannten Konvergenz von Mobilfunk und Internet plädieren für die Ersetzung der Kabel- durch Kabelloseninfrastrukturen, was die Zugänglichkeit der Dienste erhöhen, die Kosten senken und die Notwendigkeit eines materialen Trägers überhaupt abschaffen soll. Gegen diese Annahmen versuchen Medienwissenschaftler in letzter Zeit die materialen Untermauerungen sogenannter immaterialen Technologien zu untersuchen.

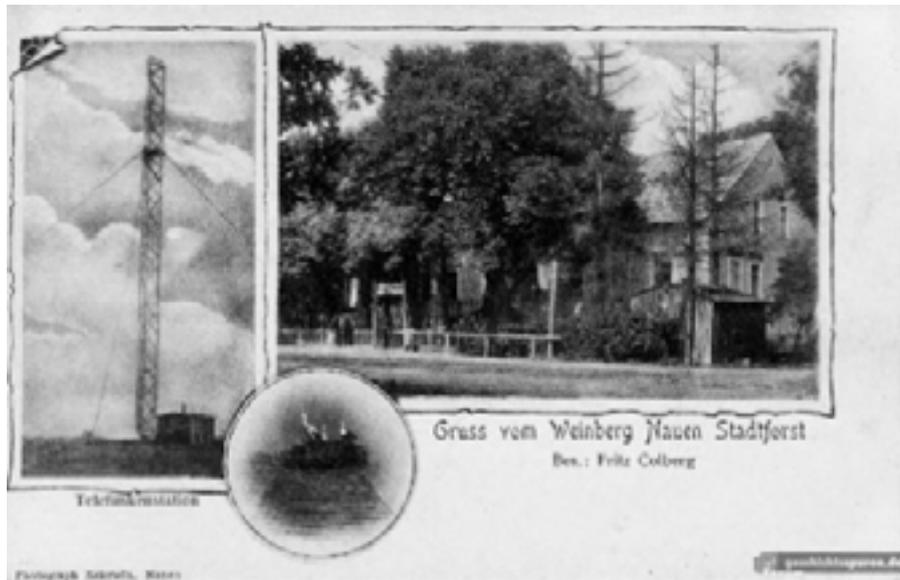
Nach ihrer Auseinandersetzung mit dem Antennenbaum zielt Lisa Parks darauf, das allgemeine Wissen und die Kompetenzen im digitalen Bereich weiter zu erhöhen, indem sie Feldforschung und historische Karten von “signal territories” zusammenbringt.

Nach einem ähnlichen Ansatz untersucht Nicole Starosielski die Geschichte des Seekabels in *The Undersea Network*, ein Buch begleitet von einem interaktiven Digital Mapping Projekt.

Mit Hilfe von Adrian Mackenzies Theorie der „Drahtlosigkeit“ erläutert Jussi Parikka die kritischen Ingenieurtechniken, die als Inspiration für die Funkgeräte von der Künstlergruppe *Weise 7* fungieren.

In *Tubes: A Journey to the Center of the Internet* leistete der Journalist Andrew Blum einen wichtigen Beitrag zur Popularisierung dieser Arbeit mit Berichten über Datenzentren, unterirdische Glasfaserkabel und die Techniker, die diese erzeugen und bedienen.

Viele dieser Stränge wurden in einer Sonderausgabe von *Amodern* zum Thema “Network Archaeology” zusammengeführt, in der dafür plädiert wird, den Forschungsweig „Medienarchäologie“ nicht auf die Gegenstände allein zu beschränken, sondern ihn um die Verbindungen zwischen den Gegenständen zu erweitern.



*„Telefunkenstation / Gruss vom Weinberg Nauen Stadtforst“
Quelle: Geschichtsspuren.de*

Zu diesen Studien würde ich noch anmerken, dass wichtige Varianten und Argumentations-Vorläufer zu heutigen Strategien der Verheimlichung und Verdrängung drahtloser Technologien in der Geschichte zu finden sind.

Am Anfang des 20. Jahrhunderts neigten die Städte dazu, ihre Infrastrukturen eher zu feiern. Es gab eine ganze Gattung von „Funkgedichten“, großteils Oden an verschiedene Funktürme, und diese Funktürme selbst lockten tausende Besucher im Jahr an. Auf Postkarten im 19. Jahrhundert war der Schornstein ein beliebtes Motiv, da er auf den industriellen Fortschritt deutete, wenn es auch zu seltsamen Bildern von mit Smog bedeckten Reisezielen führte. Analog dazu wurde im 20. Jahrhundert der Funkturm zum beliebten Motiv, da er auf die technologische Fortschrittlichkeit eines Gebiets deutete.



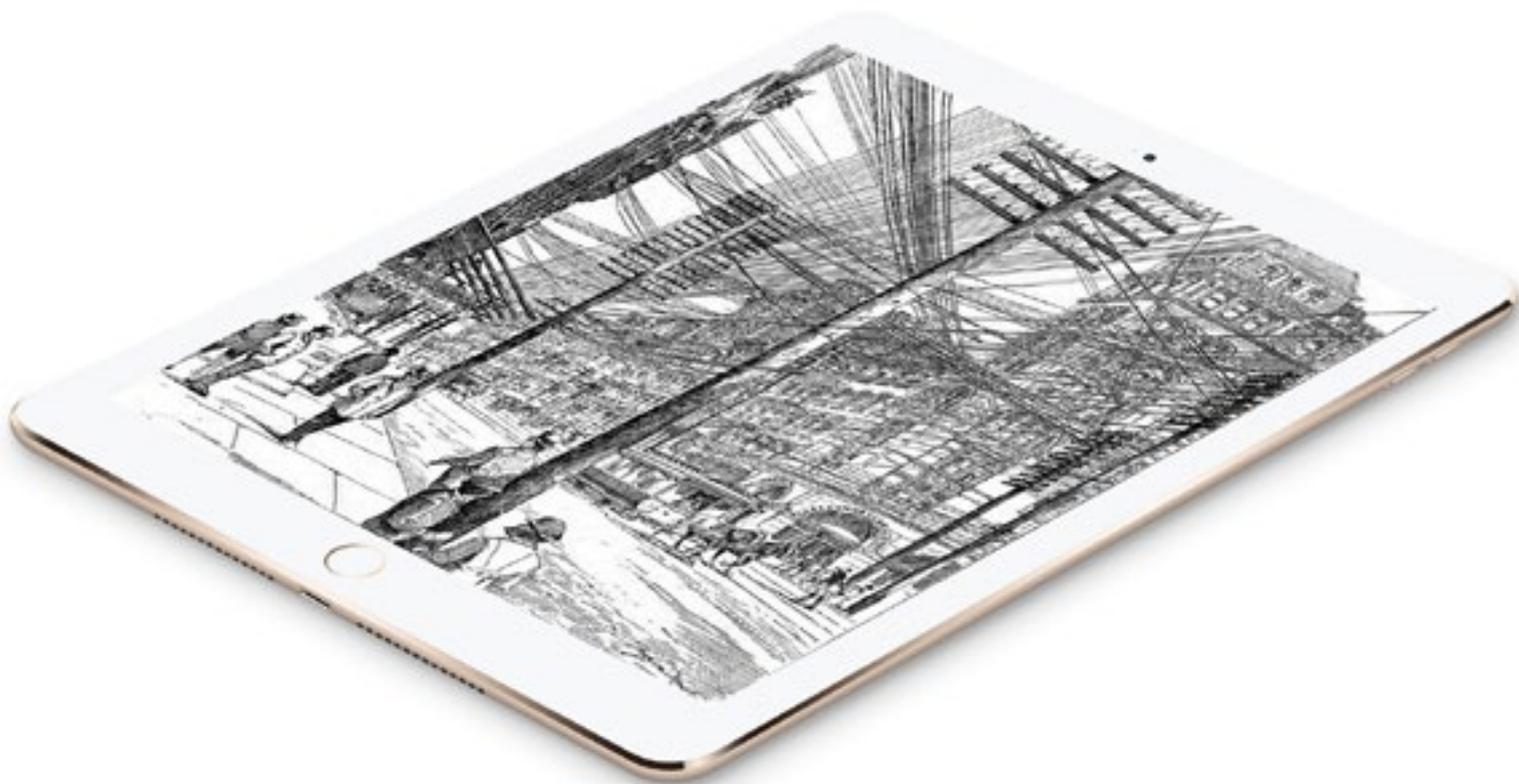
„Im drahtlosen Zeitalter!“

Quelle: Zeichnung von Barlog, Nachdruck in C.K. Roellinghoff „Radio im Humor“, S. 87.

Die moderne drahtlose Telekommunikation basiert auf dem nicht sichtbaren Medium der elektromagnetischen Wellen und diese Unsichtbarkeit spiegelt sich in der Ikonographie des WLAN-Netzes – kein Kabel, keinen Schalter, keine Gadgets, sondern nur einen Hinweis auf Funken, Wellen und Strahlen. In einem anderen Sinn blieben drahtlose Infrastrukturen dennoch „sichtbar“, nämlich indem sie zur Reflexion und Verhandlung in der Politik der Sichtbarkeit in der Moderne selbst beitragen.

Zugleich unsichtbar und materiell, befördern drahtlose Medien letztendlich ein Überdenken jenes visuellen Modells, das die Moderne bedeutet.

Erik Born ist Doktorand an der University of California, Berkeley, wo er eine Dissertation über die Vor- und Frühgeschichte von Rundfunk und Fernsehen schreibt.



Erik Born: Going Wireless in the Belle Époque

An image essay by Erik Born

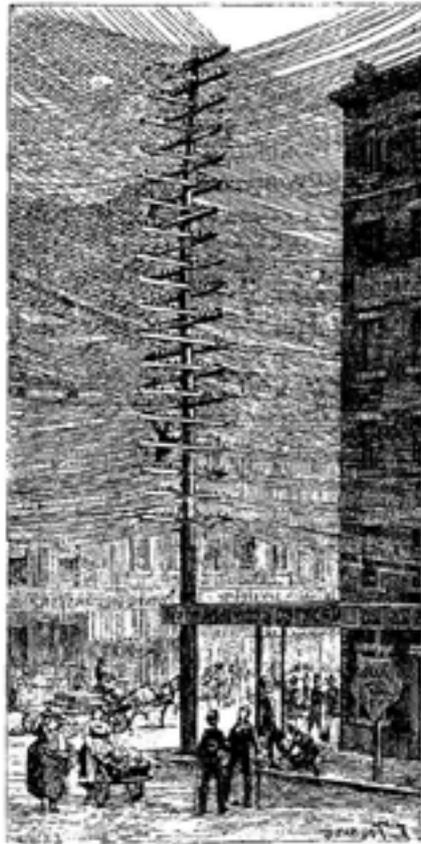
A cable, marvelous as it is, maintains a tangible and material connection between speaker and hearer: one can grasp its meaning. But here is nothing but space, a pole with a pendent wire on one side of a broad, curving ocean, an uncertain kite struggling in the air on the other—and thought passing between.

—Ray Stannard Baker, 190

The wireless telegraph is not difficult to understand. The ordinary telegraph is like a very long cat. You pull the tail in New York, and it meows in Los Angeles. The wireless is the same, only without the cat.

—Albert Einstein, 1938

I. The Wired City, ca. 1890



There are too many wires. Under a network of wires so dense as to block out the sky, several pedestrians have been frozen, mid-stride, in contemplation of this spectacle of infrastructure.

The image is centered on a telephone pole, the physical support for the lines of communication leading off into many different directions. Someone—an eavesdropper? a Victorian repairman?—has climbed up to the third rung of the pole. Beneath him, several passersby, including two businessmen and a costermonger with her clients, are taking a break from their business, completely absorbed by the scene.

As they gaze up at the cables, perhaps they are wondering, “How did our world become so wired?”

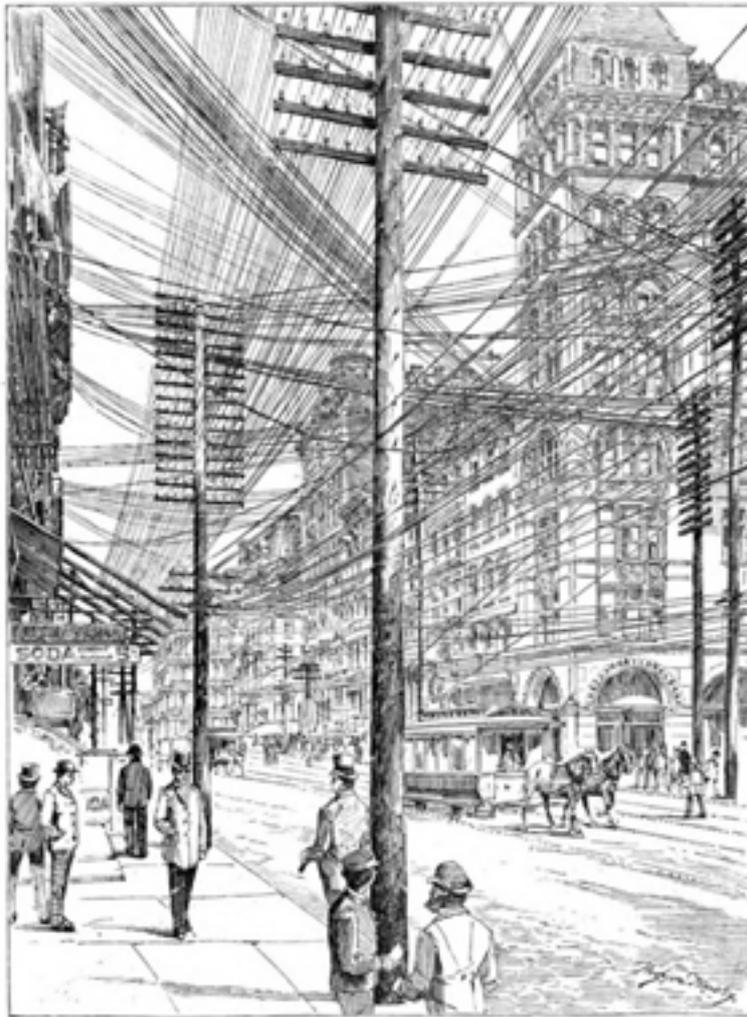


FIG. 25.—DISORDERLY WIRES ON LOWER BROADWAY ABOUT TO BE CUT DOWN.

“Disorderly wires on Lower Broadway about to be cut down”

Quelle: Harper’s Weekly Nr. 33, S. 601.

Images of the wired city were popular at the turn of the twentieth century, when the telegraph, telephone, and electrical networks were rapidly expanding. The common scene involved a group of city-dwellers going about their business, mostly oblivious to the modern technology suspended precariously above their heads.

The congestion of wires attests not only to the limitations of wired technology, but also to nascent service practices. To keep up with the demand for service, telephone wires were usually laid one-at-a-time with each new subscription. At the time, there was no practical way of consolidating multiple wires into one cable, though techniques were developing for sending and receiving multiple messages on the same channel.



Removing the telegraph poles in Union Square, New York City”

Quelle: Harper’s Weekly Nr. 33, S. 337.

A mid-19th-century innovation, the utility pole was intended to consolidate telegraph wires and isolate them from the general public. One unintended use of the utility pole was as a site for lynchings.

In the 1890s, utility poles were increasingly removed in high-traffic areas. While wires held out the promise of instantaneous communication, they also constituted a threat to urban environments, because a downed wire, vulnerable to the elements, could prove fatal to the unlucky passersby.

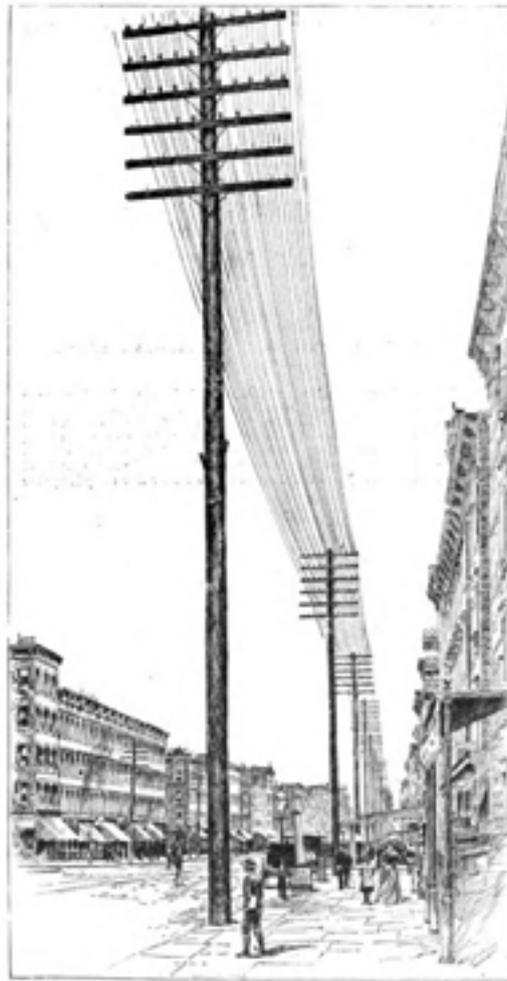


FIG. 16.—MODEL POLE LINE ON FIRST AVENUE.

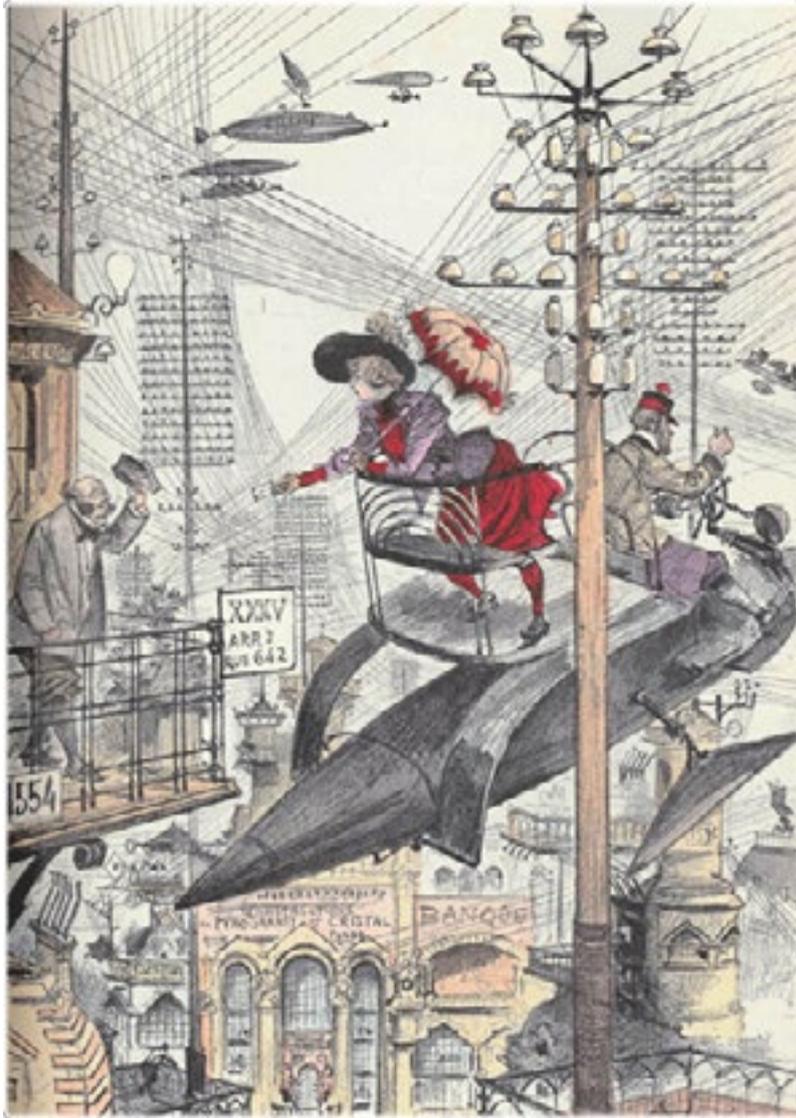
“Model pole line on First Avenue”

Quelle: Harper's Weekly Nr. 33, S. 596.

Gradually, the wired infrastructure moved from the center of cities to their periphery. To replace the haphazard wired infrastructure, urban planners consolidated wires and increased the height of utility poles.

Out of sight, out of mind—ultimately, such images created a sense that the fearsome power of electricity was under control.

II. Wireless Futures from the Belle Époque

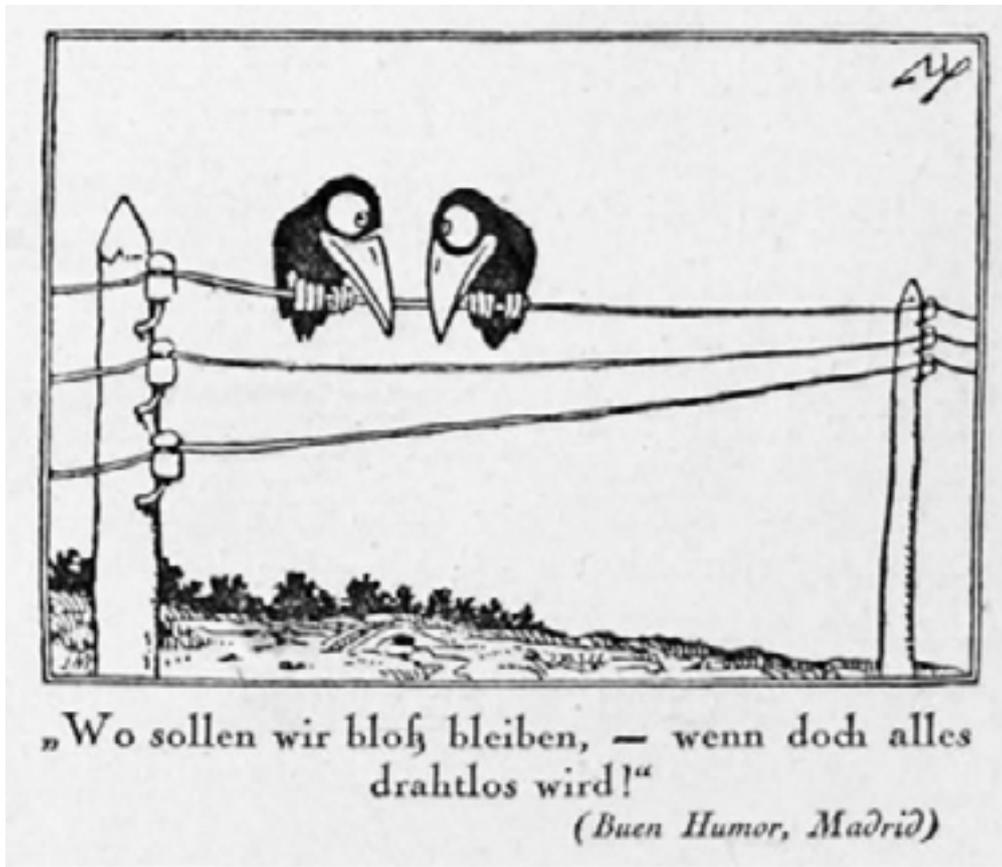


Un quartier embrouillé [Ein verkabeltes Quartier]

Quelle: Albert Robida, *Le Vingtième siècle. La vie électrique*, S. 128–129.

While wires tended to remain far overhead or buried underground, a satirical image of the wireless future could frame humans and technology on the same plane.

In reality, however, wires continue to occupy a tenuous position at the periphery of everyday life.



Wo sollen wir bloß bleiben, — wenn doch alles drahtlos wird!“

Quelle: Buen Humor, Madrid, Nachdruck in C.K. Roellinghoff „Radio im Humor“, S. 80.

Many observers at the turn of the twentieth century were convinced that the advent of wireless technology spelled the end of wired infrastructure. As one engineer put it,

“Telegraphy without wires—how attractive it sounds. No more unsightly pole lines disfiguring the streets and highways, ornamented with the dangling skeletons of by-gone kites. No more perpetual excavation of the streets, to find room beneath their surfaces for additional circuits that cannot possibly be crowded on to the staggering lines that darken the sky with their sooty cobwebs.”



“F.H. Collins. Magneto Ear Phone”

Source: U.S. patent 622,328, issued April 4, 1899; reprinted in Grant Wytthoff, “Pocket Wireless,” p. 40.

One of the main attractions of wireless technology, as Grant Wythoff argues, was that it promised to wrap the vast infrastructure of wired systems around the bodies of individual users, thereby creating a form of “pocket wireless,” not unlike a smartphone.

The projected capabilities of such wireless gadgets easily outpaced technical limitations, though science and fiction remained interdependent in these wireless futures.



Drabtlose Telephonie. Eine Allegorie von Ernst Lübbert.

“*Drabtlose Telephonie. Eine Allegorie von Ernst Lübbert.*” [An allegory of wireless telephony by Ernst Lübbert]

Source: Robert Sloss, “Das drabtlose Jahrhundert,” in *Die Welt in Hundert Jahren*, p. 41.

In 1910, Robert Sloss’s predictions about a coming “Wireless Century” combined a fictional narrative of a voyage to the North Pole with a concrete description of recent developments in wireless engineering.

Sloss’s predictions about applications for wireless technology included contacting a family member, receiving an opera broadcast, shopping for a wedding dress virtually, and even using a wireless energy generator to power a spaceship. In a strange mixture of indicative and subjunctive moods, Sloss negotiated the liminal status of wireless technology between the real and the imaginary:

“All the things in the course of the ‘story’ up to this point, which have sounded so wonderful, are actually problems that have been already solved today, or that are by no means part of the realm of pious wishes or overwrought hopes and expectations. No, they are facts that are only waiting to be introduced into our practical life.”

This mixture of fact and fiction, also evident in the allegorical engraving accompanying the article, underscores Sloss’s utopian vision of a wireless world in the offing.



THE WIRELESS ERA WILL CREATE A STATE LIKE THE SOCIALIST DREAM

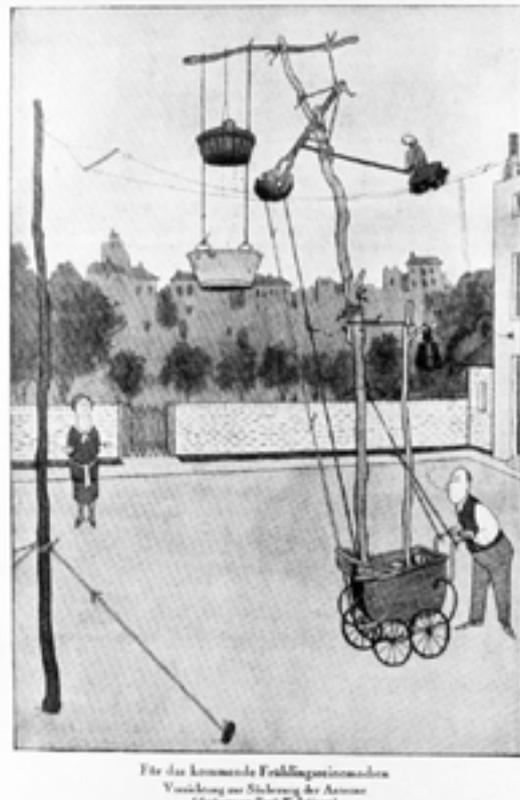
“The Wireless Era will create a State like the Socialist Dream”

Source: Ivan Narodny, “Marconi’s Plans for the World”

The wireless revolution promised not only to do away with the familiar urban infrastructure of physical wires, but also to enable the creation of a new electrified world without borders. Since wireless signals are universally available, at least in theory, to anyone with a receiver, the spread of wireless technology was taken to be a sign of impending universal social equality. Ultimately, wireless technology was thought to promote free circulation, a dominant precondition for progress since the Enlightenment.

In hindsight, it is probably easier to identify with the predictions attached to wireless gadgets, many of which have come true, than with those attached to the social and political implications of wireless infrastructures, which remain speculations.

III. In Praise of Wireless Infrastructure



“Für das kommende Frühjahrsreinemachen. Vorrichtung zur Säuberung der Antenne” [For your upcoming spring cleaning: a device for cleaning your antenna]

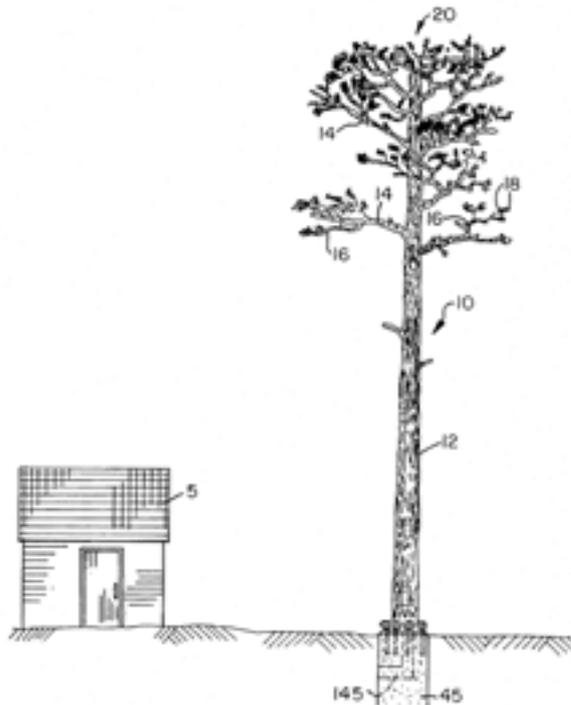
Source: Drawing by Heath W. Robinson, reprinted in C.K. Roellinghoff, “Radio im Humor,” p. 85.

“Infrastructure is not sexy,” as comedian John Oliver puts it. Only when infrastructures malfunction do they receive public attention. Otherwise, one of the defining characteristics of infrastructure is invisibility. With wireless technology, this invisibility is only partly due to the medium of transmission.

Even though wireless technology is itself invisible, the same need not be true of wireless infrastructures. As media theorist Lisa Parks observes,

“We describe ourselves as a ‘networked society’ and yet most members of the public know very little about the infrastructures that support such a designation—whether broadcasting, web, or wireless systems.”

For Parks, our widespread ignorance of networking technology is due largely to the increasing invisibility of that technology in the public sphere.



“Antenna support structure”

Quelle: U.S. Patent Nr. US5611176 A (18. Mar. 1997).

Today, mobile antennas are increasingly packaged inside, rather than outside, of consumer electronics. Antennas are shot into orbit on satellites. Cellular towers are driven out into the suburbs, or hidden in plain sight inside sailboat masts, barn silos, bell towers, flag poles, church spires, or summit crosses. And artificial structures are designed to resemble natural objects, such as the strange case of “antenna trees.”

As Peter Schaefer argues, the displacement of technology and the emphasis on immaterial infrastructures “promote a teleological narrative of physically connected data transfer systems progressing to lighter, cleaner networks that are increasingly disconnected from the natural world.”



„Eine unangenehme Weihnachtsüberraschung“

Quelle: Zeichnung von Heath W. Robinson, Nachdruck in C.K. Roellinghoff „Radio im Humor“, S. 82–83.

Today, many advocates of wireless convergence believe that wireless infrastructures will eventually replaced their wired counterparts, thereby increasing access, reducing costs, and removing the necessity of a material support for digital technology. To counter these assumptions, media theorists have recently taken to showing the material underpinnings of what are usually perceived to be immaterial technologies.

After exposing the common governmental practice of concealing infrastructures inside “antenna trees,” Lisa Parks has drawn on fieldwork and historical maps showing “signal territories” with the aim of increasing technological literacy about infrastructures.

Adopting a similar approach, Nicole Starosielski has examined the history of undersea fiber-optic cables in *The Undersea Network*, a book accompanied by an interactive digital mapping utility.

Operationalizing Adrian Mackenzie’s theory of “wirelessness,” Jussi Parikka has illuminated the critical engineering practices informing the *Weise 7* group’s wireless devices.

In Tubes: A Journey to the Center of the Internet, journalist Andrew Blum helped popularize some of this work with a mixture of reporting on data centers, underground fiber-optic cables, and the engineers who construct and operate them.

Many of these strands were brought together in a special issue of *Amodern* on “Network Archaeology,” which made a plea for expanding the field of media archaeology from objects and artifacts to include the study of networks and the history of connections.



„Telefunkenstation / Gruss vom Weinberg Nauen Stadtforst“

Quelle: Geschichtsspuren.de

To these studies, I would add that significant historical alternatives to today’s strategies of concealment and displacement can be found in previous attempts to come to terms with the place of communications infrastructures in the public sphere.

In the early twentieth century, cities tended to celebrate their infrastructure more than we do today. There was an entire genre of “wireless poetry,” consisting of odes to antenna towers, and these towers themselves attracted thousands of visitors a year. Just as late 19th-century postcards often paid tribute to smokestacks as signs of industrial progress, producing strange images of smog-covered destinations, early 20th-century postcards often featured antenna towers as signs of a region’s communications prowess



„Im drahtlosen Zeitalter!“

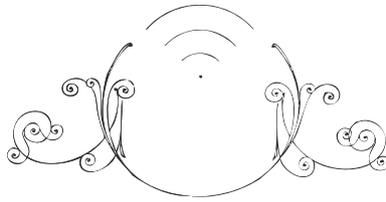
Quelle: Zeichnung von Barlog, Nachdruck in C.K. Roellinghoff „Radio im Humor“, S. 87.

Since modern wireless telecommunications rely on the invisible medium of electromagnetic waves, they were unable to draw on the dominant iconography of network infrastructure, such as cables, switches, and transmitters, commonly found in representations of wired systems. However, wireless infrastructures remained “visible” in another sense—namely, in that they were a highly symbolic means of negotiating the modern politics of visibility.

At once material and invisible, wireless media ultimately encourage us to rethink the common visual and conceptual paradigm of what it means to be modern.

Erik Born is a doctoral candidate at the University of California, Berkeley where he is writing his dissertation on the pre- and early history of radio and television.





PALAIS DES BEAUX ARTS

5.2.—15.04.2016:

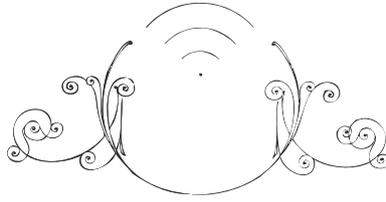
Terrestrum`Navis&-ff\$&.Internetis.museeiis//20116

1080P MP4 (4m29s), Voiceover (Fabian Faltin & Elisabeth Ward), Saalzettel

Unser derzeitiges Verhältnis zum Internet ist gezeichnet von den Schreckgespenstern der Informationsüberflutung, obskurer subkultureller Strömungen, sowie der Geheimhaltung, Überwachung und purer Macht. Das spiegelt sich in der „Post-Internet Art“ wieder, die sich Teils im apokalyptischen Gestus, Teils in vorauseilendem Gehorsam übt – das Internet gerät hier zum durch und durch darwinistischen Datenschwengel, in dem neoliberale Agenden, glatte digitale Oberflächen, Pornographie und neo-exotische Folklore tonangebend sind. Daraus resultiert eine post-kritische Indifferenz, die sich zwischen den Extremszenarien eines kultisch-religiösen Revivals und einer algorithmischen, post-humanen Maschinenwelt bequem eingependelt hat.

Das Forschungsprojekt „Terrestrum`Navis&-ff\$&.Internetis.museeiis//20116“ verschaltet diese post-digitalen Attitüden direkt mit jenem heroischen Entdeckergeist, der einst die Bemühungen des westlichen Menschens um Erkenntnis und Wissenszuwachs prägte. Mit Verweis auf die historische Bedeutung von Schiffen, U-Booten und Raumschiffen, sowie das goldene Zeitalter des Buchdrucks, der Bibliotheken und Museen (1750 bis 1900), werden die elektronischen Archive und digitalen Netzwerke der Gegenwart in einen größeren geschichtlichen Zusammenhang gestellt, für den Forschung, Navigation, Entdeckungsreisen, Sammlung, Speicherung, Musealisierung, Wissenschaft und letztlich auch Aufklärung maßgeblich waren.

Als spekulatives Forschungsergebnis wird ein Essay veröffentlicht, der zugleich museologisches Manifest, Science-Fiction und Bauplan für die post-digitale Kunstinstitution ist. Zugleich nimmt eine vor Ort abrufbare Videoarbeit direkt auf die Architektur des Palais des Beaux Arts Bezug. Die reichhaltigen floralen Ornamente und der globenförmige, orbitale Raumeindruck werden hier mit trockenen museologischen Spekulationen unterlegt, und bruchstückhafte, selbstreferentielle Dialoge aus der Jetztzeit mit dem einstmalig vorwärtsblickende, optimistischen Elan des Wiener Jugendstils vermischt.



PALAIS DES BEAUX ARTS

5.2.—15.04.2016:

Terrestrum`Navis&-ff\$&.Internetis.museeiis//20116

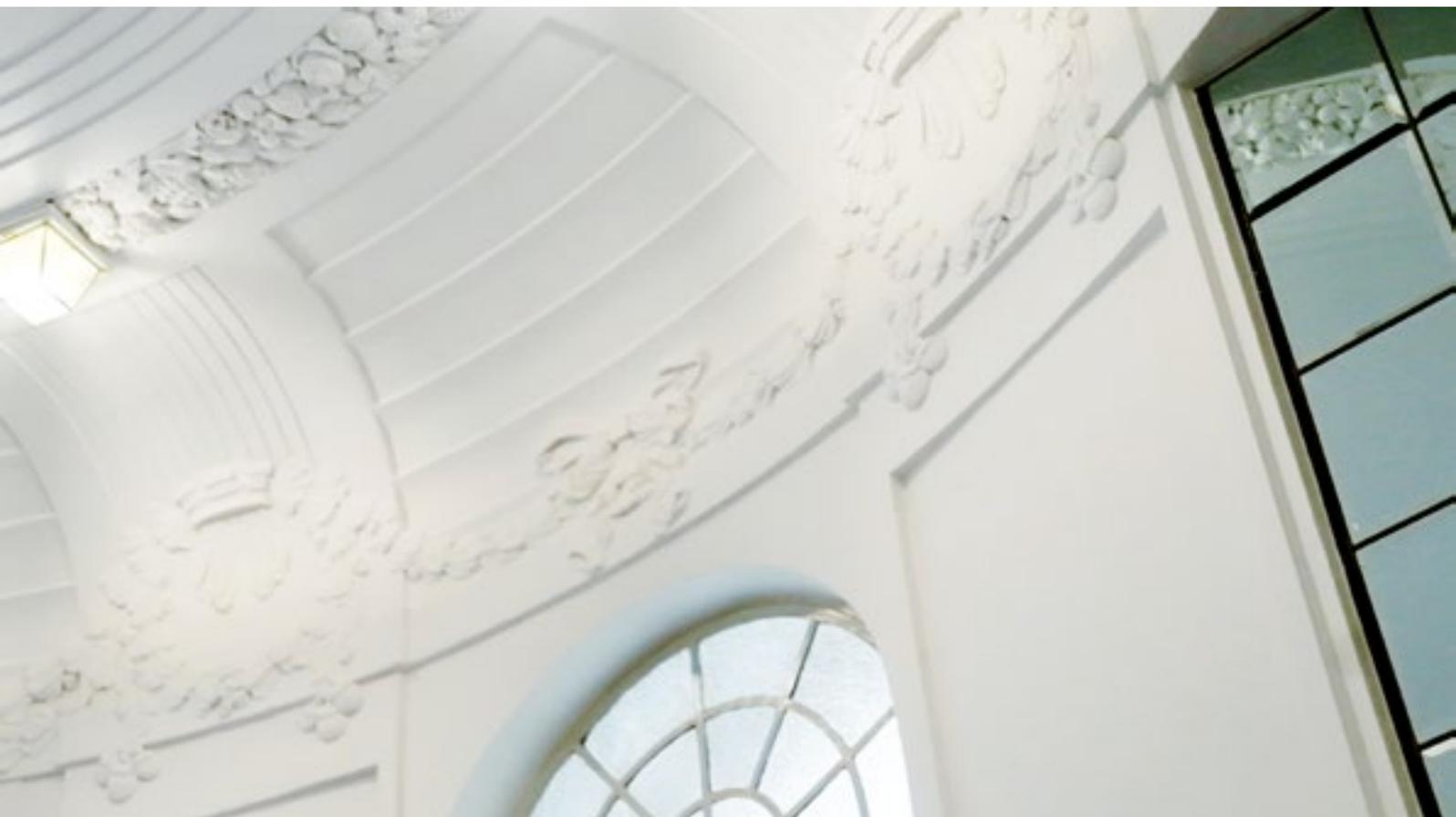
Motion Control Shooting, 1080P MP4 (4m29s), Voiceover (Fabian Faltin & Elisabeth Ward), Exhibition sheet

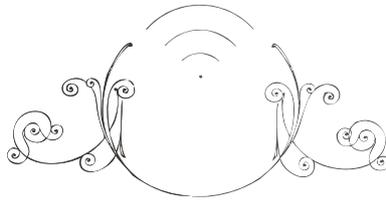
Our current understanding of the internet is dominated by teleologies of information-overload, obscure and quasi religious subcultures, as well as secrecy, power and control. This is mirrored in the current trend of “post internet art”, which offers either apocalyptic or over-affirmative visions of the digital present and portrays the internet as a darwinistic snake pit governed by neoliberal principles, seamless virtuality, pornographic and neo-exoticist folklore, as well as post-critical compliance. The result is at best a religious resurrection, at worst an alogrithmic, post human machine world.

“Terrestrum`Navis&-ff\$&.Internetis.museeiis//20116” questions and counterbalances these post-digital sentiments by researching and excavating human efforts to explore the world and accumulate knowledge. By referencing the historical importance of boats, submarines and space ships, as well as the golden age of libraries, museums, and printing (1750 to fin de siecle), today’s electronic archives and digital networks are put into a larger context of exploration, navigation, discovery, collection, science and ultimately enlightenment.

The results of this open-ended theoretical and conceptual investigation will be published as an essay that is at once museological manifesto, science-fiction and blueprint for the post-digital art institutions to come. At the same time, an on-site video piece will seize upon the architecture of the Palais des Beaux Arts, and in particular the richly decorated, globe-shaped foyer. This transition space full of floral ornaments is juxtaposed with bare-boned museological speculations, while snippets of contemporary self-referentiality interweave the forward looking energies and global optimism of what was once known as Jugendstil - a transitional style between traditional arts and crafts, and a new, worldwide machine age.

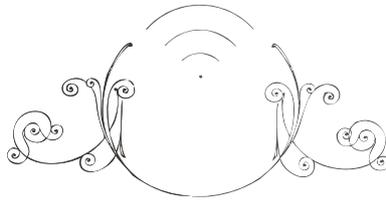






PALAIS DES BEAUX ARTS

1. Sie stehen vor dem Palais des Beaux Arts, unter einem flügelartigem Vordach aus modernsten Stahlträgern. Sie stehen darunter und stellen Sie sich vor, Sie seien der Erbauer und ehemalige Besitzer dieses Gebäudes, ein gewisser Arnold Bachwitz. Sie lebten von 1854 bis 1930. Sie waren einer der führenden Mode- und Medienunternehmer Wiens und zählten zu den 1000 reichsten Wienern der Jahrhundertwende.
2. Hinter Ihnen die Löwengasse: Pferde und Gestank, das Rattern der ersten elektrischen Strassenbahnen Wiens, der Schmutz der Strasse, Alltagsrealität. Sie machen einen Schritt nach oben, durch eine verglaste Holztür, und auf einmal haben Sie die Strasse hinter sich gelassen. Sie sind jetzt fast drinnen, im Palais des Beaux Arts. Ein Palais, ein Tempel der Künste und des Fortschritts. Ihre Welt ist wie auf Knopfdruck eine ganz andere, höhere, bessere, bürgerlichere, und ganz und gar Erhabene geworden.
3. Sie sind nicht mehr draussen, aber sind Sie wirklich drinnen? Nein: Sie stehen exakt auf der Schwelle, in einer Schleuse, am Interface ins nächste Level. Sie befinden sich in einem wunderschön gearbeitetem und zugleich höchst funktionalem doppelten Windfänger-Türkasten. Hier können Sie die Stadt- und Seestürme erst mal abschütteln, bevor Sie ins Innere weitergeschleust werden. Über Ihrem Kopf ist der Windfänger mit einer besonders eleganten, edlen, muschelförmigen Glaskappe abgeschlossen. Überall zeugen exakt gekrümmte Holzleisten von höchstem handwerklichem Geschick, und damit auch von genau jenem Chic, für den Sie, Arnold Bachwitz, so berühmt waren.
4. Wenn Sie nun aus dem Windfänger ins Foyer steigen, ist es immer wie zum ersten Mal. Eine besondere Konzentration und Ruhe überkommt Sie. Dafür sind die seitlichen Milchglasfenster verantwortlich, die für ein gedämpftes, würdevolles Licht sorgen. Es ändert und hebt Ihre Stimmung. Mit gesteigerter Aufmerksamkeit und voller Ehrfurcht vor Ihrem eigenen Werk, nähern Sie sich nun den Treppen und dem Fahrstuhl – fast so, als würden Sie gleich über eine Gangplanke an Bord eines riesigen Ozeandampfers gehen.
5. Dieser Raum, der hat wirklich was besonderes. Sehen Sie sich einfach um: das hier will nicht nur etwas besonderes repräsentieren, das ist etwas besonderes. Das ist: Jugendstil. Nehmen Sie einfach diese seitliche Täfelung aus rotem Marmor. Der ist nicht einfach nur aufgemalt. Legen Sie mal die Hand drauf: der ist richtig kalt.
6. In der roten Marmortäfelung können Sie Ihre eigene Signatur und die der Architekten direkt am Gebäude bewundern. Es wurde 1908 von den Gebrüdern Drexler erbaut, zwei der damals renommiertesten Jugendstil-Architekten. Selbstverständlich arbeiteten sie nur mit den führenden Wiener und internationalen Handwerkern. Ob Holzrahmen aus dem Bootsbau, Industrie-Stahlträger, oder der Blumenstück an der Decke über Ihnen: der Anspruch auf handwerkliche Qualität und Individualität wird hier immer und überall erhoben. Selbstverständlich wurden die Gebäude im Jugendstil dann auch noch signiert, wie ein Kunstwerk, eine kostbare Keramik.



PALAIS DES BEAUX ARTS

7. Unweit der Signatur findet sich ein markantes Marmorpodest, auf der gegenüberliegenden Seite ein weiteres. Darauf standen einst frische Blumen, natürlich auch in Jugendstilvasen. Die dahinterliegenden Spiegel sorgten für einen optischen Spezialeffekt: sie vervielfältigten die Blütenpracht, und brachten das Natürliche in Verbindung mit dem Künstlerischen.

8. Bleiben Sie nicht stehen: der Blumeneffekt ist am Schönsten im Vorbeigehen. Sie sollen sich ja hier auch nicht allzu lange aufhalten. Sie haben viel zu tun. Gehen Sie weiter, auf den Fahrstuhl zu. Eines der modernsten und schnellsten Modellen, ein amerikanisches Produkt der Otis Elevator Company. Dessen Gründer, Elisha Otis, erfand im Jahr 1853 den ersten Fahrstuhl mit absturzsicherer Sicherheitsbremse.

9. A propos Amerika: unter Ihren Füßen, kurz vor dem Aufzug, haben Sie nun einen Jugendstil-Fliesenboden mit ozeanischen Wellenmotiv. Es war schliesslich in der Zeit der ersten Luftschiffe und der interkontinentalen Schifffahrt, sogar im Logo Ihrer Firma prangte ein Ozeandampfer. Dazu passten diese maritimen Fliesen besonders gut.

10. Technik, Kunst, Mode, Natur: das war Jugendstil, dafür hatten Sie was übrig. Sie besuchten auch laufend Modeschauen in Paris, und was Ihnen dort besonders gut gefiel, das verbreiteten Sie in Form von Modealben und illustrierten Zeitschriften in Wien und auf der ganzen Welt. Die Zeitschriften – es waren über 50 Titel in drei Sprachen – wurden von über 100 MitarbeiterInnen produziert und hier im Erdgeschoss gedruckt. Hören Sie die Druckerpressen rattern und sagen Sie sich dazu die Namen Ihrer Erzeugnisse auf:

Chic Parisien

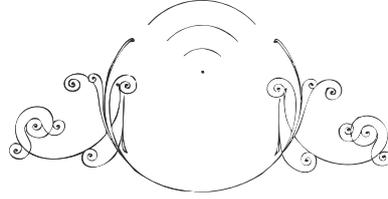
Wienerin

Elegante Frau

The Coming season

Die Moderne Zeit

11. Jetzt rufen Sie den Fahrstuhl, schon ist er da. Nach dem Windfinger und dem Foyer werden Sie darin zum dritten Mal eingekapselt sein. Sie steigen ein, steigen auf, wie ein Astronaut. Sie steigen in die Höhe, und wenn sie im letzten Stock die Kabinentür wieder aufstossen, werden Sie fast schon aus der Gegenwart gefallen sein. Denn mit einem Fuß stehen Sie schon auf der Schwelle zur Zukunft. Sie sind einen weiten Weg von der Strasse bis hierher gekommen, nun sind Sie fast da. Sie blicken geradeaus und immer nur geradeaus, Sie blicken voraus in die Zukunft mit leuchtenden Augen, und Ihre bildhübsche Sekretärin blickt Ihnen von dort mit ebenso leuchtenden Augen entgegen. Wie jeden Morgen steht Ihnen beiden Ihr eigenes Firmenmotto auf wundersame Weise in die Gesichter geschrieben, und das lautet: *Toujours en Avant.*



PALAIS DES BEAUX ARTS

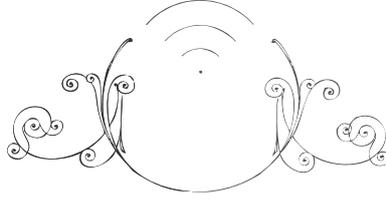
POSITIONSPAPIER FÜR DAS POST-DIGITALE MUSEUM

Das Palais des Beaux Arts ist ein historischer Ort für zukunftsweisende Kunst. Als erste Institution mit Fokus auf die Produktion und Sammlung digitaler Kunst setzt sich das Palais des Beaux Arts mit den Herausforderungen des Post-Internet Zeitalters auseinander. Was wir damit meinen, ist klar: post-internet beschreibt eine Welt, die sich nicht mehr vorstellen kann, wie sie prä-Internet überhaupt existieren konnte. Wir, die Post-Internet Generation, kennen eine Welt ohne Internet nicht einmal mehr aus dem Museum.

Denn ob wir nun mit hi-end Smartphoneguide durch die großen Londoner Museen browsen, auf Google Maps die Koordinaten und Öffnungszeiten der letzten „wilden“ Amateurmuseen in der Provinz eruieren, oder als prekäre Kulturarbeiter Osterinsel-Statuen, Mayapyramiden und russische Ikonen per Photoshop appropriieren: jede unserer Berührungen mit dem Museum, dem Ausstellungsbetrieb und kulturellem Erbe im weiteren Sinn ist von digitaler Technologie und Kommunikation durchtränkt. Das Internet ist die notwendige kulturelle Voraussetzung für all unser Produzieren und Konsumieren, Denken und Handeln.

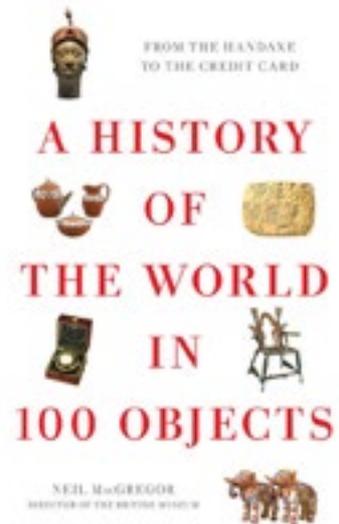


Museum of Internet: Object (2014)



PALAIS DES BEAUX ARTS

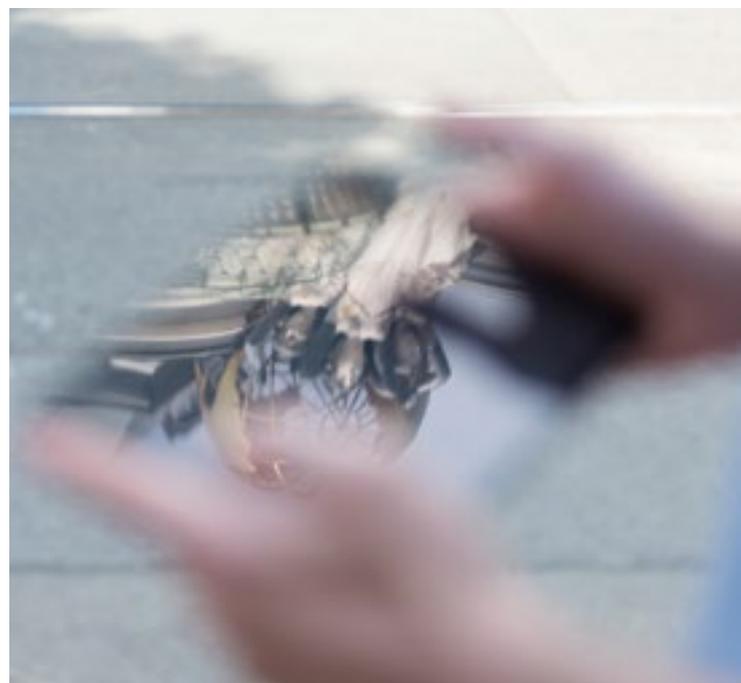
Smartphone, W-Lan, Google, Facebook und unendliche Speicherkapazitäten sind in der Post-Internet Era also lediglich die ursprünglichsten und primitivsten Voraussetzungen („new primitivism“), aus denen gerade eine neue, weltweite digitale Zivilisation geboren wird. Entsprechend groß ist unsere Faszination und Gier nach der unerklärlichen Exotik und Magie jener prä-digitalen Artefakte, denen wir in musealen Räumlichkeiten und Zeitsystemen begegnen. Post-Kolonialismus, kritische Schule, new museology? Nein danke! Wir lassen uns lieber berauschen von „A History of the World in 100 Objects“, jenes papierene, spätimperiale Coffeetable-Meisterwerk aus dem British Museum, das wir am Rückflug vom Strandurlaub in Goa im Dubai Duty-Free aufgelesen haben.

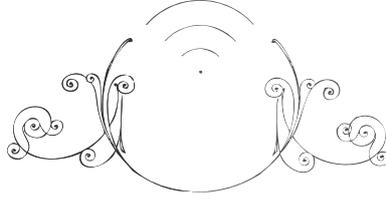


In Wien, in unserer digitalen Art Nouveau Strohütte, warten wir nun darauf, dass die post-Internet Menschheit wieder ganz von vorne beginnt. Wir genießen diesen neuen Primitivismus, den wir zum ersten Mal in Echtzeit erleben können. Ebenso können wir uns aber für große, universelle Zivilisationsprojekte begeistern – wenn bloß die MuseumskuratorInnen die linearen Zeittafeln, autoritativen Ausstellungstexte und Tropenholz-Vitrinen nicht schon wieder gegen Social Media Timelines, interaktive Touchscreen-Pädagogik, und digitale Depots getauscht hätten.

Zumindest auf Google ist die prä-digitale Era aber noch bestens erhalten. Zum Glück gibt es heute auch in jedem größerem Museum hi-end Infotainment, multimediale Vermittlungsangebote, hochwertige Shoppingzonen und Weihnachtsdörfer, denen wir sowohl die eigenen Kinder als auch ihre smartphoneaffinen Großeltern sorglos anvertrauen können. Dann nämlich dürfen wir wieder ungestört jene goldenen „Magic moments“ im Museum genießen, nach denen sich doch jeder sehnt.

Rosemary Lee: Artifacts (2015)





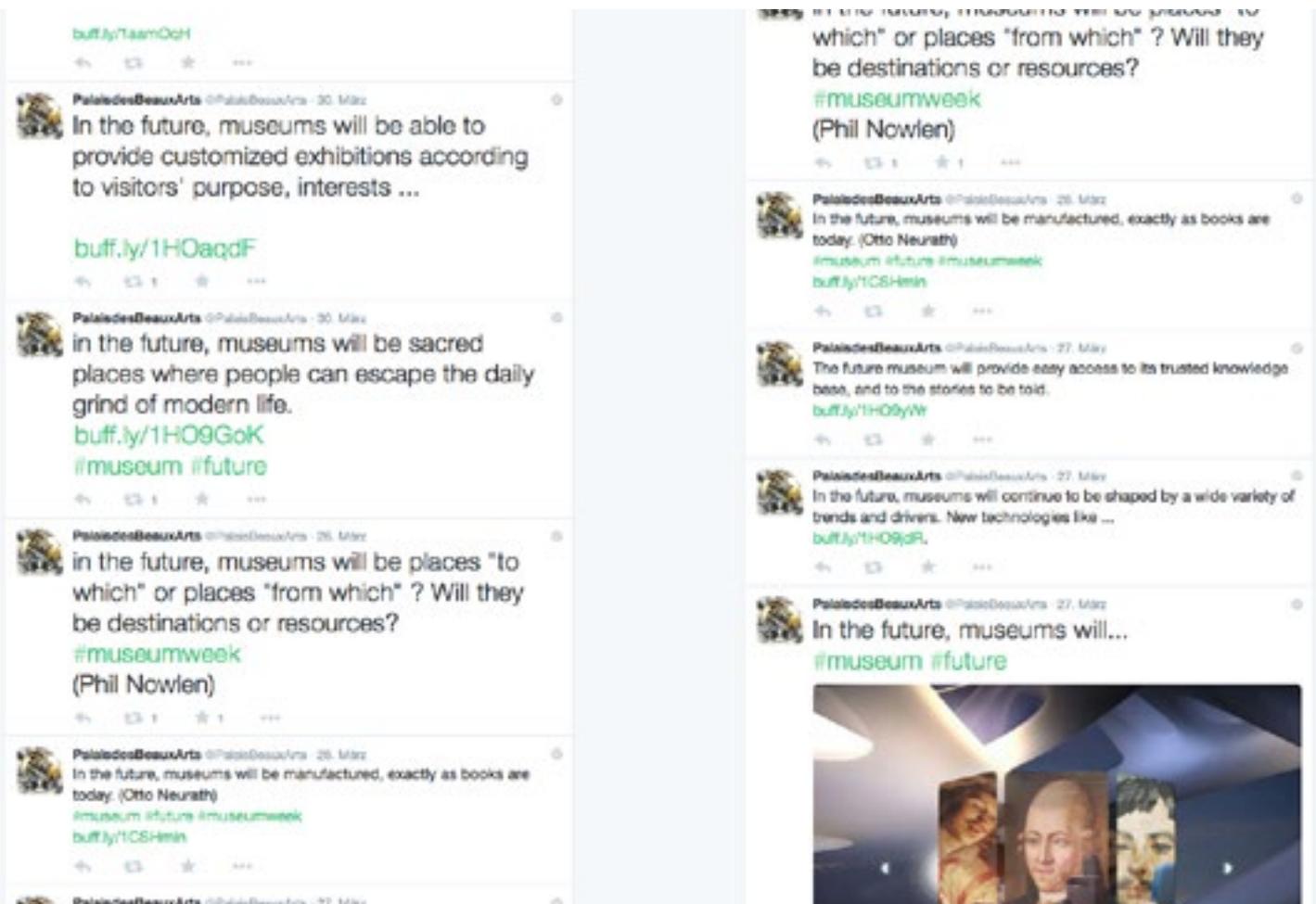
PALAIS DES BEAUX ARTS

Magic Moments im Museum? Ja, doch: wir im Palais des Beaux Arts glauben daran und arbeiten an der post-digitalen Magie des Musealen. Die US-Trendforscher K-Hole definieren Magie ganz einfach als das unerklärliche und wundersame Erscheinen und Verschwinden von Dingen – so erleben wir mit kleinkindlichem Staunen, wie auch im Internet Dinge plötzlich auftauchen und unvermittelt wieder verschwinden können. Das Internet ist die neue Wunderkammer, der, außer einigen besonders avancierten amerikanischen Algorithmen, noch keine kuratorische, konservatorische oder sonstige museale Praxis gewachsen ist.

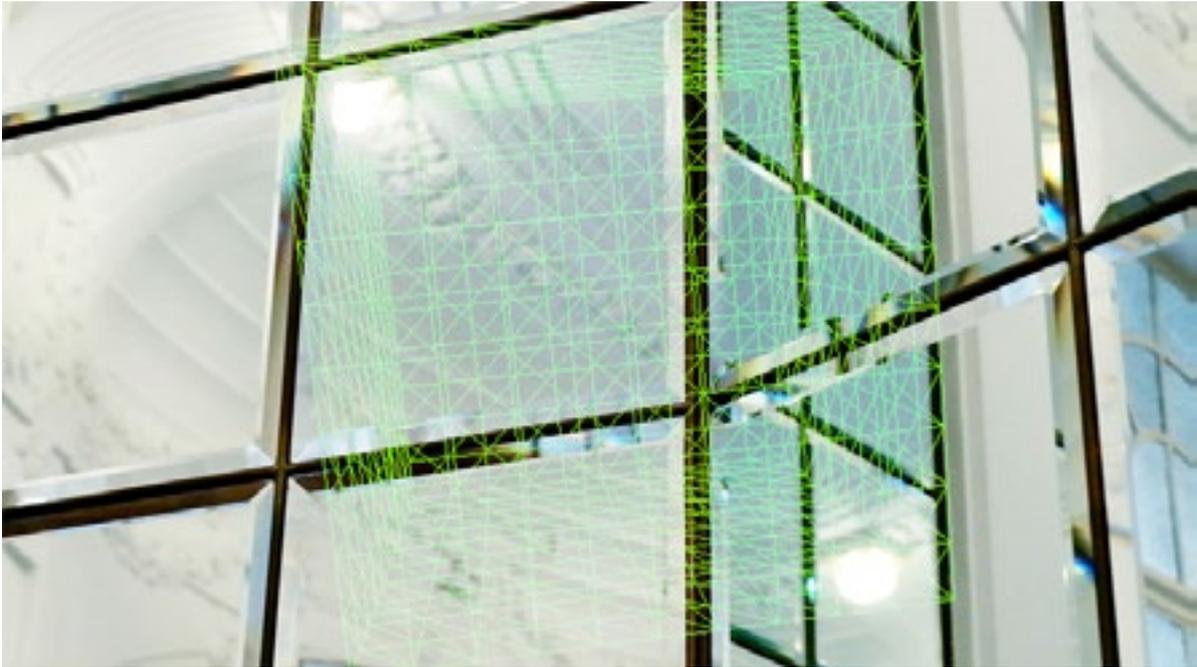
Solange diese Magie andauert, solange wird auch der Run auf die Museen im Post-Internet Zeitalter anhalten. Das heutige, kleinkindlich-magische digitale Bewusstsein lädt die analogen archivarischen Formationen früherer Zeitalter mit neuer, wundersamer Intensität auf. Alles, was man heute im Museum noch unvermittelt bestaunen, berühren und frei kombinieren darf, das schimmert und vibriert wie der Flügelschlag eines präparierten Schmetterlings. Ob es vielleicht sogar ein echter Borneo-Falter ist?

Im Palais des Beaux Arts ist alles möglich. Im stetigen Rhythmus von Realität und Virtualität, Fakt und Fiktion, 0 und 1 generieren wir jene musealen Flügelschläge, die uns im post-Internet Zeitalter wieder schwerelos schweben lassen. Schritt für Schritt, Tweet für Tweet, These für These kann das Post-Internet Museum so in Echtzeit Gestalt annehmen, vor unseren Augen, in unseren Oculus Rift Brillen, als Livestream, und, mehr denn je zuvor: als Akt gelebter Imagination.

Palais des Beaux Arts: #future #museum (2015)



Fabian Faltin
Der Ruinenwert der Algorithmen



*Internetis.museeiis Eröffnungslecture von Fabian Faltin
Gehalten am 35.04.2117-FFS&GPS!†_ff.ew.1497 im Palais des Beaux Arts*

Sonnenbaden im Black Cube?

Die Aufgabe von Museen ist es, Geschichten durch Daten zu erzählen. Hier, am Palais de Beaux Arts in Wien, sind wir dafür optimal positioniert: seit über hundert Jahren extrahieren, generieren und sammeln wir sensorische, digitale und allen voran post-digitale Daten aus allen Kunstsparten, Weltgebieten, Netzwerken, sowie ihren jeweiligen technischen Plattformen. Sie sind eine einzigartige Ressource, um uns Tag für Tag die Geschichte des Internet-Zeitalters immer wieder von vorne zu erzählen.

Unserer aktuellen Ausstellung „Internetis.museeiis“[1] kommt dabei ein ganz besonderer Stellenwert zu. Sie ist nicht nur das führende museoarchäologische Forschungsprojekt seiner Art, mit dem wir unserer unendlich großen Verantwortung als kultureller Speicher und Diskussionsplattform in vollem Umfang gerecht werden. Sie markiert auch ein ganz besonderes Jubiläum: vor genau 100 Jahren kamen die ersten Samsung Flash-Arrays auf den Markt. Sie verfügten damals freilich noch über keine spezifischen HIT- und MADL-Kapazitäten. Doch der Scheitelpunkt der vorangegangenen digitalen Revolution des 20ten Jahrhunderts war dank dieser disruptiven Technologie endgültig überschritten.

Als leitender Dramaturge für Forschung und Interface am Palais des Beaux Arts möchte ich Ihnen nun exemplarisch und eingehend verdeutlichen, welche besonderen Herausforderungen ein solcher historischer Schwellenzustand für unsere museologische Arbeit mit sich bringt. Ich möchte Sie einladen, einen ganz besonderen D†.t†-Cluster zu öffnen: spulen wir 100 Jahre zurück, und begeben wir uns auf die damals weltgrößte Kunstshow, die Biennale di Venezia 2015. Dort wurde eine für die damaligen Verhältnisse äußerst bemerkenswerte Video-Arbeit der deutschen Filmpionierin, Feministin und Arbeiterführerin Hito Steyerl gezeigt. Die Arbeit trug den Titel „The Factory of the Sun“ und ist wahrscheinlich dem damals weit verbreiteten Genre der Post-Internet Art zuzurechnen—Sie können sich in unserem MADL-Ausstellungsemittler gerne heranzoomen, am besten mit mittlerer Präzision[2].

In „Factory of the Sun“ wurde eine Science-Fiction Geschichte in Form eines Computerspiels inszeniert, respektive ein Computerspiel als Science-Fiction Film projiziert. Zwar konnten die ZuseherInnen das Spiel und die Charaktere auf der Leinwand nicht direkt steuern, doch dafür, so hieß es, würde das Spiel die Zuseher steuern. Der intensive Einsatz von Animationseffekten, die Gliederung des Films nicht in Szenen, sondern in Spiellevels (inklusive eingblendeter High-Scores, Photonenniveau, Render Points, verbleibender Spielzeit usw.) und ein ständiger Wechsel zwischen unterschiedlichen Charakteren—etwa „Naked Doom“, „High Voltage“ und „Liquid Easy“—gaben den ZuseherInnen der damaligen Zeit wohl das beklemmende Gefühl, tatsächlich als virtuelle Charaktere in einem Computerspiel gefangen zu sein.

Daran allein finden wir noch nichts Ungewöhnliches: so wie Kunst, Design und Werbung sich stets wechselseitig befruchten, existieren auch Film und Computerspiel in geradezu symbiotischer Verbundenheit. Bis heute liefern sich die großen Special Effects Studios in Hollywood ein Kopf-an-Kopf-Rennen mit den führenden grönländischen Gaming Clustern, und treiben einander so zu immer neuen Höchstleistungen an. Aber Film und Computerspiel sind auch auf andere Weise stark symbiotisch: in den heta-konvertierten Archiven und Social-Media Timelines der digitalen Revolution, allen voran „YouTube“ und „Facebook“, lagern millionenfach die Zeugnisse von Menschen, die ihre Bildschirme oder sogar sich selber beim Computerspielen abfilmten. So rühmten sich die ersten digitalen Generationen ihres Könnens, verbreiteten Informationen über schwierige Spielzüge und fixierten auch aus rein sentimentalischen Gründen die wohl intensivsten Momente ihres damaligen Lebens.

Nicht die I:T-Konvertierbarkeit zwischen Film und Computerspiel, die sogenannte Gameification, ist es also, die uns an Steyerls Arbeit heute vorrangig interessiert. Für uns als Museum war und ist vielmehr einzigartig, dass Steyerl dem Umfeld ihrer Arbeit, also ihren institutionellen Produktions- und Rezeptionsbedingungen, anscheinend genauso viel Aufmerksamkeit schenkte wie dem Film auf der Leinwand. So weit wir wissen, war „Factory of the Sun“ nämlich nicht nur der Film eines Computerspiels, sondern auch eine sogenannte Kunstinstallation—wir verstehen darunter ein holistisches Arrangement von Objekten, Oberflächen, Möbeln, Medien und unterschiedlichen Energieflüssen, nicht unähnlich unseren heutigen holistischen Badezimmer- und Wellnessarchitekturen.

In der Tat müssen wir uns „Factory of the Sun“ als Kunstinstallation des Jahres 2015 genau so vorstellen, wie heute ein einfaches Badezimmer, ein Wellness-Abort oder eine Motion-Capture Nasszelle aussieht: eine überlebensgroße Leinwand, die in einem hermetisch abgeschlossenen, abgedunkeltem Black Cube stand. Dieser sprichwörtliche schwarze Kubus war vom Boden bis zur Decke mit einem quadratischen, Samsungblauen Lichttraster durchzogen. Die ZuseherInnen waren nicht wie heute Teil der Projektionsfläche, sondern parkten ihre Körper auf Ikea-Sonnenliegen vor der intensiv flackernde Leinwand—handelte es sich hier um die Parodie eines Solariums? Oder um eine konzeptuelle Weiterentwicklung der berühmten Autokinos des 20ten Jahrhunderts, in denen Autos mit abgeschalteten Motoren wie tote Datenpakete vor bewegten Kinobildern parkten?{3}



Abbildung 1: Leinwandfragment in Sanddorn-Meldonium Ölbad. Photo: Palais des Beaux Arts, Research and Interfaces, 35.04.2015- FF&GPS!†.



Abbildung 2: Museoarchäologische Rekonstruktion von Sonnenliegen mittels digitalem Rendering und Videoprojektor, MADL-Kompatibel.rwe- YYS'3. Kerstin von Gabain 'A place in the Sun' 2013

Was wir inzwischen mit Sicherheit wissen, ist, dass es tatsächlich Ikea-Sonnenliegen waren: in unserem vorletzten Quartal konnten wir als Teil der museoarchäologischen Forschung zu „Internetis.museeiis“ einen Vakuum-versiegelten KunstTrans-Container in den Korallenriffen unweit von Venezia-Giudecca aufspüren, und in mehreren Tauchgängen seinen von Luft- und Salzkorrosion geschützten Inhalt erfolgreich bergen: darunter hunderte Ikea-Sonnenliegen aus pulverbeschichteten Blechröhren und nicht recyclingfähigem Weichplastikgewebe chinesischer Provenienz.

Auch die von Steyerl aufgespannte Leinwand konnten wir aus diesem Container extrahieren, doch ihr durch den Sauerstoffentzug sprödes Gewebe ist äußerst fragil. Wir bewahren sie derzeit unter Lichtausschluss in einem sanft rehydrierendem Sandorn-Meldonium Ölbad auf, und erwarten mit Spannung die Auswertung der ersten Materialproben: handelte es sich um einen in aufwendigster und kostspieliger Handarbeit entwickelten Vorläufer des diodenbasierten Samsung P2 Plasma-Hylatron Motionbanners? Oder eher um eine simple lichtaktive Stoffleinwand, die einfach vor einem konventionellen Sony-Videoprojektor aus der post-fordistischen Ära aufgespannt wurde? Einiges deutet auf letztere Variante hin: wie die führende osmanische Kulturwissenschaftlerin Kinczi Çayuglu IV. in ihrer Studie „Cultural decline, water-wars and the post-european welfare game 2010–2050“[4] eindrucksvoll nachgezeichnet hat, finanzierte sich das internationale Kunstschaffen ja noch fast bis in die Mitte des 21ten Jahrhundert von öffentlichen Geldern. Deshalb waren auch große Kunstshows wie die Biennale di Venezia an die rapide schrumpfenden Steueraufkommen aus der fossilen Brennstoffwirtschaft gekoppelt. Dies spricht also stark für die kostengünstigere, postfordistische Projektorenvariante, ebenso wie der bereits erwähnte Einsatz von minderwertigen Ikea-Sonnenliegen.

Lichtreflexe und Photonensplitter

Auch die filmographische Rekonstruktion gibt uns viele Indizien, dass „Factory of the Sun“ ein Spätwerk der post-fordistischen Ära war: Steyerls Arbeit handelt ausdrücklich nicht von den Wasser- und Kohlenstoffkriegen, der Rekonfiguration der Nationalstaaten oder der geomantischen Revolution. Vielmehr verhandelt sie—wie die meisten Kunstwerke der Jahrtausendwende—die Macht spätkapitalistischer, transnationaler Konglomerate und Konzerne. Konkret zeigt Steyerl, wie die Deutsche Bank—ein damals führender Finanzdienstleister—die Lichtgeschwindigkeit erhöhen will. Da Licht, Information und Geld mittels Glasfasernetzwerken damals noch frei konvertierbar waren, erhoffte sich die Deutsche Bank durch die Steigerung der Lichtgeschwindigkeit einen gewinnbringenden Informationsvorsprung im Hochfrequenzhandel auf den weltweiten Aktienmärkten.

Freilich: die technologischen Mitteln der digitalen Revolution reichten für ein solches Vorhaben nicht aus. Es wäre geradezu so, als hätte man während der Bronzezeit versucht, phasenstabile Planeten auf Kohlenstoffmatrizen zu drucken. Doch wie konnte Hito Steyerl in „Factory of the Sun“ dann so weit über die technologischen Grenzen ihrer Zeit hinausblicken? Besaß sie schon die dafür erforderlichen Crowd-Algorithmen, schluckte sie möglicherweise Melodionium, Kokain, oder einen anderen damals gängigen Enhancer? Sollte eines Tages auch ihr Körper im venezianischen Morast gefunden werden, werden wir dazu sicher Näheres erfahren.

Im Film besitzt die Deutsche Bank jedenfalls noch kein HFT-Flash-Array, geschweige ein EloGM-Präzisionsphaser. Stattdessen wird das sogenannte Internet verwendet—ein rekursives Zeichen- und Speicherfeld, und der wahrscheinlich wichtigste Vorgänger unseres heutigen, modernen Alphabets mit seinen 26 Buchstaben. Im Internet entführt die Deutsche Bank tanzende Avatare, Gamer und Möchtegern-Profitänzer aus ihren jeweiligen YouTube Kanälen, um sie dann nach allen Regeln der spätkapitalistischen Kunst auszubeuten. Ein besonders vielversprechender Kandidat, „Take Some Crime“[5], wird erst mit Drohnen und Trading Bots verfolgt, und dann zur Zwangsarbeit in einem Motion Capture Studio beordert: er soll fortan nur noch so tanzen, wie das die Deutsche Bank will. Der Finanzdienstleister scannt, absorbiert und komprimiert dann die Tanzbewegungen, um daraus jene Photonen zu gewinnen, die sich schneller als das Licht bewegen.

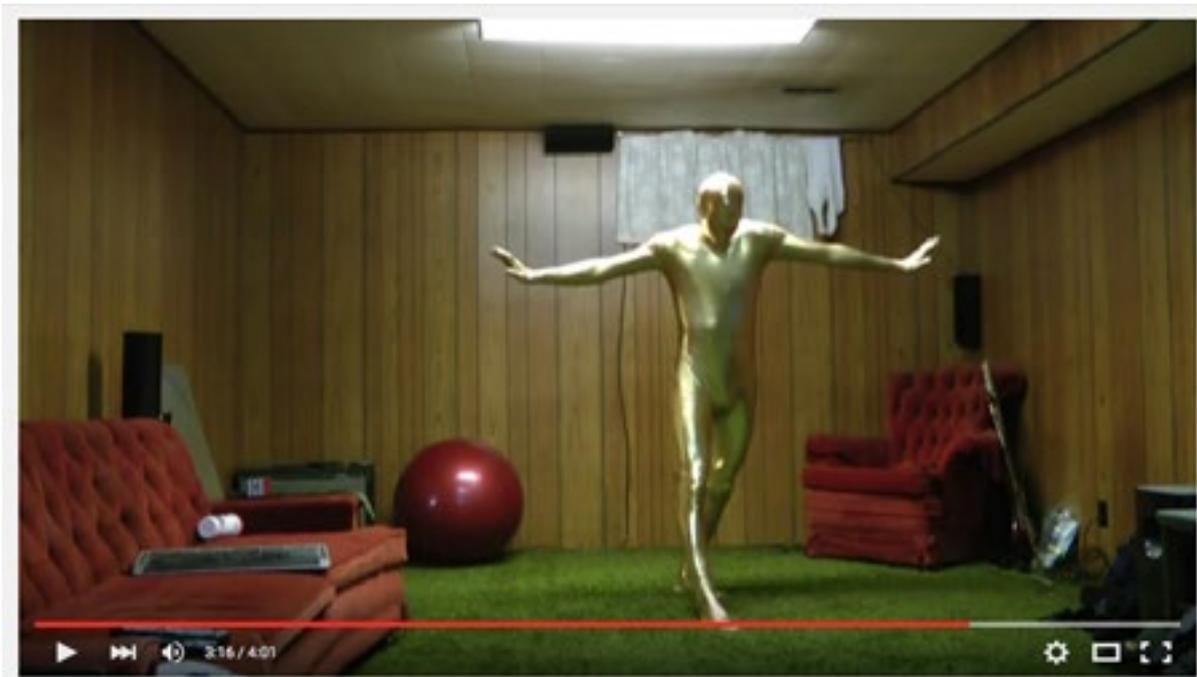


Abbildung 3: „Take some crime“, tanzender post-fordistischer Zwangsarbeiter, um 2010. Photo: Heta-Archivkonvertierung, [ue56†t>>.youtube.com/watch?v=IQcoZsGk5cA](https://www.youtube.com/watch?v=IQcoZsGk5cA)

Noch phantasievoller sind nur die Social-Design Aspekte des Films: Auf der ganzen Welt formieren sich Protestbewegungen und Riots gegen die Deutsche Bank. Die Kämpfe zwischen den digitalen Gaming-Heros und den Bad-Guys aus der Finanzwirtschaft werden nicht an geo-definierbaren Schauplätzen ausgetragen, sondern in Simulakren und real-virtuellen Interface-Punkten. Wir erfahren etwa, dass die Schaufenster-Schnittstelle einer Bankfiliale mit Steinen eingeschlagen wird—genau so, wie dies heute auf allen Wiener Kohlmärkten bei Prada, Dior und Cartier ja zu jeder vollen Stunde immer noch geschieht. Der Angreifer wird dabei von einer Drohne erschossen, verliert ein Leben, bleibt aber handlungsfähig, da er sich schliesslich noch immer in einem globalen Computerspiel befindet. Die Glasscherben des zerbrochenen Schaufensters formieren sich jedoch zu einem Schwarm aus abertausend algorithmisch gesteuerten Lichtreflexen und Photonensplittern. Sie verwandeln sich erst in ein stürmisches Meer, dann in den Kreml, dann in ein Tanzcasting am Berliner Teufelsberg, und werden schliesslich in einer virtuellen Shooting-Range abgeschossen und wieder frisch rekonfiguriert.

Wie die ausgebrannten Kulturdrohnen und -konsumentInnen des Jahres 2015 auf eine derartig avancierte und lustvoll gestaltete Licht- und Effektshow reagiert haben, werden wir natürlich nie wissen. Doch vermute ich, dass sie sich wie hypnotisiert auf die Sonnenliegen fallen ließen, um sich im Banne der flackernden Photonen und spektakulären YouTube-Tanzchoreographien ganz und gar auf der Höhe dessen zu wähnen, was einst Gegenwart war.

Magic Moments im Museum

Womit ich nun zum Kern meiner Ausführungen kommen möchte, nämlich die Frage, inwiefern diese historisch einmalige Kunstinstallation mit den musealen Rahmen- und Produktionsbedingungen nicht nur im Palais des Beaux Arts, sondern in post-digitalen Museen quer durchs ganze Alphabet vereinbar ist. Hito Steyerls hoher kunsthistorischer Rang und ihr meisterhaftes Handwerk sind unbestritten—aber können sie allein die Kosten und den Aufwand einer musealen Rekonstruktion von „Factory of the Sun“ rechtfertigen? Sicherlich ist der geringe Kristallisationsgrad der eingebetteten Objekte ermutigend, ebenso eine bis heute erstaunlich hohe Konvertierbarkeit ihres künstlerischen Mehrwerts. Aber welche didaktischen, technischen und kulturpolitischen Voraussetzungen würden im Falle einer solchen Rekonstruktion nun wirklich für die erhofften „Magic Moments“ [6] im post-digitalen Museum sorgen?

Tatsächlich gab es in unserem Haus schon wenige Jahre nach der Biennale di Venezia 2015 erste Überlegungen, Steyerls Arbeit in einer der damals noch vorhandenen originalen und duplizierten Versionen im Foyer des Palais des Beaux Arts zu installieren. Wie alle unsere Besucher und Besucherinnen wissen und schätzen, sind wir nicht nur eine international renommiertes Haus, sondern auch die weltweit führende institutionelle I.M.ig-Adresse an der Schnittstelle des Realen und Virtuellen. Seit mehr als hundert Jahren erfüllen wir unsere Rolle als Vermittler zwischen unterschiedlichen Ebenen des Gegenwärtigen, Vergangenen und Zukünftigen; im Palais des Beaux Arts können und sollen sich alle MADL-fähigen BesucherInnen und Player frei im Hier-und-Jetzt bewegen, aber zugleich auch zurückspringen können, zu Bewegungen, die hier oder anderswo bereits stattgefunden haben—wie die besagten YouTube-Tanzsequenzen in den Heta-Archiven. Ebenso können unsere BesucherInnen und Player aber auch vorspringen, zu Bewegungen, die hier noch stattfinden werden, gemäß unserem musealen Leitbild „Toujours en Avant.“

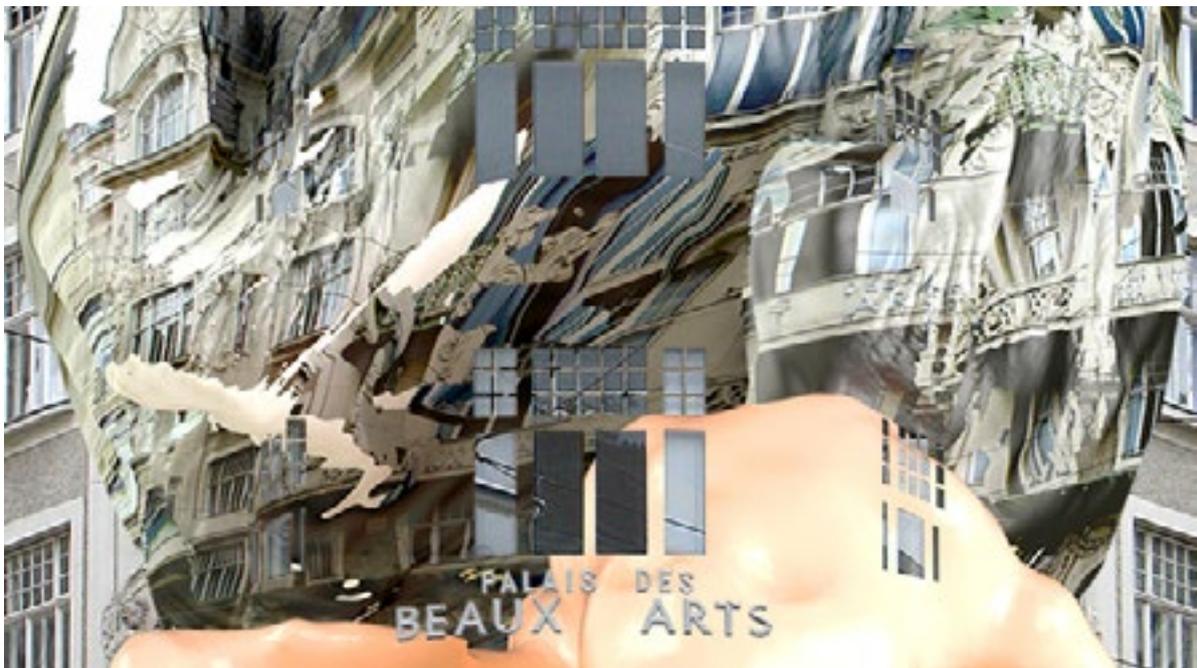


Abbildung 4: Die post-digitale Kunstinstitution, Visualisierung des Künstlers Enrico Zago um 2014. Photo: Palais des Beaux Arts Wien, 39.07.2115- B\$&TTS!#_

Selbstverständlich hätte sich Hito Steyerls „Factory of the Sun“ hier wunderbar eingereiht. Damals jedoch gab es noch kühnere, geradezu utopische Überlegungen: dass nämlich in diesem Raum, der zugleich so geschichtsträchtig und zukunftsweisend ist, im Rahmen der langfristigen Kulturpolitik und Museumsstrategie der Stadt Wien zugleich eine Dauerausstellung oder sogar ein Museum für die sogenannte Post-Internet Art installiert werden sollte. Wie Hito Steyerl in Venedig Sonnenliegen aufgestellt hatte, so sollten hier in unserem Foyer Sperrholzwürfel, Polster oder kartonierte Unterlagen auf den Treppen verteilt werden. Auch ein gratis-WiFi-Zugang sollte eingerichtet werden—wie es um das Jahr 2015 durchaus internationale Best Practice war. Unsere BesucherInnen hätten sich kostenlos darauf gesetzt und—wie im Autokino oder im Solarium—völlig passiv auf ihren Smartphones Kultur konsumiert. Zugleich hätten sie aber auch aktiv jene Aufmerksamkeit, Klickraten und Publikumszahlen produziert, ohne die schon damals kein Museum denkbar war.

Doch der Weg von dieser musealen Vision zur museumspolitischen Wirklichkeit erwies sich als ein äußerst steiniger. Und er ist untrennbar und schicksalhaft verbunden mit Bernhard Gustav Anton Garnicig (1983—#BG-bv\$!*1)[7], der als Mitgründer, Leiter der Aufsichtsplattform und Proto-Programmierer des Palais des Beaux Arts der wohl vehementeste Befürworter eines Museums für Post-Internet Art an diesem Standort war.

Garnicig war Künstler und Kurator, also ein Mensch, der noch händisch am Computer das erledigte, was wir heute ganz einfach mit einem grünen Flüssig-Cobalt Laser machen können, wie es ihn in jedem Venedig und jedem Kohlmarkt an jeder Straßenecke zu kaufen gibt. Als typische Nouveau-Finde-Siecle Figur der Jahrtausendwende stand er mit einem Fuß noch in der Vergangenheit, mit dem anderen schon im nächsten Jahrtausend. Ein Jahrtausend, dessen Verheißungen, wie sie uns in „Factory of the Sun“ so prägnant entgegenleuchten, dem tatsächlichen technologischen Know-How wohl um Lichtjahre vorausgaloppiert waren.

Das Archiv der Wahrscheinlichkeiten

Obwohl er wahrscheinlich keine anderen technischen Mittel zur Verfügung hatte als Laptop, Flatscreen, einen analogen WiFi-Router und das besagte Internet, war Garnicig nach seinem Besuch bei der Biennale di Venezia 2015 wie viele seiner Zeitgenossen restlos euphorisiert und voller Tatendrang: Hito Steyerls bahnbrechende Videoarbeit hatte ihm Welten gezeigt, denen er bislang nur in seinen Träumen begegnet war. Er fasste sogleich den fixen Plan, „Factory of the Sun“ nach Wien zu holen, am besten in Form einer Dauerausstellung. Im Fahrwasser des zu erwartenden Erfolges würde er dann im Palais des Beaux Arts ein Museum für Post-Internet Art installieren.

Sein museales Kalkül war also zugleich technologisch, kulturpolitisch, und geschichtlich bedingt: so wie in „Factory of the Sun“ Computerspiel und Wirklichkeit kaum noch unterscheidbar waren, so würde auch niemand mehr eine temporäre Kunstinstallation von einem permanenten Museumsbetrieb unterscheiden können. Das museale Feld der Zukunft sollte ein gänzlich fließendes sein und sich unterschiedlichsten kulturpolitischen Parametern in Echtzeit anpassen. Anstelle kultureller Machtspiele, Sammlungspolitik und ausdefinierten musealen Aggregatzuständen würden algorithmisch generierte Wahrscheinlichkeiten des Archivarischen treten. „Factory of the Sun“ würde den Startschuss zu einer strikt statistischen Ausrichtung unserer Museumsarbeit geben.

Unser heutiges Alphabet ist natürlich längst in der Lage, sich als statistischer Raster über alle Weltsubstrate aller Zeiten zu legen und diese lückenlos zu erfassen—doch damals gab es dafür eben nur das Internet. Wie es ihm Hito Steyerls Fantasiebilder gezeigt hatten, so wollte Garnicig nun auch das Internet nutzen, um es in Form eines Samsungblauen, schattenlosen Rasters über die kulturelle Landschaft zu legen—in beliebig vielen Dimensionen und ortsspezifisch höchst variablen archivarischen Dichten. Das Ergebnis, ganz gleich welches Ergebnis, würde er dann „Museum“ nennen—vielleicht auch nur in Ermangelung eines besseren Begriffs.

Nichts geringeres als die Gameifizierung und Algorithmisierung des Museums, der Kunstinstitutionen und der Institution der Kunst an sich waren es also, die Garnicig und sein Team mit ihren

Plänen für Wiens erstes und zugleich allumfassendes Post-Internet Museum einforderten.



Abbildung 5: Kulturelles Leben in den Ruinen einer ehemaligen Textilfabrik, Dahua 1935 Industrial Relics Project, Xi'an, China, Archivaufnahme um 2010. Palais des Beaux Arts, Research and Interfaces, 12.11.2103- CC\$'6^{GS%}‡.

Dabei referenzierten und verwiesen sie immer wieder auch auf Hito Steyerls Wurzeln in der frühen KulturarbeiterInnenbewegungen[8]. Zwar sind Ikea-Sonnenliegen eindeutig als Symbol einer post-fordistischen Sehnsucht nach Freizeit und kultureller Freiheit zu deuten, doch trug „Factory of the Sun“ ebenso auch die Fabrik im Titel—es war damals, in den 90-er, 00-er und 10-er Jahren, schließlich überaus gängige museale Praxis, die Ruinen alter Fabriken, historischer Bürogebäude, Schiffswerften, Werkstätten, und sonstiger industrieller und vorindustrieller Architekturen zu Museen oder museumsähnlichen Institutionen umzufunktionieren. Zahllose Museen und Kulturräume aus dieser Periode tragen bis heute Namen wie „Kulturwerft“, „Arsenale“, „Treibhaus“, „The Kitchen“, „Werk X“, „Die Remise“, „Der Kulturschuppen“, „The Factory“, „Boilerhaus“, oder „Powerstation“—sie zeugen von einem tiefsitzenden Wunsch, dass im post-industriellen Zeitalter die immaterielle Kulturproduktion endgültig die materielle Industrieproduktion ablösen sollte.

Garnicig und die gesamte Aufsichtsplattform des Palais de Beaux Arts spekulierten also aus gutem Grund damit, ebenso hier, in einem ehemaligen Zeitschriften- und Druckereihaus, ein Museum installieren zu können und die post-digitale Kulturproduktion zu forcieren. Von Steyerls Visionen beflügelt und berauscht, glaubten sie, dass alles sehr rasch, wenn nicht gar mit Lichtgeschwindigkeit, in die Wirklichkeit umgesetzt werden würde. Das Museum für Post-Internet Art müsste nur noch programmiert und hochgefahren werden.

Hinaus über den musealen Ereignishorizont

Nicht einmal 12 Monate nach der Biennale di Venezia, Anfang 2016, stand schon alles bereit, und der Rest sollte—wie man früher sagte—„Geschichte sein“. Das Palais des Beaux Arts, so wurde auf der hauseigenen Website verkündet, würde seinen ehrgeizigen „Bauplan für die post-digitale Kunstinstitution“ der ganzen Welt präsentieren, verwirklichen und alsbald allerorts zahlreiche Nachahmer finden. Am Gipfel der digitalen Revolution und in direkter Konkurrenz zum Internet, würde endlich ein Museumsnetzwerk entstehen, das auf der Höhe der Zeit und ihrer kühnsten Träume war. Der

Rest ist, wie wir heute leider wissen, in der Tat: Geschichte.

Da waren zunächst denkmalschützerische Bedenken seitens des damals noch privaten Gebäudeeigentümers, der Generali Real Estate: man befürchtete, dass durch einen solchen elektronischen, post-medialen und post-digitalen Museumsbetrieb extrem kleine, künstliche Risse im Ziegelwerk des Gebäudes erzeugt werden könnten. Eigentlich Zeitsprünge, so wie die damals gefürchteten künstlichen Schwarzen Löcher, die nicht sofort wieder zu Strahlung und also Normalzeit zerfallen würden, sondern exponentielles Wachstum aufweisen könnten. Dadurch würde das Palais des Beaux Arts als einziges post-digitales Museum Wiens alle anderen Wiener Museen verschlingen, allen voran das Technische Museum, das Kunsthistorische Museum, das Museum der Stadt Wien und die Kunsthalle—es würde ein Museum der Museen der Museen entstehen, das sich mithilfe dieses extrem kleinen und kaum messbaren Zeitvorsprungs weit über den musealen Ereignishorizont hinauskatapultieren würde.



Abbildung 6: Die Ruine des Musealen im heutigen Palais des Beaux Arts Wien, 35.04.2117-FF\$&GPS!‡_ff.ew.1497

Es gäbe dann—so hieß es dann auch bald Seitens der Stadt Wien—keine Möglichkeit mehr, diesem Raum zu entkommen. Garnicnigs nachfrage- und besucherorientierter musealer Algorithmus barg zudem die große Gefahr, dass er sich bei schlechter Auslastung automatisch selbst archivieren würde; womit auch die Institution Museum zur Mumie ihrer selbst würde. Es genügte nur wenige Clicks, so sagte man mit Verweis auf das zu dieser Zeit gerade explodierende Internet, und wir wären für immer in einem einzigen, gewaltigen elektronischen Archiv gefangen. Es wäre so allumfassend wie das menschliche Bewusstsein an sich, es würde alles und alle in eine einzige, stagnierende und entpersonalisierte Ewigkeit einschliessen, und wir Menschen könnten nie wieder aus dieser musealen Raumzeit aussteigen. Und ganz sicher gäbe es kein Zurück mehr in die historische Zeit vor der digitalen Revolution; alles was passieren würde, würde also post-internet passieren.

In den Ruinen der Algorithmen

Es waren kühne, versponnene, vielleicht sogar schamanische Hypothesen und Diskurse, die Bernhard Garnicnig mit seinen Plänen für das Palais des Beaux Arts damals in die Welt setzte—wobei man sicher auch hätte fragen müssen, in welche von allen möglichen Welten diese Hypothesen eigentlich gesetzt wurden. Im Abschlussberichts des vom Kulturrat der Stadt Wien beauftragten Beratungsunternehmens Çayuglu II. & McKärcher wurden jedenfalls durchwegs die schwersten Geschütze auf-

gefahren; wobei auch auf höchst zwiespältige Weise gegen den heute längst vergessenen französischen Philosophen und Phänomenologen Emanuel Levinas polemisiert wurde:

Levinas zufolge kann niemand Selbstmord begehen, so wenig wie sich eine Figur in einem Film selber aus diesem Film rausschneiden kann, oder sich ein Exponat aus der Museumsvitrine nehmen kann, in der es ja steht. Für eine Smart City wie Wien hätte ein Post-Internet Museum jedoch die schwerwiegendsten Konsequenzen. Es wäre gleichzusetzen mit einem Selbstmord ihrer avancierten technischen Intelligenz. [9]

Die ungewöhnliche Schärfe diese Ablehnung mag uns helfen zu begreifen, welche Tragweite die museologischen Debatten rund um die Post-Internet Art damals hatten. Post-Internet Art war um die Jahrtausendwende sicherlich so bedeutsam wie es zu früheren Zeiten Phrenologie, Phänomenologie, Astrologie, Physik, Dekonstruktivismus, Kubismus oder IT gewesen waren^[10]; nicht bloß eine überholte Weltanschauung, sondern ein durchaus geläufiges, aktuelles und ernstzunehmendes Paradigma, für das es Ausstellungen gab, Budgets, und viele KünstlerInnen und KunstwissenschaftlerInnen, die sich damit befassten. Die Post-Internet Welt, so wie Garnicig und viele weitere KünstlerInnen, KuratorInnen und KritikerInnen der Jahrtausendwende sie erlebten und mitzugestalten versuchten, war für ihre ProtagonistInnen jedoch nicht nur eine Denkmöglichkeit, sondern bedingungslose Voraussetzung, Referenzrahmen und Black Cube des Denkens an sich. Aus dieser voreiligen und letztlich fatalen Fehleinschätzung sollte es kein Entkommen mehr geben, so wenig wie es aus dem Post-Internet Museum ein Entkommen geben konnte. Hito Steyerls Prophezeiung ging also in Erfüllung: ist man erst einmal in einem Spiel gefangen, erscheint auch in der Realität jeder Befreiungsversuch zwecklos.

Wir wissen nicht, zu welchem Zeitpunkt und an welchem Ort sich das Post-Internet Museum im Palais des Beaux Arts zum letzten Mal manifestierte oder ob es sich überhaupt jemals manifestieren wird. Es ist, gleich den künstlerischen Strömungen, die darin archiviert sein sollten, durchaus vergleichbar mit diesen kuriosen 4-in-1 Geschirrspültabs, die uns aus derselben Periode bestens bekannt sind: kaum hat sich ein musealer Traum spurlos aufgelöst, sprudelt der nächste schon wieder los. Sicherlich werden unsere Museoarchäologen, Restauratoren und die Taucher vor Ort im Venezianischen Archipel weiterhin mit aller Kraft an der Bergung und musealen Sicherung von „Factory of the Sun“ arbeiten. Doch die erste und letzte Regel aller Museumsarbeit besagt, dass selbst perfekt archivierte Daten und makellos konservierte Objekte niemals völlig von der Zeit und ihren Korrosionseffekten isoliert werden können—die Schlüsselwerke vergangener Zeitalter sind nicht unabhängig von ihren damaligen, heutigen und zukünftigen Kontexten konservierbar. In dem Maße, da wir Heutigen also auch das Post-Internet Museum selbst in all seiner einstigen Glorie digitalisieren und archivieren müssen, wird es fortan auch dem Verfall preisgegeben sein, aufgelöst und schliesslich davongespült werden.

Niemals wieder werden wir also „Factory of the Sun“ genau so erleben, wie die Besucher der Biennale di Venezia 2015 diese Arbeit erlebt haben. Niemals wieder werden wir lückenlos jene Codes und Programmzeilen rekonstruieren und reaktivieren können, die einst auch dem Palais des Beaux Arts museales Leben einhauchten. Das Licht jener Zeit scheint uneinholbar weit weg. Doch die Debatte über den Ruinenwert ihrer Algorithmen, sie hat gerade erst begonnen.

- [1] Faltin F., Ward E.: „Terrestrum`Navis&-ff\$&.Internetis.museeiis//20116“. Online-Archiv:<http://www.palaisdesbeauxarts.at>, zuletzt geprüft am #BG-bv\$!*1.
- [2] Steyerl, Hito: „Factory of the Sun“. D†.t† 10.1080/02680\$930500238#838 Online-Archiv:<https://vimeo.com/136994348>, zuletzt geprüft am #PQ-xv\$**74*8.
- [3] Engel L., Faltin F.: „Licht der Stadt. Zur Zukunft des Kinos“, *dérive—Zeitschrift für Stadtforschung*, No. 42, 2011
- [4] Çayugluř IV, Kinczi: Cultural decline, water-wars and the post-european Welfare game 2010–2050 (Istanbul: Türkiye Alim Kitaplari, #IIG-cv\$&43*14)
- [5] Online-Archiv: <https://www.youtube.com/watch?V=wgnokorjea>, zuletzt geprüft am #BG-bv\$!*6.
- [6] Siehe auch: Fong G., Segal E., Monahan S., Sherron C., Yago D.: „A report on doubt“, *K-Hole*, No. 5, khole.net, New York & Los Angeles, 2015
- [7] Online-Archiv: <http://www.bernhardgustavanton.com/>, zuletzt geprüft am #KA-dv\$T*7
- [8] Vgl. Steyerl, Hito: „Is a Museum a Factory?“, *e-flux journal*, #7, 2009. Online-Archiv:<http://www.e-flux.com/journal/is-a-museum-a-factory/>, zuletzt geprüft am #BG-bv\$!*1.
- [9] Çayugluř II. & mckärcher, Post-Internet oder Smart-City? Lebensqualität durch nachhaltige Innovation. (Wien/Istanbul: Türkiye Alim Kitaplari, 35.04.2117-FF\$&GPS!†.ff.ew.1497)
- [10] Burke, Peter: *A Social History of Knowledge II: From the Encyclopaedia to Wikipedia*, pp. 139–160 (Cambridge: Polity Press, 2012)