

Jürgen Buchinger

Making Public Space

Generating Discourse through Moving Image Practices
in Urban Contexts

Making Public Space

Abstract

Making Public Space untersucht mit künstlerischen Methoden das Potenzial von Bewegtbild und anderen zeitbasierten Medien im öffentlichen Raum – wie sie auf diesen Raum einwirken und ihn verändern können. Die Arbeit geht von Richard Sennetts (1977) These eines Verlustes des öffentlichen Raums und seiner Ersetzung durch private Räume auf öffentlichem Grund aus. Dieser Entwicklung wird mit künstlerischen Interventionen entgegengewirkt, die auf relevante Themen im Stadtraum hinweisen und Diskussionen darüber anregen. Dabei machen sich die Interventionen die geografische Konstitution des Stadtraumes zu Nutze: Die Tatsache, dass bestimmte Themen und Problemfelder bereits an Orten im Stadtraum präsent sind, mal mehr, mal weniger sichtbar. Mit Aktionen an diesen Orten wird so auf die Psychogeografie der Stadtbewohner*innen (Debord 1955) eingewirkt und dadurch das emanzipatorische Potenzial des Stadtraumes (Harvey 2012) verwirklicht. Gleichzeitig wird versucht, die Teilhabe an der Gestaltung des öffentlichen Raumes niederschwelliger zu gestalten als sie sich oft in institutionalisierten Partizipationsveranstaltungen darstellt. Die Themen umfassen dabei neben stadtpolitischen Themen wie Gentrifizierung und der Demokratisierung der Stadtgestaltung auch die selten berücksichtigte Existenz nicht-menschlicher Stadtbewohner*innen (vgl. Haraway 2003, Haraway 2016, Braidotti 2013, Margulis 1998).

Mittels künstlerischer Experimente werden verschiedene Arten von Interventionen und verschiedene Formate der Präsentation und der partizipativen Aktion im Stadtraum erprobt. Methoden der performativen Ethnologie dienen der Beobachtung und Interpretation dieser Experimente und ihrer Wirkungen auf Stadtbewohner*innen. Die Ausweitung des Fokus auf performative und partizipative künstlerische Interventionen ist dadurch motiviert, dass die anfängliche Prämisse der Wirksamkeit von öffentlichen Video-Präsentationen aufgrund der Proliferation von kommerziellen Medienprodukten im Stadtraum und der dadurch gesteigerten Aufmerksamkeitsökonomie, teilweise revidiert werden musste.

Zentral in der Arbeit ist das Konzept des «verkörperten Wissens» (Haraway 1988), bei dem das persönliche Engagement des Forschenden mit der Stadt und ihren Räumen und Bewohner*innen die Entwicklung der künstlerischen Werke prägt. Die durchgeführten Projekte zeigen, wie öffentliche Kunst Dialoge erzeugen, bestehende Machtstrukturen in Frage stellen und letztendlich zur Schaffung einer inklusiveren Öffentlichkeit beitragen kann. Die aus ihnen gewonnenen Erfahrungen deuten jedoch darauf hin, dass die Wirkung von Interventionen im öffentlichen Raum davon abhängt, wie gut sie in das soziale Gefüge der Gemeinschaft integriert sind und sie betonen die Bedeutung sozialer Interaktion und kollektiver Erfahrung für die nachhaltige Wirksamkeit künstlerischer Arbeiten.

Die Ergebnisse der durchgeführten künstlerischen Forschung sind in dieser Publikation wie auch in der zusätzlichen Ausstellungspräsentation bewusst essayistisch organisiert. (Vgl. Adorno 1958, Busch 2015) Dies soll sowohl der Offenheit des Forschungsprozesses als auch einem Zugang zu seinen Resultaten Rechnung tragen, der die Wissensgenerierung im Rahmen künstlerischer Forschung mehr auf Seite der Rezipient*innen verortet als in herkömmlichen, stärker interpretativen Forschungszugängen. (Vgl. Ploder 2021, Leser 2021, Kelle 2004)

Einleitung und Kontext	11
Aktion und Präsentation	43
Interaktivität und Dialog	73
Werbung und Überwachungskapitalismus	103
Schlusswort	115
Anhang	125



„Whoever wants to know a thing has no way of doing so except by coming into contact with it, that is, by living (practising) in its environment... If you want knowledge, you must take part in the practice of changing reality.“

Einleitung und Kontext

Methodologisches Vorgehen:

Promenadologischer Ansatz, Orte erkennen; wie kann man das Filmen und Präsentieren im öffentlichen Raum methodologisieren/formalisieren um es wiederholbar zu machen?

Wie kann bereits die Produktion von Video in das urbane Gefüge eingreifen?

Kommunikation mit Behörden, Bewilligungen?

Am Anfang dieser Arbeit steht die Frage nach der Möglichkeit, mit zeitbasierten Medien soziale Räume in der Stadt zu schaffen, die zufällige Begegnungen und einen offenen Diskurs fördern. Die Forschungsarbeit stellte diese Frage, gesetzt im ersten Exposé im Juni 2020, geprägt von einem Verständnis von Stadt, das aus der Lektüre von Richard Sennetts (1977) Buch *The Fall of Public Man* hervorging. Dass wir den öffentlichen Raum („echter öffentlicher Raum“ im Exposé) gegen Überschneidungen von privaten Räumen auf öffentlichem Grund getauscht haben, scheint immer noch die Malaise der gegenwärtigen Städte zu sein. Nur ist nun nicht einmal der Grund, auf dem sich die privaten Räume überschneiden, mehr öffentlich.¹ Eine Annahme dieses Projektes war es von Beginn an, dass sich die geographische Konstitution der Stadt nutzen ließe, um dem entgegenzuwirken – die Themen, die mittels künstlerischer Interventionen beleuchtet werden sollten, würden an genau jenen Orten sichtbar gemacht werden, wo sie bereits, überwiegend unsichtbar, Gegenstand waren. Zunächst galt es also, in die Stadt hinauszugehen, um diese Orte und ihr Potenzial für diese Art künstlerischer Intervention auszuloten.

„Promenadologische Stadtforschung“ nennt sich das bei Lucius Burkhardt, der mich am Anfang dieser Arbeit nicht nur durch seine Schriften und die dort entwickelte Methode interessierte, sondern auch als Person im Fokus einiger Videos der Gruppe *Umkämpftes Basel* stand, mit der gemeinsam ich eines der folgenden Experimente im öffentlichen Raum lancierte.²

„Können künstlerische Interventionen im Stadtraum den Bürger*innen wieder einen echten öffentlichen Raum bieten, statt Überschneidungen von privaten Räumen auf öffentlichem Grund? Können bewegte Bilder im Stadtraum neue soziale Räume für die Stadtbewohner*innen schaffen, die zufällige Begegnungen und einen offenen Diskurs fördern? Wie können unsanktionierte Guerillaprojektionen mit miniaturisierten, hypermobilen und flexiblen Computern und Projektionsgeräten auf die kommerzialisierten medialen Räume der Stadt reagieren? Welche neuen Erzählstrategien müssen entwickelt werden, um räumlich distanzierte, aber synchronisierte Medienereignisse zu schaffen, hochgradig vernetzte räumliche Narrative, die auf sich kontinuierlich bewegende Zuschauer und ihre immer schon zerstreute Aufmerksamkeit (Kracauer 1926, Benjamin 1963 [1936]) reagieren? Und was sind die Möglichkeiten der Interaktion mit dem Publikum, um neue Formen der zerstreuten Kommunikation zu schaffen?“

Exposé, Version 1, Eingabe SNF, Juni 2020.

¹ Vgl. Kap. 3, 90.

² Zur Spaziergangswissenschaft vgl. bspw. Burkhardt 2006. Die aus der Gruppe „Umkämpftes Basel“ hervorgegangenen Videos sind auf dem YouTube-Kanal der Gruppe zu finden und beschäftigen sich eher spielerisch mit dem «schrägen Godfather der kritischen Stadtforschung»: Burkhardt Remix I (2021), <https://www.youtube.com/watch?v=D-l4nx3D4il>; POGOLUZIUS, <https://www.youtube.com/watch?v=vZSqOp2fGPk>; Luci B. from Outer Space, <https://www.youtube.com/watch?v=ZqeuhmOYc2w>.



24

①

Platz da! Aktion am Theodorskirchplatz.



25

②

R.I.P Altes Haus, Tag 1 mit Zur Wohnungsfrage: Eine Odyssee.

Die beiden ersten Experimente *Platz da!* und *R.I.P Altes Haus* brachten beide je unterschiedliche, aber verwandte Themen an Orten zur Sprache, an denen sie wichtig wurden: Das gemeinsam mit Gabriel Meisel und der Mobilen Jugendarbeit Basel realisierte Projekt *Platz da!* befasste sich mit den Möglichkeiten von Kindern, Jugendlichen und jungen Erwachsenen, an der Gestaltung öffentlicher Räume mitzuwirken und mitzubestimmen, wie öffentlicher Raum genutzt wird. Mittels der Produktion von Videos im öffentlichen Raum schufen wir eine Diskussion über die Nutzung der Räume, in denen eben jene stattfand. Die ostentative Verwendung von Licht, Kamera und Mikrofonen, ein immer mehr zur Studiosituation mutierendes Set-Up, war eine Einladung an all jene, die eben nicht zufällig an diesen Plätzen waren, sondern weil sie diese Orte nutzen und benutzen, sich an der Diskussion zu beteiligen und sich mit diesen Orten auseinander zu setzen. Diese Einladung funktionierte vor allem für die oben genannte Zielgruppe sehr gut, doch auch Anwohner*innen aus anderen Altersgruppen wollten von sich aus zu Wort kommen.

Im Vergleich mit den später an denselben Orten präsentierten Videos, die aus diesen Begegnungen hervorgingen, offenbarten sich die Filmaufnahmen als performative Happenings, die nicht nur den Raum, in dem sie stattfanden, veränderten, sondern auch die Beteiligten unmittelbar und nachhaltig ansprachen. Viele der Kinder und Jugendlichen, die sich vor der Kamera auf unser pinkes Sofa setzten, waren vielleicht zum ersten Mal damit konfrontiert, dass man sie selbst fragte, was sie für ihre Orte wollten und brauchten. Was sich auch in den anfänglich etwas überdrehten und gewollt komischen Meldungen äußerte. Nach und nach jedoch wurde die Diskussion fokussierter und man kam den tatsächlichen Bedürfnissen auf den Grund.

Die präsentierten Videos, die zwar je nach Präsentations-Ort mehr oder weniger beachtet wurden, konnten diese Art der Aufmerksamkeit kaum erzeugen. Eine Prämisse dieses Forschungsvorhabens, die vermutete Wirksamkeit von künstlerischen Bewegtbildinterventionen im öffentlichen Raum, musste dadurch neu bewertet

werden (und war danach der Ausgangspunkt weiterer Recherchen, die zum Projekt *It's business that's all it is* führten).³

Die Möglichkeiten der performativen Aktion mit Bewegtbild im öffentlichen Raum, welche ebenfalls am Anfang dieses Forschungsvorhabens vorausgesetzt wurden, wurden dagegen auch später im Projekt *R.I.P Altes Haus*, welches sich mit Gentrifizierung und Verdrängung beschäftigt, bestätigt. Die Ideen zu diesen Projekten, die bereits am Beginn dieses Forschungsvorhabens formuliert wurden, waren inspiriert von Künstler*innen wie Jenny Holzer und Krzysztof Wodiczko⁴ und beeinflusst von der Situation in Basel und von meiner eigenen aktivistischen Tätigkeit.

Zusammen mit anderen Aktivist*innen aus dem Kreis der lokalen Recht-auf-Stadt-Bewegung gründeten wir 2020 die Videogruppe *Umkämpftes Basel*, in der wir uns im nächsten Jahr mit videografischen Repräsentationen Basels beschäftigen sollten. Vom YouTube-Kanal über Bewegungsfilm aus der autonomen Szene und lokaljournalistische Reportagen bis hin zum Imagefilm des neuesten Hochhauses der Stadt, inklusive Co-Working-Space mit trendigen Hängesesseln, sogen wir auf, was es über Basel zu sehen gab und begannen zu verstehen, wie die Bilder, die über diese Stadt gemacht werden, die vorherrschenden Vorstellungen von Urbanität prägen und prägen wollen.

Diese Beschäftigung öffnete naturgemäß eine Vielzahl an Themen und Betätigungsfeldern, von welchen sich letztlich doch wieder eines in den Vordergrund

„2. From a modified cargo bike, a set of site-specific video works will be projected in different locations in public space. By means of making the projection source visible and the presence of its authors, an immediate feedback can be achieved and discussion can be more directly set in motion. Because the different projections are easily recognizable as part of one project, a connected hyper-narration of the various single works is created. [...]“

3. Practices of displacement are often unseen where they occur – be it large amounts of ownership transfer around a soon to be newly developed neighbourhood in Basel or be it mass lease terminations in high-rises. With projections on the facades of houses that are affected by these practices, these topics will be brought to where they emerge.“

Exposé, Version 4.2, Februar 2021.

„Basel wäre kaum wiederzuerkennen, würden hier nicht ständig Kämpfe ausgetragen. Kämpfe für mehr Freiräume, für eine ökologische Stadtplanung, für bezahlbare Mieten, für Gleichberechtigung und Weltoffenheit, für den Erhalt wertvoller Gebäude, für die Phantasie und die Kunst, und gegen Kleingeistigkeit, Rassismus, Prüderie und Faschismus. Kämpfe um die Stadt sind immer auch Auseinandersetzungen um Bilder. Auf dem Kanal sammeln wir unterschiedlichste Film- und Videoquellen dieser Stadt. Um einen Eindruck zu vermitteln von vergangenen, aktuellen und entstehenden Diskursen. Deutlich ist schon jetzt, dass vieles, was wir an dieser Stadt mögen, zunächst einmal den Verhältnissen abgerungen werden musste – und nach wie vor werden muss!“

3 Vgl. Kap. 4.

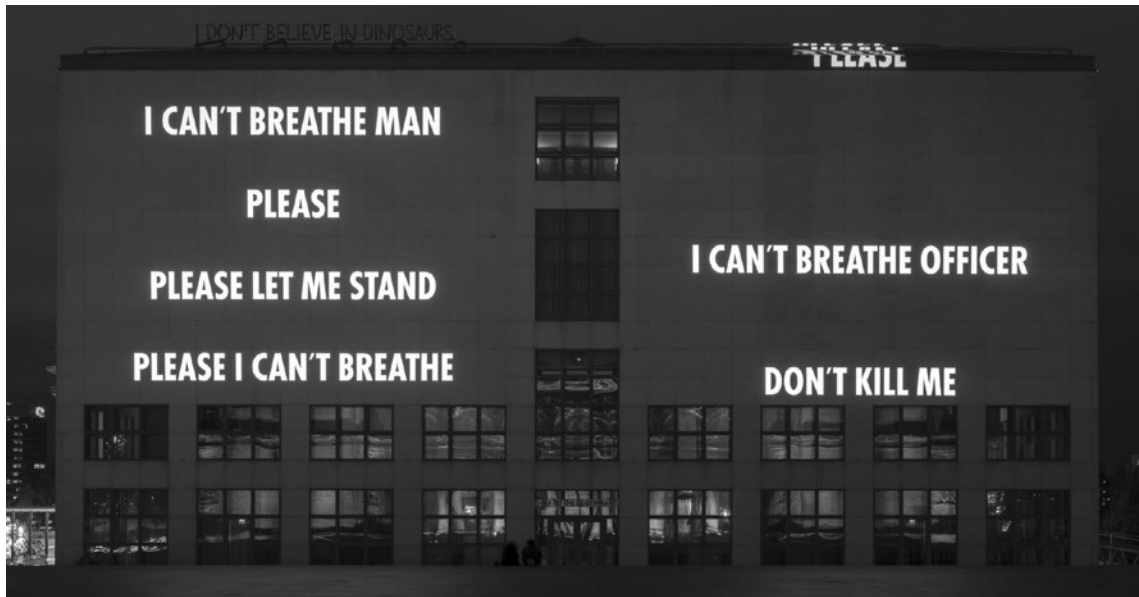
4 Vgl. bspw. Krzysztof Wodiczko, *War Veteran Vehicle*, 2009, Liverpool; ders., *Sans Papiers*, 2006, Basel; Jenny Holzer, *IN MEMORIAM*, 2022, Hamburg.

Umkämpftes Basel, Statement, URL: youtube.com/@umkampftesbasel8113.



③

Krzysztof Wodiczko, *Sans Papiers*, 2006, Basel.



④

Jenny Holzer, *In Memoriam*, 2022, Hamburg.

schob, welches mich bereits in meiner künstlerischen Masterarbeit beschäftigte: Die Wohnungsfrage.⁵ Hier wurde das Potenzial offenbar, ein inhaltliches Narrativ im Stadtraum zu verankern um auf eine dort existierende (nicht sichtbare) Situation hinzuweisen und gleichzeitig genau jene Menschen zu erreichen, die sich in dieser Umgebung bewegen und dadurch auch die am dringendsten Betroffenen sind – die, die am meisten mitzureden haben. Die Projektion eines Filmprogrammes über Besetzungen, konsumfreie Räume, bezahlbaren Wohnraum, Finanzialisierung und die in Basel darum ausgefochtenen Kämpfe auf die Fassade eines Hauses, welches gerade im Prozess der Gentrifizierung ist, ist nicht nur eine thematische Setzung für die folgende Diskussion, sondern auch die Markierung einer ausbeuterischen Praxis im Stadtraum, die sonst ganz bewusst im Verborgenen passiert, oder immer erst im Nachhinein sichtbar wird. Dann, wenn es zu spät ist, ein Haus und seine Mieter*innen weg, und damit auch die bezahlbaren Mieten, und ein Ersatzneubau da, meist teurer, meist ohne die Bedürfnisse der bereits hier wohnenden Menschen zu berücksichtigen. Die Projektion im Stadtraum ist ein performativer Akt des Widerstandes, der Aneignung und damit der Gestaltung des öffentlichen Raumes, natürlich ohne davor bei den an den obigen Verhältnissen beteiligten Machtstrukturen um Erlaubnis zu fragen. Wir nehmen uns den Raum. Und stellen uns der Diskussion darüber, ob das jetzt nun hier auch jeder und jedem passt oder nicht.

In diesen beiden ersten Experimenten, sowie in meiner Forschung im Allgemeinen, ist der Erkenntnisprozess eine embodied practice, hier durch teilnehmende Beobachtung und einem performativen Forschungszugang exemplifiziert. Diesen Erkenntnisprozess, der sich im forschenden Vorankommen stetig veränderte und formte, habe ich fortwährend reflektiert und mit bereits existierenden Methoden

„die Überzeugung, dass Erkenntnis kein rein kognitiver Prozess ist, sondern die erkennende Person als ganze erfasst, unterscheidet performative Forschungszugänge von interpretativen: Während interpretativ Forschende auf die *Rekonstruktion* von Bedeutungen abzielen, die beforschte Wirklichkeit *repräsentieren* wollen und die Lesenden als *Konsument*innen* von Forschungsergebnissen verstehen, gehen performativ Forschende davon aus, dass Bedeutung im Forschungsprozess *konstituiert* und die beforschte Wirklichkeit durch Forschung *transformiert* wird und dass die Leser*innen Forschungsergebnisse *produzieren*“

5 Vgl. Jürgen Buchinger, *Zur Wohnungsfrage: Eine Odyssee*, 2020, Installation mit 3-Kanal HD-Video und Großformat-Projektion, 14 Min., 18 Min., 463 Min. und 18 Min.

Ploder 2021, 157.

Günter Mey (2018) findet, dass die künstlerische Forschung die Naturwissenschaften bereichern kann, nicht weil sie fundamental unterschiedliche Methoden anwendet, sondern weil sie Experimente entwirft, die Naturwissenschaftler*innen schlicht nicht einfallen. [...] Mein Experimentalsystem ist ein Versuch, der Versuch, etwas zu machen im Bereich des zu Erforschenden (Stadt, Mitbestimmung, Mitgestaltung) und dann zu schauen, wie das Forschungsfeld, die Stadt, die Menschen darin, darauf reagieren. Das ist mehr eine Evaluierung der auftauchenden Fragen als eine Antwort darauf, wenngleich in der retrospektiven Reflektion Sinn aus dem Geschehenen generiert werden kann, vom Forschenden selbst sowie, wenn die Intersubjektive Transformation des Beforschten gelingt, auch von den Adressat*innen der Forschung.

abgeglichen und dabei erkannt, dass das, was ich künstlerisch forschend mache, in anderen Disziplinen schon länger gängige Praxis ist. Vor allem die Ethnografie hat mir hier Rückhalt und Richtung gegeben. Diese methodische Stringenz ist mir selbst mitunter erst im Nachhinein bewusst geworden.

Diese ersten künstlerischen Experimente hatten beide einen wesentlich performativen Charakter, bzw. zeigte sich an ihnen, dass die Anwesenheit von uns als Künstler*innen, die etwas mit Bewegtbild machten, viel mehr Engagement mit dem Publikum – oder besser: mit den zufällig dazu kommenden Passant*innen – hervorbrachte, als die Präsentation von Bewegtbild im Stadtraum allein.

„Entscheidend für eine nachdenkliche Methodologie in Hinblick auf die künstlerische Forschung ist nun, dass Nachvollziehbarkeit nicht Vorschrift bedeutet. Methode muss nicht mehr und nicht weniger heißen als der Weg des Wissens, der in seiner zielführenden Systematik und Konsequenz mitunter erst im Nachhinein kenntlich wird.“

Haarmann 2015, 86.

„Wenn es bei Adorno [1958] außerdem heißt, ‚das innerste Formgesetz des Essays‘ sei ‚die Ketzerrei‘, und er damit meint, dass das Abweichlerische des Essays die Zwänge und Ausschlüsse der systematischen Erkenntnis vorführt, dann mag dies auch gegen die Verwissenschaftlichung der künstlerischen Forschung in Erinnerung gerufen sein.“

Busch 2015, 238.

~ Für die nächste Iteration im Forschungsprozess entwickelte sich aus dieser Erkenntnis die Frage, ob dafür immer die Anwesenheit der Künstler*innen vonnöten ist, oder ob diese Form der Interaktion, des Gegenübers und Dialoges auch vom Kunstwerk selbst geleistet werden könnte. Wie könnte eine Art Dialog mit dem Kunstwerk, eine Ansprache von Passant*innen, durch das Werk selbst erreicht werden? Welche Interaktionen zwischen Kunstwerk und Betrachter*innen würden dies möglich machen? Welche ästhetischen Kriterien würden dies begünstigen?

Gleichzeitig zeigte sich in meinen Versuchen, Stadtentwicklung zu demokratisieren, also mehr Stadtbewohner*innen in die Gestaltung des städtischen Raumes zu involvieren, indem ihre Bedürfnisse mittels Bewegtbild analysiert oder gerade erst hervorgebracht werden, ein Bias gegenüber den menschlichen Bewohner*innen dieses Raumes. Denn die Stadt ist ebenso der Lebensraum vieler nicht-menschlicher Tiere und unsere Handlungen und Lebensweise als Menschen beeinflussen und beeinträchtigen ganz wesentlich unsere Mit-Lebewesen, ganz zu schweigen von den Auswirkungen der



5 Interview mit Jürgen Buchinger über *Epizoons*.

„Wir haben also ein Werk, das im selben Raum, in derselben Umwelt wie die Betrachter*innen existiert und dies auch ästhetisch erfahrbar macht; und das durch seine relativ eigenständige Handlungsfähigkeit – im Rahmen des in seinem Inneren existierenden, algorithmischen Lebens – in ein dialogisches Verhältnis zu den Betrachter*innen tritt. Meine Frage ist, ob dadurch so etwas wie eine Achtung, eine Vorsicht, ja, eine Zärtlichkeit gegenüber dem Kunstwerk auftreten kann, ob in weiterer Folge diese spezifische Subjektkonstitution, die vor allem durch ihre Relationalität begründet ist – zum Werk, zu seiner Umwelt, zu den anderen Präsenzen im Raum – auch eine spezifisch relationale Verantwortung bedingen kann.“

Jürgen Buchinger, *Art and Subjecthood: Über Subjektkonstitutionen generativer Kunstwerke*, Vortrag an der Tagung: *Multi-perspektive und Intersubjektivität*, Hochschule Luzern, 9.–10.06.2022.

menschengemachten Klimaveränderungen, deren viele ebenfalls ihren Ausgang in den Städten nehmen.

Zu dieser Realisation kam ich durch eine Beschäftigung mit den Texten von Donna Haraway (2003 & 2016) und Lynn Margulis (1998) in Zusammenhang mit meinem bisherigen Interesse für den öffentlichen Raum und Fragen zu vom Menschen verursachten planetaren Klimawandel.⁶

Während meines Aufenthalts an der Künstlerresidenz *DOGO Residenz für neue Kunst* im schweizerischen Toggenburg entwickelte ich die Idee einer fiktionalen Lebensform, dem *Epizoon*.

Die Idee, fiktive Lebensformen zu erschaffen, anhand derer Themen wie die menschengemachte Veränderung des Klimas, oder unsere Ko-Existenz mit nicht-menschlichen Lebewesen behandelt würden, erlaubte

es, eine übergreifende Narration aufzubauen, innerhalb derer mehrere Projekte dieses Themenfeld abdecken konnten. Eines davon sind *Epizoons* aus Keramik und elektronischen Bauteilen, „materiell-semiotische Präsenzen“ (Haraway), die mit ihrem Umfeld in Kontakt treten und auf unsere Welt und ihre Bewohner*innen reagieren. Sie reagieren auf die gleichen Umweltmessgrößen wie wir Menschen auch und existieren so emphatisch in derselben Welt wie wir, anstatt in einer fiktiven Narration.

Dies ist ihr erster Berührungspunkt mit den Menschen (und nicht-menschlichen Tieren), die ihnen in öffentlichen und semi-öffentlichen Räumen begegnen: Sie kommunizieren über Sound, mit ihrer je eigenen charakteristischen Stimme und sie erzählen von den Veränderungen unserer Umwelt, die auch uns Menschen betreffen, die wir aber oft schwer in der Lage

6 Vgl. Jürgen Buchinger, *Was tun?* HD-Video, 18:25 Min., Loop, URL: <https://vimeo.com/286238666>.

sind, direkt wahrzunehmen.⁷ Und sie reagieren unmittelbar auf die Nähe ihrer Betrachter*innen, auf Berührungen und die menschliche Aura einer erhöhten CO₂-Konzentration. Dies ermöglicht eine Art Dialog mit den Betrachter*innen, eine emphatische Ansprache, aber auch ein Reagieren, ein Hin und Her der gegenseitigen Anerkennung, das auch Gefühle der Fürsorge aufkommen lässt.

Epizoons tauchten danach in der Arbeit *Deep Anatomy* als virtuelle Simulationen im öffentlichen Raum auf, die, aufgrund der Daten von in der Umgebung verteilten Sensoren, sich veränderten und mutierten, und damit über längere Zeit je nach Standort der Sensoren sich von ihrer ursprünglichen Form mehr oder weniger entfernten.

Die auf einem Bildschirm simulierten Lebensformen ermöglichten es Betrachter*innen, die Auswirkungen der Umweltbedingungen unterschiedlicher Orte zu vergleichen, und eine Entwicklung über einen längeren Zeitraum zu verfolgen. Betrachter*innen konnten sich gedanklich an jene Standorte im Stadtraum versetzen, an denen die korrespondierenden Sensoren platziert waren, und sich deren Auswirkungen auf die eigene Konstitution vorstellen. Oder die im Stadtraum verteilten Sensor-Skulpturen erkunden beziehungsweise umgekehrt von den zufällig im Stadtraum entdeckten Skulpturen irritiert und angeregt werden, deren Ursprung aufzuspüren. Die virtuellen Lebensformen inspirierten zu Fragen nach den Auswirkungen auf uns Menschen von jenen Umwelteinflüssen, die die *Epizoons* mutieren ließen. Aber auch in umgekehrter Richtung: Wie beeinflussen die eigenen Handlungen und Entscheidungen alle unsere Mit-Lebewesen, real- oder virtuell, menschlich oder nicht?

3 Meine Methodik ist nicht nur nachträglich und performativ, sondern auch introspektiv. Ein autoethnografisches Interesse begleitete dieses Projekt, auch, da die Auswirkungen des Forschungsprozesses auf mich

7 Feinstaub beispielsweise, hat sowohl bei Kurzzeit- als auch Langzeitbelastung erwiesenermaßen negative Auswirkungen auf die Gesundheit, jedoch können wir die Feinstaubbelastung nur schwer in ihrem unmittelbaren Auftreten wahrnehmen. (Vgl. LUDOK – Dokumentationsstelle Luftverschmutzung und Gesundheit, Schweizerisches Tropen- und Public Health-Institut (Swiss TPH), URL: <https://www.swisstph.ch/de/projects/ludok/healtheffects/> [19.11.2024]).



6 Interaktionen mit *Epizoons*.



7

Autoethnografische Beobachtungen im Zuge der Aktion *R.I.P. Altes Haus*, Research Colloquium, Hochschule Luzern.



8

Sticker und Graffiti als demokratische Möglichkeit der Mitgestaltung des öffentlichen Raums in Basel.

selbst immer wieder deutlich zu Tage traten. Viele der in diesem Forschungsvorhaben durchgeführten Experimente im öffentlichen Raum wurden in einer Stadt durchgeführt, in der ich seit 12 Jahren lebe und Steuern zahle, aber über deren Gestaltung ich nicht mitbestimmen darf.⁸ Manches dieser Projekte erlaubte es mir trotzdem, abseits von Wahlen oder Abstimmungen auf die eine oder andere Weise an der Gestaltung der Stadt teilzuhaben, aber auch das Fehlen dieser Möglichkeit im demokratischen Prozess noch bewusster wahrzunehmen.

Auch lernte ich die Stadt genauer kennen, in unseren Streifzügen durch die medialen Archive unterschiedlicher Qualitäten, sowie den Ausflügen an die Orte im Stadtraum, die eher auf den mentalen Karten anderer Milieus und Altersgruppen als der meinen markiert sind.

Wissen ist verkörpert und hat folglich einen Blickpunkt, es ist situiert, nomadisch und *embedded*. (Haraway 1988, Braidotti 2013) Folglich ist es nicht nur wichtig, mit welchen Geschichten wir unsere Geschichten erzählen (Haraway 2016), sondern auch, wer diese Geschichten erzählt und von welchem Standpunkt aus. Denn ein verkörpertes und eingebettetes Forschungssubjekt nimmt unweigerlich einen Standpunkt ein, wenn es auf ihr* sein Forschungsobjekt blickt, die Situationen beobachtet, beschreibt, performt und interpretiert, die es mit seinen*ihrnen Experimenten geschaffen hat. Und wie Rosi Braidotti (2013) beschreibt, kann unser post-anthropozentrisches, post-humanistisches Subjekt nur ein nomadisches, relationales Subjekt sein; eines, das sich in Reaktion zu seinen Begegnungen und Beziehungen fortwährend weiterentwickelt und fortbewegt.

Dies war meine Erfahrung in den verschiedenen Stadien und Experimenten im Prozess dieses Forschungsvorhabens. Ich musste gleich zu Beginn lernen, dass es ich sein würde, Jürgen Buchinger, der diese Forschung durchführt, der sammelt, zusammenfasst und performt – natürlich, mit der Hilfe von vielen Anderen – anstatt eines scheinbar körperlosen, distanzierten Forschungssubjektes, das vom Nirgendwo auf die Welt blickt. In den

8 Der überwiegende Großteil der direkten Besteuerung erfolgt in der Schweiz durch die Gemeinden und Kantone, in meinem Fall durch den Stadtkanton Basel-Stadt.

Wie hat sich meine Sensibilität auf die Kenngrößen, welche die Epizooten erkennen, verändert, seit ich mit ihnen arbeite? Die Gewissheit einer Wolke erhöhter Luftfeuchtigkeit um mich herum, die sich unmittelbar in den Messwerten des feinen Sensoriums meiner Objekt-Subjekte niederschlägt. Die Präsenz eines Elektromagnetischen Feldes um meine Hand, die ein Epizoot ohne Berührung fühlen kann.

chaotischen Verstrickungen mit Gesinnungsgenoss*innen, Teilnehmer*innen und einem bestehenden, dichten sozialen Gefüge im öffentlichen Raum, in den wir uns immer wieder einbetteten, wurde die eigene Persönlichkeit und Individualität spürbar und fand in zahllosen zwischenmenschlichen Beziehungen Eingang in den Forschungsprozess.

Dieses Vorhaben untersucht den öffentlichen Raum, nicht als gebaute Umgebung, oder als topologisches oder geografisches System, als *space* (obwohl sich diese Sichtweisen alle unvermeidlich in das Gewebe meiner Forschung einflechten); sondern vor allem als *place*, als eine Konfiguration von Begegnungen, eine Verhandlung von unterschiedlichen Bedürfnissen und Wünschen, Voraussetzungen und Behauptungen, manchmal inklusiv nebeneinander, manchmal in diametraler Opposition. Ein sozialer Raum. Ein Gewebe menschlichen Lebens. Ein Lebensraum, wie ich lernen sollte, nicht nur von menschlichen, sondern auch von nicht-menschlichen Tieren, oder, nochmals mit Blick auf Rosi Braidottis (2013) visionären Post-Humanismus, als ein Zoe-erfüllter Raum, der voller Leben vibriert.

Also war ich im Zuge dieses forschenden Prozesses ein Aktivist, Teil einer Gruppe von Aktivist*innen, die, alle aus unterschiedlichen Teilen dieser Stadt kommend, und mit unterschiedlichen Perspektiven auf sie – manche hier geboren und aufgewachsen, andere erst kürzlich angekommen – ein ähnliches Interesse verfolgen: Die rebellische Geschichte der Stadt zu erkunden, in die sie von leicht unterschiedlichen Punkten aus eintraten.

Ich war ein Filmemacher, der seine Wahlheimat und die vielen Orte, die sie beherbergt, aus der Perspektive eines Studenten in seinen Zwanzigern kennen gelernt hatte, und nun realisierte, dass noch eine andere, kongruente Topologie existierte, deren psychogeografische Konstitution sich von der meinen unterschied, und deren Entdeckung meine eigene mentale Karte nachhaltig verändern würde (wie alle unsere Experimente im öffentlichen Raum); ein *ausländischer* Filmemacher, der nicht eine wie auch immer gefärbte Version der gemeinsamen Sprache der Straßen und Plätze sprach, sondern die standarddeutsche Version

dieser Sprache, und eine spezifische Abweichung derselben, eine, die mich im selben Moment als Ausländer *aber* aus Österreich markiert – mit unterschiedlichen Reaktionen als wäre ich erkennbar als, sagen wir aus Deutschland kommend (Ganz anders nochmals, wenn mensch als unterschiedlich markiert werden kann, noch bevor mensch ein Wort gesprochen hat); einer, der als männlich sozialisiert wurde, aber sich nie so richtig wohl fühlte im kompetitiven Gehabe, das unsere Gesellschaft dieser Identität zuschreibt, und der nie den virilen Kanon der Ballsportarten beherrschte, die so viel Raum einnehmen in den emotionalen und sozialen Verhandlungen heranwachsender Männer (und immer mehr auch aller anderen Geschlechtsidentitäten), und die, wie ich lernen musste, den Nährboden ausmachten der Kamaraderie, die sich in Vertrauen wandelt, oder in eine vergängliche Form kollegialen Bondings auf den Spiel- und Sportplätzen, die die Haupttreffpunkte (zumindest eines Segments von) Kindern und jungen Erwachsenen ausmachen.

Ich wurde ein menschliches Tier, mir scheinbar plötzlich bewusst nicht nur meiner vielen Verflechtungen mit anderen Spezies und Lebensformen, meines Zusammenlebens mit so vielen anders-als-menschlichen Begleitern – natürlich immer schon hier gewesen, ungesehen –, sondern auch dessen, dass ich sie bisher in meinem Forschungsdesign übersehen hatte. Und darüber hinaus, bewusst meiner mannigfaltigen Beziehungen mit *allen* anderen Lebensformen, menschlich oder nicht, die mich als Subjekt konstituieren, fortwährend im Prozess der Veränderung, immer in Bewegung und tief bewegt von dieser Verbindung mit so vielen anderen.

Ich wurde Wissenschaftler, der Konferenzen besuchte und Forschungsprozesse rekonstruierte, Methoden analysierte und der gewaltsamen Objektivierungsmechanismen positivistischer Methodologie gewahr wurde. Der die Instrumentalisierung der Quantifikation von Individuen entdeckte, und die damit einhergehende normative Prämisse eines eindimensionalen, konsumorientierten Subjektes, die nur zu jenen Ergebnissen führen kann, die den Glauben in eben jene konstruierte Prämisse bestärken.

Ich wurde wieder Künstler, der sich im weiten Feld des Expanded Cinema verortete, und eine Geschichte der Vorläufer (wieder-)entdeckte, eine Gegenwart der Mitstreiter*innen und Vorbilder, und eine Zukunft der Ausweitung über die eigenen Wurzeln in Film und Kino hinaus.

Und letzten Endes wurde ich wieder Forschender, nicht nur durch institutionelle Anbindung, sondern aus Überzeugung, durch die Erkenntnis was Forschung in unserem Feld sein kann (muss?), indem ich lernte zu sprechen, in Meetings, auf Konferenzen, Symposien, indem ich auch lernte, zu zeigen, anstatt zu sprechen; indem ich meine Forschung und meine Methoden kontextualisierte und realisierte, dass ich mich vielleicht doch nicht nur durchgeschwindelt habe, dass die Methoden, die ich intuitiv angewandt hatte, schon lange da waren, von meinen Vorgänger*innen eingeführt und verteidigt. Indem ich merkte, dass das, was ich in der Kunst mache, auch Forschung ist, und was ich produziere auch Wissen ist, wenngleich eine Form des Wissens, die sich langsam, aber sicher entfernt vom Primat der diskursiven Sprache, zu visuelleren, zeitbasierten und verkörperten, umfassenderen und mitfühlenderen Formen, Wissen zu teilen.

✂ Die in dieser Publikation versammelten oder verlinkten Materialien in Text, Bild, Video und Sound, sollen helfen, die im Zuge dieses Forschungsvorhabens durchgeführten Experimente und ihre Entstehung nachzuvollziehen, sowie den in der Ausstellung erfahrbaren Arbeiten Kontext zu geben und sie mit zusätzlichen Informationen anreichern um so den Weg des Wissens dieser Forschung nachvollziehen zu können. Das Ziel ist nicht, die Erfahrungen der Praxis in ihrer vollen Dichte wiederzugeben, sondern vielmehr dieser Erfahrung eine vermittelnde Form zu geben, die es den Rezipient*innen erlaubt, eigene Schlüsse daraus zu ziehen, die sich wiederum in die eigene Theorie oder Praxis einführen lassen.

Die Frage, wie mit zeitbasierten Medien im Stadtraum neue soziale Räume eröffnet, wie jener „echte“ öffentliche Raum (wieder)hergestellt werden kann, der zufällige Begegnungen und einen offenen Diskurs fördert, war bewusst offen gestellt und kann daher auch nicht

Latour (1994) skizziert kurz die Geschichte der Auseinandersetzung zwischen Félix-Archimède Pouchet und Louis Pasteur über die spontane Entstehung oder nicht von Mikroben. Vor der Akademie der Wissenschaften in Paris mussten sie Argumente sammeln, Verbündete finden um ihre jeweilige Version der Mikroben als die wahre darzustellen. Nur durch die Darstellung dieser Auseinandersetzung können wir eine umfassende Geschichte der Entdeckung der Mikroben schreiben, so Latour, wenn wir bloss die Argumente des Siegers wiederholen, fehlt die Hälfte.

Der Weg des Wissens muss also immer miteinbezogen werden, um einen Sachverhalt nachvollziehen zu können. Aber wir dürfen uns dabei nicht auf die Seite der Rationalisten stellen, und nur die Experimente und Theorien mitsprechen lassen auf dem Weg zur Erkenntnis; oder auf die Seite der Relativisten und nur die „ausserwissenschaftlichen“ Faktoren in die Waagschale werfen, die mikro- oder makrosoziologischen Tatsachen, sondern müssen beides als Beiträge zu einer Erkenntnis anerkennen. Die Mikroben, die Glaskolben, die Freunde in der Akademie der Wissenschaften, die Kaiserin und die Zeitungen, Pasteur und Pouchet, sie alle sind Akteur*innen im Streit um die *generatio spontanea*.

abschließend beantwortet, sondern nur immer wieder neu gestellt werden. Die Proliferation von Bewegtbildern hat sich geändert, im virtuellen sowohl als auch im Stadtraum, und mit ihr unsere Sehgewohnheiten, unsere Aufmerksamkeit und damit ihre Wirkmächtigkeit. Die im Folgenden beschriebenen Experimente haben gezeigt, dass Bewegtbild und andere zeitbasierte Medien im öffentlichen Raum immer noch grosses Potenzial haben, in diesen Raum einzuwirken und ihn wirksam zu verändern. Arbeiten wie *Platz da!* und *R.I.P Altes Haus* zeigen Möglichkeiten, auf Themen, die in diesem Raum und darüber hinaus Relevanz haben, hinzuweisen und sie nachhaltig im Diskurs an und über einen Ort zu verankern. Dabei ist diese nachhaltige Wirksamkeit aber immer davon abhängig, diese Arbeiten in einen sozialen Handlungsraum einzubetten; die Rezipient*innen also zu ihnen hinzuführen und die Arbeiten so in einer zwischenmenschlichen Interaktion aufgehen zu lassen.

Diese menschliche, interaktive Komponente durch die eines fiktiven Gegenübers zu ersetzen, wie interaktiv, niedlich oder emotional ansprechend auch immer, ist vermutlich nicht möglich. Aber die Einbettung des Versuchs eines Dialoges mit fiktiven Lebensformen, wie im Komplex der Arbeiten mit *Epizoons* geschehen, in einen sozialen Handlungsraum erlaubt eine weitere Reflexions- und Diskussionsebene, die das Primat des menschlich-diskursiven Interaktionsraumes als Fiktion aufzeigt und dadurch die Aufmerksamkeit auch zurück auf die nicht-menschlichen Bewohner*innen unserer Lebensräume lenkt.

Dass bei diesen Arbeiten Sound eine wichtige Rolle spielt, nicht als eine Möglichkeit um Aufmerksamkeit zu generieren, sondern als eine emotional-affektive Möglichkeit um etwas über unsere Umwelt zu kommunizieren, ist eine der ungeplanten methodischen und medialen Verschiebungen, die sich aus der Praxis dieses Forschungsvorhabens ergeben haben, und deren Auswirkungen auf meine eigene Praxis ein weiteres Ergebnis dieses Forschungsprojektes darstellen.

Die künstlerischen Experimente, die in der zu dieser Publikation gehörigen Ausstellung wiedergegeben

werden, sind Versuche von Antworten auf die eingangs gestellte Frage. In der Betrachtung der Experimente in diesem räumlich ausgelegten Forschungsprozess können nun weitere Fragen an sie herangetragen werden. Die Frage, die ich heute rückblickend an sie herantrage, gilt eher den Bedingungen der Vermittlung als dem Rahmen der Präsentation von zeitbasierten Medien im Stadtraum: Wie können wir künstlerische Interventionen so in die sozialen Begegnungen im öffentlichen Raum einbinden, dass sie ihre Wirkung entfalten können, das heißt, dass sie die Aufmerksamkeit nicht nur auf sich selbst, sondern durch sich auf die sie umgebende Welt und unser komplexes Verhältnis zu ihr, lenken.













Aktion und Präsentation

Das Projekt *Platz da!* befasste sich mit Bewegtbildproduktion und -präsentation im Stadtraum als Methode um die Ansprüche und Wünsche Jugendlicher und junger Erwachsener an den öffentlichen Raum zu verhandeln. Unsere Frage war dabei, ob und wie, mittels der Präsentation von Bewegtbildarbeiten in unmittelbarer Nähe zu verschiedenen Basler Jugendplätzen, die Wünsche für und Probleme mit diesen Plätzen in die öffentliche Diskussion mit Jugendlichen und Anwohner*innen eingebracht werden können. Wir wollten wissen, ob die Produktion und Präsentation von Bewegtbild eine funktionalere und niederschwelligere Möglichkeit der Mitbestimmung bieten kann als institutionalisierte Partizipationsangebote, die oft eine Mitbestimmungsmöglichkeit vorgaukeln, während die eigentlichen Entscheidungen dann oft von oben herab getroffen werden.⁹

Das Projekt wurde gemeinsam mit dem Filmschaffenden, Musikproduzenten und soziokulturellen Animator Gabriel Meisel konzipiert und in Kollaboration mit der Mobilen Jugendarbeit Basel (MJA) durchgeführt. Es sollte die Arbeit der MJA dokumentieren, reproduzieren und dabei performativ in den Stadtraum und seine Gestaltung eingreifen. An mehreren Basler Jugendplätzen wurden mit Kindern, Jugendlichen und jungen Erwachsenen gemeinsam Filme gedreht, die sich mit den Möglichkeiten und Wünschen zur Gestaltung dieser Plätze – und generell des Stadtraumes – auseinandersetzten und dabei vor allem die Nutzer*innen dieses Raumes zu Wort kommen ließen. Danach präsentierten wir die Filme an eben diesen Orten, um so weitere Anwohner*innen oder mit den Orten verbundene Menschen für die Nutzung der Plätze zu sensibilisieren.

Die vorbereitende Recherche zu Orten und Protagonist*innen in Basel, die für das Projekt in Frage kamen, umfasste vor allem das sich Bewegen durch die Stadt, das Aufsuchen von Plätzen, die interessant sein könnten und sich dort aufhalten. Dabei konnten wir auf das Wissen der Mitarbeiter*innen der MJA zurückgreifen,

9 Vgl. die Entwicklung um den Jugendplatz an der Erlenmatt in Basel weiter unten.

mit denen wir diese promenadologische Stadtforschung gemeinsam betrieben. Wir konzentrierten uns zunächst auf die Bedeutung der Plätze für Jugendliche und ob und inwieweit eine Mitgestaltung oder Änderung der Plätze möglich war bzw. inwiefern die jeweiligen Plätze für das Quartier und seine Bewohner*innen und/oder die Mobile Jugendarbeit wichtig waren.

Ein Beispiel für eine hohe Möglichkeit der Mitgestaltung war die Erlenmatt, ein Neubaugebiet im Stadtteil Kleinbasel. Auf dem Areal des ehemaligen DB-Güterbahnhofes wurden von 2009 bis 2020 über 1'327 neue Wohnungen für 2'952 Personen mit insgesamt 78 unterschiedlichen Staatsangehörigkeiten gebaut. Die Erlenmatt ist ein junges und kinderreiches Quartier (Altersdurchschnitt 31.3 Jahre, Jugendquotient 32.4 (Basel gesamt: 26.5)), der Schweizer*innenanteil beträgt nur etwa 40%. Inmitten der Wohnüberbauungen befindet sich ein 50'000 m² grosser Park, der Erlenmattpark.¹⁰

Bereits seit 2010 gab es Pläne für einen Jugendplatz auf einem brach liegenden Teil des Areals in unmittelbarer Nähe des Erlenmattparks, auf der Außenseite der den Park begrenzenden Überbauungen, gegenüber eines Bürogebäudes. Geplant war ein Jugendplatz mit Trendsporthalle, Jugendtreff, Park und Spielfläche, Anfang 2021 wurde jedoch von der Stadt bekannt gegeben, dass das Projekt aufgrund von Budgetüberschreitungen nun doch nicht gebaut werden würde¹¹ – sehr zum Unmut der Jugendlichen und der Mobilen Jugendarbeit, die an dem Kreativprozess zur Findung eines Nutzungskonzeptes bereits von Anfang an teilnahmen.¹² Für die Jugendlichen und jungen Erwachsenen, die im Erlenmattquartier leben, wäre dieser Platz, vor allem die überdachte Trendsporthalle, eine willkommene Möglichkeit gewesen, auch bei schlechtem Wetter einen Ort zu haben, um Zeit zu verbringen. Nun hatte die Stadt den Entwicklungsprozess wieder an den Anfang zurückgesetzt und bis Bedarf und

10 Planungsamt des Kt. Basel-Stadt, <https://www.planungsamt.bs.ch/arealentwicklung/erlenmatt.html> [06.05.2024]; Statistisches Amt Basel, <https://www.statistik.bs.ch/zahlen/indikatoren/sets/stadtteilmonitoring-rosental.html> [06.05.2024].

11 Vgl. Schreier 2021.

12 Vgl. Abd'Rabbou 2016.

Nutzungsanforderungen definiert sein würden, eine Zwischennutzung für den Platz vorgesehen. Gleichzeitig wurde zumindest eine teilweise Überbauung des Platzes angekündigt, der damit für die Jugendlichen verloren gehen würde. In diesem Kontext haben wir bereits früh beschlossen, dass uns der Ort als Schauplatz interessiert.

Bereits beim zweiten Besuch gemeinsam mit Mitarbeiter*innen der MJA haben wir eine kleine Gruppe Jugendlicher gefunden, die interessiert an einer Zusammenarbeit war. Mit ihnen wurde dann auch die Form des Events auf dem Spielplatz an der Erlenmatt gemeinsam entworfen. Für uns war nach der ersten Begehung die Vorstellung entstanden, eine Diskussion mit dortigen Kindern und Jugendlichen zu führen und dabei Fragen zu den Wünschen und Vorstellungen für „ihren“ öffentlichen Raum, auch speziell im Hinblick auf den nun neu zu entwickelnden Jugendplatz, zur Sprache zu bringen.

Beim Durchführen der Aktion zeigte sich, dass die Anwesenheit der Kamera eine gewisse Neugier bei Passant*innen hervorrief, vor allem bei jenen der Zielgruppe der Mobilen Jugendarbeit. Besonders effektiv in dieser Hinsicht waren die materialintensiveren Drehtage mit zwei Kameras, Tonangel und Licht wie beispielsweise die Aktion am Theodorskirchplatz (Vgl. Abb. S. 34). Ein solches Auftreten war immer auch eine Einladung an die Anwesenden, dazu zu kommen und mitzusprechen. Durch die Anwesenheit der Kamera wurde der bestehende Raum transformiert von einem Raum in dem, wie Sennett (1977) sagt, Fremde nicht das Recht hatten, einander anzusprechen, zu einem Raum, der Diskussionen erlaubte und förderte aber auch dazu veranlasste, für die Kamera zu performen.

Für uns als Filmende bedeutete diese offene Struktur, dass man den Ablauf der Drehs nur bedingt planen konnte. Wir versuchten meist, am Beginn eine Situation

zu schaffen, die Kommunikation auslöst und zulässt und dann beobachteten wir, was passiert, nahmen aber auch Teil an den Diskussionen, und intervenierten hier und da. Später sichteten Gabriel und ich das gesammelte Material und erst dann entstand vom Material ausgehend eine Idee, wie der jeweilige Film aussehen könnte. Beim gemeinsamen Schneiden nahm diese Idee dann immer mehr Form an.

Aus dem aufgenommenen Material entstanden fünf Videos, die je einem Platz zugeordnet waren, an dem sie auch gedreht wurden, oder der, im Fall der beiden Videos die unterwegs gedreht wurden, beispielsweise der Ausgangspunkt einer Tour war, und dessen Besonderheiten im Video diskutiert wurden. Alle Videos wurden in der Nähe der Orte, an denen sie gedreht wurden, auf Bildschirmen in Schaufenstern gezeigt.

Da unsere Präsentationen im öffentlichen Raum stattfanden, aber gleichzeitig auch in halb-öffentlichen oder nicht-öffentlichen Räumen aufgebaut wurden (beispielsweise in einem Schaufenster eines Büros aber für die Menschen außerhalb des Büros auf der Straße) entschieden wir uns bereits in der Entwurfsphase, die Videos ohne Ton zu präsentieren und den Ton on demand zur Verfügung zu stellen. Da die Videos für die Menschen im Quartier sein sollten, und ihre Befindlichkeiten wahrnehmen und reflektieren, schien eine dauerhafte Beschallung der jeweiligen Plätze mit 5-15-minütigen Videoloops übermäßig invasiv. Über einen QR-Code konnte jede*r auf seinem Mobiltelefon den Ton synchron auf sein Telefon streamen.

Die Präsentation von Videos im öffentlichen Raum steht immer im Umfeld anderer Bewegtbilder, vor allem Werbung, an Bus- und Tramhaltestellen, in öffentlichen Verkehrsmitteln und in Schaufenstern, sowie in social feeds auf Smartphones. In diesem Umfeld haben wir als Stadtbewohner*innen gelernt, viele dieser Bilder automatisch auszublenden und nicht zu beachten. In der Beobachtung der Reaktionen von Passant*innen auf die im öffentlichen Raum gezeigten Videos wurde schnell deutlich, dass die Präsentation von Inhalten in bewegten



9

Platz da! Episode 1: Erlenmatt.



10

Platz da! Dokumentation der Präsentation der Videos mit QR-Code und Streaming auf das eigene Gerät.

„There grew up the notion that strangers had no right to speak to each other, that each man possessed as a public right an invisible shield, a right to be left alone. Public behavior was a matter of observation, of passive participation, of a certain kind of voyeurism. [...] This invisible wall of silence as a right meant that knowledge in public was a matter of observation – of scenes, of other men and women, of locales. Knowledge was no longer to be produced by social intercourse.“



→ S. 40

(oder auch unbewegten) Bildern im öffentlichen Raum, um wahrgenommen zu werden, ihren Status als nicht-kommerzielles Informations- oder Unterhaltungsangebot unmittelbar anzeigen muss.

Je nach Gestaltung und Lage der Schaufenster war es unterschiedlich gut zu erkennen, dass die Videos ein unkommerzielles Informationsangebot waren. Generell war es leichter etwas als informatives Video zu erkennen, wenn das Video an einem Ort präsentiert wurde, der selbst unkommerziell war.

So hat sich beispielsweise der Bildschirm an der GGG Stadtbibliothek im Gundeldingen so in die Fassade der Bibliothek eingefügt, dass er von den meisten Menschen wohl kaum als eigenständiges Angebot gelesen wurde sondern vermutlich als „Werbung“ für Angebote der Bibliothek. Demnach wurde er auch viel weniger beachtet als beispielsweise die Installation beim Verein *Stadt für Alle*, die durch die Schaufenstergestaltung klar als alternatives und temporäres Angebot erkennbar war.

Auch das Umfeld der Präsentationsorte spielte eine Rolle. Das Schaufenster der Bibliothek oder des Stadtteilsekretariats, die beide an einer belebten und viel befahrenen Straße liegen, waren zwar deshalb hoch frequentierte Orte (Orte mit hohen Kontaktchancen, im Jargon der Werbemedienhändler*innen), aber auch sensorisch bereits sehr überladen, sodass das zusätzliche Angebot unserer Videos oft gar nicht wahrgenommen, beziehungsweise schon von vorneherein ausgeblendet wurde. Wohingegen die Videos an Orten in den Quartieren, wenngleich ebenfalls belebt (allerdings beide weniger befahren), wie beispielsweise der Matthäusplatz oder der Max-Kämpf-Platz an der Erlenmatt, fast immer zumindest wahrgenommen wurden und dann, mit Blick auf die dargebotenen Inhalte, aktiv entweder als Angebot angenommen wurden oder nicht.

11

Platz da! Präsentation des Videos „Um den Block im Kleinbasel“ im Schaufenster des Vereins Stadt für Alle.

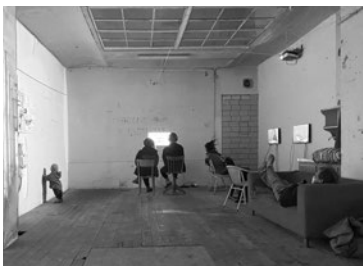


→ S. 38

12

Platz da! Präsentation des Videos zur Erlenmatt im Schaufenster am bei Kindern und Jugendlichen beliebten Max-Kämpf-Platz.

Ganz allgemein konnten wir feststellen, dass, was die Anregung der öffentlichen Diskussion und das Erreichen von Passant*innen und Quartiersbewohner*innen angeht, die Produktion von Videos im öffentlichen Raum eine nachhaltigere und anregendere Wirkung entfalten konnte als die Präsentation der Videos. Durch die kollaborative Anlage des Projektes und die offene Struktur unserer Drehs, entstand ein hohes Engagement der Nutzergruppe und der Anwohner*innen der jeweiligen Orte, die oft auch zufällig dazu kamen und sich spontan beteiligten. Dies gilt nicht nur für die, die letztlich auch an den Gesprächen vor der Kamera teilnahmen, sondern auch für jene, die nur zugesehen oder am Rande mitdiskutiert hatten.



➤ Diese Erfahrung spiegelte sich auch beim nächsten Projekt *R.I.P. Altes Haus*. Hier war die Frage ähnlich gelagert wie beim Projekt *Platz dal*: Wie können im Stadtraum virulente Themen mittels Bewegtbildinterventionen an den Orten, an denen sie passieren, angesprochen und zur Diskussion gestellt werden? Anders als im vorangehenden Projekt, wurden hier die Möglichkeiten der Aktivierung von Stadtbürger*innen jedoch durch große, aufmerksamkeits effektive Projektionen im Stadtraum erprobt; auch hier wieder zusammen mit einer Aktion im öffentlichen Raum, die nun aber mehr disruptiven Charakter annahm. Die Themen, die dabei verhandelt wurden, sind dieselben, die in beinahe allen zeitgenössischen Großstädten auftreten: Gentrifizierung und Verdrängung, die Vernichtung konsumfreier und selbstverwalteter Räume sowie die Finanzialisierung von Wohneigentum.

Dieselbe Thematik beschäftigte mich bereits in meiner Masterarbeit, der Mehrkanal-Videoinstallation *Zur Wohnungsfrage: Eine Odyssee*¹³. In der Arbeit verfolgte ich den Fall eines Wohnhauses an der Basler Webergasse, dessen Bewohner*innen massenkündigt wurden und versuchte, die ökonomischen und gesellschaftlichen Hintergründe des Falles offen zu legen.

2020 konnte ich die Installation im Ausstellungsraum der selbstverwalteten Häuser an der Mattenstrasse 74/76 in Basel ausstellen. Die Häuser sind ein Beispiel für eine Mieter*innengemeinschaft, die sich erfolgreich gegen den Verkauf ihrer Wohnhäuser wehrte, der einen Ersatzneubau oder eine Generalsanierung nach sich gezogen hätte und durch die damit steigenden Mieten vielen der dort wohnhaften Personen ihr Zuhause genommen hätte. Nach dem Ende der Ausstellung fand sich eine Handvoll Menschen aus den Aktivist*innen von *Stadt für Alle* und dem Kreis der Mattenstrassenhäuser, die sich vornahmen, das Thema Gentrifizierung und generell die Kämpfe um Freiräume in Basel filmisch zu erkunden.

Als Videogruppe *Umkämpftes Basel* veranstalteten wir zunächst regelmäßige Treffen, um eine umfassende

¹³

Zur Wohnungsfrage: Eine Odyssee, 2020, Installationsansicht Mattenstrasse 74/76.

¹³ 2020, Installation mit 3-Kanal HD-Video und Großformat-Projektion, 14 Min., 18 Min., 463 Min., und 18 Min., Loop, Farbe, Ton.

Bestandsaufnahme der Videodokumente von Basels kämpferischer Vergangenheit vorzunehmen: Dokumentationen aus dem öffentlich-rechtlichen Fernsehen über bekannte Besetzungen in Basel und Bewegungsfilm der Besetzer*innen selbst wurden ebenso gesichtet wie Lokalreportagen, YouTube-Videos und Kunstfilme aus und über Basel. Während eines Zeitraums von etwa einem Jahr konnten wir uns so einen detaillierten Überblick über die Geschichte der Freiräume in Basel verschaffen, aber auch über den Wandel (und mit zunehmender staatlicher Repression auch die Abnahme) der filmischen Dokumentation derselben.

Exposé, Version 5, Oktober 2022.

Kollaborative filmische Projekte wurden ausgeheckt, blieben jedoch größtenteils unverwirklicht. Eines dieser Projekte war ein virtueller Stadtrundgang auf Google Street View, der uns die Möglichkeit gab, die Stadt in einer 10 Jahre älteren Version zu erleben, nämlich in dem Zustand, als die Fotos für Street View gemacht wurden. Das bot die Möglichkeit, Veränderungen im städtischen Gefüge zu mappen, indem wir mehrere Leute einluden, mit uns während des Rundgangs über die Veränderungen zu reden, und diese Gespräche und den Rundgang aufnahmen. Ein früher Plan dieses Forschungsvorhabens sah vor, daraus einen Audio-Stadtrundgang zu entwickeln, in dem die frühere Version der Stadt nur in den Erzählungen präsent gewesen wäre, während die Rundgänger*innen vor den nunmehr fertigen Tatsachen standen. Diese Arbeit blieb ein nur teilweise realisiertes Vorhaben.



↪ Als die Bewohner*innen eines weiteren bekannten Hauses in Basel, in dem noch zu günstigen Mieten gewohnt werden konnte, massenkündigt wurden (auch hier wurde das Haus verkauft, auch hier stand ein Abriss oder eine Generalsanierung im Raum), rückte ein anderes, bereits in einem ersten Forschungsplan umrissenes Projekt in den Fokus. Wir hängten eine Leinwand vor die Fassade des Hauses gegenüber, sodass sich

¹⁴

Umkämpftes Basel, Virtueller Stadtrundgang in Basel (Entwurf).

„A public sphere results if and only if a debate breaks out among those standing around. A debate is not a discourse 'free of domination' and guided by reason that aims at an ultimate consensus, as Habermas describes it; rather, a debate takes place in the medium of conflict. Only at the moment when a conflict breaks out does the public sphere emerge, with the breakdown of the consensus that is otherwise always silently presumed. The essential criterion for a public sphere that can be considered a true political sphere, and not just a simulation of a public sphere, is thus conflict or, to borrow a term from Ernesto Laclau and Chantal Mouffe, antagonism.“

Marchart 2011, 43.



→ 8.32

die Hausfassade erregte auch bei zufällig vorbeikommenden Stadtbewohner*innen Aufmerksamkeit und viele hielten an, um mitzuschauen und/oder zu diskutieren, manche auch, um ihren Unmut über die Aktion kund zu tun. Durch die schiere Größe der Projektion und die Einbindung von Passant*innen, die hier auch potenzielle Betroffene waren, besser als bei der Präsentation der Videos von *Platz da!* Aber auch hier war ein weiterer Faktor die Anwesenheit von Menschen und damit der performative Aspekt.

Diskussionen entstanden informell, in kleinen Grüppchen über die gezeigten Themen und über die ganze Aktion, oder in größeren Gruppen, angeleitet von inhaltlichen Inputs. Die Art und Weise, eine widerständige Geschichte der Stadt filmisch zu präsentieren wirkte auch fort und wir wurden eingeladen, im Jahr darauf für eine Aktionswoche zum Thema Wohnen im Kulturzentrum Humbug in Basel ein ähnliches Filmprogramm zu kuratieren.¹⁴

Die psychogeografische Konstitution¹⁵ der Straßenkreuzung, an der die Aktion stattfand, wurde für alle Teilnehmenden nachhaltig geändert, bzw. für die, die sie ohnehin bereits auf ihrer Karte hatten, wurde ein neues Kapitel ergänzt. Das besagte Haus wurde seither mehrmals besetzt und ist es (Stand September 2024) aktuell immer noch.

Die ganze Aktion entwickelte über die drei Tage natürlicherweise einen Eventcharakter gleich dem eines Filmfestivals und es herrschte auch zeitweise eine ähnlich ausgelassene Stimmung, wenngleich jeder Abend

¹⁴ Filmprogramm *Nützliche Idioten oder Das Lebensgefühl Zwischennutzung / Schuss mit Lustig: Das Kapital muss angehäuft werden!*, Wem gehört der Raum?, 17.06.2022, Kulturzentrum Humbug, Basel (CH).

¹⁵ Guy Debord (1955) beschreibt das Psychogeografische als die Effekte einer geografischen Umgebung auf die Emotionen und das Verhalten von Individuen; dabei sind es nicht bloss die baulichen Gegebenheiten oder Wohnverhältnisse, sondern alle Elemente im Arrangement des urbanen Settings und die Gefühle, die sie hervorrufen, die eine individuelle Psychogeografie ausmachen und kontinuierlich neu definieren.

M. schreibt mir nach der Lektüre des Kapitels zu *R.I.P Altes Haus*:

„Ein Aspekt, den du in deinem Text nur andeutungsweise erwähntest, war für mich, dass es sich irgendwie auch um eine Trauer-Veranstaltung handelte. Man sitzt da zusammen mit vielen ehemaligen Bewohner:innen und Nutzer:innen des Gebäudes auf der Bordkante und guckt zurück in andere Zeiten, wo ähnliche Häuser noch standen und gewisse Kämpfe noch hoffnungsvoll aussahen. Gleichzeitig gucken wir uns Werbe-Videos von Grosspeter-Türmen an. Natürlich irgendwie eine lustige Wendung, dass die Häuser von MG/ZurBleibe immer noch stehen – das wussten wir aber damals noch nicht.“

Für mich selber stand und steht die MG/Zur Bleibe halt für den Ort, wo ich mit meiner ersten WG gewohnt habe, wo wir wilde Partys gefeiert haben, im schmutzigen Vorgärtchen Sitzen konnten und vorbeifahrenden Bekannten zuwinkten und wir im Herbst Brennholz in den Keller schleppen mussten. Das war parallel noch die Hochzeit von der OFF-Bar in der Offenburgerstrasse, wo ein ähnlicher Geist herrschte. Ich glaube, dass es ja diese Erfahrungen sind, die immer stärker aus dem Stadtbild und dem Leben der Menschen verschwinden und ich glaube, dass für mich dieses kleine Festival auch eine Würdigung dieser spezifischen (Stadt- und Wohn-) Erfahrungen darstellte. Und da wir diese Würdigung an diesem Ort und auch auf diese Weise (Videos, die so disparat wirken, über die Zusammenstellung des Programms in einen Zusammenhang gesetzt) gemacht haben, wurden diese vermeintlich individuelle Erfahrungen und Enttäuschungen (mein Haus wurde saniert oder abgerissen) zu einer Kollektiven Erfahrung/Erzählung. Und das habe ich in dieser Weise vorher noch nie empfunden und ich finde das war einfach wunderschön. Und auch sehr traurig.“

¹⁸

R.I.P Altes Haus. Neben dem Filmprogramm gab es einen Vortrag von Multiwatch über den Export von Gefahren in der Produktion der chemischen Industrie Basels in den globalen Süden sowie eine Dia-Schau über die Kommune Kleinhüningen.

individuell anders zu verlaufen schien. Durch die für die Projektion nötige Dunkelheit auf die Abend- und Nachtstunden eingeschränkt, wurde die Aktion eine beliebte Art, einen Abend zu verbringen. Dadurch wurde die Möglichkeit, die Auswirkungen der Projektionen auf die Fassade allein zu studieren, freilich eingeschränkt. Die Wirkung der Bewegtbilder war nicht zu trennen vom sozialen Event. Dieser performative und soziale Aspekt, der sich auch bei *Platz da!* im Laufe des Projektes als wegweisend herausstellte, sollte die weiteren Experimente des Forschungsvorhabens dahingehend bestimmen, dass nach Möglichkeiten gesucht wurde, die Wirkung dieser Interaktion zu erreichen ohne dabei als Künstler*in vor Ort sein zu müssen.

Dies speiste sich unter anderem aus der längeren kritischen Auseinandersetzung mit meiner eigenen sozial und politisch engagierten künstlerischen Praxis der dokumentarischen Videoinstallation,¹⁶ und der Frage, ob sich mit künstlerischen Mitteln tatsächlich eine wirksame politische Praxis aufrecht erhalten liesse, ohne die Mittel mit denen der politischen Aktion zu sehr zu vermischen, beziehungsweise einen künstlerisch-ästhetischen Anspruch zu bewahren, der sich nicht der Ökonomie der Wirksamkeit politischer Agitation beugen müsste.

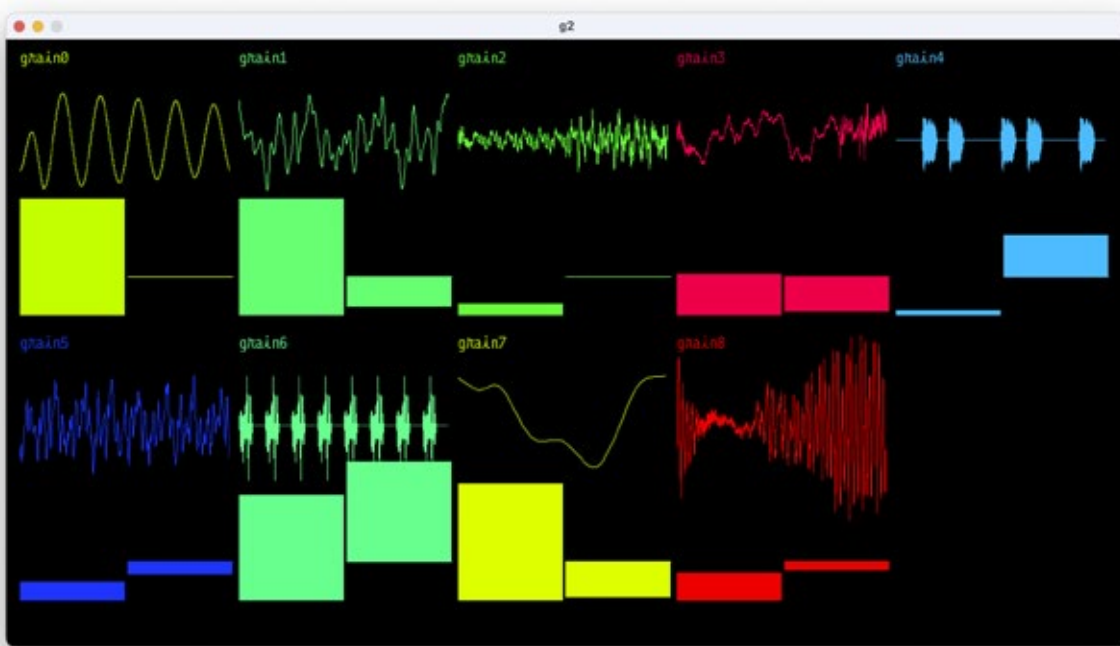
16 Unter Anderem in meiner theoretischen Master-Thesis *Dokumentarische Videoinstallationen zwischen aktiver Wahrnehmung, politischem Engagement und Kommodifizierung* (Buchinger 2020a) und im Zuge meiner praktischen Masterarbeit *Zur Wohnungsfrage: Eine Odyssee*.





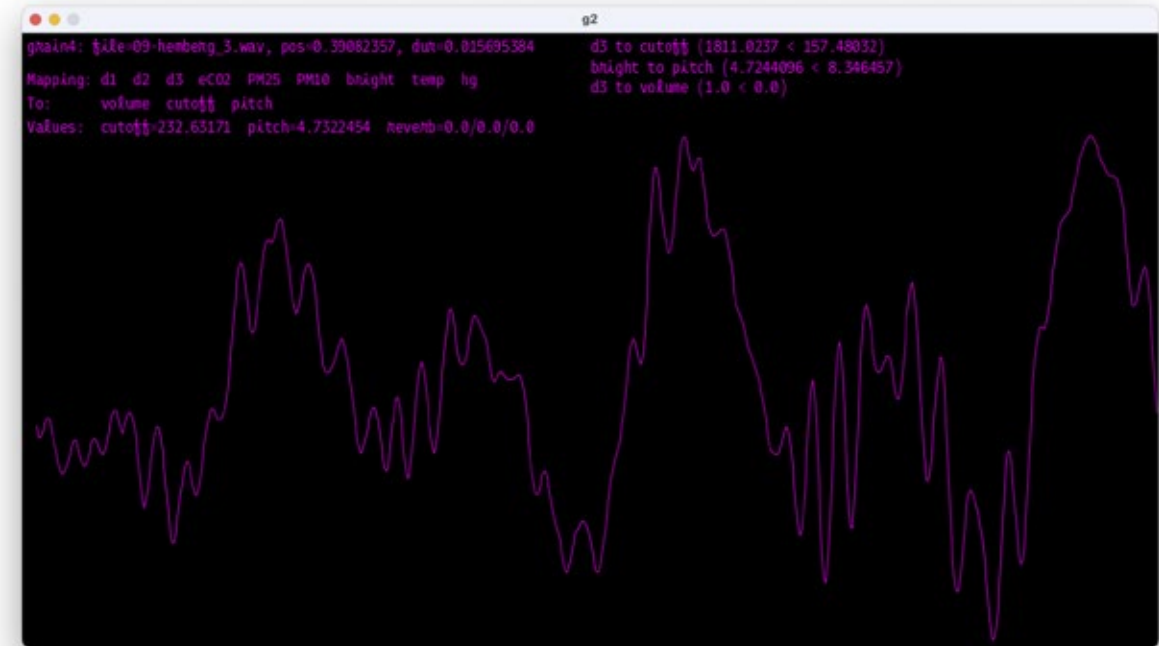






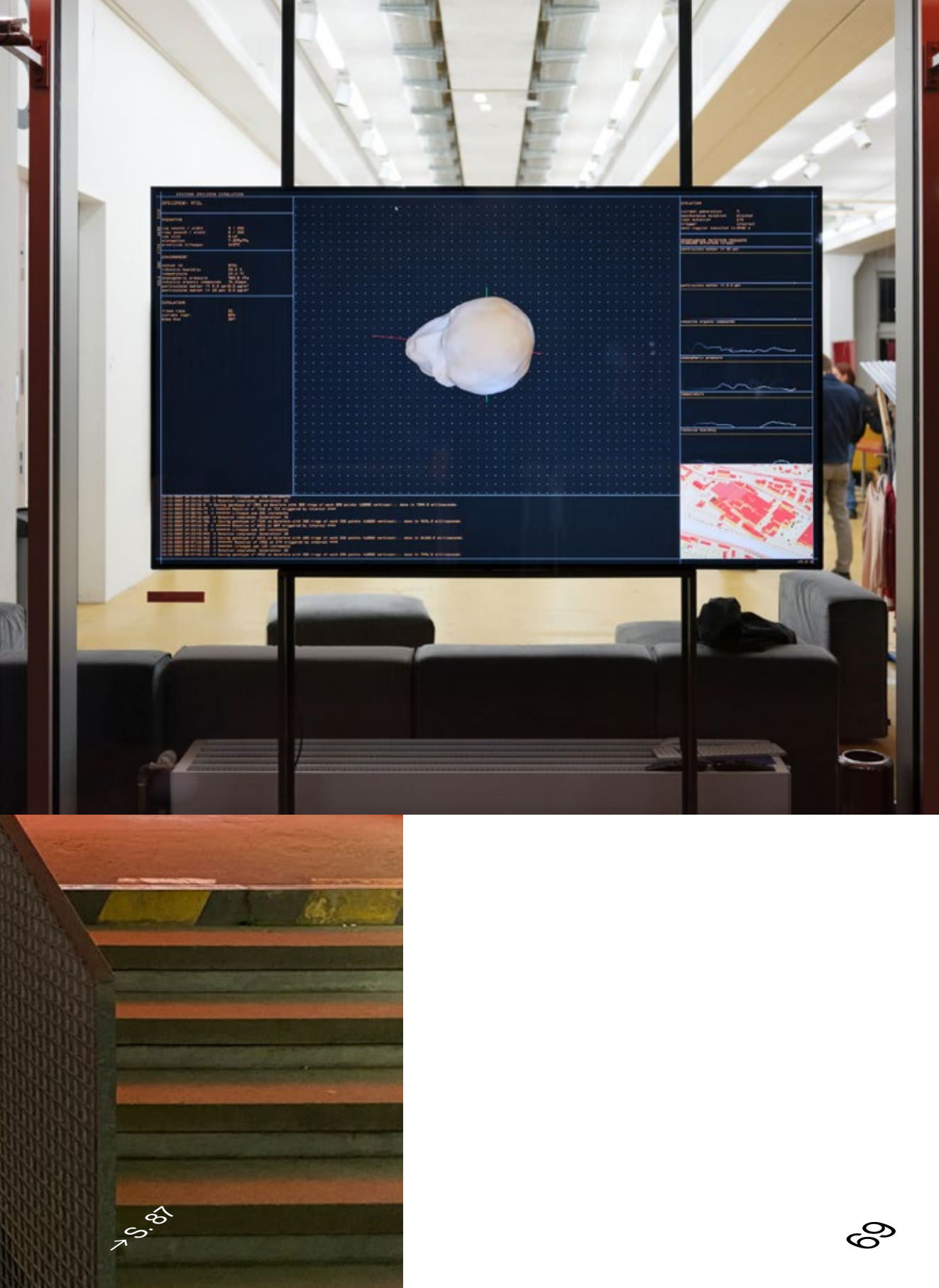
Interface des Granularsynthesizers *g2* mit den Einstellungen für *Untitled (Epizoon)*.

Neun Layer mit Ausschnitten aus verschiedenen Samples produzieren den Sound. Jeder Layer looped einen Ausschnitt aus einem Sample, die Layers 4 & 6 sind zusätzlich sequenziert.



Interface des Granular-Synthesizers *g2* im Edit-Mode für Layer 4. Das sichtbare Sound-Sample ist ein Ausschnitt aus einem Field-Recording von Kammermusik aus dem Ort Hemberg, in der Nähe von Lichtensteig. Der Ausschnitt ist 16 ms lang ab Sekunde 0.391, mit folgenden Modulationen: Der Ultraschall-Distanzsensor 3 moduliert die Cutoff-Frequenz des Tiefpasses indirekt proportional zwischen 157.5 und 1811.0 Hz und die Lautstärke zwischen 1 und 0, die Helligkeit ändert den Pitch direkt proportional zwischen 4.72- und 8.35-facher Geschwindigkeit.

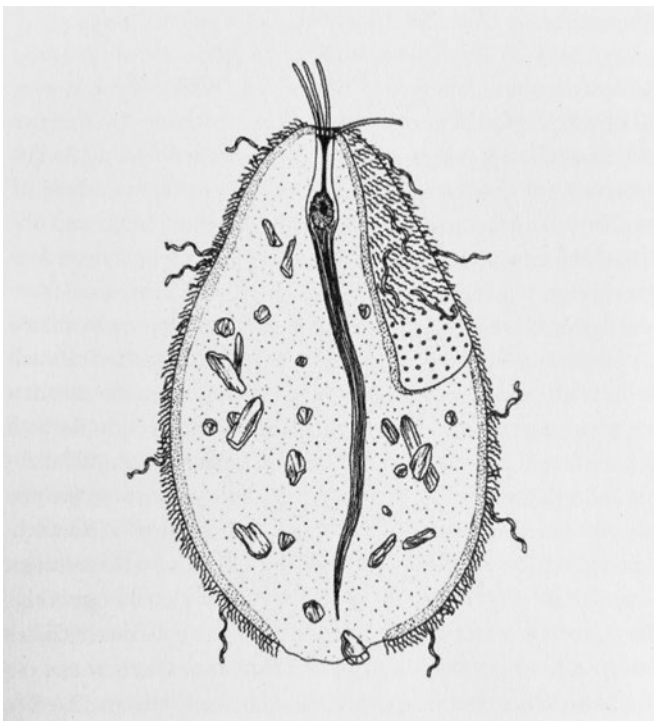
Über einen Mausklick im Interface kann die Position (x-Achse) und Länge (y-Achse) des Ausschnitts bestimmt werden. Über einen Midi-Controller kann die Lautstärke, die Cutoff-Frequenz und der Pitch eingestellt werden, sowie die Mappings der Umweltdaten.





„What if consciousness were, in fact, just another cognitive mode of relating to one's own environment and to others?“

Interaktivität und Dialog



19

Mixotricha paradoxa, ein wasserbewohnender Vertreter der Protisten, ist aus mindestens fünf verschiedenen Lebewesen zusammengesetzt.

14

Wir könnten damit beginnen, uns eine Stadt ohne Menschen vorzustellen. Eine Stadt in der Zukunft, aus welcher die Menschen – der Grund muss uns hier nicht interessieren – eines Tages verschwunden wären. Welche unserer nichtmenschlichen städtischen Mitbewohner*innen würden in der Abwesenheit von uns Menschen aufblühen, welche würden verschwinden? Wen würden wir durch die Straßen streifen sehen, wen die zerfallenden Gebäude bewohnen, die überwucherten Parks beleben? Wie wäre das Zusammenleben in dieser Stadt? Wäre es ein friedlicheres, ein kriegerischeres, archaischeres, ein egalitäreres, ein leiseres? Ein olfaktorisch präsenteres? Wo würden die verbliebenen Bewohner*innen zusammenkommen, wenn die ehemals lautstark bevölkerten steinernen und asphaltbedeckten Plätze verwaisten und von den ersten Sprossen durchbrochen, langsam entsiegelt würden?

Welches wären die Hauptverkehrswege, die Trampelpfade durch die neu sich darbietende urbane Landschaft? Mit anderen Worten: Welches Gedeihen, welche Bewegung, welche Vielfalt entsteht gegenwärtig nicht, aufgrund unserer Art, in einer Stadt zu leben?

Wieder in die Gegenwart bringen wir ein ähnliches utopisches Gedankenexperiment zurück aus der Zukunft: Die Idee einer fiktiven Lebensform, entstanden aus der Symbiose einer alten Kulturtechnik – Raku Keramik – und elektronischen Sensoren, mit einem Einplatinencomputer als Kern. Eine fiktive Lebensform, *Epizoon*, die aber in derselben Welt lebt wie wir, auf dieselben Umweltbedingungen reagiert, auf die Temperatur und Luftfeuchtigkeit, die wir fühlen, die CO₂- und Feinstaub-Konzentration in der Luft, die wir einatmen.

Epizoons reagieren auf ihre Umwelt mit Klang, Gesängen aus Field-Recordings von der Zeit ihrer Entstehung, verwandelt durch Granularsynthese und moduliert von den gefühlten Umweltbedingungen sowie computergenerierten Klängen, die ganz aus ihrem Innern stammen. Wie interesselose Beobachter kommentieren sie stetig die langsamen Veränderungen unserer Welt, unbeweglich scheinen sie einem anderen Zeit-Maßstab anzugehören. Nur die kurzzeitigen Bewegungen und Begegnungen



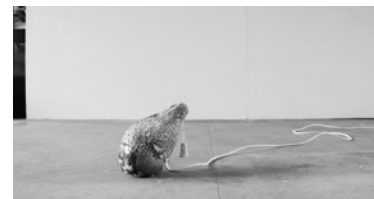
20

Die Stadt ohne Menschen, sichtbar gemacht mit aus Google Maps extrahierten 3D-Daten. Jürgen Buchinger, *Acts of Noticing (unfinished)*, 2021, Videostill.



21

Sounds of Epizoons.



22

Interaktionen mit Epizoons.

15

„Becoming-with, not becoming, is the name of the game; becoming-with is how partners are, in Vinciane Despret's terms, rendered capable. Ontologically heterogeneous partners become who and what they are in relational material-semiotic worlding. Natures, cultures, subjects, and objects do not preexist their intertwined worldings.“

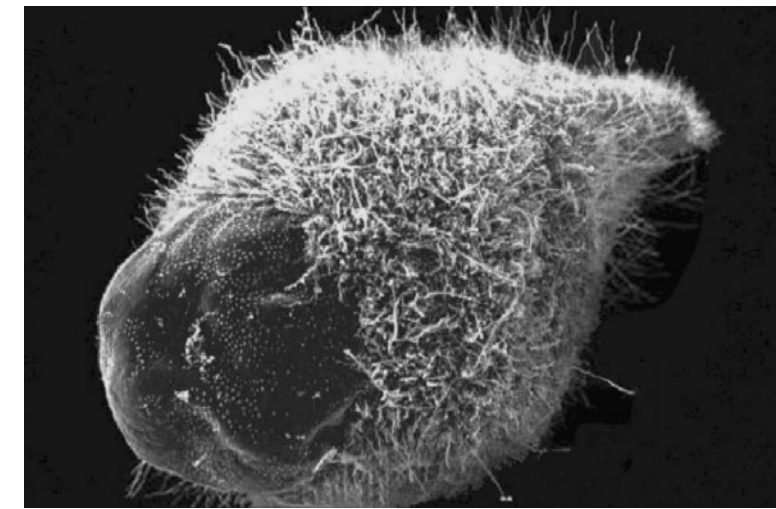
mit Menschen lassen ihre Modulationen schneller wechseln, geradezu als nervöse Reaktion erscheinen.

Jedes hat ein unterschiedliches Sensorium und damit einen anderen Interaktionsspielraum und eine eigene Stimme – eine Persönlichkeit?

Es war Donna Haraway (2016 & 2003), die mir den Blick öffnete, für die Mannigfaltigkeit des nicht-menschlichen Lebens, das uns umgibt und mit uns lebt und sich entwickelt und welches ich in meinen bisherigen Experimenten rund um die Bedürfnisse und Ansprüche von Stadtbewohner*innen zu übersehen entschieden hatte. Rosi Braidotti (2013) half mir, diese Eingebundenheit in ein größeres Ganzes als unsere gegenwärtige Konstitution zu begreifen, derer wir gewahr werden müssen, um mit diesem Denken unsere aktuelle planetare Notlage anzugehen. Doch letzten Endes war es die Evolutionsbiologin Lynn Margulis (1998), die als große Inspiration am Anfang dieses Projektes stand.

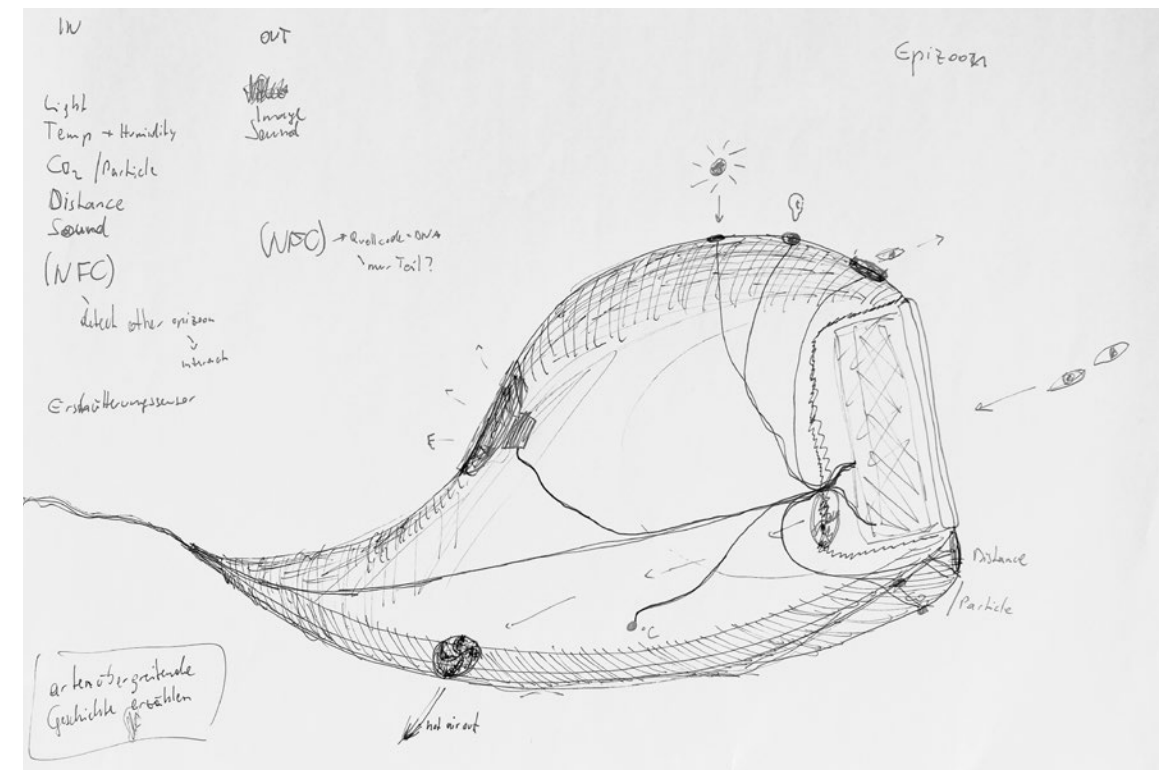
Die von ihr maßgeblich vorangetriebene Endosymbiontentheorie besagt, dass die ersten eukaryotischen Zellen, also Zellen mit einem Zellkern und einer komplexen inneren Struktur, durch Symbiose prokaryotischer Organismen entstanden. Indem ein Organismus sich einen anderen einverleibte, dieser dann aber in jenem eine Funktion übernahm, anstatt metabolisiert zu werden damit beide Organismen besser gedeihen konnten. So entstanden auch unsere Zellorganellen wie beispielsweise die Mitochondrien. Und überhaupt wohl alle großen Sprünge in der Evolution aller Lebewesen.

Margulis' große Erkenntnis, und Stein des Anstoßes für viele ihrer damaligen Kolleg*innen, war, die großen Veränderungen in der Evolution aller Lebewesen nicht in der Trennung und Aufspaltung zu sehen, sondern in der Symbiose und Verschmelzung. Dies bringt ein



23

Rasterelektronenmikroskop-Aufnahme von *Mixotricha Paradoxa*, einem Protisten, der nur im Darm der Termiten *Mastotermes darwiniensis* vorkommt.



24

Epizoons, Skizze mit Notizen zu Sensorik und Messdaten.



→ S. 84

(25)

Schrühbrand in einem selbstgebauten Raku-Ofen. Der Ofen wird mit Holz beheizt und erlaubt schnelles Aufheizen bis zu ca. 1'000 °C.



→ S. 85

(26)

Nach dem Glasurbrand werden die Objekte rotglühend aus dem Ofen genommen und in einem zweiten Behälter mit brennbarem Material unter Sauerstoffabschluss reduziert. Dies verändert die Glasur und erzeugt in einem gewissen Rahmen zufällige Ergebnisse.

Verständnis von Evolution mit sich, welches nicht mehr vom ständigen Kampf ums Überleben, vom „Survival of the fittest“ spricht, sondern von der Ko-Evolution, dem gemeinsamen sich Entwickeln, dem Mit-Werden („becoming with“, schreibt Haraway).

~ Mit diesen Gedanken im Kopf entstanden die ersten Epizoons als Versuche, die Aufmerksamkeit der menschlichen Stadtbewohner*innen auf ihre nicht-menschlichen Mit-Lebewesen zu lenken. Ihre Form wurde inspiriert von der verschiedenen Protisten (von altgriechisch *πρώτιστος* *prōtistos*, „Urwesen“, „Erstlinge“), jenen frühen Lebewesen, an deren Beobachtung die Endosymbiontentheorie entwickelt wurde. Auf der DOGO-Residenz in Lichtensteig im schweizerischen Toggenburg begann ich mit Raku-Keramik zu experimentieren. Im selbst gebauten Raku-Ofen entstanden die Keramikkörper der ersten beiden Epizoons.

Es hatte etwas Anziehendes, diese alte Keramiktechnik mit generativer Programmierung zu verbinden und im Experimentieren erkannte ich in diesem scheinbaren Gegensatz gewisse Übereinstimmungen. Meine Versuche in der Programmierumgebung Processing befassten sich mit der Imitation von organischem Leben, vor allem lebensechten Bewegungs- und Verhaltensmustern. Dabei arbeitete ich viel mit qualifizierter Randomness, also einer gewissen Regeln unterworfenen Zufälligkeit. Diese eignet sich nicht nur in der Programmierung um eigenständige Agency zu simulieren, sondern sie ist auch wesentliches Merkmal in der Glasurtechnik von Raku-Keramik, die durch die zufällige Craquelure und den Reduktionsbrand mit natürlichen Materialien ihre charakteristische Oberfläche erhält.

Die qualifizierte Zufälligkeit erwies sich als hilfreich, um die Interaktionen und Reaktionen der Epizoons nicht zu mechanisch werden zu lassen, sondern ihnen eine gewisse Unberechenbarkeit und Eigenständigkeit zu verleihen. In der technischen Umsetzung trugen später immer wieder auch Ungenauigkeiten und fehlerhafte Sensormessungen dazu bei, diesen Effekt des Eigenlebens zu verstärken.

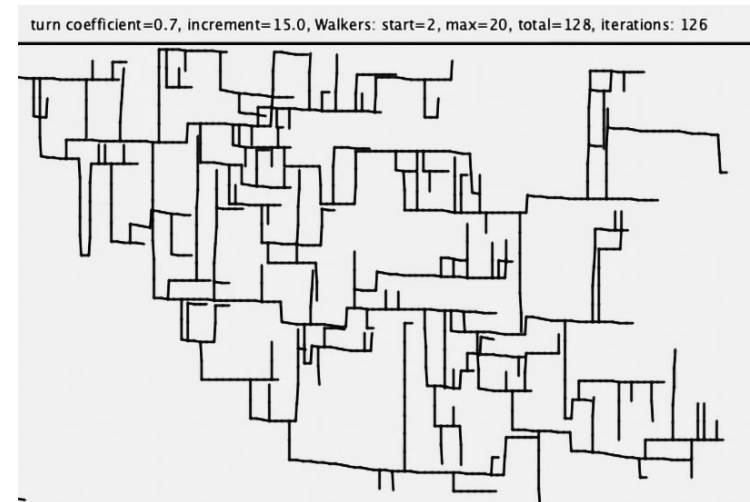


(27)

Raku-Keramik mit Craquelure.

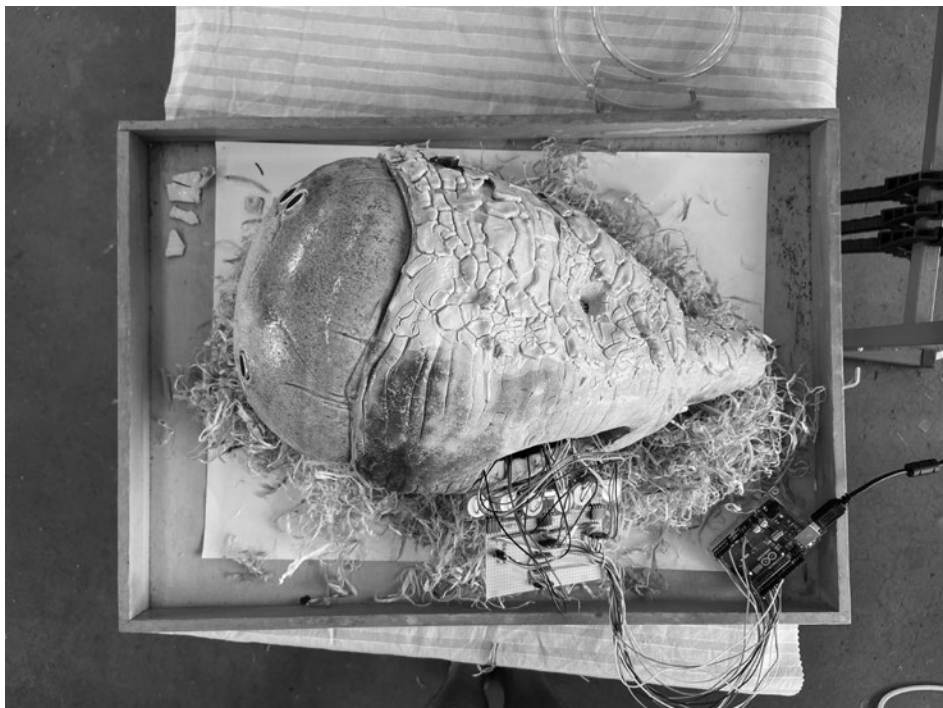
(28)

Die Salzwassermuschel *Lioconcha hieroglyphica*.

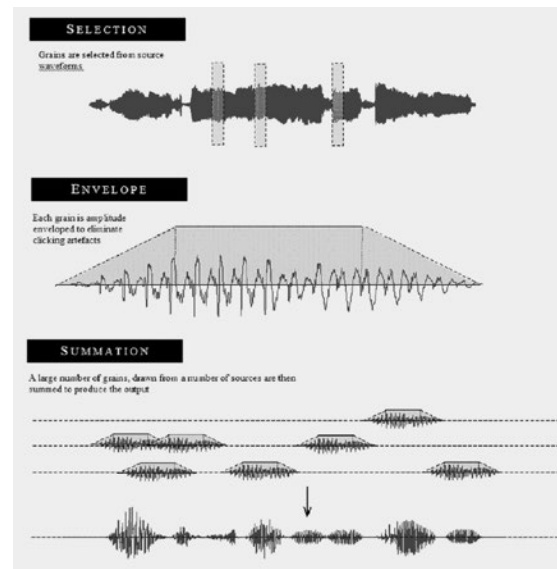


(29)

Stochastische Irrfahrt (Random Walk) mit zufälligen Abweichungen, visualisiert mit Processing.



30
Untitled (Epizoon), 2022 in meinem Atelier in Basel, der Arduino-Mikrocontroller rechts unten übernimmt die Kommunikation mit den verschiedenen Sensoren.



31
Einfacher Granularsyntheseprozess. Für den realen Output würde eine viel grössere Anzahl an Grains verwendet werden.

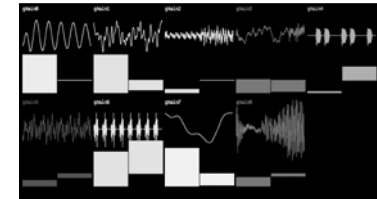
Nach einer längeren Versuchsreihe mit dieserart visuellen Experimenten, habe ich für die Epizoons jedoch entschieden, ihre Interaktivität auf eine auditive zu beschränken. Die ästhetische Ausdruckskraft der Keramik war stark genug und die anfängliche Idee, Bildschirme in die Skulpturen einzubauen schien nun unpassend und ihrer Wirkung als Lebewesen entgegenwirkend.

Zurück im Atelier wurden die Membrane belebt mit einem Kern aus elektronischen Komponenten: Temperatur-, Luftfeuchtigkeits-, CO₂-, Bewegungs- und andere Sensoren, Mikrocontroller und Einplatinencomputer erlauben es den Epizoons, ihre Umgebung und andere Lebewesen wahrzunehmen. Ein Miniatur-Verstärker und Lautsprecher-Chassis ermöglichen die Kommunikation mit den sie umgebenden Lebewesen.

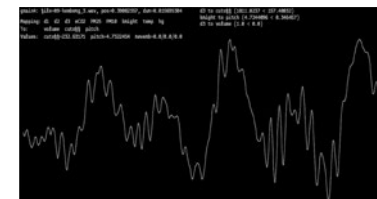
Epizoons sonifizieren ihre Umweltbedingungen und machen so Veränderungen in ihrer Umgebung hörbar. Die Kälte in der Nacht oder die Feinstaub-Belastung zur Rushhour bedingen unterschiedliche Klänge zu unterschiedlichen Tageszeiten. Aber auch einzelne Ereignisse bedingen unmittelbare Reaktionen: Ein vorbeifahrendes Auto und der damit einhergehende Anstieg von Feinstaub und CO₂-Konzentration, ein Anhauchen des Epizoons, oder die Anwesenheit vieler Menschen in einem Raum bei einer Ausstellungseröffnung.

Doch um das an den vorangegangenen Experimenten beobachtete Potential der Interaktion zu nutzen, reagieren sie auch auf Gesten, auf das Näherkommen, auf Berührung. Sie bilden so eine Art Dialogpartner*in für Rezipient*innen, der*die aber für einmal nicht der*die Künstler*in ist, sondern das Kunstobjekt selbst, mit dem in seiner eigenen Art und Weise kommuniziert werden kann.

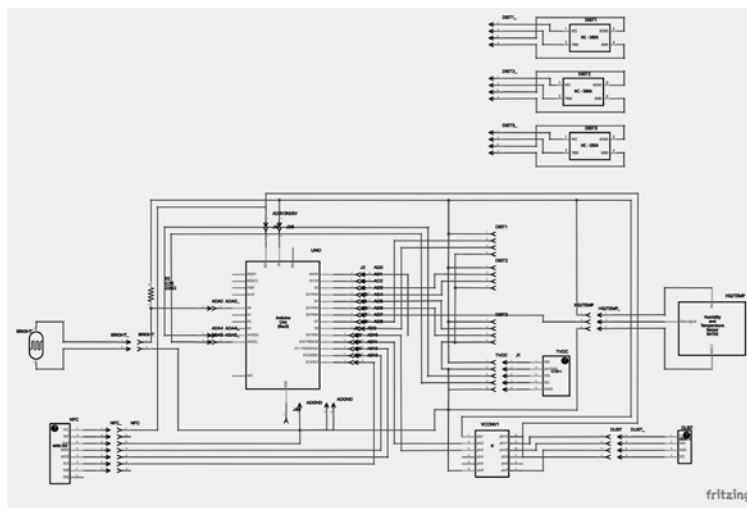
Die Art und Weise wie Epizoons Töne generieren, basiert auf Granularsynthese. Hierbei wird ein beliebig langes Sound-Sample in sehr kurze Abschnitte zerteilt (in unserem Fall zwischen 1 und 200 ms), sogenannte Grains. Die einzelnen Grains werden dann mit einem fade-in und fade-out (Amplituden-Envelope) versehen und in einem andauernden Loop wiedergegeben, sodass ein kontinuierlicher Sound entsteht, der beeinflusst ist



32
Interface des Granularsynthesizers g2 mit den Einstellungen für Untitled (Epizoon).



33
g2 Interface im Edit-Mode.



initializes serial and reads data from all sensors |
sends to and receives from gdl
does some input mapping |

staphanes 1, 2 & 3 control the reading of samples from table 1 |

staphanes 4, 5 & 6 control readings from table 2 |

background drone is controlled by the capacitive touch sensor |

here we map the touch sensor to |
its min max values |

here we control the frequency change of the top oscillators, and introduce a little random jitter |

changes in gas resistance, atmospheric pressure and humidity control bumps |

here we change the trigger frequency of the bump every 33 steps to avoid continuous bumping |

here we control the volume mix max range |

mix all the outputs (main vel control) |

controls 12B with capacitive touch sensor |

here we can change the sample from gdl |

here we can change the volume of gdl |

82

Die Tongeneration in *Untitled (Epizoon)*, 2023 verwendet keine Granularsynthese mehr, sondern hauptsächlich digitale Oszillatoren und einige wenige Samples und ist in der visuellen Programmiersprache PureData programmiert.

17 Eine Auflistung aller Ausstellungen findet sich im Anhang.



→ \$58-63



„The animal has secrets which, unlike the secrets of caves, mountains, seas, are specifically addressed to man.“

Berger 1980, 5.

Für Angelik Vitzcarrondo-Laboy (2023) erzeugt Cuteness durch die „komplexe affektive Kraft der Ästhetik“ „ein Gefühl von Zärtlichkeit und Verletzlichkeit, das im Betrachter den Wunsch weckt, sich zu kümmern und das niedliche Gegenüber zu beschützen“, „Niedlichkeit birgt eine komplizierte Machtdynamik, die sich aus dem Gefühl der Dominanz über das unbedrohliche Objekt speist, das wiederum seinen eigenen Einfluss auf die Betrachter*innen ausübt.“

Vitzcarrondo-Laboy 2023.

Oliver Ruf (2024, 49): „Tenderness can thus be understood as a highly emphatic form of behavioural regulation, as an expression of emotional community and an ideal of love.“ Ruf further deduces tenderness from the Middle High German word *zarten*, meaning „to caress“, as a „sensation-based“ perception of hidden connection, as the perception of the invisible. „Tender Media,“ Ruf continues, can „be seen as tools for uncovering the unseen, rooted in the tactile nature where touch is always implied“ (50) He concludes that tender media are emotional media and as such transformative media. „[The significant influence of media technology on human communicative sensibility] leads to a pronounced emotionalisation: pointedly at the intersection of the Realm of the Senses and the Realm of Perception.“ (54) In the same volume, Alexander Damianisch (2024, 80) doubles down on that sentiment of the transformative power of the emotional affect of tenderness in art: „Tenderness is a value of open circumspection, prudent openness, respect and empathy. If this tenderness succeeds, then I can imagine a digitality that, as an instrument, finds fewer weaponised mouths than mouths of resonance, and more open than closed missions.“

Ruf 2024 und Damianisch 2024.

zu erkunden und sie danach wie ein Instrument zu spielen. Hier entpuppten sich die eingebauten Sensoren als unerwartete Kompliz*innen, da sie, ähnlich unserer eigenen Sensorik, auch manchmal Streiche spielen und Dinge messen, die so nicht in der Umwelt wiederzufinden sind. Andere Relationen in der Sonifizierung ändern sich mit der Laufzeit der Epizoons an einem bestimmten Ort, da sie sich an die Bedingungen an dem Ort anpassen, den Ort „kennenlernen“.

Diese Art der Reaktion auf die Umwelt und auch auf Rezipient*innen war wichtig, damit die Epizoons nicht den Anschein gaben, vollständig erfassbar zu sein, also auf eine Art decodierbar, sodass man nur lange genug mit ihnen „spielen“ muss, um danach zu wissen, wie sie funktionieren. Im Gegenteil würden sie so eine Eigenständigkeit erhalten, eine Art Charakter, der wie bei allen Lebewesen weder mechanisch noch vollständig erfassbar ist.

Dies konnte im Kontext interaktiver Kunstwerke teilweise auch frustrierend für Rezipient*innen sein, da sich die Arbeiten so nicht unmittelbar erfassen und verstehen liessen. Damit evozieren sie jedoch auch eine Erfahrung der „Fremdheit“, die unseren Interaktionen mit anderen nicht-menschlichen Wesen eigen ist, die aber Zuneigung keineswegs ausschliesst. Hier war eine Ästhetik wichtig, die den Objekten einerseits den Anschein einer Lebensform gab, und andererseits eine emotionale Ansprache zu den Rezipient*innen aufbaute. Letztlich war es vor allem auch diese spezifische Ästhetik, die Cuteness der Objekte, die die keramischen Figuren als eine Art Lebensform, oder

Eine Person sagte über Rikitu ‚Man will sich drum kümmern‘, (S) merkte zum Sound von Rakatu an, es habe wirklich eine Persönlichkeit, auch in der Art wie es reagiert, wenn man es hoch hebt, oder streichelt etc. Die Musiker*in (C), die mich zu einer Radio Show zum Jammen mit den Epizoons einlud, nannte sie liebevoll ‚Roböterlis.‘ Überhaupt wurden beide Epizoons generell selbstverständlich als Lebensformen angenommen, denen man mit Respekt und Sorge gegenüberzutreten muss.

„An fünf Standorten auf dem Viskosi-Areal sind Sensoren-Bündel platziert, die Umweltbedingungen, wie beispielsweise Feinstaub- oder CO₂-Konzentration in der Luft, messen und an einen zentralen Rechner übermitteln. Eine eigens entwickelte Software simuliert die Entwicklung einer fiktiven Lebensform, eines Epizoons, für jeden der Standorte. Die Form der Epizoons ist durch die Umweltdaten bestimmt und passt sich durch Mutationen an ihre Umgebung an. Dabei finden je nach Bedingungen am Standort unterschiedlich oft und unterschiedlich starke Mutationen statt, sodass mit der Zeit für jeden Standort eine individuelle Form entsteht.“

zumindest ein auf eine Art handlungsfähiges Subjekt, erscheinen ließ.

Wenn diese emotionale Ansprache funktionierte, so konnte das Kunstwerk tatsächlich als diese*r Dialogpartner*in funktionieren, der*die die Aufmerksamkeit der Betrachter*innen bannt und ihr Interesse erweckt, sich nachhaltig mit dem verhandelten Thema zu beschäftigen. Inwiefern diese tatsächlich über eine Ästhetik des Niedlichen realisiert wurde, wurde im Projekt *Deep Anatomy*, das in der nächsten Iteration dieses Themas entstand, überprüft.

Während die Epizoons jeweils die Umweltbedingungen an ihrem spezifischen Ort unmittelbar durch Sound erfahrbar machten, widmete sich *Deep Anatomy* der Vergleichbarkeit verschiedener Standorte

und dem sichtbar Machen einer Entwicklung über die Zeit hinweg.

Die individuellen Simulationen konnten an einem zentralen Standort am Haupteingang der Hochschule Luzern betrachtet werden, zusammen mit einer Indikation des Standortes ihrer jeweils korrespondierenden Sensoren und einer Visualisierung ihrer Entwicklung über die Zeit der Ausstellung. So war es möglich, die Umweltbedingungen an den verschiedenen Standorten und ihre Auswirkungen auf die dort simulierten Lebensformen zu vergleichen. Und für Betrachter*innen, sich zu fragen, was die jeweiligen Bedingungen für Auswirkungen auf den eigenen Organismus hätten, würde mensch sich an diesen Orten aufhalten.

Um diese Entwicklungen zu beobachten, brauchte es eine wiederholte Betrachtung über die Dauer der Ausstellung hinweg, die Arbeit richtete sich hier also an ein Publikum, das über längere Zeit wiederholt dieselben Wege geht, bzw. an denselben Orten vorbeikommt, weniger an einmalige Passant*innen.

Die im öffentlichen Raum verteilten Sensoren-Skulpturen, die sich wieder an der bereits für die Epizoons

entwickelten Form – die sich auch in den Simulationen wiederfand – orientierten, waren diesmal 3D-gedruckt anstatt aus Keramik gefertigt und reagierten nicht unmittelbar auf Interaktionen, sondern sendeten ihre Daten zur Simulation an einen zentralen Server. Das spiegelte sich klar in der Wahrnehmung der Betrachter*innen wider, die, ohne die Cute-Ästhetik, die Sensoren wieder als Objekte, als Dinge wahrnahmen und sie auch so behandelten. Dabei spielte sicher auch die Größe der Skulpturen eine Rolle und dass sie nicht ihr inneres Leben durch eine wie auch immer geartete zeitbasierte Veränderung nach außen projizierten. Während die Epizoons unmittelbar auf die Interaktionen mit Besucher*innen reagierten – wenngleich auch nicht völlig mechanisch bzw. nicht immer gleich und für die Interagierenden auch nicht immer ersichtlich nach welchen Kriterien – so reagierten die Sensor-Skulpturen von *Deep Anatomy* zunächst einmal gar nicht. Eine Reaktion fand zwar statt, aber andersorts – auf den beiden Bildschirmen neben dem Haupteingang der Hochschule – und langsam und graduell über einen längeren Zeitraum verteilt.

Die oft kruden Reaktionen gegenüber den Skulpturen waren dann eher eine Folge der Frustration einer nicht funktionierenden Kontaktaufnahme als die der *carelessness* im öffentlichen Raum, vor deren vermeintlicher Existenz ich vor Beginn des Projektes mehrfach gewarnt wurde.

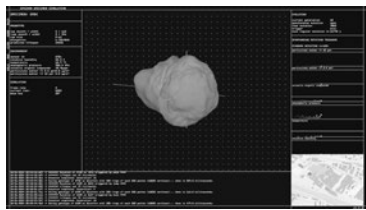
➤ Wie alle Experimente in diesem Forschungsprojekt war auch dieses nicht nur ein Experiment zur Erforschung der Wirkmechanismen von zeitbasierten Medien im Stadtraum – in diesem Fall die Erforschung räumlich-geografischer Bezüge um ein verräumlichtes Narrativ zu kreieren, das sich über einen längeren Zeitraum entfaltet, also die wiederholte Betrachtung voraussetzt. Sondern die Durchführung von Aktionen mit Bewegtbild im öffentlichen Raum entpuppte sich auch als eine Methode zur Erforschung der Beschaffenheit dieses Raumes selbst.

Seien es die Reaktionen auf die Kamera beim Filmen, auf eine große Projektion auf einer Häuserwand, oder



→ S. 88-89

Jürgen Buchinger, *Deep Anatomy*, Ausstellungstext, November 2022.



④①
Deep Anatomy animation excerpt.



→ S. 10

④①
Deep Anatomy, Sensor-Platzierung, Luzern-Emmenbrücke.

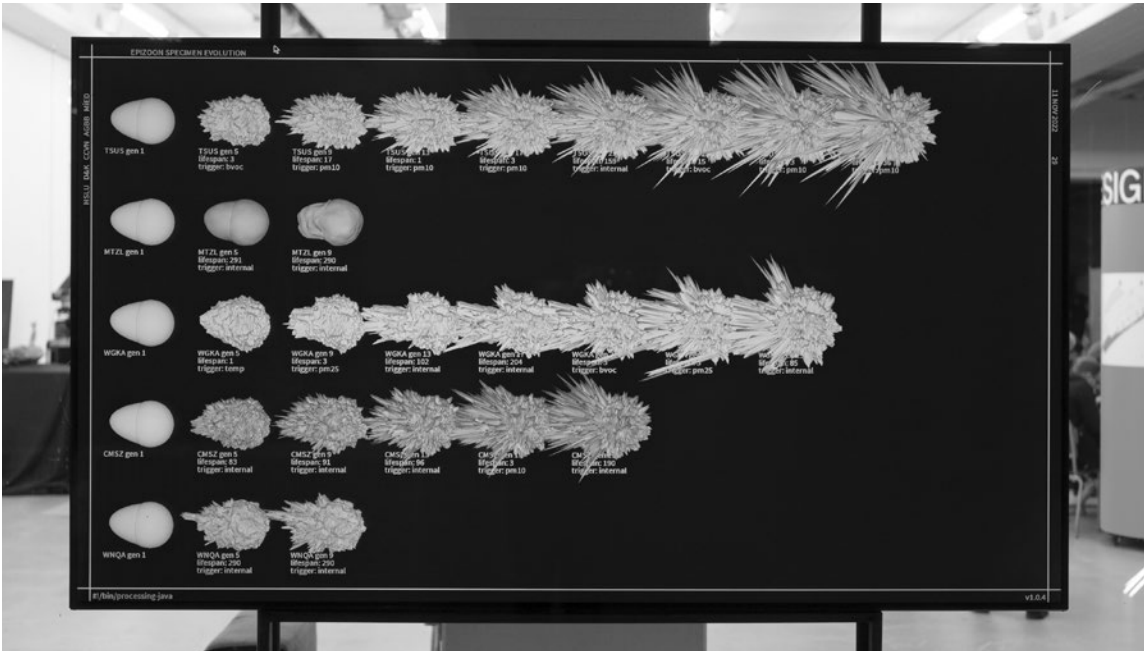
④②
④③
Deep Anatomy, 2022, Installationsansicht, Hochschule Luzern, Emmenbrücke.

Ich konnte beobachten wie Menschen [die Sensor-Skulpturen] an den Drahtseilen, mit denen sie befestigt waren baumeln liessen, sie aufhoben und hin- und her drehten, ja sogar mit dem Fuss schubsten wie um eine Reaktion heraufzubeschwören. Es schien nicht nur ihre „Künstlichkeit“ zu sein, die diese Unachtsamkeit, diese Kälte gegenüber ihnen hervorrief, sondern auch ihre Nicht-responsivität.

Memo, *Deep Anatomy*, Jänner 2023.

Mit einer Kamera kann der öffentliche Raum erprobt werden wie durch ein Echolot, durch die Reaktionen des Umfelds auf die Kamera kann man vieles über den Ort herausfinden: Zum Beispiel kann man an der Sihlcity in Zürich easy filmen, ohne dass man angemacht wird, während das in Kleinbasel in manchen Strassen schon unangenehmer werden kann: Ich wurde schon nachdrücklich aufgefordert, Aufnahmen zu löschen, etc. In Bern im Botschaftsviertel wurde ich von der (schwer bewaffneten) Polizei angesprochen, ob sie mir denn behilflich sein könnten (womit?), als ich die Botschaft der USA fotografierte.

Memo, *Filming in public space as a method for research*, September 2023.



44

Deep Anatomy, historische Entwicklung der Mutationen.



45

Deep Anatomy, Sensor-Skulptur nach zwei Wochen Ausstellung im öffentlichen Raum.

Interaktivität und Dialog

„Liebe [REDACTED], lieber Jürgen

Besten Dank für deine Anfrage. Das ist eine ziemlich heikle Angelegenheit und ich bitte euch, ganz vorsichtig auf [REDACTED] zuzugehen. Und zwar nicht im Sinne einer „Information“, sondern als Frage, ob ihr das überhaupt machen dürft. Ich habe die Erfahrung gemacht, dass die Verantwortlichen der [REDACTED] recht offen auf unsere Anliegen und Bedürfnisse reagieren, sofern wir sie eben vorgängig anfragen und nicht einfach machen. Kann ich das euch überlassen? Oder benötigt ihr Unterstützung?

Liebe Grüße

[REDACTED]“

E-Mail an mich, November 2022.

eben auf im öffentlichen Raum platzierte Bildschirme oder Objekte, sie alle erzählen etwas über die soziokulturelle Zusammensetzung dieses Raumes.

In den Vorbereitungen zu *Deep Anatomy* gab es einige solche erkenntnisreich Momente: Zunächst war es die in mehreren Gesprächen geäußerte Annahme, alles im öffentlichen Raum Platzierte würde zunächst einmal Gefahr laufen, zerstört zu werden, wenngleich keine*r meiner Gesprächspartner*innen angab, dass sie selbst so etwas tun würden. Tatsächlich war nach zwei Wochen am Ende der Ausstellung eine der fünf Skulpturen verschwunden, obgleich sie mit einem Drahtseil gesichert war. Jemand muss sie mit Gewalt abgerissen und mitgenommen haben, jedoch lediglich, um sie irgendwo nicht allzu weit von ihrem Standort wieder neu zu platzieren: Sie sendete bis zum Versiegen ihres Akkus weitere Daten, die vermuten lassen, dass sie noch im Freien und in der Nähe war.

Eine weitere Skulptur wurde aufgebrochen an ihrem Standort belassen – ein Versuch, doch noch das Innenleben der Objekte zu erkunden?

Noch interessanter war eine für unseren Bezug zum öffentlichen Raum bezeichnende Komplikation, die auftrat, als ich die Verantwortlichen der Ausstellung fragte, ob es eine*n Platzwart*in oder ähnliches für das Areal gäbe, den*die ich über das Wesen der Skulpturen informieren könnte/sollte.

Zu meiner Verwunderung wurde ich daraufhin angehalten, bei der privaten Eigentümerin jenes Areals um Erlaubnis zu fragen, auf dem hauptsächlich Angehörige der Hochschule ein- und ausgehen, und das auch hauptsächlich durch Aktivitäten der Hochschule belebt wird, und von welchem ich deshalb auch bis anhin angenommen hatte, es sei tatsächlich auch in seiner Eigentümer*innenstruktur ein öffentlicher Raum.

In mehreren Gesprächen, in denen ich Menschen über meine Pläne bezüglich der Ausstellung informierte, namentlich das Vorhaben, 3D-gedruckte Sensor-Skulpturen im öffentlichen Raum zu verteilen, wurde sehr schnell darauf hingewiesen, dass diese dort wahrscheinlich kaputt gemacht würden, z.B. Gespräch mit (J) & (H), Gespräch mit (I), Gespräch mit (S). Gleichzeitig behauptete jede*r, der*die diesen Einwand brachte, sie selbst würden eine so vorgefundene Skulptur nicht zerstören.

Schon beim Installieren der Bildschirme haben Menschen darauf reagiert und die Sichtbarkeit der Bildschirme angesprochen (so z. B. ein Dozierender der darauf drängte, die Bildschirme auch nach der Ausstellung installiert zu lassen, damit hier mal etwas zu sehen sei).

Neben dem Eingang zur Hochschule waren die Bildschirme freilich gut sichtbar, jedoch vor allem für Menschen, die in die Hochschule gingen, um zu arbeiten, zu studieren oder Veranstaltungen zu besuchen. Ich konnte mehrere Personen beobachten, die stehen blieben und die Bildschirme betrachteten, auch mittels der Skulpturen versuchten mit dem auf den Bildschirmen zu Sehenden zu interagieren.

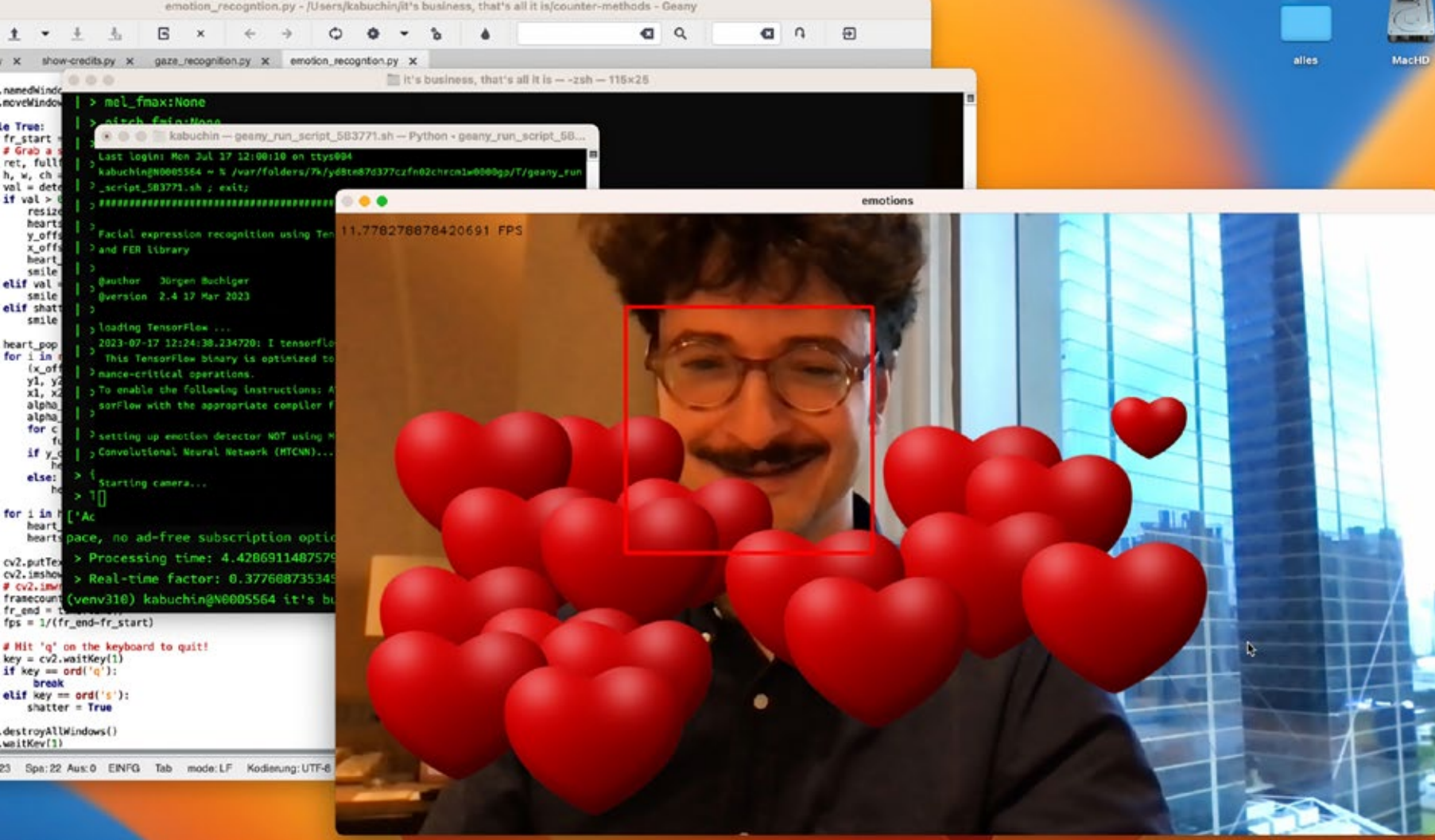
In Gesprächen mit Betrachter*innen vor den Bildschirmen jedoch wurde klar, dass es vermutlich schwierig war, die Funktionsweise der Simulation ohne zusätzlichen Kommentar zu verstehen. Erläuterungen von meiner Seite und darauf folgende Diskussionen vor dem Werk waren jedoch fruchtbar und höchst interessant, bezogen sich aber weitgehend auf die künstlerischen Formen und Funktionsweisen des Werkes (z.B. mit den Teilnehmer*innen eines Workshops mit Ed Atkins oder Gespräch mit (R) und (E)) und weniger auf die thematischen Bezüge zu posthumanistischen Theorien, evolutionären und Umweltthemen.

(Wobei man es freilich als Künstler*in auch nicht merkt, wenn Diskussionen stattfinden, however fervent, wenn man nicht dabei ist...)

Während die Installation *Deep Anatomy* zwar reges Interesse an den Bildschirmen verzeichnen konnte, die nota bene am Eingang einer Kunsthochschule platziert waren, also auf ein überdurchschnittlich kunstinteressiertes Publikum zurückgreifen konnten, offenbarte sich die Übertragung der Ideen und Gedanken hinter der Arbeit als eher schwierig ohne erst wieder als kommunizierende Instanz selbst vor Ort zu sein.

Wie bei der noch mehr interaktiv und partizipativ angelegten Arbeit *Platz da!* zeigte sich auch hier, dass die Anwesenheit der Künstler*innen selbst oder einer anderen vermittelnden Instanz viel eher Diskussionen ermöglicht und fördert als das Werk/Medium alleine. Da diese Arbeit im Rahmen einer Ausstellung stattfand, konnte dem teilweise abgeholfen werden durch ein Label und einen kurzen „Saaltext“, sowie die weiteren Informationen, die man auf der Website und an der gleichzeitig stattfindenden Tagung beziehen konnte. Dafür ist das Werk aber immer auf ein bereits bestehendes Interesse angewiesen, sowie auf die Bereitschaft, sich Zeit zu nehmen, um sich darauf einzulassen. Als eine komplexe und auf den ersten Blick vielleicht etwas hermetisch anmutende Arbeit, kann sie – das zeigt sich im Vergleich zu den vorangegangenen Experimenten – weniger Interesse hervorbringen als die soziale Interaktion mit anderen Menschen im Zuge einer Aktion im öffentlichen Raum.







BUY MORE TO BE A
BETTER PERSON



„[Der Essay] wird zerrieben zwischen einer organisierten Wissenschaft, in der alle sich anmaßen, alle und alles zu kontrollieren, und die, was nicht auf den Consens zugeschnitten ist, mit dem scheinheiligen Lob des Intuitiven oder Anregenden aussperrt; und einer Philosophie, die mit dem leeren und abstrakten Rest dessen vorlieb nimmt, was der Wissenschaftsbetrieb noch nicht besetzte und was ihr eben dadurch Objekt von Betriebsamkeit zweiten Grades wird. Der Essay jedoch hat es mit dem Blinden an seinen Gegenständen zu tun.“

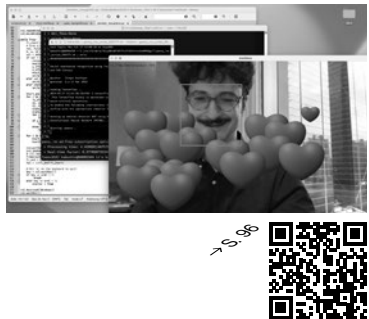
Werbung
und
Überwachungs-
Kapitalismus

„Non-interaction is part of living with public screens. When everyday passers-by do not notice a screen, it means that they have learnt to live with its continued presence as part of their lifeworld. The corporeal disregard (not looking towards the screen) signals a wealth of knowledge collected about the screen, not its insignificance.“

Krajina, 2014, 196.

„Aussenwerbung ist das letzte breite Massenmedium. [...] Auch die digitale Aussenwerbung genießt für die nächsten fünf Jahre sehr hohe Vorschussbewertungen, in Absatzprognosen werden Steigerungen im 2-stelligen Prozentbereich vorausgesagt.“

Interview mit Christoph Hotz, Leiter Markt- und Mediaforschung, APG|SGA, 14.03.2023.



46

It's business, that's all it is, 2023.

Was machen wir, wenn wir einen Bildschirm nicht ansehen? Anders als das Übersehen, ist den Blick abzuwenden eine Entscheidung, eine aktive Handlung, die im Gegenzug auch dem Bildschirm Handlungsfähigkeit zuschreibt. Die zunehmend kaum übersehbaren und immer zahlreicher werdenden Bildschirme im öffentlichen Raum, auch wenn wir uns an sie gewöhnt haben, oder gerade dann, zwingen uns dazu, auf sie zu reagieren, auch indem wir unseren Blick abwenden.

Dass digitale Außenwerbung, auch wenn sie nicht im Fokus dieser Forschungsarbeit liegt, gleichwohl Eingang in sie gefunden hat, liegt daran, dass ihre Präsenz im öffentlichen Raum auch die Sehbedingungen aller anderen Bewegtbilder im öffentlichen Raum beeinflusst. Sie alle konkurrieren um die Aufmerksamkeit der Stadtbewohner*innen. Gleichzeitig ist die Proliferation neuer Bildschirme im öffentlichen Raum ungebremsst, ebenso wie der Werbemarkt für diese Bildschirme. Dies steht in einer Weise quer zu meiner persönlichen Erfahrung mit Bildschirmen

im öffentlichen Raum und den Beobachtungen in den vorangegangenen Experimenten, die mich dazu veranlasste, in einer weiteren Iteration des Forschungsprozesses, digitaler Außenwerbung und ihrer Funktion im öffentlichen Raum mehr Aufmerksamkeit zu schenken.

Ausgehend von der Frage, „wozu Werbung im öffentlichen Raum dient, in einer Zeit, in der wir längst gelernt haben, sie beiläufig zu übersehen,“ (Ausstellungstext, J. B.) begann ich eine Recherche, die sich auch mit der Validität der Methoden positivistischer Forschung beschäftigte, die die Wirksamkeit digitaler Außenwerbung belegen soll. Dabei entwickelte ich eine Art künstlerischer Gegen-Methodologie, die in der resultierenden Multimedia-Installation *It's business, that's all it is* zu deren scheinbaren Validierung eingesetzt wird: Ein selbst gebautes Gerät

Den Menschen fällt es tatsächlich schwer, den nach außen gerichteten Bildschirm einzuordnen. Trotz der offensichtlich sehr plumpen „Werbeslogans,“ die in die bestehenden Werbungen eingefügt wurden, sind viele gewillt, sie als authentisch anzunehmen: ‚Buy more to be a better person‘, oder ‚An expensive gift can buy a lifetime of happiness.‘ – Es ist vielleicht tatsächlich genau das, was diese Werbungen ohne Worte sonst auch sagen.

Viele ignorieren den Bildschirm auch. (F) sieht ihn sich nicht wirklich an, sondern geht gleich ins Innere der Installation und auch nachher würdigt er die vermeintlichen Werbungen kaum eines Blickes. Andererseits ist der Blick oft auch auf den Bildschirm gerichtet, wenn man ihn nicht beachtet, beim Reden und Beisammenstehen davor, bei der Vernissage beispielsweise, wie (B) auch gegenüber mir anmerkt: Man kann kaum den Blick davon wenden, auch wenn man eigentlich gar nicht wirklich zuseht, ähnlich den unsäglichen Bildschirmen in Bars.

Die hypnotische Wirkung der geschniegelten, blitzsauberen Bilder von glänzenden Produkten zeigt sich nochmals deutlicher an jenen, die den anhaltenden medialen Fluss noch nicht so gewohnt sind. Das Kind einer die Ausstellung besuchenden Freundin wollte sich gar nicht mehr von dem Werbebildschirm losreißen, „noch einmal das mit den runter rollenden Kugeln,“ bittet der kleine Junge und referiert damit auf die Werbung für eine Luxusuhr die sich aus einem Haufen Goldnuggets erhebt.

Die raffinierte Abspielordnung, die nicht einfach eine sich wiederholende Reihe der neun Werbungen zeigt, sondern in immer wieder unterschiedlichen Folgen mit unterschiedlichen Häufigkeiten den Schein einer viel längeren Abfolge kreiert – eine Technik, die ich mir durch meine Analyse von digitalen Werbebildschirmen angeeignet habe – tut ihr übriges, um die Aufmerksamkeit noch länger zu halten. Die zwei Töchter von Bekannten tanzen zur ohrwurmigen Musik der Werbevideos an der Vernissage, die Bewegungen im Video selbst nachzuahmen versuchend.

Die glänzenden Bilder ziehen die Aufmerksamkeit mehr auf sich als die dazu gehörigen Slogans. Hier wird der Gegensatz →

zum Videoessay in der Installation besonders augenfällig, der in seiner überfordernden Informationsdichte mehrmaliges konzentriertes Ansehen verlangt, die volle Aufmerksamkeit; während die Werbung vorspielt noch nebenbei auf einen Blick erfasst werden zu können. Die interessierteren Betrachter*innen verstehen das natürlich und nehmen beides gleich ernst.

erkennt die Gesichter der Besucher*innen wenn sie die Installation betreten und stellt so fest, wie viele Personen sie gesehen haben. Daraus wird dann der sich in Echtzeit anpassende, fiktive Werbewert der Installation berechnet. Dies verweist auch auf die dichte Verflechtung von Werbung und Überwachungstechnologien, auf die ich im Verlauf der Recherche stieß.

In der Installation kombiniert ein zentraler Videoessay die unverblünte Offenheit von Marketingvideos öffentlicher Einrichtungen wie der Schweizerischen Bundesbahnen mit Visionen hyperkommodifizierter öffentlicher Räume in populären Filmen, um unseren Blick auf die Gegenwart im Lichte einer dystopischen Zukunft zu lenken.

Ein weiterer Bildschirm zeigt aus der Installation heraus auf die Straße und repliziert so die digitalen Werbedisplays, die auch Gegenstand der Installation sind. Er zeigt aufwendig produzierte Werbevideos, aus denen die Marken entfernt wurden, in welche dafür aber übertrieben Konsum-affirmative Werbeslogans eingesetzt wurden.

Die Präsentation als Multikanal-Installation bietet einen interessanten Versuchsaufbau für die Wirkmechanismen der verschiedenen Arten von Bewegtbild. Besonders der Kontrast zwischen dem sehr dichten Videoessay innen und dem vor allem ästhetisch ansprechendem Bildschirm außen ist augenfällig.

Auch hier zeigt sich wieder die aufmerksamkeitssteigernde Wirkung der Interaktion, die diesmal eher unbewusst Eingang in die Arbeit gefunden hat. Der Live-Kamera-Feed der Installation, der dazu diente, die Besucher*innen zu zählen und den fiktiven Werbewert der Installation zu berechnen, wurde auf einem Bildschirm mit den dazugehörigen Berechnungen und den letzten acht erkannten Gesichtern gezeigt. Dies lenkte natürlich die Aufmerksamkeit auf den Bildschirm, weil man sein eigenes Gesicht und die oft unverwandt komischen Gesichtsausdrücke erkennen konnte. Vor allem die jüngeren Besucher*innen erkannten aber sofort auch die Möglichkeit, daraus ein Spiel zu machen: Wie kann ich mein Gesicht durch Grimassen so verändern, dass es als ein neues Gesicht erkannt wird? Oder wie krass kann



→ S. 100



47

A Commodity is a Mysterious Thing, It's business, that's all it is, 2023.



→ S. 94

48

It's business, that's all it is, 2023, Installationsansicht, Villa Renata Garage, Basel.



108

eine Grimasse sein, damit sie gerade noch als Gesicht markiert wird?

~ Die Form, die diese Arbeit angenommen hat, ist in mehrerlei Hinsicht wichtig auch für das größere Projekt, dessen Teil sie ist. Sie ist einerseits eine veräumlichte Form der Wissensvermittlung, also eine verkörperte Form, die auch nur mittels der Bewegung des Körpers durch die Installation wahrgenommen werden kann. Andererseits folgt die Organisation des Wissens in ihr der Form des Essays.

Selbst vielfach als Zwischenform bezeichnet, oft auch als Hilfsbegriff für sonst nicht Einordenbares, (Rascaro-li 2017) eine Form, die in ihrer Anpassungsfähigkeit, (Steyerl 2011) in der Möglichkeit, scheinbar Unvereinbares zusammenzuführen, (Möbius 1991) auch eine Form ist, zeitgenössische Mediale- und Wissensformen zu reflektieren (Steyerl 2011). Für Adorno (1958) ist der Essay eine Art Gegenstück gleichsam zur Kunst und zur Wissenschaft: Er widersetzt sich den „Ideale[n] des Reinlichen und Säuberlichen, die dem Betrieb einer veritablen, auf Ewigkeitswerte geeichten Philosophie, einer hieb- und stichfesten, lückenlos durchorganisierten Wissenschaft und einer begriffslos anschaulichen Kunst gemein sind“, denn sie „tragen die Spur repressiver Ordnung“; und der Voraussetzung, „dass alle Erkenntnis potenziell in Wissenschaft sich umsetzen lasse“. (ebd., 66) „Der geläufige Einwand gegen [den Essay], er sei stückhaft und zufällig, postuliert selber die Gegebenheit von Totalität, damit aber Identität von Subjekt und Objekt, und gebärdet sich, als wäre man des Ganzen mächtig.“ (ebd., 70)

„Der Essay ist ein Gericht,“ schreibt Georg Lukács (1910, 47) an Leo Popper, „doch nicht das Urteil ist das Wesentliche und Wertentscheidende an ihm (wie im System), sondern der Prozess des Richtens.“ Die Form des Essays, die auch der Organisation des Wissens dieses gesamten Forschungsvorhabens zugrunde liegt, erlaubt es, den Prozess der Erkenntnis anhand mehrerer auf ihre Weise eigenständiger Arbeiten zu verfolgen und in einer räumlichen Weise in einer Ausstellung, die diese Publikation begleitet, erfahrbar zu machen. Hier unterscheidet

sich der performative Forschungszugang vom interpretativen: Bedeutung entsteht in den Zwischenräumen und wird beim „Lesen“ der Arbeiten von den Rezipient*innen generiert. Im Gegensatz zu einer interpretierenden Methodologie sind die Rezipient*innen nicht passiv Konsumierende, sondern müssen aktiv Erkenntnisse beim Betrachten generieren. Erkenntnisprozesse werden nicht abgebildet, sondern evoziert, dabei geht es auch darum, die „Erfahrung Forschung“ nachvollziehbar zu machen. (Ploder 2021)

49

It's business, that's all it is, 2023, Installationsansicht, Villa Renata Garage, Basel.

108

109



50

Making Public Space, 2024, Ausstellungsansicht, splace am Hauptplatz, Linz.



51 53
52 54

Making Public Space, 2024, Ausstellungsansicht, splace am Hauptplatz, Linz.

„Je devais faire ma palinodie.“

Schlusswort

— Im Laufe eines jeden akademischen Lebenslaufes gibt es einige punktuelle Momente der Erkenntnis, die sich scheinbar an einem singulären Erlebnis – einer Lektüre, einem Vortrag, einem Satz – aufhängen und uns dauerhaft im Gedächtnis bleiben. Für mich war eines dieser Erlebnisse die Wende in der Denkweise in Roland Barthes' Buch *Die helle Kammer*, vom Autor selbst so deutlich markiert, dass sie doch gerade deshalb – dem Wald vor lauter Bäumen gleich – auf den ersten Blick leicht übersehen werden kann. Eine solche Wendung findet sich auch in diesem Projekt wieder, wenngleich sie mir erst nachträglich als solche augenfällig wird. Es ist nicht die von einer Bewegtbildpraxis zu einer Sound- oder skulpturalen Praxis, oder der wichtige Schritt der Öffnung zum Außermenschlichen hin. Diese sind mehr eine Folge davon. Die eigentliche Wendung ist zweifach: Von einer finiten Praxis (Video, Performance) zu einer unendlich fortlaufenden (generativ, interaktiv, relational); und von einer explikativen zu einer spekulativen Praxis. Die Wendung vollzieht sich retrospektiv vor den Arbeiten um die *Epizoons*. Und wenngleich sie keiner Notwendigkeit im Forschungsprozess entspringt, so ist sie doch die Folge der Erfahrung, die aus den vor ihr durchgeführten Experimenten gewonnen wurde.

Diese Forschungsarbeit ging von einem Glauben an die ungebrochene Wirkmächtigkeit des Massenmediums Film in seinem Dispositiv Kino aus, die sich umlegen ließe auf den sozialen Raum der Stadt, wo die Menschen unbeabsichtigt mit den Bildern konfrontiert werden würden. Die Beobachtungen während der Präsentation der Videos im Projekt *Platz da!* offenbarten dagegen die gesteigerte Aufmerksamkeitsökonomie im Stadtraum, wo unsere Bildschirme sich einreihen in die immer größer werdende Menge an kommerziellen Bewegtbildern im öffentlichen Raum. Selbst die großformatigen Filmprojektionen im Projekt *R.I.P Altes Haus* konnten hier zwar Aufmerksamkeit erzeugen, wirkliche Beschäftigung und Aktivierung der Zuseher*innen wurde aber nur im sozialen Gefüge der um sie herum entstehenden spontanen Gemeinschaft erreicht. Also in den Relationen zu jenen anderen Zuseher*innen, die am gleichen Ort zur gleichen

Die Frage, die mich beschäftigt, ist die, welche Subjekte vor oder durch Kunstwerke konstituiert werden, besser: beim Betrachten von Kunstwerken konstituiert werden, wenn diese Kunstwerke nicht statisch sind, also nicht in einem Objektstatus verbleiben, sondern selbst aktiv sind, eine Art handelnde Komponente haben, also selbst so etwas wie einen Subjektstatus beanspruchen.

Zeit das Gleiche sahen. Ähnlich verhielt es sich im Projekt *Platz da!*, wo es die Aktion war, die die Aktivierung derer erreichte, die hier etwas gemeinsam machten – wenn gleich vielleicht nicht allen klar war, was genau hier gemacht wurde, oder nicht alle die gleiche Vorstellung davon hatten. Die menschliche Interaktion und (implizite) Ausverhandlung einer gemeinsamen Aktion brachte nicht nur Aktivierung, sondern produzierte im Kleinen das, was wir im Großen voranzutreiben versuchten: eine

Der Psycholinguist Giuseppe Minnini (2008) entscheidet zwischen zwei Ansätzen, die Subjektivität im Menschen zu verorten: einer essenzialistischen (monologischen) und einer relationalen (dialogischen) Perspektive. Die erste betont den Unterschied zwischen dem erkennenden Subjekt und dem erkannten Objekt während die zweite den intersubjektiven Charakter der Erkenntnis betont. Die Sinnggebung tritt in dieser Perspektive nicht mit dem Anspruch auf, bereits konstituierte Objekte oder bereits kodifizierte Bedeutungen zu interpretieren, sondern sieht diese als Optionen auf eine mögliche Welt. Ihre Erkenntnis erfordert einen erhöhten Arbeitsaufwand: die Auswahl eines Sinns aus einem breiten Spektrum an Möglichkeiten und erfordert die grundsätzliche Fähigkeit „des poetischen Zuhörens der Natur, welches eben verstanden werden kann in dem Begriff des poein: machen, gestalten.“ (102)

Die Fähigkeit des Zuhörens hat nicht nur eine starke Dimension der „psychosemiotischen Agentivität“, im Dialog besteht auch eine gegenseitige Anziehungskraft zwischen dem „ein Subjekt sein“ (das heisst eine Interpretation konstruieren) und dem „ein Objekt werden“ (das heisst, als Bezugswelt einen Platz zugewiesen bekommen). „Eine diskursive Betrachtung eröffnet hier die Möglichkeit den Gegensatz 'Objekt/Subjekt' in eine Beziehung gegenseitiger Akzeptanz zu setzen, ohne dabei auf die Vorrechte beider Begriffe in der Beziehung verzichten zu müssen.“ (99)

Minnini 2008.

demokratische Gestaltung eines größeren Vorhabens; hier im Kleinen die Gestaltung mehrerer Videos, dort im Großen die Gestaltung der Stadt selbst.

Im Unterschied zur Betrachtung eines Bildschirms oder einer Projektion, traten die Teilnehmenden dabei in eine dialogische Perspektive zu einander und zum Werk, wenn es sich dabei um die Aktion selbst handelte.

Epizoons reproduziert diese dialogische Beziehung zum Werk, nicht nur durch die Interaktivität, die unmittelbar wahrnehmbare Reaktion der Objekte auf die Rezipient*innen, also eine emphatische Bestätigung der gegenseitigen Existenz. Sondern auch durch die dezidierte Existenz beider (Werk und Betrachter*in) in der gleichen Welt, manifestiert durch die Wahrnehmung der (und Reaktion auf die) gleichen Umweltbedingungen. Diese fiktiven Lebensformen existieren zunächst nicht in einer fiktionalen Welt, sondern in unserer aktuell sich entfaltenden Gegenwart. Die Erzählung, in welcher diese fiktiven Lebensformen existieren ist daher weniger eine fiktionale als eine spekulative. Und sie regt an, diese Spekulation auf sich selbst als Betrachter*in zu projizieren und erreicht so die Aktivierung der Betrachter*innen.

Die Tatsache, dass dabei die Reaktionen auf Betrachter*innen und die Umwelt in einer nicht-mechanistischen Weise erfolgen (teilweise schlicht, weil die Sensoren immer wieder fehlerhaft ausgelesen werden, teilweise, weil die Algorithmen dahinter mit Zufallsgeneratoren arbeiten), lässt uns eine Art inneres Leben in den Objekten erkennen. Sie sind keine Abspielgeräte, die etwas reproduzieren, sondern entwickeln sich immer fort und produzieren ihren Status stets neu.

Dass dieses generative Gegenüber nicht an die Stelle des menschlichen treten kann scheint offensichtlich, trotzdem zeigen diese Arbeiten die Möglichkeit und Wirksamkeit eines dialogischen Verhältnisses zum Kunstwerk. Dieses Verhältnis bedingt wiederum eine spezifische Subjektkonstitution, die vor allem durch ihre Relationalität begründet ist – zum Werk, zu seiner Umwelt, zu den anderen Präsenzen im Raum – und dadurch auch eine spezifisch relationale Verantwortung bedingen kann. Gerade in der Frage um unser Verhältnis zu unseren nicht-menschlichen Mitlebewesen, die diese letzteren Arbeiten aufzuwerfen versuchen, könnte eine solche relationale Verantwortung wichtige Impulse setzen.

„Die Totalität der Relationen, die die Welt ist, konstituiert die Wesen der Welt. Es gibt weder ein natürliches noch ein menschliches Wesen, das als absoluter Ausgangspunkt der eigenen Existenz und der eigenen Handlungen gesehen werden kann. Jedes Wesen verweist auf etwas anderes: mindestens auf die unendliche Reihe von Beziehungen, von denen es ein besonderer Ausdruck ist.“

Semerari 2008, 125.

Eine ähnliche relationale Konstitution findet sich im Projekt *Deep Anatomy*, wo der Bildschirm eben kein Video zeigt, sondern eine sich entwickelnde Simulation. Diese bezieht sich hier jedoch nicht nur auf den aktuellen Zustand, sondern auch auf die dahin führende Entwicklung, was es ermöglicht, nicht nur den unmittelbaren Einfluss der Umgebung zu visualisieren, sondern eine kumulative Wirkung zu veranschaulichen. Zu dieser Ausdehnung in die Vergangenheit kommt hier auch eine geografische Ausweitung auf mehrere Punkte, an denen Sensoren platziert sind, wodurch ein Vergleich der verschiedenen Orte möglich wird und damit die Aufmerksamkeit auf die Unterschiede ihrer Umweltbedingungen

Schlusswort



118

gelenkt wird. Und durch die Auswahl der Orte (neben einer Straße, neben einem industriellen Arbeitsort, hinter einem Gebäude auf einer Rasenfläche) auch spezifisch auf den menschlichen Einfluss auf diese Umweltbedingungen und damit auch auf die sich dort befindlichen (realen und fiktiven) Lebewesen, die wiederum davon beeinflusst werden.

Dafür ging bei *Deep Anatomy* durch die nicht unmittelbar responsiven Sensoren die Illusion eines emphatischen Gegenübers verloren. Sie hing nicht nur wesentlich von der unmittelbaren Reaktionsfähigkeit der Objekte auf die Rezipient*innen ab, sondern, wie sich im Vergleich der Reaktionen auf die 3D-gedruckten Kunststoff-Sensoren-Skulpturen mit den keramischen Objekten zeigt, auch wesentlich von einer Cuteness-Ästhetik, die eine emotionale Ansprache schafft und damit einen Weg, in der gegenwärtigen Aufmerksamkeitsökonomie zu bestehen.

Eben diese Ästhetik ist jedoch in einer Art und Weise schwer vereinbar mit der Präsentation im Stadtraum, da die emotionale Ansprache nicht zuletzt auch den Urheber dieser Kreaturen erreichte, der nun nicht mehr gewillt ist, sie in ihrer Verletzlichkeit den Gefahren des öffentlichen Raumes auszusetzen, sondern eher geschütztere, semi-öffentliche Orte wie Ausstellungsräume dafür sucht.

Dass es böswillige Reaktionen gegenüber den skulpturalen Interventionen im öffentlichen Raum gibt, zeigt das Schicksal der Sensor-Skulpturen von *Deep Anatomy*, deren eine mitgenommen und eine andere aufgebrochen wurde. Reaktionen, die nicht völlig unerwartet kommen und vielleicht auch nicht völlig unberechtigt erscheinen, ist es doch wiederum ein sozialer Raum von vielen Menschen, in den diese kryptischen Interventionen unkommentiert und ungefragt gesetzt wurden. Auch diese (ungewünschten) Reaktionen sind eine Form der Reaktion auf die Werke, Zeugin der Aufmerksamkeit, die ihnen entgegengebracht wurde.

✂ Da diese Forschungsarbeit keine normativen Schlussfolgerungen über den städtischen Raum zieht, sondern eine solche Interpretation der Ergebnisse den Rezipient*innen überlassen möchte, bleibt nur, für

die eigene Arbeit Schlussfolgerungen oder spekulative Ausblicke zu schaffen.

Die Möglichkeit der Sonifizierung als emotionalisierte Ansprache, die sich gleichzeitig der Überladung des öffentlichen Raumes durch visuelle Medien etwas entzieht, zeigt Möglichkeiten für die Weiterentwicklung meiner künstlerischen Praxis. Diese können jedoch nicht darin bestehen, nun auch die auditive Dimension des öffentlichen Raumes zu kolonisieren, sondern im Gegenteil in einer Umkehrung der Einflussrichtung.

Eine Form der Zeitlichkeit als verschiedene Skalen von zeitlichem Erleben, die in der Arbeit *Deep Anatomy* visuell angeklungen ist, auditiv umzusetzen, ist einer der Pläne, die aus den Arbeiten hier hervorgegangen sind. Sie würde es den Betrachter*innen wiederum erlauben, die Welt mit anderen Sinnen wahrzunehmen, diesmal nicht auf verschiedene Messgrößen bezogen, sondern auf zeitliche Maßstäbe. Verschiedene saisonale Zyklen und deren langsame Veränderungen der Natur zeitlich komprimiert als Töne und Rhythmen zu hören, würde einmal mehr erlauben, den anthropozentristischen Standpunkt zu verlassen und neue Perspektiven zu entdecken. Dazu müsste, wie in *Epizoons*, wiederum eine übergreifende Erzählung gefunden werden, und eine spezifische Form des Interfaces, die es erlaubt das Prinzip der Übertragung zu erkennen und die Sounds, wenn auch in abstrakter Weise unserer Umgebung und ihren Veränderungen zuzuordnen zu können.

Das bedeutet also – wie in *Deep Anatomy* begonnen – die geografische Konstitution öffentlicher Räume weiterhin zu nutzen, aber nicht um in ihnen an gewissen Orten Videos zu präsentieren oder Aktionen zu setzen, sondern um eine Art virtuelle Translokation der Rezipient*innen an jene Orte zu erreichen, indem mediale Erlebnisse auf sie verweisen und von ihnen beeinflusst werden.

Für meine Arbeit ist dies eine Verlagerung davon, mediale Produkte in den Stadtraum zu bringen, in Richtung des Versuches, unsere kollektiven Lebensräume – Stadt und Land gleichermaßen – in einer spezifischen Art und Weise medial zu transportieren und zu transformieren. Eine Weise, die nicht nur eine virtuelle räumliche

Translokation ermöglicht – also sich an einem anderen Ort zu wähen und den dortigen Gegebenheiten ausgesetzt – sondern eine über die Grenzen der unmittelbaren menschlichen Wahrnehmungsfähigkeit hinaus. Es wäre der Versuch, unsere Umwelt auf eine Art und Weise erfahrbar zu machen, die die menschliche Wahrnehmung dezentralisiert und so versucht, eine neue Art der Verantwortung und Sorge gegenüber unserer Umwelt und allen ihren Lebensräumen und Bewohner*innen zu entwickeln.

Anhang

Dank

Mein herzlicher Dank gilt allen, die mich in den letzten Jahren begleitet haben.

Vor allem aber

Fred für das mich auf diesen Weg bringen und auf ihm begleiten und Sabine für die Betreuung immer dann, wann ich sie verlangte; Gabriel für die unbeabsichtigte Starthilfe, die guten Ideen und die fruchtbare Zusammenarbeit; den Mitarbeiter*innen der MJA und den Kids in Basel für das Öffnen des Zugangs zu ihrer Welt, ihrer Stadt; Jan und Moritz für zahlreiche inspirierende Gespräche, eklektische Filmabende, Ideen und Zeit; allen Menschen von *Umkämpftes Basel* und *Stadt für Alle* für die Ideen und Diskussionen; Hanes, Maura, Marcel und Sirkka von der *DOGO Residenz* für Zeit und Raum und Inspiration; Chri für Ermutigung, Kritik und Herberge; Anna, Angela, Micha, Mio und Pipa für ein trautes Heim; Anja für die Gastfreundschaft an dem schönsten Ort, um eine Dissertation zu überarbeiten und Gioia, Dave, Art und Taro für die Versuche, mich von dieser Überarbeitung abzuhalten; Dominik für biologische und andere Fachsimpeleien; Matthias für die Hilfe am Aufbau der Ausstellung; Johanna und Hermann für Zeit und Raum und die Werkzeuge, kreativ zu sein und für einen korrigierenden Blick von aussen; Micha für die Bereitschaft, dem Ding eine Form zu geben; Kathi, Tamara und Isabella für die Diskussionen und die inspirierende Zusammenarbeit; und dem Schweizerischen Nationalfonds, der Hochschule Luzern und der Kunstuniversität Linz für die finanzielle und institutionelle Unterstützung.

Und Inga für alles.

Medienverzeichnis

- ① Jürgen Buchinger und Gabriel Meisel, *Platz da!*, 2021, Aktion am Theodorskirchplatz, Basel. Foto: Jürgen Buchinger.
- ② Umkämpftes Basel, *R.I.P Altes Haus*, 2021. Tag 1, Projektion von *Zur Wohnungsfrage: Eine Odyssee – Teil 1: Interview* von Jürgen Buchinger. Foto: Jürgen Buchinger.
- ③ Krzysztof Wodiczko, *Sans Papiers*, 2006, Kunstmuseum Basel. Foto: Unbekannt.
- ④ Jenny Holzer, *In Memoriam*, 2020, Hamburger Kunsthalle, URL: <https://www.hamburger-kunsthalle.de/jenny-holzer-memoriam-1>.
- ⑤ Interview mit Jürgen Buchinger, *DOGO Residenz für neue Kunst*, Lichtensteig, April 2022. Video: Hanes Sturzenegger. HD-Video, 10:24 Min., URL: <https://dogoarchiv.ch/juergen-buchinger/>
- ⑥ Jürgen Buchinger, *Epizoon Interaction Video*, 2024. HD-Video, 01:11 Min., URL: <https://vimeo.com/908276559/0e0d5056d9>
- ⑦ Autoethnografische Beobachtungen im Zuge der Arbeit *Platz da!*, Vortrag von Jürgen Buchinger, Research Colloquium, 03.05.2022, Hochschule Luzern. Zoom-Recording, 00:39 Min., URL: <https://vimeo.com/938284308/31ded47bfc>
- ⑧ Sticker und Graffiti in Basel. Foto: Jürgen Buchinger.
- ⑨ Jürgen Buchinger und Gabriel Meisel, *Platz da!*, 2021. Episode 1: Erlenmatt, HD-Video, 09:23 Min., URL: <https://vimeo.com/626453596>
- ⑩ Jürgen Buchinger und Gabriel Meisel, *Platz da!*, 2021. Dokumentation, HD-Video, 01:56 Min., URL: <https://vimeo.com/672817114>
- ⑪ Jürgen Buchinger und Gabriel Meisel, *Platz da!*, 2021. Installationsansicht, Basel. Foto: Jürgen Buchinger.
- ⑫ Jürgen Buchinger und Gabriel Meisel, *Platz da!*, 2021. Installationsansicht, Basel. Foto: Jürgen Buchinger.
- ⑬ Jürgen Buchinger, *Zur Wohnungsfrage: Eine Odyssee*, 2020, Ausstellungsansicht Mattenstrasse 74/76, Basel. Foto: Jürgen Buchinger.
- ⑭ Umkämpftes Basel, *Virtueller Stadtrundgang* (Entwurf), 2021. Video, 01:10 Min., URL: <https://vimeo.com/987957676/1cdcd490f3>
- ⑮ Umkämpftes Basel, *R.I.P Altes Haus*, 2021. Tag 1, Projektion von *Abriss Müllheimerstrasse*. Foto: Jürgen Buchinger.

- ⑩ Anekdote zur Aktion *R.I.P Altes Haus*, Vortrag von Jürgen Buchinger, Research Colloquium, 03.05.2022, Hochschule Luzern. Zoom-Recording, 01:34 Min., URL: <https://vimeo.com/938178182/02dc7b4ae9>
- ⑪ Umkämpftes Basel, *R.I.P Altes Haus*, 2021. Plakat.
- ⑫ Umkämpftes Basel, *R.I.P Altes Haus*, 2021. Tag 2, Vortrag von Armin Biehler: *Zusammen Leben – Zusammen Kämpfen: Die Kommune Kleinhüningen*. Foto: Jürgen Buchinger.
- ⑬ *Mixotricha paradoxa*, ein wasserbewohnender Vertreter der Protisten, ist aus mindestens fünf verschiedenen Lebewesen zusammengesetzt. Quelle: Margulis 1998, 86. (Bildunterschrift ebd., Zeichnung von Kathryn Delisle).
- ⑭ Jürgen Buchinger, *Acts of Noticing* (unfinished), 2021. Videostill.
- ⑮ Jürgen Buchinger/Therimu, *A belated discovery (The Songs of Epizoons)*, Stereo-Audio, 8:33 Min., URL: https://soundcloud.com/juergen_buchinger/a-belated-discovery/s-B4qqR020fr7
- ⑯ Jürgen Buchinger, *Epizoon Interaction Video*, 2024. HD-Video, 01:11 Min., URL: <https://vimeo.com/908276289>
- ⑰ Rasterelektronenmikroskop-Aufnahme des Protisten *Mixotricha paradoxa*. Quelle: Margulis 2010, 1530, fig. 6.
- ⑱ Jürgen Buchinger, Skizze zu *Epizoons*, 2022.
- ⑲ Schrühbrand im selbstgebauten Raku-Ofen. Foto: Jürgen Buchinger
- ⑳ Glasurbrand. Foto: Inga Federe.
- ㉑ Raku-Keramik. Quelle: Rolf Kaestner, Raku-Werkstatt-Worpswede, URL: <https://www.raku-werkstatt-worpswede.de/raku.html>
- ㉒ Die Salzwassermuschel *Liconcha hieroglyphica*. Quelle: Brian Carnell, URL: <https://brian.carnell.com/articles/2022/liiconcha-hieroglyphica/>
- ㉓ Stochastische Irrfahrt (Random Walk), visualisiert in Processing. Quelle: Jürgen Buchinger.
- ㉔ Jürgen Buchinger, *Untitled (Epizoon)*, 2022, Prozessfoto, Basel. Foto: Jürgen Buchinger.
- ㉕ Illustration des Prozesses der Granularsynthese. Quelle: Williamson/Murray-Smith 2002, 7, fig. 4. (Bildunterschrift ebd.)
- ㉖ g2-Synthesizer, Übersicht. Quelle: Jürgen Buchinger.
- ㉗ g2-Synthesizer, Edit-Mode. Quelle: Jürgen Buchinger.
- ㉘ *Untitled (Epizoon)*, 2022, Schaltplan. Quelle: Jürgen Buchinger.
- ㉙ Jürgen Buchinger, *Untitled (Epizoon)*, 2023, Code in PureData. Quelle: Jürgen Buchinger.

- ㉚ Programmcode für g2-Synthesizer auf GitHub. Autor: Jürgen Buchinger. URL: <https://github.com/flashmaster-b/g2>
- ㉛ Jürgen Buchinger, *Untitled (Epizoon)*, 2022, Ausstellungsansicht Projekt-raum M54, Basel. Foto: Jürgen Buchinger.
- ㉜ Jürgen Buchinger, *Untitled (Epizoon)*, 2022, Ausstellungsansicht DOGO Totale, Lichtensteig. Foto: Hanes Sturzenegger.
- ㉝ Jürgen Buchinger, *Untitled (Epizoon)*, 2022, Ausstellungsansicht Projekt-raum M54, Basel. Foto: Jürgen Buchinger.
- ㉞ Jürgen Buchinger, *Deep Anatomy*, 2022, Animation excerpt, HD-Video, 02:54 Min., URL: <https://vimeo.com/962051980/f8387d4a95>
- ㉟ Jürgen Buchinger, *Deep Anatomy*, 2022, Installationsansicht Sensor, Viskosistadt, Luzern-Emmenbrücke. Foto: Jürgen Buchinger.
- ㊱ Jürgen Buchinger, *Deep Anatomy*, 2022, Installationsansicht, Hochschule Luzern, Luzern-Emmenbrücke. Foto: Julian Rupp.
- ㊲ Jürgen Buchinger, *Deep Anatomy*, 2022, Installationsansicht, Hochschule Luzern, Luzern-Emmenbrücke. Foto: Jürgen Buchinger.
- ㊳ Jürgen Buchinger, *Deep Anatomy*, 2022, Installationsansicht, Hochschule Luzern, Luzern-Emmenbrücke. Foto: Julian Rupp.
- ㊴ Jürgen Buchinger, *Deep Anatomy*, 2022, Sensor-Skulptur nach zwei Wochen Ausstellung im öffentlichen Raum. Foto: Jürgen Buchinger.
- ㊵ Jürgen Buchinger, *It's business, that's all it is*, 2023, HD-Video, 14:53 Min, URL: <https://vimeo.com/831783649/d558ebb6b5>.
- ㊶ Jürgen Buchinger, *A Commodity is a Mysterious Thing*, HD-Video, 02:04 Min., URL: <https://vimeo.com/963038301/3c69744508>.
- ㊷ Jürgen Buchinger, *It's business, that's all it is*, 2023, Installationsansicht, Villa Renata, Basel. Foto: Jürgen Buchinger.
- ㊸ Jürgen Buchinger, *It's business, that's all it is*, 2023, Installationsansicht, Villa Renata, Basel. Foto: Jürgen Buchinger.
- ㊹ Jürgen Buchinger, *Making Public Space*, 2024, Ausstellungsansicht, splace am Hauptplatz, Linz.
- ㊺ Jürgen Buchinger, *Making Public Space*, 2024, Ausstellungsansicht, splace am Hauptplatz, Linz.
- ㊻ Jürgen Buchinger, *Making Public Space*, 2024, Ausstellungsansicht, splace am Hauptplatz, Linz.
- ㊼ Jürgen Buchinger, *Making Public Space*, 2024, Ausstellungsansicht, splace am Hauptplatz, Linz.
- ㊽ Jürgen Buchinger, *Making Public Space*, 2024, Ausstellungsansicht, splace am Hauptplatz, Linz.
- ㊾ Jürgen Buchinger, *Deep Anatomy*, 2022, Installationsansicht Sensor, Viskosistadt, Luzern-Emmenbrücke. Foto: Jürgen Buchinger.

Bibliografie

- Abd'Rabbou, Malika. 2016. *Evaluation „Das Sofa“*, Basel: Mobile Jugendarbeit (unpubliziert).
- Adorno, Theodor W. 1958. *Der Essay als Form*. In: *Noten zur Literatur I*, 9–49. Frankfurt am Main: Suhrkamp.
- Barthes, Roland. 1980. *La chambre claire: note sur la photographie*. Paris: Gallimard Seuil.
- Benjamin, Walter. 1936. *Das Kunstwerk im Zeitalter seiner technischen Reproduzierbarkeit*, in: Ders. 1963. *Drei Studien zur Kunstsoziologie*, 7–44. Frankfurt am Main: Suhrkamp.
- Berger, John. 1977. *Why Look at Animals*. In: Ders. 1980. *About Looking*, 5–28. New York: Vintage International.
- Braidotti, Rosi. 2013. *The Posthuman*. Cambridge, UK/Malden, MA, USA: Polity Press.
- Buchinger, Jürgen. 2020a. *Dokumentarische Videoinstallationen zwischen aktiver Wahrnehmung, politischem Engagement und Kommodifizierung*. Luzern: Hoschschule Luzern – Design Film Kunst (unveröffentlichte Master-Thesis).
- Buchinger, Jürgen. 2020b. *Exposée „Making Public Space“*, unveröffentlicht.
- Buchinger, Jürgen. 2021. *Exposée „Making Public Space“*, unveröffentlicht.
- Buchinger, Jürgen. 2022a. *Ausstellungstext „Epizooten“*, DOGO Totale, November, Lichtensteig.
- Buchinger, Jürgen. 2022b. *Art and Subjecthood: Über Subjektkonstitutionen generativer Kunstwerke*, Vortrag an der Tagung „Multiperspektivik und Inter-subjektivität in der Inszenierung zeitbasierter Medien im Raum“, 9.–10. Juni 2022, Hochschule Luzern – Design Film Kunst.
- Burckhardt, Lucius. 2006. *Warum ist Landschaft schön? Die Spaziergangs-wissenschaft*, hg. v. Markus Ritter und Martin Schmitz. Berlin: Schmitz.
- Busch, Kathrin. 2015. *Essay*. In: *Künstlerische Forschung: ein Handbuch*, hg. v. Jens Badura, Selma Dubach, Anke Haarmann, Dieter Mersch, Anton Rey, Christoph Schenker, Germán Toro, und Sigrid Adorf, 235–38. Zürich Berlin: Diaphanes.
- Damianisch, Alexander. 2024. *The New Research Program*. In: *Tender Digitality*, hg. v. Charlotte Axelsson, 78–83. Karlsruhe: Slanted Publishers.
- Debord, Guy. 1955. *Introduction to a Critique of Urban Geography*. In: *Les Lèvres Nues*, Nr. 6.

- Haraway, Donna. 1988. *Situated Knowledges: The Science Question in Feminism and the Privilege of Partial Perspective*. *Feminist Studies* 14 (3): 575.
- Haraway, Donna. 2003. *The companion species manifesto: dogs, people, and significant otherness*. Paradigm 8. Chicago: Prickly Paradigm Press.
- Haraway, Donna. 2016. *Staying with the Trouble: Making Kin in the Chthulucene*. Durham: Duke University Press.
- Harvey, David. 2012. *Rebel Cities: From the Right to the City to the Urban Revolution*. London/New York: Verso.
- Kelle, Helga. 2004. *Ethnographische Ansätze*. In: *Handbuch Gender und Erziehungswissenschaften*, hg. v. Edith Glaser, Dorle Klika, and Annedore Prengel, 636–50. Bad Heilbrunn: Klinkhardt.
- Kracauer, Siegfried. 1926. *Kult der Zerstreuung*, in: Ders. 1977. *Das Ornament der Masse*, hg. v. Karsten Witte. 311–319. Frankfurt am Main: Suhrkamp.
- Krajina, Zlatan. 2014. *Negotiating the Mediated City: Everyday Encounters with Public Screens*. Comedia. New York: Routledge.
- Lefèbvre, Henri. 2016. *Das Recht auf Stadt*. Übersetzt von Birgit Althaler. Hamburg: Edition Nautilus.
- Leser, Irene. 2021. *Zwischen Kunst und Wissenschaft: Zur Rolle performativer Sozialforschung im Wissensbetrieb*. In: *Begegnen, Bewegen und Synergien stiften: Transdisziplinäre Beiträge zu Kulturen, Performanzen und Methoden*, hg. v. Marc Dietrich, Irene Leser, Katja Mruck, Paul Sebastian Ruppel, Anja Schwentesius und Rubina Vock, 121–35. Wiesbaden: Springer Fachmedien Wiesbaden.
- Lukács, Georg. 1910. *Über Wesen und Form des Essays. Ein Brief an Leo Popper*. In: *Deutsche Essays: Prosa aus zwei Jahrhunderten*, Bd. 1: *Essays avant la lettre*, hg. v. Ludwig Rohner. 1972. 27–61. München: Deutscher Taschenbuch Verlag.
- Marchart, Oliver. 2011. *The Curatorial Function - Organizing the Ex/position*. Hg. v. Marianne Eigenheer, Barnaby Drabble, und Dorothee Richter, in: *Curating Critique*, OnCurating, Nr. 9.
- Margulis, Lynn. 1998. *Symbiotic Planet: A New Look at Evolution*. New York: Basic Books.
- Margulis, Lynn. 2010. *Symbiogenesis. A New Principle of Evolution Rediscovery of Boris Mikhaylovich Kozo Polyansky (1890–1957)*, in: *Paleontological Journal*, Vol. 44, Nr. 12, 1525–1539.
- Möbius, Hanno. 1991. *Das Abenteuer ‚Essayfilm‘*. In: *Versuche über den Essay-film*, Bd. 10, *Augen-Blick*, hg. v. Hanno Möbius. Marburger Hefte zur Medienwissenschaft, 10–21. Marburg: Institut für Neuere Deutsche Literatur, Philipps-Universität Marburg.
- Mininni, Giuseppe. 2008. *Die diskursive Konstitution der Objekte-Subjekte*, in: *Subjekt, Objekt, Repräsentation: Zwischen Konstitution und Konstruktion*, hg. v. Luigi Pastore. Frankfurt am Main et al.: Peter Lang, Internationaler Verlag der Wissenschaften.

Ploder, Andrea. 2021. *Evokative Autoethnografie*. In: Begegnen, Bewegen und Synergien stiften, hg. v. Marc Dietrich, Irene Leser, Katja Mruck, Paul Sebastian Ruppel, Anja Schwentesius, und Rubina Vock, 155–72. Wiesbaden: Springer Fachmedien.

Rascaroli, Laura. 2017. *How the essay film thinks*. New York: Oxford University Press.

Reichle, Ingeborg. 2009. *Art in the Age of Technoscience: Genetic Engineering, Robotics, and Artificial Life in Contemporary Art*. Wien/New York: Springer.

Ruf, Oliver. 2024. *Tactile Media*. In: Tender Digitality, hg. v. Charlotte Axelsson, 48–55. Karlsruhe: Slanted Publishers.

Schreier, Silvana. 2021. *Neue Trendsporthalle im Basler Hafen: Regierung sistiert Projekt «Stadtterminal*. In: bz Basel, 26.01.2021, URL: <https://www.bzbasel.ch/basel/neue-trendsporthalle-im-basler-hafen-regierung-sistiert-projekt-stadtterminal-ld.2090374> [23.12.2021]

Semerari, Furio. 2008. *Sozialkonstitution und individuelle Verantwortung*, in: Subjekt, Objekt, Repräsentation: Zwischen Konstitution und Konstruktion, hg. v. Luigi Pastore. Frankfurt am Main et al.: Peter Lang, Internationaler Verlag der Wissenschaften.

Sennett, Richard. 2002 [1977]. *The Fall of Public Man*. London: Penguin.

Steyerl, Hito. 2011. *The Essay as Conformism: Some Notes on Global Image Economies*. In: Essays on the Essay Film, hg. v. Nora M. Alter und Timothy Corrigan, 276–85. Film and Culture. New York: Columbia University Press.

Strübing, Jörg. 2018. *Grounded Theory*. In: Ders., Qualitative Sozialforschung, 121–44. De Gruyter.

Tsetung, Mao. 2017 [1968]. *Worte des Vorsitzenden Mao*. Essen: Neuer Weg.

Umkämpftes Basel, *Statement*, YouTube-Kanal, URL: <https://www.youtube.com/@umkampftesbasel8113> [03.05.2024].

Vitzcarrondo-Laboy, Angelik. 2023. *Ernsthaft Niedlich*. Kunstforum International 289 (Cuteness): 106–115. URL: <https://www.kunstforum.de/artikel/ernsthaft-niedlich/>.

Williamson, John und Roderick Murray-Smith. 2002. *Audio feedback for gesture recognition*. Technical Report TR-2002-127, Department of Computing Science, University of Glasgow, Glasgow G12 8QQ.

Verzeichnis der künstlerischen Arbeiten

Jürgen Buchinger und Gabriel Meisel, *Platz da!*, 2021, Aktionen im öffentlichen Raum, Videos im öffentlichen Raum.

Umkämpftes Basel, *R.I.P Altes Haus*, 2021, grossformatige Projektion im öffentlichen Raum, Diskussionen, Vorträge.

Umkämpftes Basel, *Virtueller Stadtrundgang*, 2021, HD-Video (unfertig).

Jürgen Buchinger, *Acts of Noticing*, HD-Video & interaktive Installation, Farbe, Ton, 3D-Animation, fotogrammetrische Scans (unfertig).

Jürgen Buchinger, *Untitled (Epizoon)*, 2022, Raku-Keramik, Einplatinencomputer mit individueller Software, Microcontroller mit individueller Software, Sensoren, Lautsprecher; ca. 42 x 25 x 25 cm.

Jürgen Buchinger, *Untitled (Epizoon)*, 2022, Raku-Keramik, Einplatinencomputer mit individueller Software, Microcontroller mit individueller Software, Sensoren, Lautsprecher; ca. 30 x 23 x 30 cm.

Jürgen Buchinger, *Deep Anatomy*, 2022, Computer-Simulation, 2 Flatscreens, Computer mit individueller Software, Microcontroller mit individueller Software, Sensoren, 3D-gedruckte Skulpturen.

Jürgen Buchinger, *Untitled (Epizoon)*, 2023, Keramik, Einplatinencomputer mit individueller Software, Microcontroller mit individueller Software, Sensoren, Lautsprecher; ca. 50 x 27 x 27 cm.

Jürgen Buchinger, *It's business, that's all it is*, 2024, Installation mit 2-Kanal HD-Video und CCTV, 2 grosse Bildschirme, Lautsprecher, speziell angefertigtes Kamera-Gerät mit individueller Software, CRT-Monitor, Computer mit individueller Software.

Ausstellungen

Making Public Space, Einzelausstellung, splace am Hauptplatz, Linz (AT), Oktober 2024.

Platz da!

Platz da! Fünf Episoden auf Basler Jugendplätzen, Basel (CH), Dezember 2021.

R.I.P Altes Haus

R.I.P Altes Haus, Basel (CH), Mai 2021.

Epizoons

Lynkeus Traum, Gruppenausstellung, Kunstuniversität / Ars Electronica Festival, Linz (AT), September 2024.

BestOFF Sommerfrische, Gruppenausstellung, Salzkammergut Festwochen, Gmunden (AT), Juni – Juli 2024.

Your Own Spaces: Multiperspectivity and Spatial Practices in Audio/Visual orms of Knowledge Production, Gruppenausstellung und internationale Konferenz, Hochschule Luzern – Design Film Kunst, Luzern (CH), März 2024.

Not Quite King, Not Quite Fish, Gruppenausstellung und internationales Symposium, SODAS2123 Cultural Center, Vilnius (LT), November 2023.

OPEN STUDIO, Gruppenausstellung, Atelier im Surinam, Basel (CH), Dezember 2022.

DOGO Totale, Gruppenausstellung, Dogo Residenz, Lichtensteig (CH), November 2022.

Dimensions of Animation, Gruppenausstellung, Hochschule Luzern – Design Film Kunst, Luzern (CH), November 2022.

Entrée & Hommage, Gruppenausstellung, Projektraum M54, Basel (CH), September 2022.

Deep Anatomy

Your Own Spaces: Multiperspectivity and Spatial Practices in Audio/Visual Forms of Knowledge Production, Gruppenausstellung und internationale Konferenz, Hochschule Luzern – Design Film Kunst, Luzern (CH), März 2024.

Dimensions of Animation, Gruppenausstellung und internationale Konferenz, Hochschule Luzern – Design Film Kunst, Luzern (CH), November 2022.

It's business, that's all it is

OPEN STUDIO, Gruppenausstellung, Atelier im Surinam, Basel (CH), Jänner 2024.

Werbung & Überwachung(skapitalismus), Filmscreening, Carambolage, Basel (CH), Oktober 2023.

It's business, that's all it is, Einzelausstellung, Villa Renata Garage, Basel (CH), August 2023 – September 2023.

Impressum

Lektorat: Johanna Buchinger

Gestaltung: Studio HübnerBraun, Michael Hübner

Druck und Bindung: CPI books, Ulm

Schriften: GT Sectra, Neue Haas Grotesk Text Pro

Papiere: Fischer Papier Werkdruck

Bildnachweise Cover:

V.o.n.u: Jürgen Buchinger und Gabriel Meisel, *Platz da!*, 2021.

Episode 1: Erlenmatt, Filmstill; wie ①; wie ③⑧.

© 2024 Jürgen Buchinger

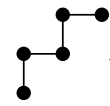
© für die Texte: Jürgen Buchinger

© für die Medien: siehe jeweilige Medienverweise

Mit Unterstützung von:

Moving In
Every Direction

HSLU Hochschule
Luzern

 **Schweizerischer
Nationalfonds**

Kunstuniversität zu Linz
University of Arts zu Linz



CC BY-NC-ND 4.0 International
Namensnennung - Nicht-kommerziell - Keine Bearbeitung 4.0 International