

Sophie Ribbe und Annette Urban

EDITORIAL: WORKING ON IT

ZEITGENÖSSISCHES ARBEITEN UND DIGITAL-MEDIALE PRODUKTION IN DER GEGENWARTSKUNST

Im Zuge der immer tiefer in unseren Alltag vordringenden Digitaltechnologien und entsprechenden (digital-)medialen Praktiken wenden sich die seit Jahrzehnten breit geführten Debatten um die Digitalisierung verstärkt der Verschränkung der verschiedenen Lebensbereiche zu. Denn zwischen Freizeit, Konsum, Information, Unterhaltung, Sozialleben und Arbeitswelt lässt sich infolgedessen vielfach nur noch schwer unterscheiden. Die damit verbundenen Transformationen des Arbeitens sind spätestens durch die Corona-Pandemie wie in einem Brennglas hervorgetreten: Seien es die digitale Telearbeit im Homeoffice, der im Stadtraum gut zu beobachtende Anstieg der Logistik, von Paketboten bis hin zu farbenfroh berucksackten Fahrradkurieren für digitale Dienstleister, der weniger sichtbare Zuwachs von über Plattformen organisierter, oft ebenso prekarierteter Gig Work von digitalen Selbstständigen oder aber die in anderen, besonders reproduktiven und pädagogischen Arbeitsfeldern zutage tretende Schwierigkeit, digital auf Distanz zu gehen.¹

Mit dem Verschwinden der genannten Bereiche haben sich auch die Umgangsweisen mit dem Computer als zwar universaler, aber doch primär zu Arbeitszwecken vorgesehener Rechenmaschine radikal entdifferenziert – begonnen schon mit dem nicht von ungefähr so genannten Personal Computer und erst recht mit den heute immer mehr Funktionen vereinenden, mobilen und smarten Endgeräten.² Diese haben nicht zuletzt für eine bis dahin unbekannte Verschmelzung mit den Kameramedien Fotografie, Film bzw. Video und im Verbund mit Online-Plattformen wie YouTube und Messenger-Diensten für eine ebenso ubiquitäre Produktion wie Verbreitung von Medieninhalten, in erster Linie vernakulärer Handyfilme und -fotos, gesorgt.³

Wann wird es infolgedessen überhaupt (noch) als Arbeit wahrgenommen, wenn jemand eine Kamera in die Hand nimmt? Welche Rolle spielt dabei, wie sich die Subjekt-/Objekt-Positionen filmischer Produktion verteilen, d.h. wer auf wen die Kamera richtet? Zielt sie auf die Anderen, die traditionell in den Fokus von berichterstattenden und (sozial-)dokumentarischen TV- und Filmformaten rücken, oder doch auf das Selbst, wie im Fall einer jungen Frau, die sich mittels Mobiltelefon ins mediale Spiegelbild des

eigenen Antlitzes versenkt? Weder anhand von Produktionsaufbau, -technik oder -studio noch umgekehrt anhand eines reflexiv auf das Selbst gelenkten, körperbezogenen Umgangs mit der Kamera, so verdeutlichen es die künstlerischen Adaptionen solcher Formate bei Ida Kammerloch (Abb. 1) und Stefan und Benjamin Ramírez Pérez (Abb. 2, 3) gleich in zugespitzter Weise, lässt sich eine zwingende Differenz zwischen professionellen, kommerzialisierten und amateurhaft-selbstgemachten, vielleicht sogar emanzipatorischen Medienpraktiken aufrechterhalten.⁴



Abb. 1: Ida Kammerloch: *Resusci Anne*, 2020, HD-Video (Farbe, Ton), 7 Min., Still.

Schließlich spielt Kammerloch, indem sie sich selbst bei ihrer medialen Arbeit als Künstlerin in Szene setzt,⁵ ebenso mit Topoi und Verfahren der feministischen Medienkunst wie mit denjenigen heutiger Beauty-Bloggerinnen. Und die Brüder Ramírez Pérez bedienen sich zwar des aufwendigen Apparats von Film- und TV-Produktionen, verstricken die Hauptfigur ihrer ‚Dokumentation‘ aber in ein komplexes Geflecht unterschiedlicher medialer Verfahren des Inszenierens und Inszeniert-Werdens,⁶ indem die Protagonistin sich u.a. als TV-Presenterin an die Zuschauer*innen wendet und die Künstler ihrerseits als Regisseure eines Making-ofs in Erscheinung treten.



Abb. 2 und 3: Stefan und Benjamin Ramírez Pérez, *Confluence*, 2018, HD-Video (Farbe, Ton), 21 Min., Stills., 07:22 Min. und 09:35 Min.

Als mindestens so entscheidend für die (digital-)medialen Produktionsverhältnisse wie die derart ins Bild gerückten Apparaturen und Geräte müssen daher deren sich der Darstellung noch stärker entziehenden Infrastrukturen gelten, die gewissermaßen – nach einer ersten Phase der noch emphatisch so genannten Fernsehkunst – schon einen wesentlichen Antipoden für die frühen Medienkünstler*innen bildeten, in Gestalt des massenmedial und industriell organisierten Kinos und Fernsehens. Gegen deren monopolistischen, künstlerische Experimente oft ausschließenden Zugang zu Produktionstechnik und Distributionskanälen konturierten sich dem Slogan „VT≠TV“⁷ gemäß u.a. der aktivistisch-künstlerische Zugriff auf die bald darauf für den Consumermarkt erschlossene Videotechnologie und die umgekehrt dezidiert musealisierte Ausgestaltung als Videoskulptur. Doch auch solche ehemals klaren Frontstellungen haben sich lange aufgelöst bzw. verwischt. So lässt sich für das Arbeiten mit Medien wie für Arbeit generell feststellen, dass global vernetzte, ‚intelligente‘ Maschinen und Plattformen, algorithmische Mess-, Kontroll- und Feedback-Verfahren und virtualisierende Technologien meist unterschwellig unsere Produktionsstrukturen und Arbeitswelten prägen. Dabei haben sich weder die techno-utopischen noch -dystopischen Visionen einer Welt ohne körperliche Arbeit bzw. der Totalisierung von Produktivitätszwängen eingelöst.⁸ Vielmehr muss die unhintergehbare Komplizenschaft digitaler Medien mit kapitalistischen Verwertungsketten stets mitbedacht werden.⁹ Aus medienkulturwissenschaftlicher Sicht offenbart sich in erster Linie ein Zusammenspiel menschlicher und nichtmenschlicher, technischer Akteure, das mit den dazugehörigen digitalen Werkzeugen auch das Konzept ‚Arbeit‘ grundlegenden Transformationen zuführt. Digitalität, so lässt sich anschließend an Felix Stalder sagen, realisiert sich als ein umfassendes „Set von Relationen“, das u.a. die „Produktion, Nutzung und Transformation materieller und immaterieller Güter“ umfasst.¹⁰ Andersherum betrachtet erschließen sich digitale Maschinen und Apparate und ihre Funktion als Medien zwischen Menschen und Objekten erst durch ihre Einbettung in gesellschaftliche Gebrauchsweisen und kulturelle Praktiken und dabei zentral auch durch die Dynamik von ‚Arbeit‘.

Diesen Wechselverhältnissen von Arbeit, Produktion und digitalen Medien geht die aktuelle Ausgabe von GA2 mit Blick auf die zeitgenössische, längst ihrerseits gattungsübergreifend digital-medial operierende Kunst nach. Entstanden in unterschiedlichen Kontexten, verbindet die Beiträge zunächst die gemeinsame Frage, wie die angesprochenen kollaborativen und ko-produktiven Momente¹¹ zwischen Menschen und (digitaler) Medientechnik, aber auch deren weniger sichtbaren, von Arbeits- und

Alltagspraxen sowie (Um-)Nutzungen nicht zu trennenden Infrastrukturen in der Gegenwartskunst reflektiert werden. Wie können vom historisch dominanten Konzept der körperlichen Industriearbeit abweichende und aufgrund ihres kommunikativen, als immateriell und sogar kreativ bzw. kunstnah apostrophierten Charakters¹² weniger als Arbeit wahrgenommene Tätigkeiten zuerst einmal als solche anschaulich gemacht und aus der Perspektive der gemeinhin in der Moderne selbst als Nicht-Arbeit geltenden Kunst¹³ befragt werden? Welche Rolle spielen dabei die skizzierten Grenzverwischungen zu Spiel und Freizeit, die nicht nur durch Konzepte wie playbor theoretisch greifbar werden?¹⁴ Vielmehr manifestieren sie sich auch in künstlerischen Werken wie bei Hito Steyerl und Stefan Panhans¹⁵ u.a. in einer Gamifizierung und Theatralisierung der schönen neuen Arbeitswelten bzw. sozialen Fabrik und infiltrieren bei Deniz Saridas¹⁶ den zum Tanzen freigegebenen Museumsraum. Gerade die Fixierung auf die eigene Performance, sei es im Register des Sportlichen oder der permanenten Probe, wie sie neben Panhans auch schon das kleine postfordistische Drama *Kamera läuft!*¹⁷ (Abb. 4) der gleichnamigen Gruppe anhand des Castings und hier speziell mit Blick auf den Selbstverwertungsdruck der Kulturproduzent*innen thematisiert, verweist auf die verinnerlichte Selbstoptimierung und den Produktivitätsimperativ als Problemfelder des subjektivierten und entgrenzten Arbeitens zurück.



Abb. 4: Kleines postfordistisches drama (kpd): *Kamera läuft!* Ein kleines postfordistisches Drama, 2004, Video (Farbe, Ton), 32 Min., Still.

Insofern drängt sich umgekehrt die Frage auf, inwiefern Künstler*innen im Rückgriff u.a. auf (digital-)medial gestützte (Selbst-)Beobachtung die eigenen Produktionsstra-

tegien reflektieren, aber auch ihre Position gegenüber einer massenmedialen digitalen Avantgarde neu bestimmen. Wie lässt sich das Verhältnis von gesellschaftlicher und künstlerischer Produktion vor diesem Hintergrund des Digitalen – seiner Ökonomien, Subjekte und Technologien – konturieren? Welche Veränderungen zeichnen sich dadurch im künstlerischen Arbeiten ab?

Die Texte von Eva Antunes, Jingyun Gong, Lorenza Kaib, Julia Kersting, Vilma Klingaite und Sophie Ribbe sind aus der Ausstellung *Video Works* hervorgegangen, die im Zuge eines zweisemestrigen Projektseminars von Studierenden konzipiert wurde und von Januar bis März 2020 im KUBUS der Situation Kunst in Bochum-Weitmar zu sehen war.¹⁸ Die Vorbereitung hierzu bot im Rahmen von Festivals und Rundgängen an Kunsthochschulen die Möglichkeit, direkt in Kontakt und Austausch mit den Produzent*innen junger Videokunst zu treten und nicht zuletzt aus der Praxis mehr über deren Arbeits- und Produktionsbedingungen zu erfahren. Wie eng diese wiederum mit den Präsentations- und Distributionsformen zusammenhängen, wurde in der Ausstellung schon anhand der vielfältigen Spielarten des bewegten Bildes (Abb. 5, 6) sehr gut nachvollziehbar, die von großformatigen, kino-ähnlichen Projektionen über vielkanalige Bildschirminstallationen bis hin zum interaktiven Tablet, von geradezu klassisch filmischer Produktion über Stop Motion bis hin zum YouTube-Tutorial reichten.



Abb. 5 und 6: Ausstellungsansichten *Video Works*. Künstlerisches Arbeiten im Medium des bewegten Bildes, KUBUS, Situation Kunst, Bochum-Weitmar, 30.01.–1.03.2020, © Thorsten Jorzick.

Im Umgang mit den kaum mehr trennscharf voneinander zu unterscheidenden Medien des digitalen Films und Videos rückten die eingeladenen Künstler*innen in ihren Werken oftmals deren Herstellungsprozesse mit ins Bild: In Adaption populärer Online-Formate wie Video-Tutorials wird die durch ubiquitäre Bildtechnologien vereinfachte, semiprofessionelle Medien-Produktion bei Nadja Buttendorf, Ji Su Kang-Gatto und Bastian Hoffmann etwa direkt Bestandteil des künstlerischen Arbeitens.¹⁹ Durch

dessen jeweilige Annäherung an Beauty-Tutorials, Koch-Anleitungen oder ein mehr oder weniger alltagspraktisches Up- bzw. Downcycling eröffnete sich zugleich eine Reflexion darüber, was das Kunstmachen in seiner nach wie vor ebenso handwerklichen wie kognitiv-kommunikativen Dimension und im Verhältnis zu dem unter digitalen Bedingungen keineswegs obsoleten Praxiswissen ausmacht, das, statt wie sonst implizit zu bleiben, hier exponiert wird.²⁰ Aber auch die durchaus stereotypen Gender-Zuschreibungen, die dem Kochen, Heimwerken und der Schönheitspflege auch in ihren digital-medialen Aufbereitungen und How-to-Formaten anhaften, stellen die Künstler*innen derart zur Disposition. Während das schon erwähnte filmische Making-of bei Ramírez Pérez die mit TV bzw. Film und deren arbeitsteiligen Teams assoziierte professionelle Herstellung in den Vordergrund rückt und als Gefüge von Blick-, Sprech- und Macht-Korrelationen seziert, werden bei den genannten Werkbeispielen umgekehrt die künstlerischen Selbstinszenierungen als Amateur-Produzent*in, wie digitale*r Prosumer*in oder handwerklichem DIYer, augenfällig. So ziehen Video-Plattformen wie YouTube mit ihrer charakteristischen Vermischung von amateurhaften und professionellen Produktionsstilen eine zugleich demokratisierende wie zwiespältige, oft ins private Home Studio verlagerte Produktion und Distribution nach sich:²¹ Exemplarisch führt dies Nadja Buttendorf im Zuge der Room Tour durch ihr „Green Screen Paradies“ (Abb. 7) vor, das diese (Post-)Produktionstechnik aus TV/Kino nun im Wohnumfeld verankert zeigt. Zugleich adressiert diese Verlagerung und Hybridisierung der Produktionsorte veränderte Anforderungen an künstlerische Skills oder die Aushandlung von künstlerischen Tätigkeiten als produktive Arbeit oder Nicht-Arbeit.



Abb. 7: Nadja Buttendorf: *Robotron – a tech opera, PRE-FOLGE: emotional eyebrows (room tour & squiggle eyebrows) omg*, 2018, HD-Video (Farbe, Ton), 04:13 Min., Still.

Zum anderen werden die mediale und technische Beschaffenheit von digitalem Film und Video als Werkzeug und Material selbst Thema, etwa wenn tradierte Verfahren der frühen experimentellen Videokunst wie Closed Circuit oder Video-Performance vor dem Hintergrund der globalen Bildzirkulationen im Netz und dadurch extrem erleichterten Recherchierbarkeit, Re-Medialisierung und instantanen Übertragbarkeit reaktiviert werden: Was bedeuten die digitalen Möglichkeiten des Navigierens, die Ida Kammerloch u.a. mithilfe des Cursors als Recherche- und Selektionstool exponiert, für das Taktile der digitalen Bildlichkeit, wenn die Künstlerin diese in analog-digitalen Bild-Schichtungen mit ihrem Körper und Gesicht überblendet? Und inwiefern rufen Video-Feedback-Schleifen ihrerseits multiple, in diesem Fall die Rezipient*innen involvierende Körperbilder hervor, mit denen Deniz Saridas die Besucher*innen im Ausstellungsraum zu technischen Agent*innen und Ko-Produzent*innen im künstlerischen Prozess macht?

Das Seminar „Immaterial/Digital Labor“ im Wintersemester 2021/22 wiederum beleuchtete Zusammenhänge zwischen digital-medialen Produktionsweisen und den seit Mitte der 1990er Jahre ausgearbeiteten Theorien zu ‚immaterieller‘ Arbeit,²² die sich in jüngeren Diskursen der ebenfalls oft neo-marxistisch sowie von gendertheoretischen und postkolonialen Perspektiven beeinflussten Digital Labor Studies²³ weiterentwickeln. Auf die künstlerische Auseinandersetzung mit diesen Phänomenen und Debatten beziehen sich die Beiträge von Naomi Clara Bergmann, Manisha Eichwalder, Natascha Laurier und Anna Schrepper in ihren Werkanalysen. Mit Blick auf die ‚postindustriellen‘, vor allem zeichenhafte Güter produzierenden westlichen Gesellschaften geraten auch hier Kommunikation, Affekt und Konsum sowie Kreativität als treibende Innovationskräfte digitaler Ökonomien in den Fokus, die Tiziana Terranova zufolge in Kontinuität zu den expandierenden Kulturindustrien zu verstehen sind.²⁴ Ausgerechnet das traditionell nicht-arbeitende, schöpferische Subjekt des modernen Künstlers ist somit soziologischen Theoriefiguren zufolge zum Vorbild neuer Arbeitsanforderungen avanciert.²⁵ Und emanzipatorische Agenden der 1960er Jahre – wie die Künstler- als Gesellschaftskritik,²⁶ aber auch feministisch-künstlerische Forderungen nach Selbstbestimmung, -organisation und individueller Freiheit²⁷ – haben paradoxerweise nicht selten neoliberale Ausprägungen von Selbstunternehmertum, der Entgrenzung von Arbeit und Freizeit oder flexiblen Projektarbeit vorbereitet. Mit einer derartigen Ausweitung ökonomischer Rationalisierung auch auf den Kulturbetrieb ist dieser – wie oben schon angedeutet –

zum Schauplatz kybernetischer Feedback-Strukturen geworden und haben sich Improvisation und Performance als management-affine Techniken zu erkennen gegeben.²⁸ Insofern bestätigt sich hier, dass die Ausnahmestellung der Kunst heute weniger denn je in einem sich der Arbeit und kapitalistischen Produktion kritisch entziehenden ‚Außen‘ liegen kann, sondern sie selbst als zwiespältige „Avantgarde eines ‚anderen‘ Arbeitens“²⁹ verstanden werden muss.

Dies kritisch befragend, erörtern die Autorinnen zum einen die Strategien, mit denen sich Künstler*innen wie die Gruppe kpd und Stefan Panhans in den schon erwähnten Werken dem zunehmenden Performativ-Werden von Arbeit zuwenden, wobei die sich um 2000 noch versuchsweise in die Geschichte der Arbeiter-Selbstermächtigung einreihenden Kulturproduzent*innen einer heute verschärften Entsolidarisierung in den wettbewerbsorientierten Kultur- und Kreativbranchen mit ihren sich bis zum psychisch-körperlichen Zusammenbruch selbst ausbeutenden Akteur*innen gegenüberstehen. Daneben tritt in den ausgewählten künstlerischen Werken ähnlich wie bei Nadja Buttendorfs adaptiertem Beauty-Tutorial digital labor als neuerlich feminisierte Heim-Arbeit³⁰ hervor, wobei sich Künstlerinnen wie Elisa Giardina Papa quasi im Selbstexperiment für schlecht entlohnte Mikro-Arbeit, die sogenannten Human Intelligence Tasks, verdingen. Anhand dieser zugleich ausgeweiteten und verschleierten Formen plattformbasierter digitaler Wertschöpfung durchleuchtet Papa zusätzlich die globalisierten Strukturen eines algorithmischen Taylorismus,³¹ der sich aufgrund seines Bedarfs an ‚reinen‘ Datensätzen, der menschliche Mitarbeit unerlässlich macht, als reproduktive, instandhaltende Datenarbeit deuten lässt.³² Hito Steyerl entwirft demgegenüber ein Bild der digitalen Ökonomien und ihrer Arbeiter*innen als eine „Factory of the Sun“, in der sich das kompetitive Element in den Scores eines Gaming-Szenarios widerspiegelt, dessen Figuren letztlich keine (Inter-)Aktions-Spielräume haben, sondern gespielt werden (Abb. 8). In vielen dieser Beispiele stehen wiederum die digital-medialen Produktionsmittel und ihre Allianz mit kapitalistischen Verwertungslogiken zur Diskussion: Sei es der Camcorder, der die eigene Performance einer Bewertung zuführt und bereits die Probe produktiv macht wie bei kpd, das Smartphone als Medium einer das Selbst verausgabenden, permanenten Kommunikation bei Stefan Panhans oder die in Steyerls Fiktion für die Lichtgenerierung zuständige Animationstechnologie des Motion Capture, die eine

immer genauere Übertragbarkeit menschlichen Verhaltens auf Bots ermöglicht und körperliche Arbeit digital abschöpft.

Weit über eine Ikonologie der Arbeit hinausgreifend, kreisen die in der sechsten Ausgabe von GA 2 versammelten Beiträge zusammenfassend gesagt um die Frage, wie sich im künstlerischen Umgang mit bewegten Bildern und digitalen Medien zugleich gesellschaftliche *und* künstlerische Produktion und Arbeit verhandeln.³³ Dabei zeigt sich das an sich schon spannungsreiche Verhältnis von Kunst und Arbeit angesichts der den Medien eigenen Ambivalenz besonders virulent: Schließlich sind Video und Film traditionell eng mit der erhofften Bewusstwerdung des Proletariats und der „utopischen Kritik“³⁴ an den von Dominanz und Passivität geprägten Kanälen der Kulturindustrien und Kunstproduktion verknüpft. Zugleich steht die Betonung individueller Wahrnehmung und eines persönlichen Ausdrucks im Verdacht, der Assimilation künstlerischer in postfordistische Arbeitsstrukturen Vorschub zu leisten. Und die Transformation des White Cubes in eine mediale Sphäre hat das Museum selbst zu einer produktiven Brutstätte von Bildern, Affekten, Lifestyles und kulturellen Werten werden lassen.³⁵ Nicht zuletzt lässt sich in der instantanen elektronischen Bilderzeugung durch Video eine wichtige „Realitätsbedingung für einen global vernetzten, audiovisuellen Informations- und Kommunikationstransfer in Echtzeit“ ausmachen, wodurch einmal mehr der enge Konnex zu den durch elektromagnetische und algorithmische Informationsflüsse geprägten kapitalistischen Ökonomien unterstrichen wird.³⁶



Abb. 8: Hito Steyerl, *Factory of the Sun*, 2015, Filmstill © Hito Steyerl.

Gleichwohl stellt der Konnex von digitalen Bildmedien und Technologien, Arbeit und Produktion im kunsthistorischen Forschungskontext ein Desiderat dar. Hierzu können die in dieser Ausgabe versammelten Artikel mit ihren auf detaillierten Werkanalysen beruhenden Erkenntnissen wichtige Beiträge leisten, die sich im Forschungsschwerpunkt „Work Matters. Kunst und Arbeitskultur zwischen Differenz und Transfer“ des Kunstgeschichtlichen Instituts sowie der Fakultät für Geschichtswissenschaften der Ruhr-Universität Bochum verorten und denen noch weitere Projekte folgen sollen.

Zu guter Letzt gebührt allen, die an den vorbereitenden Formaten des Forschenden Lernens und der Entstehung dieser Ausgabe beteiligt waren, noch unser herzlicher Dank: Tasja Langenbach (Videonale Bonn), Georg Elben (Skulpturenmuseum Glaskasten Marl) und Lilian Haberer (Kunsthochschule für Medien Köln), die uns bei Festival- und Ausstellungsbesuchen sowie beim Rundgang begleitet haben und für ausführliche Gespräche zur Verfügung standen, Reinhard Buskies (Kunstverein Bochum), der das Ausstellungsprojekt maßgeblich mit seinem kuratorischen und technischen Wissen unterstützt hat, und natürlich Anna Schrepper für die kooperative, geduldige Zusammenarbeit bei ihrer schon bewährten professionellen Erledigung von Satz und Gestaltung des Online-Journals. Ein besonderes Dankeschön gilt ausdrücklich nochmals allen Autorinnen dieser Ausgabe, die dem über drei Seminare, gut zwei Jahre, eine umfangreiche Ausstellung und zahlreiche Feedback-Runden sich erstreckenden Projekt treu geblieben sind, sodass wir dieses Themenheft in guter Zusammenarbeit gemeinsam fertigstellen konnten.

¹ Vgl. Waitz, Thomas: Gig-Economy, unsichtbare Arbeit und Plattformkapitalismus. Über „Amazon Mechanical Turk“, in: Zeitschrift für Medienwissenschaft, Heft 16: Celebrity Cultures, Jg. 9 (2017), Nr. 1, S. 178–183.

² Vgl. Schwarte-Amedick, Margret: Von papierlosen Büros und menschenleeren Fabriken, in: Pias, Claus (Hg.): Zukünfte des Computers, Berlin 2005, S. 67–86.

³ Vgl. Vonderau, Patrick/Snickars, Pelle (Hg.): The YouTube Reader, Stockholm 2009.

⁴ Vgl. Krankenhagen, Stefan/Roselt, Jens (Hg.): De-/Professionalisierung in den Künsten und Medien. Formen, Figuren und Verfahren einer Kultur des Selbstermachens, Berlin 2018 und Holfelder, Ute/Schönberger, Klaus (Hg.): Bewegtbilder und Alltagskultur(en). Von Super 8 über Video zum Handyfilm. Praktiken von Amateuren im Prozess der gesellschaftlichen Ästhetisierung, Köln 2017.

⁵ Vgl. den Beitrag von Lorenza Kaib in dieser Ausgabe.

⁶ Vgl. den Beitrag von Vilma Klingaite in dieser Ausgabe.

⁷ Vgl. Frieling, Rudolf: VT≠TV. Die Anfänge der Videokunst, in: Daniels, Dieter/ders. (Hg.): Medien Kunst Aktion. Die 60er und 70er Jahre in Deutschland, Wien u.a. 1997, S. 115–123.

⁸ Vgl. Srnicek, Nick/Williams, Alex: Die Zukunft erfinden. Postkapitalismus und eine Welt ohne Arbeit, Berlin 2016.

⁹ Heilmann, Till. A.: Datenarbeit im „Capture“-Kapitalismus. Zur Ausweitung der Verwertungszone im Zeitalter informatischer Überwachung, in: Zeitschrift für Medienwissenschaft, Heft 13: Überwachung und Kontrolle, Jg. 7 (2015), Nr. 2, S. 35–48, hier S. 37.

¹⁰ Stalder, Felix: Kultur der Digitalität, Berlin 2016, S. 17 f.

¹¹ Vgl. Ghanbari, Nacim et al. (Hg.): Kollaboration. Beiträge zur Medientheorie und Kulturgeschichte der Zusammenarbeit, Paderborn 2018.

- ¹² Vgl. Lazzarato, Maurizio: Immaterial Labor, in: Hardt, Michael/Virno, Paolo (Hg.): A Potential Politics. Radical Thought in Italy, Minneapolis 1996, S. 132–147, Hardt, Michael: Affektive Arbeit, in: von Osten, Marion (Hg.): Norm der Abweichung, Zürich 2003, S. 211–224 und Reckwitz, Andreas: Die Erfindung der Kreativität. Zum Prozess gesellschaftlicher Ästhetisierung, Berlin 2012.
- ¹³ Vgl. Sigler, Friederike: Introduction. All That Matters Is Work, in: dies. (Hg.): Work (Documents of Contemporary Art), London/Cambridge, Mass. 2017, S. 14–25, hier S. 16.
- ¹⁴ Vgl. Scholz, Trebor (Hg.): Digital Labor. The Internet as Playground and Factory, New York/London 2012.
- ¹⁵ Vgl. dazu die Beiträge von Natascha Laurier und Naomi Clara Bergmann in dieser Ausgabe.
- ¹⁶ Vgl. dazu den Beitrag von Eva Antunes in dieser Ausgabe.
- ¹⁷ Vgl. dazu den Beitrag von Anna Schrepper in dieser Ausgabe.
- ¹⁸ Die Ausstellung wurden von Studierenden des Kunstgeschichtlichen Instituts der Ruhr-Universität Bochum unter der Leitung von Jun.-Prof. Dr. Annette Urban und Reinhard Buskies (Kunstverein Bochum) konzipiert. Die zur Ausstellung erschienene Broschüre mit einführenden Texten zu den ausgestellten Werken ist unter folgendem Link einsehbar: https://situation-kunst.de/fileadmin/Redaktion/Bilder/ausstellungen/Video_Cube_Begleitheft.pdf (Stand: 18.07.2021).
- ¹⁹ Vgl. die Beiträge von Sophie Ribbe, Jingyun Gong und Julia Kersting in dieser Ausgabe.
- ²⁰ Vgl. Lehmann, Ann-Sophie: Bügeln, Töpfeln, Zeichnen, oder: How To YouTube. Videos kreativer Praxis als Vermittlung und Performanz impliziten Wissens, in: Schumacher, Julia/Stuhlmann, Andreas (Hg.): Videoportale: Broadcast Yourself? Versprechen und Enttäuschung, Hamburger Hefte zur Medienkultur, Heft 12, Hamburg 2011, S. 137–152.
- ²¹ Vgl. Burgess, Jean/Green, Joshua: The Entrepreneurial Blogger. Participatory Culture Beyond the Professional-Amateur Divide, in: Snickars, Pelle/Vonderau, Patrick (Hg.): The YouTube Reader, Stockholm 2009, S. 89–107.
- ²² Vgl. Lazzarato 1996 (wie Anm. 12) und Atzert, Thomas (Hg.): Umherschweifende Produzenten. Immaterielle Arbeit und Subversion. Berlin 1998.
- ²³ Vgl. Terranova, Tiziana: Free Labor. Producing Culture for the Digital Economy, in: Social Text, 18/2, 2000, S. 33–58, Casilli, Antonio A.: Digital Labor Studies Go Global. Toward a Digital Decolonial Turn, in: International Journal of Communication, 11, 2017, S. 3934–3954 und Jarrett, Kylie: Feminism, labour and digital media. The digital housewife, New York 2016.
- ²⁴ Vgl. Terranova 2000 (wie Anm. 23), S. 38.
- ²⁵ Vgl. Reckwitz, Andreas: Design im Kreativitätsdispositiv (Studienhefte Problemorientiertes Design, 6), Hamburg 2018, S. 8.
- ²⁶ Vgl. Boltanski, Luc/Chiapello, Ève: Der neue Geist des Kapitalismus, Konstanz 2003 (frz. 1999).
- ²⁷ Vgl. von Osten, Marion: Irene ist Viele! Or What We Call „Productive“ Forces, in: e-flux journal #8, 2009, <https://www.e-flux.com/journal/08/61381/irene-ist-viele-or-what-we-call-productive-forces/> (Stand: 28.7.2021).
- ²⁸ Vgl. Buchmann, Sabeth: Feed-Back. Performance in der Bewertungsgesellschaft, in: Texte zur Kunst, Heft Nr. 110, Juni 2018, Performance Evaluation, S. 34–53.
- ²⁹ Matzke, Annemarie: Arbeit am Theater. Eine Diskursgeschichte der Probe, Bielefeld 2012, S. 75.
- ³⁰ Vgl. Altenried, Moritz/Wallis, Mira: Zurück in die Zukunft. Digitale Heimarbeit, in: Ökologisches Wirtschaften, 4, 2018, S. 24–26.
- ³¹ Vgl. die Ausstellung Algorithmic Taylorism, Kunsthalle Mulhouse, 13.02.–26.04.2020.
- ³² Vgl. den Beitrag von Manischa Eichwalder in dieser Ausgabe.
- ³³ Vgl. für eine konzise Einführung in das Problem- und Forschungsfeld: Sigler 2017 (wie Anm. 13).
- ³⁴ Rosler, Martha: Shedding the Utopian Moment, in: dies.: Decoys and Disruptions. Selected Writings, Cambridge, Mass. u.a. 2004, S. 53–84, hier S. 55.
- ³⁵ Vgl. Steyerl, Hito: Is the Museum a Factory?, in: e-flux journal, # 07, Juni 2009, <https://www.e-flux.com/journal/07/61390/is-a-museum-a-factory/> (Stand: 20.07.2021).
- ³⁶ Spielmann, Yvonne: Video. Das reflexive Medium, Frankfurt a.M. 2005, S. 9 und vgl. Lazzarato, Maurizio: Video, Flows and Real Time, in: Leighton, Tanya (Hg.): Art and the Moving Image. A Critical Reader, London 2008, S. 283–291, hier S. 283.

ABBILDUNGSVERZEICHNIS

Abbildung 1: Screenshot von Lorenza Kaib aus Ida Kammerloch: *Resusci Anne*, 2020, HD-Video (Farbe, Ton), 7 Min., hier 01:33 Min., Courtesy der Künstlerin.

Abbildung 2 und 3: Screenshots von Vilma Klingaite aus Stefan und Benjamin Ramírez Pérez, *Confluence*, 2018, HD-Video (Farbe, Ton), 21 Min., hier 07:22 Min. und 09:35 Min., Courtesy der Künstler.

Abbildung 4: Screenshot von Anna Schrepper aus Kleines postfordistisches drama (kpd): *Kamera läuft! Ein kleines postfordistisches Drama*, 2004, Video (Farbe, Ton), 32 Min., <https://vimeo.com/363605836> (Stand: 28.07.2021).

Abbildung 5 und 6: Ausstellungsansichten *Video Works. Künstlerisches Arbeiten im Medium des bewegten Bildes*, KUBUS, Situation Kunst, Bochum-Weitmar, 30.01.–1.03.2020, © Thorsten Jorzick.

Abbildung 7: Screenshot von Sophie Ribbe aus Nadja Buttendorf: *Robotron – a tech opera | PRE-FOLGE: emotional eyebrows (room tour & squiggle eyebrows) omg*, 2018, HD-Video (Farbe, Ton), 04:13 Min., <https://www.youtube.com/watch?v=SAVEQbWXwzs&list=PLqjISv13goqqmBFCW4lHb6LPotRHgqqFA&index=1>, datiert 30.08.2018 (Stand: 28.07.2021).

Abbildung 8: Hito Steyerl: *Factory of the Sun*, 2015, Ein-Kanal-Installation, HD-Video-Environment, 23 Min., Still, erhalten mit freundlicher Genehmigung der Künstlerin, der Andrew Kreps Gallery, New York und Esther Schipper, Berlin, © VG Bild-Kunst, Bonn, 2021.