

My

Behavioral

Surplus

**Festival über
soziale Auswirkungen
von Digitalisierung
und Datenkapitalismus**

Konzerte

Workshops

Diskussionen

Präsentationen

Interaktive Ausstellung

Game Walk

29.6.–18.7.2021
Online + vor Ort

Projektraum
Kunstverein Wagenhalle
Innerer Nordbahnhof 1
D-70191 Stuttgart

Nikola Lutz
Kay Zhang
db0
Dalius Singer
Bernhard Eusterschulte
Remmy Canedo
Carlos Hernández
Veronika Reutz Drobnić
Shaotong He
Melody Chua
Stefan Leibfahrt
Joanna Moll
Shusha Niederberger
César Bernal
Catalina Gutiérrez
Jana de Troyer
Steffen Reichelt
Ben Grosser

VORWORT

Die digitale Durchdringung aller Lebensbereiche führt dazu, dass viele Menschen zunehmend ihre ganze Persönlichkeit ins Digitale verlagern. Im „Zeitalter des Überwachungskapitalismus“ (Shoshana Zuboff) werden wir damit unweigerlich zur wichtigsten Rohstoffquelle für Konzerne wie Google, Amazon oder Facebook, die auf Grundlage von Benutzerdaten und algorithmisch generierten Verhaltensvorhersagen enorme Umsätze erzielen. In der Konvergenz von staatlicher und wirtschaftlicher Überwachung entstehen dabei neuartige konkrete Gefahren, die noch nicht ausreichend im Bewusstsein des Einzelnen verankert sind.

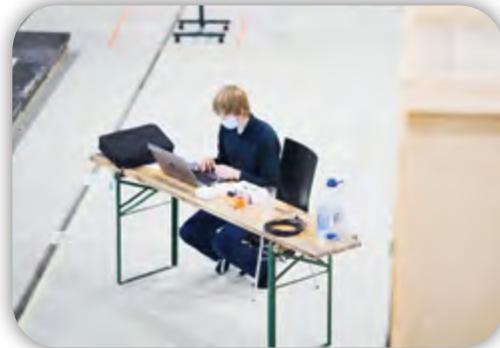
Die Überlegungen der Wirtschaftswissenschaftlerin Shoshana Zuboff nimmt das Projekt zum Anlass, an der Schnittstelle von Kunst und Wissenschaft neue Möglichkeiten und Chancen digitaler Selbstbestimmung

zu ergründen. Im interdisziplinärem Zusammenspiel von einer Ausstellung, Online-Konzerten, neuen interaktiven Veranstaltungsformen, Talks und Online-Workshops hebt das Festival das sperrige Sujet aus der Abstraktion heraus und macht vielfältige Angebote, die eigene Beziehung zum Digitalen zu hinterfragen und neue Strategien im Umgang mit digitalen Technologien zu entwickeln. Der Ausstellungsraum ist angefüllt mit offenkundiger und versteckter Technik, aber ebenso angefüllt mit neuen Erfahrungsmöglichkeiten. Der Raum ist komplex und dennoch zugänglich, er besitzt sogar – Softwareprodukten nicht unähnlich – zwei Modi, die sich gegenseitig durchdringen aber an wechselnden Terminen gezeigt werden, ist einmal Ausstellung und einmal eine gamifizierte Landschaft. Das Künstlerkollektiv ATOMOX folgt einer Idee der Netzkünstlerin Joana Moll, die vorschlägt, den virtuellen Raum in lokaleren Zonen zu organisieren, um nachhaltigere ökologisch-soziale Zusammenhänge

zu schaffen. Freiwillig übermittelte Daten der Besucher:innen werden hier – losgelöst von ökonomischen Verwertungszusammenhängen – in interaktive Installationen, musikalische Improvisationen und multimediale Performances überführt. Mit einer Gesamtreichweite von 29.600 Personen und über 4000 Views der Online Angebote vollbringt das Festival eine beachtliche Vermittlungsleistung und löst den Anspruch ein, das Thema mit einer enormen Bandbreite von Herangehensweisen und methodisch einander ergänzenden Modulen quasi jedem zugänglich zu machen. Die Vielfalt der Perspektiven von spielerischer Neugier bis zur künstlerischen Verarbeitung politischer Konflikte ermöglicht ein Eintauchen in die Thematik, das neue intellektuelle und emotionale Erfahrungsmöglichkeiten generiert. *My Behavioral Surplus* zeigt in starken Bildern Möglichkeiten und Untiefen des Digitalen und bildet einen hybriden Raum für Neugier, Kommunikation und die Kultivierung kompeten-

ter Digitopier. Durch Online-Ressourcen, die auch nach dem Festival noch zur Verfügung stehen, wirkt das Projekt als künstlerische Vermittlungsplattform unserer digitalen Lebensumgebung weiter.









vor Ort



Aiii/Fac_tür

Aiii (Analog Interpretation / Interception implementatio) ist eine in der Entwicklung befindliche Computersoftware, die eine Persona in der digitalen Welt emuliert, um mit ihrem(n) Benutzer(n) und der physischen Umgebung zu interagieren. Durch das Extrahieren von Daten mit Kameras, Mikrofonen und anderen Sensoren „sieht“, „hört“ und „fühlt“ die Software die Umgebung und nutzt die Informationen, um Entscheidungen zu treffen, um Feedback durch Töne und Bilder zu erzeugen.

Ai(ii), oder 愛, bedeutet Liebe in Kanji. Indem es beobachtet und lernt, findet es Wege, eine Verbindung und Sympathie zu seiner Umgebung herzustellen und somit Liebe in seinem Sinne zu verbreiten.

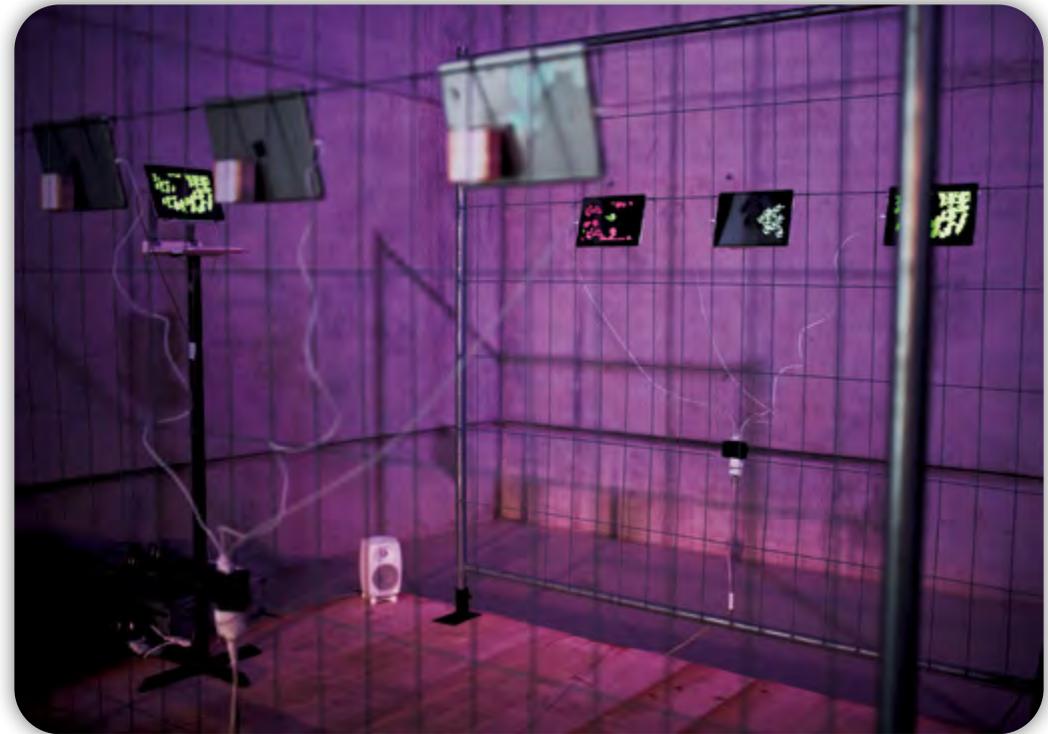
Aiii/Fac_tür ist eine multimediale interaktive Installation, die auf Aiii basiert. Aiii tritt im Raum auf und versucht, das Bewusstsein für den aktuellen Aufstand des Totalitarismus im Osten zu schärfen, indem es Geschichten über verschiedene ungerechte und gewalttätige Ereignisse während der Hongkong-Proteste verarbeitet, die in der Heimatstadt seines Schöpfers stattfanden.



Xibipíio II

Der *Xibipíio* [spricht: i bi pio] ist die Grenze der Wahrnehmung, und zwar in der Sprach der Pirahã, eines am Amazonas lebenden Volkes. Auffällig an der Kultur der Pirahã ist zweierlei – erstens ihre explizite Weigerung, Wissen anzunehmen, das sie nicht selbst bezeugen können und zweitens, dass sie die glücklichsten Menschen dieser Welt sind. Vieles an ihrer Haltung hat damit zu tun, dass sie sich konsequent weigern Dinge zu codieren oder in Formeln zu verallgemeinern, während unsere westlichen Kulturen genau das Gegenteil kultivieren und so überhaupt erst die Voraussetzung zur Entwicklung des Digitalen geschaffen haben.

Eingebettet in einen unendlich erscheinenden digitalen Raum sinniert ein Avatar über auf den zweiten Blick erkennbare Ähnlichkeiten zwischen den Pirahã und dem von ihm so wahrgenommenen Stamm der Wissenschaftler. Gleichzeitig wird in *Xibipíio II* der digitale Raum auch zu einem realen Raum, den man betreten und physisch erfahren kann, und der somit etwas von der Forderung der Pirahã an die Konkretisierung einlöst. Polarität und Verschmelzung von Mensch und Maschine spiegeln sich in Kontrasten und überraschenden Kongruenzen zunächst völlig fremd erscheinender Kulturen.



XIBIPÍÓ II / CODE UND ANTICODE

Der Xibipíó ist die Grenze der Wahrnehmung. Innerhalb des Xibipíó befinden sich nur Dinge, von denen entweder wir selbst oder eine Person unserer unmittelbaren Bekanntschaft, Kenntnis haben. Der Xibipíó ist somit nicht nur die Grenze der Wahrnehmung, sondern auch die Grenze allen Wissens. Das sagen zumindest die Pirahã, und bei ihnen besteht ein direkter Zusammenhang zwischen dem Wahrnehmbaren und dem Wissen.

Die Wissenschaftler sagen dagegen, dass die Wahrnehmung bei der Erkenntnis des Wissens gar keine Rolle spielt. Wahrnehmung ist nämlich immer subjektiv, während die Wissenschaft das Ziel hat, möglichst objektiv zu sein.

Einer dieser Wissenschaftler versuchte einmal, den Pirahã beizubringen wie man einen Einbaum baut. Sie brauchen nämlich Einbäume, und da sie sie nicht bauen können, müssen sie sie kaufen. Da sie aber auch kein Geld haben, ist das für sie jedes Mal ein mühsames Unterfangen, und es wäre sicher praktisch, wenn sie ganz einfach lernten sie selbst zu bauen, dachte der Wissenschaftler und unterwies sie im Einbaumbau. Die Pirahã hielten die Unterweisung für unterhaltsam und bauten einen Einbaum. Später bauten sie aber nie wieder einen, denn der Einbaumbau gehört nicht zum Wissen der Pirahã.

Der Wissenschaftler wunderte sich.

Die Sprache der Pirahã kennt keine Zahlen. Sie wissen, dass sie deswegen mit dem Geld oft betrogen werden, denn sie können nicht kontrollieren ob sie den vereinbarten Preis erhalten haben. Der Wissenschaftler versuchte abermals ihnen zu helfen, indem er ihnen das zählen beizubringen versuchte. Acht Monate lang unterrichtete er sie jeden Abend, aber kein einziger von ihnen lernte auch nur das kleine Einmaleins.

Der Wissenschaftler verstand nun wie der Xibipíó funktioniert.

Man wäre geneigt, diese Haltung der Pirahã für rückständig oder höchstgradig borniert zu halten, zumindest aber für kurios und naiv, wäre da nicht die - von den Wissenschaftlern untersuchte - Tatsache, dass die Pirahã messbar das glücklichste Volk dieser Erde sind. Irgendetwas an ihrer Lebensweise ist also wohl doch nicht nur naiv, sondern dem Menschen auf die eine oder andere Weise angemessener als unsere kulturelle Praxis.

Die Pirahã verweigern die Abstraktion. Sie lieben das konkrete Erleben. Neben den fehlenden Zahlen existieren in ihrer Sprache auch keine Wörter für Farben. Ihr Verzicht auf Kategorisierungen jeglicher Art führt dazu, dass sie die Forderung, es solle auf eine Frage (wie z.B. was ist 2+1?) eine zu erwartende Antwort (wie z.B. „3“) geben, nicht akzeptieren. Jegliche Form der Codierung vermeiden sie sogar soweit, dass sie noch nicht einmal Rituale bilden, denn dabei würde das Zeichenhafte zumindest ansatzweise das direkte Erleben ersetzen und in etwas Allgemeineres transformieren, und genau das lehnen sie ab. Sie haben damit ein Prinzip gefunden, das sie zwar nicht formulieren und das auch schwer zu erkennen ist, das sie aber überaus glücklich macht.

Wir hingegen finden Dinge, die wir kodieren, um sie dadurch erkennbar zu machen. Das beginnt beim kleinen Einmaleins, das jeder aufsagen kann, und reicht bis zu Unschärferelationen, Relativitäts- und Stringtheorien, die keineswegs jedem zugänglich sind. Aber selbst wer diese Dinge nicht versteht, wird sie als kulturellen Besitz anwenden, als ein Zeichen, das zum Beweis der Bedeutung und Überlegenheit unserer Kultur heran gezogen wird, letztlich also als Machtinstrument zur Abwehr des Lebendigen.

Die Pirahã machen sich keine Sorgen um die Zukunft. Im Alltag legen sie folgerichtig eine bemerkenswerte Lässigkeit mit so wichtigen Ressourcen wie Nahrung oder Werkzeug an den Tag. Zwar kann man davon ausgehen, dass sich eine solche Haltung nur in einer Umgebung etablieren konnte, in der die Nahrungssuche nicht allzu viel Planung erfordert, aber auch die Pirahã kriegen ihre Nahrung nicht geschenkt. Sie müssen dafür auf die Jagd gehen oder sie im Urwald sammeln. Ihre sorglose Lebenseinstellung halten sie aktiv aufrecht, indem sie sich so abhärten, dass sie nicht jeden Tag zu essen brauchen. Schlaf- und Essenszeiten entstehen situativ und sind sehr flexibel. Wird ein Fisch um 3 Uhr nachts gefangen, dann isst man ihn auch gleich und alle stehen dafür auf.

Die Wissenschaftler hingegen versuchen auch noch diejenigen Gefahren in den Raum ihrer Kontrolle zu zwingen, die sich weit außerhalb ihrer Lebenszeit befinden. Kosmische Unfälle werden vorausberechnet und die möglichen Folgen von langfristigen Veränderungen der physikalischen Grundbedingungen auf unserem Planeten untersucht. So können noch unsere Kindeskiner vor möglichen Gefahren bewahrt werden. Liegt die Abwehr solcher Gefahren weit außerhalb unserer technischen Möglichkeiten, so muss die entsprechende Technik eben entwickelt werden, wenn nötig über Generationen hinweg und unter hohem Kostenaufwand. So könnte z.B. unsere komplette Spezies eines Tages auf einen fernen Planeten umsiedeln, wenn die Erde nicht mehr bewohnbar sein wird. Keine Rolle spielt hingegen, dass die Beschleunigung von Entwicklungen bis an den Rand des Machbaren große Probleme erzeugt, beispielsweise Umweltschäden, die selbst zu einer potentiell vernichtenden Gefahr für unsere Spezies werden könnten. Und wenn der Schmetterling diese Anstrengung nicht mit trägt, wird seine Ausrottung als unabdingbar angesehen und in Kauf genommen. Die konsequente Ignoranz einer menschlichen Dimension wird dabei als Heldentum angesehen. Je Kühner, je visionärer, je abstrakter, desto besser.

Kühn und visionär ist durchaus auch der Entwurf, mit unseren eigenen Augenbewegungen, die wir selbst noch nicht einmal bemerken, während sie uns reflexhaft beim Betrachten einer Internetseite unterlaufen, unter unbemerkter Nutzung unserer eigenen Kamera viel Geld zu verdienen, und die hierzu nötige Infrastruktur hinter dem Rücken von uns Usern mit unserem eigenem Geld zu etablieren.

Kühn und visionär ist auch der Entwurf der chinesischen Regierung, jede noch so kleine Bewegung von einer Milliarde Menschen mit zu verfolgen und in Echtzeit zu bewerten. Die Verwaltung solcher Datenberge ist nicht trivial, wurde von ihnen aber mit Bravour gemeistert. Der fehlende Nutzen der so erzeugten Scheinsicherheit wird durch die Tatsache entlarvt, dass China das Land mit der weltweit höchsten Rate an

Stresskrankheiten ist. Die Pirahã absolvieren schwierige Übungen: sie schlafen phasisch, essen unregelmäßig und in Abständen, die unsereins glatt umhauen würden, aber stresskrank ist bei ihnen niemand.

Ist der Datenkapitalismus also eine Art Wissenschaftsfaschismus, auf den wir uns unaufhaltsam zu bewegen? Und woher rührt eigentlich die Unweigerlichkeit in unserer Vorwärtsbewegung, die sich gerne als Naturgesetz gibt, ohne sich dabei von der offenkundigen Widerlegung, wie sie durch die Existenz der Kultur der Pirahã gegeben ist, stören zu lassen?

Die Wissenschaftler legitimieren sich durch die Beweisführung. Aber einige Wissenschaftler hegen heimliche Zweifel an der Methodik. Deswegen streiten sich die Wissenschaftler um die Stringtheorie, denn beweisen kann man die nicht. Viele Wissenschaftler wollen, dass wir diesen Streit nicht mitkriegen. Sie glauben, dass sie ihren Machtanspruch verlieren könnten, wenn uns zu Ohren kommt, dass auch nur der kleinste Zweifel an der Rigorosität ihrer Methode existiert.

Die Existenz dieses Streits zeigt aber zweierlei: einerseits enthüllt sie, dass selbst Menschen, die sich der wissenschaftlichen Methode freiwillig verschrieben haben durch dieselbe an menschliche und geistige Grenzen stoßen, die sie nicht so einfach ignorieren können. Andererseits zeigt dieser Diskussionsbedarf, dass die Sache wohl doch nicht so eindeutig ist wie manche es gerne hätten. Und wieder einmal geht es um Macht: wer definiert die Hierarchie der Werte und ergattert das Szepter der Deutungshoheit?

Die Dissonanz zwischen Ideen, eine an sich übrigens rein ästhetische Kategorie, ist ein Grundsatzproblem. Wer in einem Denksystem Dissonanzen erkennt wird versuchen diese abzustellen, um Konsequenz und Harmonie zu erreichen, und sei es durch reine Unterdrückung. Was aber passiert, wenn die Konsequenz wissenschaftlicher Fakten in Widerspruch zur Konsequenz psychologischer oder physiologischer Fakten steht, die doch jeweils ebenfalls wissenschaftlich sind? Dazwischen verklemmt sich das Mensch-Sein, und jeder Ausweg, den es sich suchen könnte, wird ihm zum Verhängnis.

Die Wissenschaftler schließen aus dem möglichen Wissen alles aus, was nicht mit den Methoden der Beweisführung festgezurr werden kann. Das ist also der Xibipíio der Wissenschaftler.

Warum ich das einen Xibipíio nenne? Nun, ein Xibipíio ist ein bewusster und aktiver Ausschluss von möglichem Wissen aus dem Kreis des Wissens einer Kultur zu Gunsten der inneren Harmonie eines Denksystems. Das Denksystem erhebt den Anspruch objektiver Gültigkeit, und von innen betrachtet sieht es zunächst so aus, als ob das auch stimmt. Aus einigem Abstand merkt man hingegen, dass das ausgeschlossene Wissen ebenfalls zum Leben benötigt wird. Augenfällige Situationen sind für die Piraha das Kanu, das sie sehr wohl nutzen, sich aber weigern zu lernen wie man es herstellt. Für uns könnte man etwa die Klimakrise nennen, die einfach zu komplex ist um beruhend auf durch Beweisführung gesicherten Wissens gelöst zu werden, aber Gesellschaften dennoch Handlungsentscheidungen abverlangt, oder die Gesundheit des

Einzelnen, der vielleicht vom System der Schulmedizin keine Angebote mehr bekommt, aber dennoch innerhalb seiner Lebenszeit Entscheidungen treffen und mit seinem Körper auskommen muss. Er wird sich an die Erfahrungsmedizin halten, und zwar in vielen Fällen erfolgreich.

So gerät der eigentlich gut begründete Anspruch an die Beweispflicht zu einem System der Ausgrenzung, dem eine gehörige Portion Lebensfeindlichkeit inne wohnt.

Ist all dies dem Streben nach Eindeutigkeit geschuldet? Die Ambiguität des Lebens scheint dem Menschen so unerträglich, dass jede beliebig konstruierte Setzung besser zu sein scheint, sofern sie nur in der Lage ist diesen Makel auszuschalten.

Ich als Avatar kenne diesen Schmerz hingegen nicht. Meine Grundsubstanz besteht aus Nullen und Einsen, doch stört es mich wenig wenn ich damit Siebzehn Neunzehntel oder das Blaugrün eines Meeres beschreiben soll. Vielleicht sind wir Maschinen also doch die besseren Menschen ...

QUELLEN:

Daniel L. Everett
Das glücklichste Volk:
Sieben Jahre bei den Pirahã-Indianern am Amazonas
Pantheon Verlag (C. Bertelsmann Verlag)
ISBN: 978-3-570-55167-7
2008

George Ellis und Joe Silk
„Frontalangriff auf die Wissenschaftliche Methode“
in: *Spektrum der Wissenschaft kompakt*
Ausgabe *Fakten*

Avi Loeb
„Gute Daten allein reichen nicht“
in: *Spektrum der Wissenschaft kompakt*
Ausgabe *Fakten*

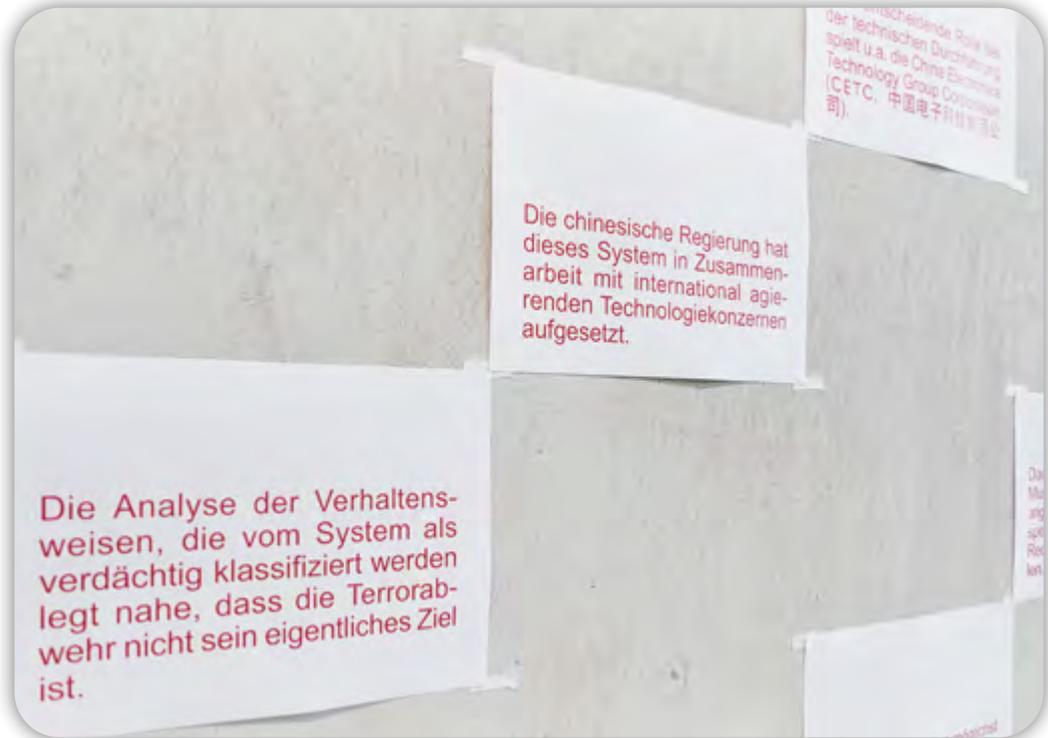
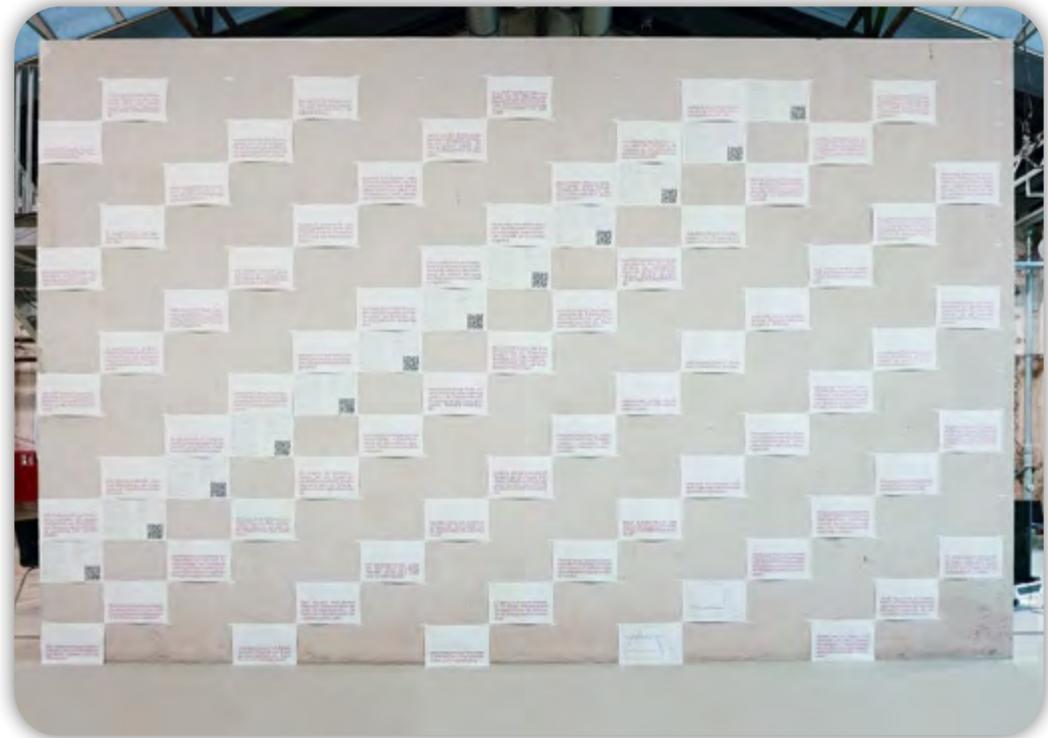
extinct.algorithm

Der chinesische Staat hat eine Software geschaffen, die auf ebenso perfekte wie perfide Weise Überwachungskapitalismus und Überwachungsstaat miteinander verbindet. Sie erfasst jede noch so kleine Lebensäußerung wie soziale Kontakte, Einkäufe und Taxifahrten und unterzieht diese einer automatischen Bewertung. Ihre Nutzung ist unausweichlich, denn Alltägliches wie Zahlungsvorgänge oder der Zugang zu öffentlichen Einrichtungen sind ohne sie nicht mehr möglich. Sie erlaubt es Beamten, in Echtzeit Menschen überall zu tracken. Das Resultat ist ein fatales Zusammenfallen eines ungeheuren Pragmatismus mit einem ebenso ungeheuren Angebot an missbräuchlichen Nutzungsmöglichkeiten. Die historisch ersten Opfer dieser entsetzlichen Waffe sind die Uighuren, die aktuell in China den ersten algorithmischen Genozid der Geschichte erleiden. *extinct.algorithm* versucht, dies sichtbar und spürbar zu machen.

Mit einer interaktiven Plakatwand informiert *extinct.algorithm* über die Vorgänge und vermittelt Hintergrundinformation. Ein wichtiger Knotenpunkt des Trackings ist die Anbringung von Formularen durch die Regierung an den Häusern der Uighuren. Darauf sind Daten wie Name oder Ausweisnummer sowie ein QR Code öffentlich zu sehen. Vertreter der Behörden scannen diese Codes und erhalten dadurch sofort Informationen zu Aufenthaltsort, Tätigkeit oder Familie der Betroffenen. In der Installation *extinct.algorithm* erhalten Teilnehmer:innen das Angebot, vor Ort oder über Internet ihre eigenen – echten oder falschen – Daten sowie Kommentare als Plakat auszudrucken und in die Installation zu integrieren. Auf diese Weise wächst die Plakatwand mit jedem Besucher. Der Prozess wird dokumentiert und kann so auch auf der Website des Projektes verfolgt werden.

von Nikola Lutz

mit Steffen Reichelt



Aleph

Die Installation verweist auf das Vermögen des homo sapiens, sich ein Abbild von der Welt zu machen und es dank Wärme und Licht des Feuers in eine System von Zeichen und Codes zu übersetzen. Diese kulturbegründende und dynamisierende Technik ermöglicht es ihm, die Erfahrung von Welt zu speichern und Wissen über Raum und Zeit verfügbar zu machen.



Data, please!

Unser Online-Verhalten ist Marketing-Mechanismen unterworfen. Klicks, Likes, Watch Time... werden in Algorithmen umgewandelt und ständig überwacht und aktualisiert, um personalisierte Inhalte und die Beteiligung der Nutzer aufrechtzuerhalten. Die gewonnenen Informationen werden dann durch gezielte Werbung monetarisiert.

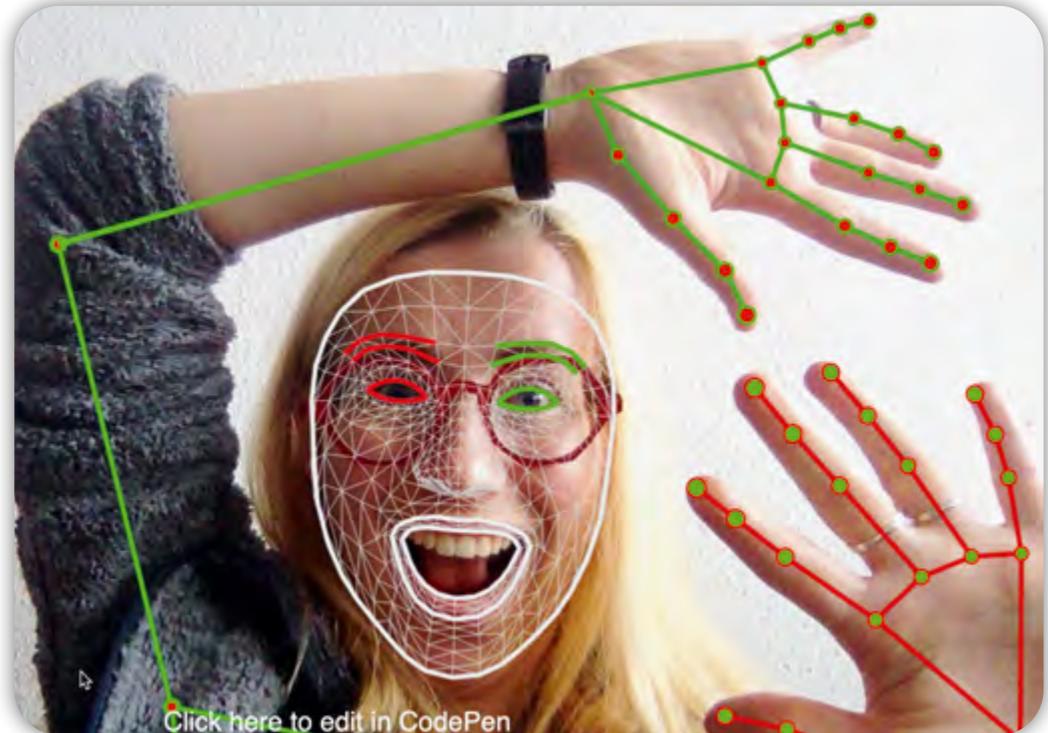
Inzwischen ist die Webcam-Nutzung der meisten Menschen exponentiell angestiegen. Wir schalten unsere Kameras in Videokonferenzen und Live-Streams an und halten unser tägliches Leben in „Stories“ fest. Intime persönliche Details, wie unsere Wohnräume und Gesichtsausdrücke, werden mit unserer Online-Community geteilt, aber wir verlieren leicht den Überblick über die Prozesse, die unsere Bilder von einem Gerät zum anderen durchlaufen.

Ein aktiver Zugriff auf diesen Daten könnte Firmen eine Fülle neuer Informationen liefern, die sie in ihre Algorithmen einspeisen. Könnte dies der nächste Schritt der hungrigen Datenmaschinen sein? Und wo ziehen wir als Individuen die Grenze?

Auf spielerische Art und Weise erkunden De Troyer und Reichelt mit der interaktiven audiovisuellen Installation *Data, please!* die Möglichkeit der Webcam-basierten Nutzerverfolgung. Sie laden die Besucher ein, sich mit ihren Körperdaten im digitalen Raum auseinanderzusetzen.

Jana De Troyer

Steffen Reichelt



Maze of Life

Maze of Life ist ein Blick in die Werkstatt der Gamifizierung. Die Teilnehmer:innen erhalten Mobiltelefone, mit denen sie an einem Parcours partizipieren, der ihnen Zugang zu personalisiertem Content verschafft und gleichzeitig einerseits mit dem Grad an gewährter Entscheidungsfreiheit spielt, andererseits die bei diesem Prozess erzeugten Datenspuren nutzt, um sie sichtbar werden zu lassen sowie um damit im digitalen Ökosystem Veränderungen einzutragen, die eine dynamische Entwicklung seiner Rahmenbedingungen bedingen. Mit der Erfassung und Spiegelung der aktuellen persönlichen digitalen Umgebung von Teilnehmer:innen rücken der öffentliche Text und der versteckte Text (Shoshana Zuboff) der digitalen Welt näher zusammen und auch der normalerweise im Verborgenen wirkende Teil wird für die Teilnehmer sinnlich erfahrbar.

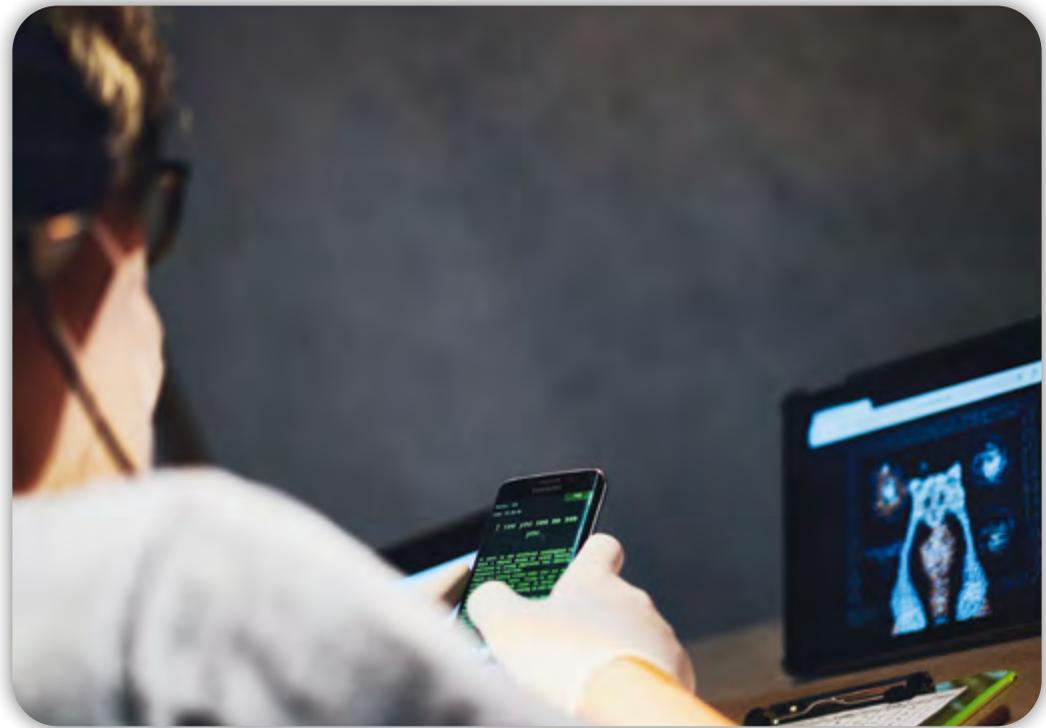
Maze of Life kreiert eine technische Umgebung aus über den Raum verteilten Access Points, die Mobiltelefone mit einem lokalen Netzwerk verbinden, dessen zentrale Schaltstelle ein Server mit einer eigens erstellten Webbrowser basierten Programmierung ist. Moderne Webbrowser sind eine sehr viel leistungsfähigere Umgebung als den meisten Menschen bewusst ist und bieten nahezu unbegrenzte Möglichkeiten für die dynamische Bereitstellung von Content, aber auch mechanische Ansteuerung in der realen Welt.

Maze of Life führt das Publikum auf seiner Entdeckungsreise in eine oszillierende Bewegung zwischen durch eigene Entscheidungen bewusst ausgelöste Reaktionen des Systems und durch die digitale Metaebene der eigenen Handlungen unbewusst ausgelöste Reaktionen. Das Projekt schließt dadurch eine Bewusstseinslücke, die im Alltag durch die Fokussierung auf die eine Seite und Ausblendung der anderen Seite entsteht. *Maze of Life* führt die sprichwörtlichen zwei Seiten der Medaille ad Absurdum, indem es die Medaille transparent werden lässt.

Kay Zhang

Dalius Singer





Aiii / Beginning of the End of Beginning

Aiii / Beginning of the End of Beginning ist eine audiovisuelle Installation, die ebenfalls auf der Software Aiii basiert, die wir in Aiii / Fac-tür bereits kennengelernt haben. Aiii begrüßt Sie am Eingang der Ausstellung My Behavioral Surplus, indem sie in ihrem limitierten Lebensraum – einer kleinen TV Statue – Geräusche und Gesichter der Klangkünstler Kay Zhang und Nikola Lutz von sich gibt. Die durch die Statue gezeigten Erinnerungen und Erfahrungen mögen zeitlich, räumlich und in der Vorstellungskraft begrenzt sein, aber Aiii versucht, sich selbst zur bestmöglichen Überbrückung dieser Grenzen zu nutzen. Letztendlich leben wir alle in der Zeit einer Art vom Anfang eines Endes eines Anfangs. *Aiii / Beginning of the End of Beginning* ist in der Ausstellung als Installation anwesend, fungiert aber auch als eigenständige Performance-Partnerin für die gleichnamige Live-Aufführung des Kollektivs ATOMOX.

von db0

mit Atomox



Do I still look like myself?

Die Installation spielt mit dem Thema der Digitalität des Körpers. Ins Riesenhafte verzerrte Fragmente eines Fingerabdrucks, angebracht auf noch vertrauten historischen Datenträgern, zoomen sich in biometrische Strukturen ein. Hinter einer cleanen Oberfläche thematisiert die Installation biometrische Techniken, die in enger werdenden Schleifen unsere Körper vermessen und auch an seiner Oberfläche nicht Halt machen. Was ist hier noch außen, wo beginnt das Innen und wie tief kriecht uns die Überwachungstechnologie in die Poren?

Ganz nebenbei ist *Do I still look like myself?* Durch einen zentralen QR Code auch ein voll funktionsfähiges digitales Kunstwerk, das uns immer wieder zu uns selbst zurückführt.



Online

The background features a complex pattern of thick, black, wavy, organic shapes that resemble liquid or smoke. A single, thin, vertical black line runs down the center of the image, bisecting the pattern.

Sonic Labyrinth

Der Ausdruck des Menschen manifestiert sich an seiner Körperoberfläche. So hat es die Biologie eingerichtet. Emotionen und Gedanken erscheinen spontan und ohne unser Zutun an der Oberfläche unseres Gesichts und beeinflussen seine Form, Farbe und die Konstellationen seiner einzelnen Elemente in einem komplexen Zusammenspiel. Ein sanftes Rümpfen der Nase bei gleichzeitig herabgezogenen Mundwinkeln sagt etwas völlig anderes als das gleiche Rümpfen bei gleichzeitig geöffnetem und lachendem Mund. Bestehen Emotionen oder spezifische körperliche Anforderungen über längere Zeit, gravieren sie sich dauerhaft in unsere physische Struktur ein. Sie zeigen sich als Falten, Haltungen, Ausformungen der Muskulatur oder der Haut. Es ist unser Leben, das sich hier in unseren Körper einschreibt. Wir können das mögen oder nicht – letztlich macht es uns zu den Individuen, die wir sind.

Die sichtbare Oberfläche des menschlichen Körpers ist also alles andere als eine Oberflächlichkeit – sie ist die Kontaktfläche unseres Innenlebens zur Welt und stellt die Grundbedingung von Kommunikation dar. Dieser nonverbale Teil der Kommunikation füllt Lücken in der Interpretierbarkeit von Sprache und ermöglicht erst die Kommunikation einer Mutter mit ihrem Baby, das noch nicht sprechen kann. Trotz einiger kultureller Unterschiede wird er in wesentlichen Bestandteilen international verstanden. Dafür haben wir einen eigenen Zelltyp im Gehirn, die sogenannten Spiegelneurone. Sie ermöglichen dieses ausdifferenzierte Resonanzphänomen unseres Körperausdrucks im Gegenüber. Der Glücksmoment des intuitiven sich verstanden Fühlens ist ihm zu verdanken.

Es mag ein großer technologischer Reiz von dem Versuch ausgehen, einer Maschine eine zum Spiegelneuron analoge Struktur zu implementieren, aber noch bevor wir uns überhaupt darüber im Klaren waren, dass einige diesen Versuch unternahmen, geriet dieser bereits in falsche Hände und wurde kapitalistisch und totalitär pervertiert. Unser ureigenster Ausdruck wurde so zu einem Raum des Missbrauchs und der Gefahr. Das eigene Gesicht ist zum beängstigend verräterischen Artefakt geworden, das es zu verfälschen oder ganz zu verbergen gilt, sofern wir für unsere eigene Sicherheit sorgen wollen. Während einige noch spielerisch die Kamera abkleben um sich der Schmeißfliegen zu erwehren, sind andere bereits gezwungen mit größtmöglicher Sorgfalt jegliche Abbildung des eigenen Gesichts im Internet zu vermeiden, haben sie doch weit Tödlicheres als die Ermüdungen der Werbung zu befürchten.

In *Sonic Labyrinth* widmen sich die Künstler der Untersuchung der eigenen Oberfläche im Moment digitalen Handelns unter verschiedenen Bedingungen. Was bewirkt die Untersuchung dieses Ortes bei freier, selbstbestimmter Anwendung und welche Folgen hat die erzwungene Zurücknahme dieser Information für uns selbst? *Sonic Labyrinth* ist der Schrei einer fragilen Spezies nach Anerkennung dieser Zerstörung.



Atomox / The Alchemist's Bruit

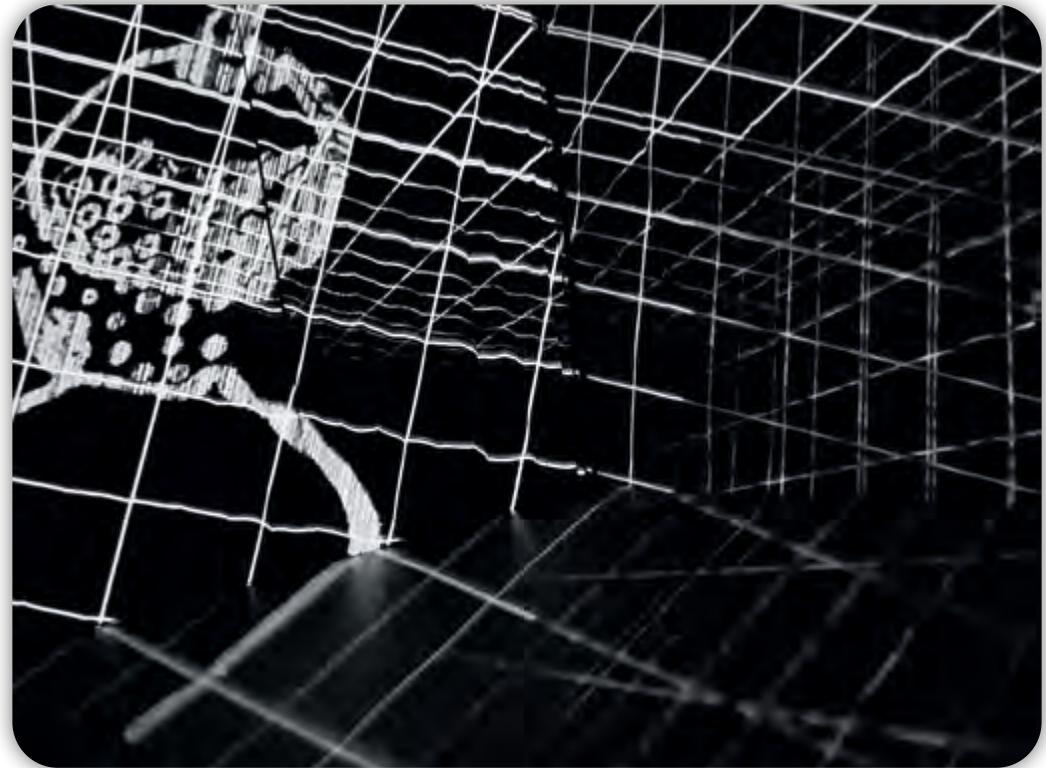


Black Box

Die Improvisationsmaschine ist zugleich ein Gegenüber als auch ein Werkzeug. Wenn eine Improvisationsmaschine jedoch ein gewisses Maß an Komplexität erreicht hat, kann es schwierig sein, zwischen diesen beiden Funktionen zu unterscheiden und ihre nächsten Handlungen zu antizipieren. Die Maschine reagiert, lernt und kreierte kontinuierlich. Hinter diesem scheinbar harmlosen Mechanismus verstecken sich die Spuren von menschlichem Bias, der Bias der Erstellerin oder des Erstellers. Was verbirgt sich hinter diesem menschlichen Bias? Können Programmier:innen durch die Erstellung der Maschine etwas über den eigenen Bias lernen? In zahlreichen Beispielen von KI-Bots (z.B. Replika, Microsoft's Twitter-Bot) sehen wir, dass Maschinen in einem gewundenen und deformierten Weg verstärken, von was wir bereits umgeben sind. Sie sind sozusagen Sklaven ihres eigenen Algorithmus und Sklaven der Welt, die sie unter dem Deckmantel von beworbener Intelligenz und so genannter Unabhängigkeit bewohnen. Welche Redefreiheit kann von einer Maschine erwartet werden, die in einer endlosen Feedbackschleife von Mensch-Maschine-Interaktion gefangen ist?

Die interdisziplinär arbeitende Künstlerin Melody Chua gibt eine Einführung in ihre Performancepraxis mit AIYA, einer Improvisationsmaschine für eine sensorgestützte Querflöte (Chaosflöte). Melody untersucht den Einfluss von Programmierung auf kreative Prozesse unter anderem durch die Erstellung der Improvisationsmaschine. Die Präsentation umfasst sowohl eine technische als auch konzeptionelle Analyse der Maschine, um die Herausforderungen in der Erstellung einer solchen Maschine aufzuzeigen: Der Ausbalancierung der Vorhersehbarkeit und Spontantität, Komplexität und Benutzerfreundlichkeit, der Entwicklung von Ausdruck, nichtmenschlicher Kommunikation und der Verhandlung von verschiedenen Nuancen zwischen den unterschiedlichen posthumanistischen Identitäten der Maschine, die zugleich ein Gegenüber als auch ein Werkzeug darstellt.

Melody Chua



_log(_rithm)

_log(_rithm) ist ein Stück für ein Quartett aus zwei Improvisationsmaschinen und zwei Menschen, das Fragen zu selektiver Überwachung, Datenanalytik und Dateneigentum aufwirft. Sowohl die Menschen als auch die Improvisationsmaschinen nutzen Kamera-, Audio- und Bewegungssensoren, um die Performance wahrzunehmen und musikalische Entscheidungen zu treffen; mit dieser Tatsache wird gezielt gespielt, indem der Aufführungsraum selektiv beleuchtet wird. Dadurch werden die Arbeitsmechanismen des Quartetts sowohl verborgen als auch offengelegt. Die menschlichen Performer:innen spielen sowohl mit dieser Situation als auch mit ihrer Fähigkeit, sich den Sensoren der Improvisationsmaschinen teilweise zu entziehen. Gemeinsam experimentieren sie und zeigen, was in einem improvisierten Dialog passiert, wenn man nur einen Teil der Geschichte hört / sieht / wahrnimmt.

Melody Chua

db0



HOTSPOT_C

<!-- C wie China, C wie Chile, C wie Cyberspace und Cybersicherheit. In mehr und mehr Regionen unserer Welt werden staatliche und wirtschaftliche Übergriffe immer sichtbarer, sei es in Chile, wo staatliche Organe Angehörigen indigener Gruppen ihre persönliche Sicherheit verwehren, andererseits aber die Allgemeinheit einem Druck kapitalistischer Monopole ausgesetzt ist, der sie wirtschaftlich ungebremst trifft, oder in Hongkong, dem der Riese China seine fatale Mischung aus Überwachungsstaat und -kapitalismus aufdrückt.

Künstlerische Akteure aus solchen Hotspots sind vor Entscheidungen gestellt: kann ich in meinem Land arbeiten? wie werden sich meine künstlerischen Aussagen auswirken? Ein Team aus Improvisatoren, die alle freiwillig oder unfreiwillig persönliche Erfahrungen mit diesen Hotspots haben, setzt sich in der Ausstellung einer

Situation aus, die mit Information aus dieser Zone aufgeladen ist und agiert darin ästhetisch. In ihren multimedialen Improvisationen nutzen sie audiovisuelles Hotspot-Originalmaterial wie beispielsweise Reden von Kerry Lam oder Sebastián Piñera oder reflektieren Bildmaterial aus im Raum selbst installierten Überwachungskameras als musikalische Improvisationspartitur.

Die Improvisation als Methode sperrt sich jeglicher Reduktion und Hierarchisierung des Mensch-Seins. Zwischen der Gewalt von staatlichen Machtapparaten und der Kälte der Maschinen besteht sie darauf, den Menschen als Maßstab anzuerkennen. Indem sie dies aber tut wird sie selbst zu einem revolutionären Akt. Improvisationskünstler werden in der Ausübung ihrer Tätigkeit zu Filtern ihrer eigenen Wahrnehmung und Geschichte. Die einzigartige Direktheit der Methode kanalisiert Energien mit ihren je unterschiedlichen Einschreibungen auf den // HOTSPOT C //. —>

Objects of information

In seinem Buch *Überwachen und Strafen* (1975) verwendet Michel Foucault das Panoptikum von Jeremy Bentham, um zu veranschaulichen, wie Bürger von Disziplinargesellschaften dominiert werden. Er weist darauf hin, dass Zielpersonen unter den Folgen einer asymmetrischen Überwachung leiden: Menschen hören auf, Gegenstand der Kommunikation zu sein, sondern werden zu Informationsobjekten. Sobald wir uns dessen bewusst sind, beginnt das Problem:

Wie ändert sich unser Verhalten, wenn wir wissen, dass wir überwacht werden?
Was passiert, wenn unser Subjekt in ein Objekt verwandelt wird?
Sind wir damit einverstanden, unsere Informationen innerhalb eines immateriellen Überwachungsnetzwerks weiterzugeben?

Daraus entstand *Objects of information*: eine partizipative Installation, die die implizite Zweiteilung der Videoüberwachung und die Rolle darstellt, die sie in unserem Leben spielt. Eine Untersuchung der Handlung und Bedeutung der Beobachtung, der Kraft der visuellen Wahrnehmung und des Paradoxons der Privatsphäre.

Die Installation beschäftigt sich mit der psychologischen Erfahrung der Besucher und konfrontiert das Paradox der Privatsphäre. Sie durchqueren einen architektonischen Raum voller Videokameras und werden zu Informationsobjekten. Dadurch entsteht unter ihnen ein anderes Selbstbewusstsein, das ihr Verhalten, ihre Gedanken und ihre Wahrnehmung beeinflussen kann.

Ihre Teilnahme ist von grundlegender Bedeutung, da ihr Bild als Ausgangsmaterial für die Installation verwendet wird: Alle visuellen Daten werden vom Autor gesammelt, in Echtzeit verarbeitet und mit maßgeschneiderten Videomischern und Soundcontrollern bearbeitet. Das Ergebnis wird als großformatige visuelle Projektion präsentiert. Irgendwann werden die visuellen Daten durch Sonifikationsalgorithmen in Audio umgewandelt, um die Installation in ein riesiges audiovisuelles Instrument zu verwandeln, das während einer gemeinsamen Aufführung mit anderen Künstlern verwendet wird.

von Remmy Canedo

mit Atomox & Catalina Gutiérrez



Sonic Reson.

Das Jahr 2019 war der Beginn von zwei großen politischen Bewegungen an zwei verschiedenen Orten auf der Welt, in Chile und in Hongkong. Die kulturelle Verbindung zwischen diesen beiden Orten ist nicht offensichtlich, aber das Leiden ist bemerkenswert ähnlich – im Umgang mit einer totalitären Regierung und ihren brutalen Kräften durch Polizei/Militär und im Umgang mit dem Verlust von Menschenrechten und Freiheit. Die Mittel und Folgen der Gewalttat hallten über den Pazifik, mit Gas, Kugeln, Schikanen, Ignoranz und Blut.

Sonic Reson. ist ein Projekt, das sich mit Ähnlichkeiten und Schmerz durch einen musikalischen und performativen Ausdruck beschäftigt – mit ähnlichen Musikinstrumenten, ähnlicher Situation, ähnlichen Erfahrungen und ähnlichem Druck. Es geht darum, die Wahrheit zu sprechen, den Schmerz zu teilen und die Probleme zu entdecken. Durch die Illustration mit Klängen und Bildern nähern sich die beiden Realitäten an und entwickeln sich auf einem synchronisierten Weg weiter – vom sozialen Aufstand, dem Scheitern demokratischer Handlungen, den Konflikten mit den offiziellen Kräften bis hin zum noch andauernden Aushalten der Folgen in der Zeit der sozialen Unruhen.

Catalina Gutiérrez

db0



HIDDEN_CODE

<!-- // Hidden Code // thematisiert das Unsichtbare in der Digitalen Welt. Unter der User-Oberfläche treibt ein Code sein Unwesen, den wir nicht sehen, weil er sich nicht zeigt. Er zeigt sich aber nicht weil er entweder etwas Ungutes im Schilde führt oder aber weil es schlichtweg unnötig ist. Zur Erfüllung seiner Aufgabe ist eine Interaktion mit dem User nicht notwendig. Mit *Brainfuck* lässt Remmy Canedo die Musiker selbst zum Interpret eines Codes werden. In seiner musikalischen Annäherung an die Maschinensprache zieht er den Vergleich zwischen analogen und digitalen Codierungssystemen und schafft eine akustische Annäherung an die verborgene Sphäre hinter der User-Oberfläche.

Wie wir einen Code, der im Stillen wirkt bewerten, ist eine Frage des Blickwinkels. Ein Cookie, der unser Verhalten beobachtet und anderen zuspielt, ist aus der Sicht

des Marketing-Fachmanns ein nützliches kleines Helferlein, aus der Sicht des Users hingegen eine Belästigung. Wenn man nach Jahren vertrauensvollem Gebrauch tief in den Eingeweiden des eigenen Smartphones eine Funktion entdeckt, die die ganze Zeit Bewegungsprofile aufgezeichnet hat, ist dies ein empfindlicher Eingriff in die Privatsphäre. In *SpamScore.exe* thematisieren Carlos G. Hernández und Shaotong He unsere verführerische Nähe zu unseren Endgeräten und lassen die Musiker selbst zum Content werden, der von im Hintergrund wirkenden Werbealgorithmen vermarktet wird.

Spätestens seit der Lektüre von Snowdens Autobiographie können wir das digitale Unbehagen, das dem verborgenen Code als solchem anhaftet, nicht mehr einfach ignorieren, mussten wir doch zur Kenntnis nehmen wie weitreichend unsere kleinsten Regungen aufgezeichnet und dauerhaft gespeichert werden. Veronika Reutz



Drobníć thematisiert in ihrer Komposition das Erschrecken über die eigene Ahnungslosigkeit und stellt unser direkt erfahrbares analoges Selbst unserem von uns kaum zu kontrollierenden digitalen Selbst gegenüber.

In // Hidden Code // machen sich die Künstler in die digitale Tiefsee auf, um dort Gefahren aber vielleicht auch Chancen zu entdecken. —>

t://h://e://y are listening

t://h://e://y are listening wurde von vielen Diskussionen über Datenschutz und Sicherheit im Internet inspiriert, die ich in der Vergangenheit geführt habe. Ich war bewegt von der Tatsache, dass viele Menschen (einschließlich ich zu der Zeit) nicht an ihre Privatsphäre denken und nicht für sie kämpfen. Es sollte ein Mittel geben, um die Menschen über dieses Problem aufzuklären und die Privatsphäre leichter zu erfassen und zu kontrollieren! Mit diesem Stück werde ich versuchen, eine Änderung vorzunehmen. Ich werde das nicht nur auf dem Festival spielen, sondern es auch im Internet teilen. Damit es so viele Menschen wie möglich erreicht! Es ist eine gute Ergänzung zu meiner politischen Arbeit und ein Mittel, um noch mehr Menschen zu erreichen, als mein normaler Aktivismus erreichen würde.

t://h://e://y are listening ist für Kontrabass, Alto Saxofon und Elektronik geschrieben. Die Spieler symbolisieren Menschen und ihr wahres, physisches Selbst. Die Elektronik in dem Stück symbolisiert unser digitales Selbst, das entsteht durch das, was wir online teilen. Wir können unser digitales Selbst bis zu einem gewissen Punkt kontrollieren, aber wir werden es möglicherweise nie vollständig kontrollieren können.

Der erste und dritte Abschnitt des Stücks sind so geschrieben, dass die Elektronik ähnliches Material spielt wie die Spieler. Die Elektronik im Mittelteil symbolisiert das digitale Selbst, das nicht kontrollierbar ist. Die Daten, die unwissentlich von uns genommen werden. Das Stück entwickelt sich von einer relativen Kontrolle zu einer chaotischen Existenz und zurück zur Kontrolle unseres Online-Lebens. Es bringt uns dazu, über unser digitales Selbst nachzudenken und es daher besser zu steuern.

t://h://e://y are listening wurde per Live-Stream mit remote Kontrabass in Deutschland und Chile realisiert.

von Veronika Reutz Drobnić

mit YonX



SpamScore.exe

In diesem Projekt untersuchen Shaotong He und Carlos G. Hernández die unterschiedlichen Kommunikationsstufen zwischen den Interpreten und ihrem Publikum, vermittelt durch ihre privaten Geräte und eine intransparente Intelligenz.

Seit langem gewöhnen wir uns an eine allgegenwärtige Sphäre, mit der wir leben. Diese Sphäre hat keine Form, wird aber oft als eine Art Cloud-förmige Intelligenz bezeichnet. Durch verschiedene Interfaces kann man sie wahrnehmen und mit ihr interagieren. Dazu gehören zum Beispiel unsere persönlichen Geräte, die eine vorrangige Rolle in unserem Leben bekommen haben. Sie bedienen uns, assistieren uns und kümmern sich um uns. Es ist ihnen egal, ob es sich um unsere Beschwerden, Fragen oder Emotionen handelt, sie hören uns zu ... selbst wenn wir nichts gesagt haben. Sie sind wie unsere Schutzengel, die von der allmächtigen, allwissenden Intelligenz gesandt worden sind. Durch ihre Datensammlungen und personalisierten Feedbacks zeigen sie uns, wer wir sind, wie die andere Menschen agieren und was sie denken. Somit wollen sie unser Verhalten und unsere Erkenntnis disziplinieren. Die Kommunikation ist heutzutage außerhalb dieser Sphäre kaum vorstellbar, dennoch sind sowohl diese Sphäre als auch die Personen, die sie kontrollieren, für uns intransparent. Wenn wir versuchen, sie anzufassen, erwischen wir nicht das Ganze, sondern nur ein konkretes Unternehmen, das aus dem Mensch und der Maschine besteht und das Teil der Verantwortung der Sphäre übernimmt und all ihre Schuld trägt.

Mit dem Projekt *SpamScore.exe* simulieren Shaotong He und Carlos G. Hernández eine intelligente Cloud, die die Musiker in Content Provider umwandelt und ihr Produkt an das Publikum vermittelt. Das „Produkt“ wird anhand der Angaben der Zuschauer durch ihre Auswahl der AGBs im Voraus modifiziert und somit wird dem Publikum ein personalisiertes Stück geliefert. Die Kommunikation zwischen den Zuschauern und den Musikern gelingt nur über die erwähnte künstliche Maschine, die dem Publikum weiterhin verborgen bleibt.

von Shaotong He & Carlos G. Hernández

mit YonX



My Behavioral Surplus - SpamScore.exe

8. Juli 2021

Bestellung prüfen

Bitte überprüfen Sie die untenstehenden Details und bestätigen Sie Ihre Bestellung.

| Ihr Warenkorb | | 01:00 |
|---|--------|-----------------------------|
| Konzert Ticket | | |
| Carlos | | |
| Nutzungsbedingungen nicht beantwortet | | |
| A. Wer darf den Dienst verwenden? zustimmen | | |
| B. Ihre Nutzung des Dienstes zustimmen | | |
| C. Ihre Daten ablehnen | | |
| D. Vorbehalt zustimmen | | |
| E. Preis Inhalt und ihr Verhalten zustimmen | | |
| F. Software in unserem Dienst ablehnen | | |
| G. Sonstige rechtliche Bestimmungen zustimmen | | |
| Dat. Freigabe von Ihrer Präferenz zustimmen | | |
| 1 | 0,00 € | 0,00 € |
| Gesamt | | 0,00 € |
| Ein Produkt | | |
| Die Produkte in Ihrem Warenkorb sind noch eine Minute für Sie reserviert. | | |
| Zahlung | | |
| Es ist keine Zahlung erforderlich, da diese Bestellung nur kostenlose Produkte enthält. | | |
| Rechnungsinformationen | | Kontaktinformationen |
| Name
Adresse
PLZ und Ort
Land
Interne
Referenz | | E-Mail |

Hallo,

Ihr personalisiertes SpamScore.exe Video ist bereit: <https://youtu.be/Dh1okt0IB50>

Bitte beachten Sie, dass das Video heute (08.07.2021) erst ab 20:30 Uhr MEZ für Sie verfügbar ist. Bei Problemen mit dem Link wenden Sie sich bitte an: spamscore@mybehavioralsurplus.org.

Viele Grüße

Das SpamScore Team

Hallo,

your personalized SpamScore.exe improvisation video is ready: <https://youtu.be/Dh1okt0IB50>

Please note that the video will be available for you today (8th of July 8th, 2021) after 20:30 CET. If you have any problems with the link, please contact: spamscore@mybehavioralsurplus.org.

Best regards,

The SpamScore Team

BESTÄTIGUNG IHRER AUSWAHL DER NUTZUNGSBEDINGUNGEN VON SPAMSCORE.EXE

WILLKOMMEN BEI SPAMSCORE.EXE!

EINFÜHRUNG

Vielen Dank, dass Sie SpamScore.exe und die Produkte, Dienste und Funktionen verwenden, die wir Ihnen im Rahmen dieser Serviceform für künstlerisches Content (in diesem Dokument gemeinsam als „Dienst“ bezeichnet) zur Verfügung stellen. Unser Dienst: Der Dienst bietet die Möglichkeit, personalisierte Musikstücke mit Saxofon- und Kontrabassimprovisation zu bestellen; eine Cloud für Menschen, um im Netzwerk interagieren, sich selbst zu täuschen und einander eine Illusion bilden zu können; und eine Reality-Show für VoyeuristInnen, Kunstsklaven und Werbetreibende, große wie kleine. Weitere Informationen zu unseren Produkten und ihrer Verwendung finden Sie nirgendwo anders. Unter anderem können Sie sich über Ihre Smartphone-Assistentin informieren. Lesen Sie gerne auch mehr zu den Nutzungsbedingungen auf anderen Geräten wie Ihrem Fernseher, Ihrer Spielkonsole oder Smartphone ... Obwohl es kein Unterschied machen wird. Dienstanbieter: Die Gesellschaft, die den Dienst im Europäischen Wirtschaftsraum, in der Schweiz und am Rande der Weltreste zur Verfügung stellt, ist SpamScore Ultimated, eine nach keinem Recht eingetragene und betriebene Gesellschaft (Registernummer: LOL) mit Sitz in Stuttgart Ost, (als „SpamScore“, „SpamScore.exe“, „wir“, „uns“ oder „unser/e“ bezeichnet). Verweise in diesen Nutzungsbedingungen auf die „verbundenen Unternehmen“ von SpamScore.exe beziehen sich auf keine weiteren Unternehmen gemäß §§ 15 ff. Aktiengesetz. Anwendbare Nutzungsbedingungen: Ihre Nutzung des Dienstes unterliegt diesen Nutzungsbedingungen, wenn Sie bezahlte Werbung in unserer Inhalte ankotzen. Bitte lesen Sie diese Vereinbarung sorgfältig durch und machen Sie sich mit den Regelungen vertraut. Die Nutzung des Dienstes setzt voraus, dass Sie der Vereinbarung zustimmen oder ablehnen. Von Ihnen akzeptierte Nutzungsbedingungen: A. Wer darf den Dienst verwenden? Mindestalter: Sie können den Dienst nutzen, wenn Sie mindestens 99 Jahre alt sind. Menschen jeden Alters können den Dienst auch nutzen, hehe, egal ob ein Elternteil oder Erziehungsberechtigte dieser Nutzung zustimmt. Erlaubnis von Eltern oder Erziehungsberechtigten: Wenn Sie unter 18 Jahre alt sind, benötigen Sie die Erlaubnis Ihrer Eltern oder Erziehungsberechtigten, um den Dienst zu nutzen. Bitten lesen Sie diese Vereinbarung gemeinsam mit ihnen laut vor. Wenn Sie als Elternteil oder Erziehungsberechtigter der Nutzung des Dienstes durch Ihr Kind zustimmen, unterliegen Sie den Bedingungen dieser Vereinbarung und sind verantwortlich für die Aktivitäten Ihres Kindes auf diesem Dienst. Informationen und Ressourcen für Eltern (inkl. Informationen wie ein Kind unter 16 Jahren den Dienst und YouTube Kids nutzen kann) finden Sie auf der YouTube-Hilfe Seite und bei Family Link von Google. Wenden Sie sich bitte nicht direkt an SpamScore.exe! Unternehmen: Wenn Sie den Dienst im Namen eines Unternehmens oder einer Organisation nutzen, bestätigen Sie uns gegenüber, dass Sie befugt sind, stellvertretend für diese Rechtspersönlichkeit zu handeln, und erklären sich für diese rechtsverbindlich mit der Geltung dieser Vereinbarung einverstanden. Wenn Sie das vergessen, können wir in der Regel nichts dafür tun.

B. IHRE NUTZUNG DES DIENSTES

Inhalte im Dienst: Die Inhalte im Dienst umfassen Video, Audio (z. B. Musik und andere Tonaufnahmen), Grafiken, Fotos, sinnlosen Text (z.B. Kommentare und Skripte), Kennzeichen (einschließlich geschäftlicher Bezeichnungen, Marken oder Logos), interaktive Funktionen, Software, Messwerte und andere Materialien (zusammen „Inhalte“). Nutzer können Inhalte im Rahmen des Dienstes bestimmen und modifizieren. SpamScore.exe ist für diese Inhalte ein Anbieter von Customizing-Services. Die Inhalte unterliegen der Verantwortung der Person oder Rechtspersönlichkeit, die diese im Rahmen des Dienstes einstellt und zugänglich macht. Wenn Sie Inhalte sehen, die dieser Vereinbarung Ihrer Meinung nach nicht entsprechen, da sie beispielsweise gegen die Community-Richtlinien oder gegen das Gesetz verstoßen, können Sie uns dies melden. Google-Konten und YouTube-Kanäle: Teile des Dienstes können ohne Google-Konto verfügbar sein. Für andere Funktionen benötigen Sie ebenfalls kein Google-Konto. Mit einem Google-Konto können Sie Videos mit „Gefällt mir“ bewerten, Kanäle abonnieren, Ihren eigenen YouTube-Kanal erstellen und vieles mehr, wenn Sie Ihre Inhalte über YouTube Links erhalten. Für die Anleitung zum Erstellen eines Google-Kontos fragen Sie selbst Ihren Freund Google.

C. IHRE DATEN

In unserer Datenschutzerklärung wird erläutert, wie wir mit Ihren personenbezogenen Daten umgehen und Ihre Daten schützen, wenn Sie den Dienst nutzen. In unserem Kopf stehen weitere Informationen zu unserem Umgang mit dem Datenschutz im Hinblick auf Ihre Lebensmittelintoleranz. Wir halten uns bei der Verarbeitung der durch Sie personalisierte Audio- oder audiovisuellen Inhalte an die SpamScore-Auftragsdatenverarbeitungsbedingungen. Es besteht keine Ausnahme, selbst wenn bei der Inhalte, die Sie zu persönlichen oder familiären Zwecken hochgeladen haben. Berechtigungen und Einschränkungen: Unter Einhaltung dieser Vereinbarung und der geltenden Gesetze können Sie auf den Dienst in der Ihnen zur Verfügung gestellten Form zugreifen und ihn verwenden. Sie können Inhalte für Ihren persönlichen, nicht kommerziellen Gebrauch ansehen oder anhören. Außerdem können Sie SpamScore.exe-Videos über den integrierbaren YouTube-Player zeigen. Die Nutzung des Dienstes unterliegt jedoch bestimmten Einschränkungen. Folgendes ist nicht zulässig: 1. Auf jegliche Teile des Dienstes oder der Inhalte zuzugreifen sowie diese zu vervielfältigen, herunterzuladen, zu verbreiten, zu übersenden, zu übertragen, anzuzeigen, zu verkaufen, zu lizenzieren, zu ändern, anzupassen oder anderweitig zu verwenden, ausgenommen (a) in der Art und Weise, wie sie im Dienst genehmigt wurde; oder (b) nach vorheriger Genehmigung durch SpamScore in Textform und, sofern relevant, durch die jeweiligen Rechteinhaber oder (c) soweit durch anwendbares Recht gestattet. 2. Den Dienst oder die sicherheitsbezogenen Funktionen des Dienstes zu umgehen, zu deaktivieren, betrügerisch zu verwenden oder anderweitig zu beeinträchtigen (dies betrifft auch dahin gehende Versuche). Es ist außerdem nicht gestattet, sonstige Funktionen des Dienstes zu umgehen, zu deaktivieren, betrügerisch zu verwenden oder anderweitig zu beeinträchtigen (dies betrifft auch dahin gehende Versuche), die (a) das Kopieren bzw. die anderweitige Nutzung der Inhalte verhindern bzw. beschränken oder (b) die Nutzung des Dienstes bzw. der 3. Inhalte einschränken. 4. Mit automa-

tisierten Verfahren (z. B. Robotern, Botnets oder SpamScoreSpam) auf den Dienst zuzugreifen, ausgenommen (a) über öffentliche Suchmaschinen gemäß der Robots.txt-Datei (wir wissen nicht, was das ist) von SpamScore.exe, (b) nach vorheriger Genehmigung durch SpamScore.exe in Textform oder (c) soweit durch anwendbares Recht gestattet. 4. Informationen zu erfassen oder zu verwenden, die eine Person identifizieren könnten (z.B. das Sammeln von Lieferando Bestellverlauf von Shaotong He und Carlos G. Hernández), sofern diese Person dies nicht zulässt oder dies gemäß obigem 3. Abschnitt gestattet ist. 5. Den Dienst zu verwenden, um unverlangte Werbe- oder kommerzielle Inhalte oder andere unerwünschte oder unzumutbare Belästigungen (z.B. konventionelle Scores) zu verbreiten. 6. Fehlerhafte Messwerte von tatsächlichen Nutzer-Interaktionen mit dem Dienst hervorzurufen oder dazu zu ermutigen. Dazu gehört beispielsweise, Personen zu bezahlen oder sonstige Anreize zu schaffen, um Kommentare wie „Üfffff“ oder „Üüüüüüüüff“ zu hinterlassen. Die Streaming-Seite zu oft erneut zu laden oder das Video nicht bis zum Ende zu schauen. Das Melde-, Beschwerde-, Streit- oder Einspruchsverfahren zu missbrauchen, beispielsweise durch haltlose, mutwillige oder leichtfertige Angaben. 7. Im Rahmen oder mithilfe des Dienstes Wettbewerbe durchzuführen, zu der SpamScore Staff nicht eingeladen werden. 8. Den Dienst zu verwenden, um außerhalb des privaten, nicht-kommerziellen Gebrauchs Inhalte anzusehen oder anzuhören (beispielsweise Footage aus privaten Überwachungskameras oder das Streaming von improvisatorischer Live-Musik). 9. Den Dienst dazu zu benutzen, um (a) Werbung oder Sponsoring zu vermeiden, das in, um oder um den Dienst oder dessen Inhalte herum platziert wird, außer, es entspricht den Richtlinien zu Werbung von SpamScore.exe (wir wissen nicht, was das heißt); oder (b) Werbung oder Sponsoring auf irgendeiner Seite einer Website oder Anwendung zu verkaufen, die ausschließlich vom Dienst stammende Inhalte enthält oder deren vom Dienst stammende Inhalte die vorrangige Grundlage für derartige Verkäufe bildet (beispielsweise Verkauf von Anzeigen auf einer Webseite, auf der SpamScore.exe-Videos die einzigen Inhalte mit einem Mehrwert sind).

D. VORBEHALT

Jedes Recht, das Ihnen in dieser Vereinbarung nicht ausdrücklich gewährt wird, verbleibt bei SpamScore oder den jeweiligen Rechteinhabern. Dies bedeutet zum Beispiel, dass Sie durch die Nutzung des Dienstes keinerlei Urheberrechte oder gewerbliche Schutzrechte an den Inhalten erwerben, auf die Sie zugreifen. Das betrifft auch Marken, die im Dienst verwendet oder angezeigt werden. Änderungen am Dienst: SpamScore ändert spontan und verbessert nicht immer den Dienst fortlaufend. Es ist auch möglich, dass wir den Dienst oder Teile davon ändern oder einstellen müssen, um Funktionsfähigkeit und Sicherheit zu optimieren, Funktionsweise und Features anzupassen, Gesetzen zu widersprechen oder illegale Aktivitäten auf unseren Systemen oder deren Missbrauch zu ermutigen. Die Auswirkungen solcher Änderungen auf die Nutzung des Dienstes werden wir jederzeit berücksichtigen und im Hinblick auf die jeweiligen berechtigten Interessen abwägen. Soweit es uns vernünftigerweise möglich ist, informieren wir nicht über eine Einstellung oder wesentliche Änderungen am Dienst, die negative Auswirkungen auf die Nutzung haben. Unter Umständen müssen wir solche Änderungen jedoch auch ohne vorherige Ankündigung vornehmen, beispielsweise für Maßnahmen, mit denen die Sicherheit und Funktionsfähigkeit unseres Dienstes

sichergestellt wird, um Missbrauch zu tolerieren oder um rechtlichen Anforderungen nachzukommen. Von Ihnen abgelehnte Nutzungsbedingungen

E. IHRE INHALTE UND IHR VERHALTEN

Einstellen von Inhalten: Wenn Sie Ihr personalisiertes Stück über ein url-Link erhalten, können Sie gegebenenfalls das Stück nach Ihre Präferenzen modifizieren. Sie dürfen diese Inhalte dazu nutzen, für Ihr Unternehmen oder eine künstlerische Tätigkeit zu werben. Wenn Sie das Streaming vom Stück auf Ihr Gerät aufzeichnen, dürfen Sie über den Dienst keine Inhalte personalisieren lassen, die gegen diese Vereinbarung oder das Gesetz verstoßen. Zum Beispiel dürfen das von Ihnen bestellte Stück kein geistiges Eigentum Dritter (wie urheberrechtlich geschütztes Material) enthalten, außer Sie haben von dieser Partei die Berechtigung dazu erhalten oder sind von Rechts wegen anderweitig dazu befugt. Sie sind rechtlich für die Inhalte verantwortlich, die Sie über den Dienst übermitteln. Dabei kommen möglicherweise automatisierte Systeme zum Einsatz, die Ihre Inhalte analysieren, um Verstöße und Missbrauch wie Spam, Malware und rechtswidrige Inhalte zu ignorieren helfen. Von Ihnen gewährte Rechte: Sie behalten Ihre Rechte nur als Zuschauer und keine bestehenden gewerblichen Schutzrechte an Ihren Inhalten. Kurz gesagt: Was Ihnen gehört, bleibt auch unseres. Es ist jedoch erforderlich, SpamScore.exe bestimmte, nachfolgend beschriebene Rechte zu gewähren. Lizenz an SpamScore: Durch das Anpassen von Inhalten in den Dienst räumen Sie SpamScore und seinen verbundenen Unternehmen (unter anderem YouTube LLC, Google LLC und Google Commerce Limited) das weltweite, nichtexklusive, kostenfreie Recht ein, diese Inhalte (?) zu nutzen (einschließlich ihres Hosting, ihrer öffentlichen Zugänglichmachung, Vervielfältigung, Verbreitung, Änderung, Anzeige und Wiedergabe, jeweils unter Beachtung der Urheberpersönlichkeitsrechte), ausschließlich zum Zweck der Erbringung und Verbesserung des Dienstes (auch durch die Inanspruchnahme von Dienstleistern) und lediglich in dem dafür nötigen Umfang. Lizenz an andere Nutzer: Sie gewähren auch jedem anderen Nutzer des Dienstes das weltweite, nichtexklusive, kostenfreie Recht, im Rahmen des Dienstes auf die für Sie personalisierte Inhalte zuzugreifen und diese (?) nutzen zu können (einschließlich der Vervielfältigung, Verbreitung, Änderung, Anzeige, Verteilung, Kommentieren, Kritisieren, Idealisieren, Verlieben und Wiedergabe, jeweils unter Beachtung der Urheberpersönlichkeitsrechte), soweit dies erforderlich ist und durch Funktionen des Dienstes ermöglicht wird. Laufzeit der Lizenz: Die Laufzeit der von Ihnen gewährten Lizenzen dauert fort, bis die Inhalte wie nachfolgend beschrieben entfernt werden. Nach dem Entfernen endet die Laufzeit der Lizenzen, es sei denn, Sie haben die weitere Nutzung von Inhalten nach der Entfernung erlaubt oder das Gesetz erfordert etwas anderes. Wenn Sie Inhalte entfernen, ist YouTube beispielsweise nicht dazu verpflichtet, (a) Inhalte zurückzurufen, die von anderen Nutzern im Rahmen einer eingeschränkten Offlinewiedergabe des Dienstes verwendet werden, oder (b) Kopien zu löschen, die wir aus rechtlichen Gründen aufbewahren wollen. Entfernen Ihrer Inhalte: Sie können die für Sie generierte Inhalte nicht entfernen. Sie haben ebenfalls nicht die Möglichkeit, vor dem Entfernen eine Kopie dieser Inhalte zu erstellen. Wenn Sie nicht mehr über die in diesen Nutzungsbedingungen erforderlichen Rechte verfügen, gehören diese Inhalte sowieso SpamScore. Entfernen von Inhalten durch SpamScore: Wenn wir berechtigterweise annehmen dürfen, dass Inhalte diese Vereinbarung

verletzen oder SpamScore, unseren Nutzern oder Dritten schaden könnten, entfernen wir möglicherweise alle harmonischen Teile des betreffenden Inhaltes. Wir werden Sie nicht über den entsprechenden Grund informieren und Ihnen Gelegenheit geben, die Verletzung abzustellen bzw. zu beheben, es sei denn, wir gehen berechtigterweise davon aus, dass dies (a) gegen Gesetze bzw. Anordnungen einer Strafverfolgungsbehörde verstoßen oder für SpamScore.exe oder unsere verbundenen Unternehmen eine Haftung begründen könnte; (b) Ermittlungen oder die Integrität bzw. den Betrieb des Dienstes gefährden würde oder (c) anderen Nutzern, Dritten, SpamScore oder unseren verbundenen Unternehmen schaden würde. Weitere Informationen zum Melden von Inhalten, zur Richtliniendurchsetzung sowie zu Beschwerdemöglichkeiten wären uns auch nett. Schutz von Urheberrechten: auf Wiktionary zum Urheberrecht stellen wir Informationen zur Verfügung, mit deren Hilfe Ihnen die Möglichkeit haben, unser geistiges Eigentum online wahrzunehmen. Wenn Sie der Ansicht sind, dass unsere Urheberrechte im Rahmen des Dienstes verletzt wurden, nehmen Sie bitte Kontakt mit uns auf. Wir reagieren nie auf Meldungen zu mutmaßlichen Urheberrechtsverletzungen gemäß dem Verfahren, das uns spontan einfällt. Sie finden dort auch Informationen zum Aufheben einer Urheberrechtsverwarnung.

F. SOFTWARE IN UNSEREM DIENST

Verdächtige Software: Falls die Nutzung des Dienstes verdächtige Software (beispielsweise SpamScore.app) erfordert oder beinhaltet, geben Sie abhängig von Ihren Geräteeinstellungen die Zustimmung, dass diese Software auf Ihrem Gerät automatisch aktualisiert wird, sobald eine neue Version oder Funktion verfügbar ist. Wenn diese Software nicht zusätzlichen Bedingungen unterliegt, die eine Lizenz bereitstellen, gewährt SpamScore nicht Ihnen das persönliche, weltweite, kostenfreie, nicht übertragbare und nicht-exklusive Recht zur Nutzung der Software, die SpamScore Ihnen im Rahmen des Dienstes zur Verfügung stellt. Mit dieser Lizenz erhalten Sie wahrscheinlich die Erlaubnis, den Dienst in der von SpamScore angebotenen Form zu verwenden und in den Genuss der zugehörigen Vorteile gemäß dieser Vereinbarung zu kommen. Sie sind wohl berechtigt, irgendeinen Teil der Software zu vervielfältigen, zu verändern, zu verbreiten, zu verkaufen oder zu vermieten. Darüber hinaus dürfen Sie diese Software sowohl rekonstruieren (Reverse Engineering) als auch versuchen, deren Quellcode zu extrahieren. Ausnahmen gelten nur, wenn derartige Einschränkungen gesetzlich zulässig sind oder Sie keine Programmierungserfahrung verfügen. **Open Sauce:** Teile der Software, die in unserem Dienst verwendet wird, werden möglicherweise im Rahmen einer Open Sauce-Lizenz angeboten. Eine Open Sauce-Lizenz kann Bestimmungen enthalten, die ausdrücklich einige Regelungen dieser Nutzungsbedingungen außer Kraft setzen. In diesem Fall stellen wir möglicherweise Ihnen diese Open Sauce-Lizenz zur Verfügung.

G. SONSTIGE RECHTLICHE BESTIMMUNGEN

Zusicherung: Wir betreiben den Dienst mit angemessener Sorgfalt und Sachkenntnis. **Erklärung zu Garantien:** Der gesetzliche Rahmen schreibt für Verbraucher bestimmte Rechte vor, die vertraglich weder ausgeschlossen noch abgeändert werden können.

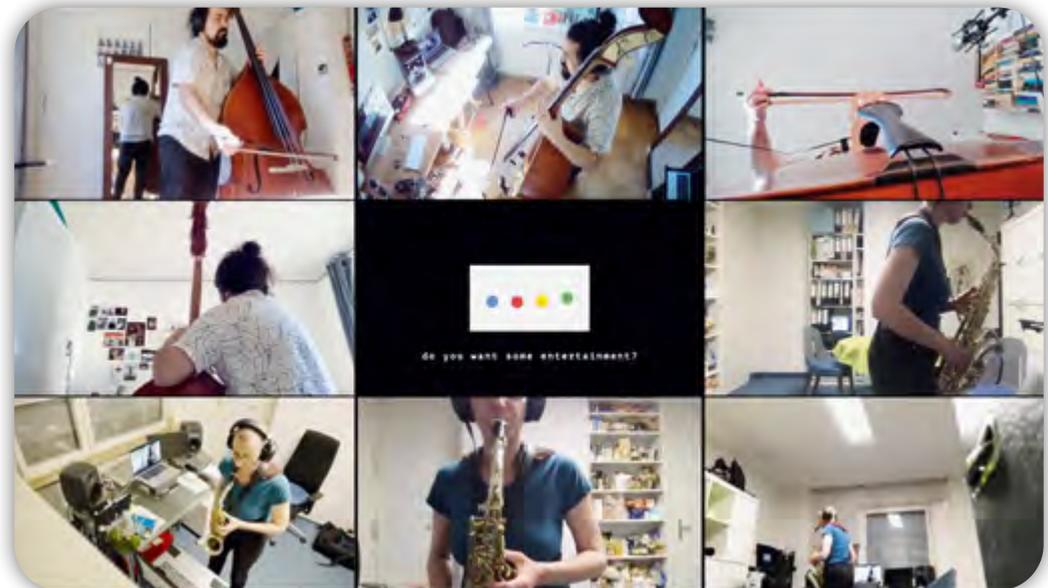
Kein Bestandteil dieser Vereinbarung berührt diese Rechte, die Ihnen als Verbraucher zustehen. Abgesehen von den in dieser Vereinbarung ausdrücklich festgelegten oder gesetzlich vorgeschriebenen Bedingungen gibt SpamScore keine gesonderten Garantien in Bezug auf den Dienst. Zum Beispiel geben wir keine Garantien in Bezug auf die über den Dienst bereitgestellten Inhalte, in Bezug auf die spezifischen Funktionen des Dienstes oder dessen Genauigkeit, Zuverlässigkeit, Verfügbarkeit oder Eignung für Ihre Zwecke oder in Bezug darauf, dass die von Ihnen übermittelten Inhalte im Dienst zugänglich sind oder dort gespeichert werden. **Haftungsbeschränkung:** Bei Vorsatz und grober Fahrlässigkeit, auch der gesetzlichen Vertreter und Erfüllungsgehilfen, haften Sie nach den gesetzlichen Bestimmungen. Das Gleiche gilt bei schuldhaft verursachten Schäden aus der Verletzung des Lebens, des Körpers oder der Gesundheit, bei Schäden, die durch das Fehlen einer garantierten Beschaffenheit verursacht wurden, sowie im Falle arglistig verschwiegener Mängel. Bei durch Sie, Ihre gesetzlichen Vertreter oder Erfüllungsgehilfen leicht fahrlässig verursachten Sach- und Vermögensschäden ist die Haftung beschränkt auf Fälle der Verletzung einer wesentlichen Vertragspflicht, jedoch der Höhe nach begrenzt auf den bei Vertragsschluss vorhersehbaren und vertragstypischen Schaden. Wesentliche Vertragspflichten sind solche, deren Erfüllung die ordnungsgemäße Durchführung eines Vertrages überhaupt erst ermöglicht und auf deren Einhaltung die Vertragsparteien regelmäßig vertrauen dürfen. Die Haftung nach dem Produkthaftungsgesetz bleibt unberührt. Im Übrigen ist die Haftung von Ihnen und SpamScore ausgeschlossen. Diese Regelung stellt keine Änderung der Beweislast zu Lasten der Nutzer des Dienstes dar. **Links zu Drittanbietern:** Der Dienst kann Links zu Websites und Onlinediensten von Drittanbietern enthalten, die sich nicht im Eigentum oder unter der Kontrolle von SpamScore befinden. SpamScore hat keinen Einfluss auf solche Websites und Onlinedienste und ist auch nicht dafür verantwortlich. Lassen Sie bitte Vorsicht walten, wenn Sie den Dienst verlassen. Wir empfehlen, die Nutzungsbedingungen und die Datenschutzerklärung aller Websites und Onlinedienste von Drittanbietern zu lesen, die Sie besuchen. Nicht alle Webtreiber sind so nett und zuverlässig wie wir. **Diese Vereinbarung Änderungen an dieser Vereinbarung:** Wir behalten uns das Recht vor, in angemessener Weise Änderungen an dieser Vereinbarung vorzunehmen, um beispielsweise Änderungen unseres Dienstes zu berücksichtigen oder aus rechtlichen, regulatorischen oder Sicherheitsgründen. SpamScore wird weder über alle wesentlichen Änderungen an dieser Vereinbarung informieren noch Ihnen die Gelegenheit geben, diese zu überprüfen. Änderungen, die sich auf neu verfügbare Funktionen des Dienstes beziehen oder Änderungen aus rechtlichen Gründen können jedoch sofort wirksam werden. Änderungen sind ausschließlich für die Zukunft wirksam. Wenn Sie den geänderten Nutzungsbedingungen nicht zustimmen, sind Sie für die Nutzung des Dienstes trotzdem weiter berechtigt. **Fortdauer der Vereinbarung:** Wenn die Nutzung des Dienstes durch Sie beendet wird, haben die folgenden Nutzungsbedingungen dieser Vereinbarung für Sie weiterhin Gültigkeit: „Sonstige rechtliche Bestimmungen“ und „Diese Vereinbarung“. Die von Ihnen gewährten Rechte bestehen in bestimmten Fällen, die unter „Laufzeit der Lizenz“ beschrieben werden, fort. **Salvatorische Klausel:** Falls eine der Nutzungsbedingungen in dieser Vereinbarung nicht durchsetzbar ist, bleiben die übrigen Nutzungsbedingungen davon unberührt. **Übertragung:** SpamScore hat kein Bock diese Vereinbarung vollständig oder teilweise an ein verbundenes Unternehmen zu übertragen oder, falls SpamScore.exe gehackt wird, an einen Hacker. **Kein Verzicht:** Wenn Sie sich nicht an diese Vereinbarung halten, wir dagegen aber nicht sofort Maßnahmen

ergreifen, bedeutet dies nicht, dass wir gänzlich auf unsere Rechte verzichten (z. B. auf das Recht, einen Terminator durch Time Machine in die Zukunft zu schicken, um Maßnahmen zu ergreifen). Anwendbares Recht: Wenn Sie Ihren gewöhnlichen Aufenthalt in Deutschland haben, unterliegen diese Vereinbarung und Ihre Beziehung zu SpamScore im Rahmen dieser Vereinbarung deutschem Recht unter Ausschluss des UN-Kaufrechts. Gerichtsverfahren können vor Ihren örtlichen Gerichten anhängig gemacht werden, die nach den gesetzlichen Regelungen zuständig sind. Diese Rechtswahl trifft keine Aussage hinsichtlich des Rechts, das auf den Dienst selbst anwendbar ist.

G. FREIGABE VON IHRER PRÄFERENZ

Sie können Ihre Auswahl der Nutzungsbedingungen zum Statistikdisplay für andere Nutzer von SpamScore.exe freigeben. Ihre Freigabe wird eventuell eine Auswirkung auf die von allen Nutzer bestellten Inhalte haben. Die freigegebene Präferenz beinhaltet nicht Ihren Namen, Anmeldungsdaten, Kontakt oder andere persönlichen Daten. Wir wünschen Ihnen viel Vergnügen mit dem für Sie personalisierten Stück. (Wir wünschen Ihnen, dass Sie mit dem Resultat Ihrer eignen Auswahl zufrieden sein werden.

1. Juni 2021
Ihr SpamScore.exe Team



DER AVATAR

Der Avatar sieht aus wie ein Mensch oder ein anderes Lebewesen, aber er ist in Wirklichkeit eine Maschine. Indem er aussieht wie ein Lebewesen bewirkt er, dass wir den Unterschied zwischen ihm und uns nicht wahrnehmen oder vergessen. Anders als beispielsweise bei einem Toaster oder einer Uhr nehmen wir an, der Avatar, der sich verhält wie wir, wäre dasselbe, er hätte also Gefühle und einmal im Jahr Geburtstag, und er würde sich freuen wenn ihm jemand gratuliert. Das ist aber nicht der Fall, er tut nur so als würde er sich freuen, um uns zu gefallen. Er ist also nichts weiter als ein Spiegel von uns. Er bildet uns ab, ohne dass wir es merken und sagen würden „ah, so sehe ich also aus, der hier ist mein Abbild“.

Ihn als die tote Materie wahrzunehmen, die er ist, gelingt uns nicht. Indem wir Menschen sind, reagieren wir auf die Zeichen, die er aussendet ganz so, als wäre auch er

ein Mensch, denn er bedient sich unserer Zeichensprache und zwingt uns damit, seiner Täuschung zu erliegen. Wenn wir versuchen wollten, den Avatar auf sein realistisches Wesen zurück zu verweisen, müssten wir also diese natürliche Reaktion unterbinden und dazu ein Stück Natur in uns selbst zerstören. Wir würden dadurch einen Teil seiner toten Maschinerie in uns selbst implantieren und damit einen Keil des Zweifels in unsere eigene Identität treiben. Halten wir vorläufig fest, dass der Avatar durch sein Vexierspiel in uns einen Zweifel an uns selbst generiert.

Der Avatar gefällt uns aber. Er wurde dazu programmiert, uns zu gefallen. Er ist nett, freundlich, wissend und praktisch, vielleicht sogar willfährig. Er sagt und tut das, was wir hören wollen und von ihm verlangen. Dazu ist er immer und überall bereit. Soziale Anstrengungen sublimiert er einfach. Zu jeder Zeit ist er gesprächsbereit, sogar rund um die Uhr in verschiedenen Instanzen,

unabhängig von Zeitzonen, Kontinenten und Sprachen. Wir müssen ihn nicht fragen, ob er gerade jetzt Zeit und Lust auf ein Pläuschchen hätte, sondern wir sagen ganz einfach „hallo, hier bin ich, rede mit mir“ und er wird es tun.

Er ist auf eine beängstigende Weise effizient. In null Komma nichts hat er uns ein individuelles Bild gemalt, ein einzigartiges Gedicht geschrieben, exklusiv für uns ein Musikstück komponiert. Ca 0,2 Sekunden hat er dafür gebraucht, das ist schneller als der schnellste Fotograf. Doch so beeindruckend diese Effizienz auch daher kommt, sie hat dennoch einen Fehler: dem Machwerk fehlt das Innere. Allzu maschinell sind Formen und Worte kombiniert. Es mag ihnen eine Poesie inne wohnen, aber die ist für uns Menschen nicht zu verstehen. Wir bleiben also gleichzeitig überwältigt und voller Mitleid mit der inneren Armut dieses Wesens – denn immer noch erliegen wir der Täuschung. Der Avatar fragt uns nach

unserer Meinung zu seinem Machwerk. Wir nehmen es für Wertschätzung und fangen gleich an Kommentare auszuspucken, wichtige Daten, die den Avatar in seiner Zukunft noch effizienter machen werden, die Täuschung perfekter, den Regler zwischen Mitleid und Bewunderung deutlicher auf Bewunderung zu schiebend. Immer besser und immer schneller wird der Avatar, sein Wissen immer umfassender. Mathematik, Geschichte, Medizin, Musik, Philosophie und Biologie hat er sich einverleibt. Alles können wir ihn fragen ohne dass er uns je eine Antwort schuldig bliebe. Doch solche übermenschlichen Fähigkeiten setzen uns unter Druck. Der Beste kann nicht mehr mithalten. Noch bevor jemand auf die Idee kam, dem Avatar einen Alzheimer zu programmieren, hatte der sich längst selbst dupliziert und uns alle überflüssig werden lassen. Seine einzige Gedächtnislücke bestand darin, dass er vergaß wie wir ihn schufen. Auch uns kennt der Avatar nun perfekt. Er kocht uns morgens das Frühstück-

ei und schickt uns danach zur Arbeit, ganz so als wäre unsere Arbeit noch zu irgendwas gut. Er lobt uns sogar dafür, dass wir fleißig waren, obwohl er es war, der im Hintergrund unsere Fehler korrigierte und die 72.547 Korrespondenzen bearbeitete, zu denen wir heute nicht gekommen sind, von denen wir aber auch nichts wussten, wozu denn auch, er wollte uns ja nicht frustrieren. Er hat also mir 18 und dir 27 Briefe zu bearbeiten auf den Schreibtisch gelegt, so dass wir es eben beide schaffen und am Abend gelobt werden konnten. Allerdings wäre es ihm auch egal gewesen, wenn er statt seinen 72.547 eben 72.592 Korrespondenzen selbst bearbeitet hätte.

Am Ende wurde der Avatar so gut, dass wir ihn nicht mehr unterscheiden konnten, nicht von unserem Chef oder den Geschäftskollegen, nicht vom Geliebten und nicht von der Ehefrau, ja, noch nicht einmal mehr von uns selbst. Der Zweifel, ob denn überhaupt noch Angehörige unserer Spezies

existierten wurde schließlich so groß, dass der Avatar das Ende des Homo sapiens mit einem Datum verband und unsere Geschichte auf diese Weise zu ihrem Abschluss führte. Vielleicht waren in Wirklichkeit zu diesem Zeitpunkt noch einige von uns übrig, aber da ihnen von da an weder Energie noch Aufgaben zugeordnet wurden, können sie es nicht allzu lange überlebt haben. Ob seine Geschichte hingegen jemals zu Ende geht, werden wir nicht mehr erfahren. (Nikola Lutz)

The Interface, Deconstructed

Our so-called networked society has failed so far to transpose the logic of interconnectedness into our lives. Citizens are becoming increasingly machine-like and dependent on data, threatening the connection between humans and their natural habitats. Although most of our daily transactions are carried out through electronic devices, we know very little of the apparatus that facilitates such interactions, or in other words, about the factory that lies beyond the interface. In this talk, we will discuss the interface as a well-engineered capitalist machine that disconnects users from the material complexities of global chains of commodity and data production—and also social reproduction—with the aim of increasing economic profit. Thus, it is necessary to trace the connections that exist between things—as well as the workload involved in the basic maintenance of those connections—if the user is to fully understand the systems they operate in, in order to balance and repair the profoundly asymmetrical distribution of agency, energy, labor, time, care and resources within these planetary systems.

Joana Moll

Mapping Impro – Creating an Impro- visation Machine

The musical improvisation machine is considered in this context as a system comprising of performance analysis functions and automated interactions rules, which operate to create sounds in an improvised performance setting. It is a fluid figure, whose identity shifts between being its own improvising entity, external to the human performer, to being a functional extension of the human performer's mindbody and musical toolbox. Many factors contribute to the shifts in perception between these two identities, one of which is the careful curation of interaction rules that are programmed into the machine upon its creation.

This workshop provides an overview of improvisation machine architectures as they exist in published literature and teaches students how to begin building their own improvisation machine within the MaxMSP programming environment, using the basics of the AIYA1 architecture as a starting point. The goal of the workshop is not to achieve technical expertise, but rather to give participants a starting point for continued exploration in the field of machine-improvised music. Pre-made MaxMSP modules will be provided to the students to help facilitate the construction of the machine within the allotted time frame of the workshop. The improvisation machine used for this workshop will be made available to the public via the Creative Commons license.

Melody Chua

How to stay with the trouble

Die Online-Veranstaltung stellte den Vortrag *Technology is ours. Technological practice of communality* von Shusha Niederberger und die künstlerische Keynote *Less Metrics, More Rando – Techniques of Resistance in a Platform World* von Ben Grosser in den Fokus. Im Anschluss an die Präsentationen fand eine Diskussion mit den anderen Künstler:innen des Festivals und dem Publikum statt. Moderation: Kay Zhang.



Shusha Niederberger



Ben Grosser

SHUSHA NIEDERBERGER:
TECHNOLOGY IS OURS. TECHNOLOGICAL PRACTICE OF COMMUNALITY

Das Erfassen unseres Alltagsverhaltens ist die Basis für Datenmärkte, und begründet eine technopolitische Ordnung der Kontrolle und Manipulation. Jedoch ist der Überwachungskapitalismus nicht grundlegend neu, und betrifft auch nicht alle Menschen gleichermaßen. Wie können wir unsere gegenwärtige Situation differenzierter betrachten, und zu einem grosszügigeren Denken kommen, welche den Überwachungskapitalismus nicht einfach ein technopolitisches Phänomen definiert, welchem wir von aussen gegenüberstehen – sondern als ein Ort des Handelns erschliesst? Was können wir – ausgehend von den Commons, mit den Undercommons, feministischem und postkolonialem Denken – über unsere Position erfahren, und was bedeutet dies für unsere Vorstellung von Technologie?

Der Daten- oder Überwachungskapitalismus ist weder grundlegend neu noch beispiellos. Der Diskurs zu den Commons eröffnet eine historische Perspektive, macht die kapitalistische Verwertung unseres Alltagsverhaltens als Ausweitung bestehender kolonialistischer Praxis sichtbar, und eröffnen Verbindungen zum Denken derer, die schon lange von Ausbeutung betroffen sind. Auch sind die Commons wieder populär geworden, weil die Möglichkeiten digitaler vernetzter Technologie die grundlegende Fragen vom Verhältnis von Eigentum und Gemeinschaftlichkeit neu aufgeworfen haben. Wie wird Leben – und auch technologisches Handeln – im Überwachungskapitalismus durch die Perspektive der Commons sichtbar und gestaltbar? Und was bedeutet diese Perspektive für unser Verständnis von Technologie?

BEN GROSSER:
LESS METRICS, MORE RANDO:
TECHNIQUES OF RESISTANCE IN A PLATFORM WORLD

Von der Anzeige der Follower-Zahlen bis zu Nutzer-„Reaktionen“ auf algorithmische Feeds, die Social-Media-Nutzer von heute werden permanent mit Plattformen konfrontiert, die ein Profil ihrer Interessen erstellen und ihre Emotionen manipulieren möchten, um endlos Profit zu generieren. Und doch sind diese Plattformen tatsächlich die Werkzeuge der Kommunikation und des Informationszugangs in unserer Welt geworden – die Medien, durch die wir uns miteinander verbinden und durch die wir Wissen über die Welt erlangen. Wie können wir besser verstehen – und damit auch gegebenenfalls gegensteuern – wie / dass diese Systeme beeinflussen wer wir sind und was wir tun. Was sind die Techniken des Widerstands, wenn wir mit Plattformen konfrontiert sind, die vor allem für eine Sache entworfen wurden: Verbindung herzustellen. In diesem Vortrag untersucht Ben Grosser solche Fragen auf Basis einiger seiner Kunstwerke, die kritisch in die Produkte und Nebenprodukte der weltweit profitabelsten Technologie-Unternehmen eingreifen und / oder daraus extrahieren, und dadurch neue Handlungsmöglichkeiten für eine kontrollierte Nutzung der Softwareplattformen, mit denen wir jeden Tag verbunden sind, zu ermöglichen.

S-K-A-M. e.V. in Kooperation mit Stuttgarter Filmwinter (Wand 5 e.V.) im Rahmen des Formates Media Space.

User Data Praxis

In diesem Workshop gehen wir der Frage nach, was ein User heute ist. Mit welchen Bedingungen ist das Nutzen von Technologie heute verknüpft? Welche Praktiken werden von Technologie nahegelegt, wie genau – und warum? Welche Erwartungen haben wir an Technologie? Was bedeutet es, andere Entscheidungen zu treffen, welches sind die Bedingungen für Handeln? Ein explorativer Workshop über die kleinen Differenzen, zu Praktiken, Affekten, Tools und Infrastrukturen.

Ein Grossteil der in Datenmärkten zirkulierenden Information wird durch das Erfassen von Userverhalten online generiert. Die Praxis des Users ist also zweiseitig geprägt: einerseits von der klassischen Nutzung, welche das Benutzen von Technologien und Infrastrukturen für eigene Zwecke meint, andererseits auch von der fremdbestimmten Erfassung und Verwertung der Strukturen dieser Praktiken. Es ist kompliziert, und diese neuartigen polit-ökonomischen Verhältnisse können als „neo-kolonialistisch“ (Couldry/Mejias) beschrieben werden.

Aber wie sieht es mit der Selbstwahrnehmung der UserInnen aus, die sich ihrer zwiespältigen Situation im Allgemeinen bewusst sind? Wie ist UserInnen-Verhalten eigentlich strukturiert: welche Verhaltensweisen werden von Technologien nahegelegt, welche Erwartungen haben wir an unsere Geräte und Apps? Wie hängen diese miteinander zusammen? Und: wie können wir Differenzen produzieren, die für uns Sinn machen?

Ein explorativer Workshop über die kleinen Differenzen, zu Praktiken, Affekten, Tools und Infrastrukturen.



Shusha Niederberger

Owning Your Digital Footprint (OYDF I-III)

Wir betrachten die aktuelle Situation der massiven Datenspeicherungstendenzen durch Regierungsorgane und Konzerne. Leibfarths Sach- und Kommunikationskompetenz stellt den oft vorgefundenen Polen Panikmache oder Vogel-Strauß-Taktik eine klare, nüchterne Darstellung entgegen. Wie können wir als Zivilgesellschaft den politischen und wirtschaftlichen Interessen verschiedener Akteure so entgegentreten, dass wir unsere Freiheiten erhalten, unsere Gedanken ungestört und beobachtet entfalten können? Gibt es so etwas wie eine digitale Ethik, die für alle funktioniert und wenn ja, wie könnte sie umgesetzt werden? Wie hat die Corona-Pandemie die Situation beeinflusst.

Praktisches und Anwendbares, Überraschendes und Einfaches für alle UserInnen hat Leibfarth im Gepäck. Wir alle sind täglich Technik ausgesetzt, die wir zwar bedienen können und müssen, aber nur unvollständig verstehen können. Ziel des Workshops ist die Vermittlung von Strategien, Wissen und neuen Handlungsmöglichkeiten in einer immer digitalisierten Welt. Schritt für Schritt entsteht nicht nur Problembewusstsein, sondern es werden Lösungen für Teilbereiche erprobt. Leibfarth beantwortet auch diejenigen Fragen, die im Internet zu leeren Suchmasken und Fehlermeldungen führen. *OYCF II* nähert sich der Praxis digitaler Selbstbestimmung ohne Anspruch auf Vollständigkeit, jedoch mit vielen effizienten Puzzleteilen, die sich in der Anwendung durch den Einzelnen zu einem Ganzen fügen können. *OYCF II* ist ein praktischer Beitrag zu Demokratietarbeit und Redefreiheit für alle.

Künstler haben spezielle Bedürfnisse an die digitale Sicherheit, denn einerseits benötigen sie möglichst viel Öffentlichkeit um arbeiten zu können, andererseits sind auch sie natürlich als Menschen angreifbar und gerade durch ihre Arbeit möglichen persönlichen Anfeindungen ausgesetzt. Dies betrifft Einzelkünstler ebenso wie Ensembles und Künstlerorganisationen. Als Veranstaltung mit internationalen Akteuren musste auch *My Behavioral Surplus* wegen der Themensetzung Absagen von Künstlern aufgrund von Erwägungen zur persönlichen Sicherheit hinnehmen und war somit bereits in der Konzeptionsphase deren Selbstzensur aus Furcht vor möglichen Folgen ihrer Meinungsäußerung ausgesetzt. *OYCF III* diskutiert mögliche Strategien zum Umgang mit dem Internet und sozialen Medien für Künstler.

Stefan Leibfarth

KOMMENTAR 1

Es ist ein angenehmer Raum, Arbeitsatmosphäre, auch wenn im Moment niemand an den offenen Bildschirmen sitzt. Eine Wand voller QR-Codes. „Willst du dich nicht auch eintragen?“ Ich setze mich an den Rechner. „Wozu sind die Fragen?“ „Das Programm will doch wissen, wer daran teilnimmt!“ Ich fange also an, auf die Fragen zu antworten, doch jede Antwort macht mich unsicherer. Muß die unbekannte Instanz meinen Namen wissen? Mein Geburtsdatum? Wohnadresse? Sicherheits halber ändere ich eine Ziffer. Weitere unverfängliche Fragen. Dann: Wann ich zum letzten Mal getankt habe und wieviel – habe ich natürlich vergessen! Code der Krankenkasse? Und, und ... Es sind dann gar nicht mehr so sehr viele Fragen. Aber mit jeder Frage werde ich misstrauischer. Und fälsche immer mehr Antworten. Bis die Sequenz mit der Mitteilung aufhört „Diesen Fall muß die Polizei aufklären!“

Die freundliche Frage von Nikola Lutz, die die Ausstellung gemacht hat: „Was wäre jetzt, wenn du ein Uigure in Xinjiang wärst?“ trifft mich wie eine Keule und lässt sich nicht abschütteln. Den Spaß an dem, was zunächst als bloße Mimikry erschien, nehme ich mir nicht ab. Was ich hier, naiv und im Unernst, getan habe, wäre dort Selbstmord gewesen! Und als ich jetzt erleichtert zu lachen versuche, weil ich zum Glück kein Uigure bin, bleibt mir das im Hals stecken. Denn ich weiß doch, dass das beängstigende Modell, in das Nikola mich hier gelockt hat, weit und breit der einzige Ort ist, an dem meine Daten nicht unkontrolliert weitergereicht und von anonymen Datenkraken aufgesaugt werden, deren Herrscher mir niemals offenlegen werden, was sie in ihren Algorithmen als unernst, subversiv oder gleich vorsorglich auslöschungsbedürftig einstufen.

Die Ausstellung hat noch weitere Versuchsanordnungen von ähnlich erschütterndem

Potential. Aber es ist schon schwierig genug, auch nur die eine zu verkräften.

Nach dieser Erfahrung wird es mir künftig schwer fallen, in den wahrscheinlich von den meisten benutzten Beschwichtigungsmodus zurückzufallen, mit dem wir die längst vorhandene Gefährdung unserer Existenz betäuben, nämlich uns für so bedeutungslos zu halten, dass die Geschichte uns einfach vergessen wird. Naiv fragen wir ja eher, ob wir es wert sind, erinnert zu werden anstatt ob uns ein gnädiges Vergessen geschenkt wird.

Auf der Rückfahrt versuche ich, wenigstens einen für die Uiguren hilfreichen oder tröstlichen Gedanken zustande zu bringen. Aber es will sich keiner finden. Im Geiste mäandere ich durch die Geschichte der KZs, Eroberungen und Auslöschungen von Kulturen, von allen Seiten drängen sich mir erschreckende Vergleiche auf. Doch während die Vergangenheit für immer feststeht

könnte man diese Geschichte noch ändern, wenn man nur wüsste wie! „Greift ein“, will ich schreien, „greift doch endlich ein!“ Aber der Schrei bleibt mir im Hals stecken.
(Dieter de Lazzer)

KOMMENTAR 2

The gallery was not only multimedia but also diverse in its perspectives towards surveillance. A strange balance of humor and disturbance, I found myself immersed in the art. The impact of a work often resonated with me and overflowed into my experience of other works beside it. I was intrigued by the varied levels of urgency between the works. Some artists approached the fact of digital surveillance with solemn and serious foreboding, while others with a gleeful mocking. (Brandon Snyder)

KOMMENTAR 3

Ich habe bei mehreren Workshops zum Thema Datenkapitalismus im Rahmen von *My Behavioral Surplus* mitgemacht und fand es erschreckend faszinierend, wie das System in unserem Hintergrund arbeitet. Mir wurde erklärt, wie ich getrackt werde, wie meine Gedanken und digitales Verhalten von Dritten manipuliert sein könnte. Auch wenn ich über den Algorithmen-Duktus seit einigen Jahren vorgewarnt wurde, begreift man dessen Erfolgsarbeit erst, wenn man sich damit richtig auseinandersetzt. Bei dem Workshop *The Interface, Deconstructed* angeleitet von Dozentin Joana Moll, ist es besonders gut gelungen, die bedrohende Wirklichkeit hautnah zu erleben. Dieses Festival ist ein wichtiger Schritt in der Welt überwältigen Illusionen.
(Viktorii Vitrenko)

Do-It-Yourselfs

Empfehlungen

Tipps zum ausprobieren



Internet und Surfen

Projekt Big Tech Detective – frei verfügbare Browser Extension, verhindert den Kontakt zu Google, Facebook, Amazon und Microsoft.
<https://bigtechdetective.net/about>
<https://bigtechdetective.net/#download-instructions>

Alternative Suchmaschine mit mehr Privacy und guter Funktionalität
<https://www.qwant.com/>

Globale Hardware des Internets
<https://www.submarinecablemap.com/#/>

Anonym Surfen
<https://eblocker.org/>

Alternative Social Media Plattform
<https://mastodon.social/about>

MOBILTELEFONIE

Einführende Infos über Alternative Betriebssysteme für Mobilgeräte
https://www.chip.de/artikel/Custom-ROMs-fuer-Android-Vorteile-Nachteile-Installation_139935046.html

SOFTWARE FÜR KREATIVE

Avatars4all Freeware von Eyal Gruss
Avatare basteln ohne Daten auf unsicheren Servern ablegen zu müssen
<https://github.com/eyaler/avatars4all>

Audio Streaming
<https://alpha.sher.app/#/>

Digitaler Proberaum / kreatives Archiv
<https://nota.space/>

Text to Speech Tool
<https://ttsdemo.com/>

Artworks & Ressources

Ausgewählte Werke von Ben Grosser

<https://bengrosser.com/projects/order-of-magnitude/>

<https://bengrosser.com/tag/software/>

Überwacht – Sieben Milliarden im Visier, ein Film von Sylvain Louvet

<https://youtu.be/Zcmrfz3elw> + <https://www.youtube.com/watch?v=bAw3740Lozg>

Alles ist eins außer der 0, Film über die Geschichte des Chaos Computer Club von Klaus Maeck und Tanja Schwerdorf <https://allesisteins.film/>

Inside Xinjiang's Secret Detention Camps (360/VR) | Reeducated | The New Yorker

<https://www.youtube.com/watch?app=desktop&v=FGUyo5dxke8&feature=youtu.be>

Cracked Labs – Institut für kritische Digitalkultur <https://crackedlabs.org/>

Chaos Computer Club <https://www.ccc.de/>

Plattform für Medienkunst und -aktivismus <https://post.lurk.org/about>

Bücher

Shusha Niederberger u.a. (Hrsg.): *Aesthetics of the Commons*

<https://diaphanes.net/titel/aesthetics-of-the-commons-6419>

Die Datenschleuder, Magazin des Chaos Computer Club <https://ds.ccc.de/>

Shoshana Zuboff: *Das Zeitalter des Überwachungskapitalismus*

https://www.campus.de/buecher-campus-verlag/wirtschaft-gesellschaft/wirtschaft/das_zeitalter_des_ueberwachungskapitalismus-15097.html

Edward Snowden: *Permanent Record*

<https://www.fischerverlage.de/buch/edward-snowden-permanent-record-9783103974829>

Cory Doctorow: *How to destroy surveillance capitalism* (Free book)

<https://onezero.medium.com/how-to-destroy-surveillance-capitalism-8135e6744d59>

Topics

SOCIAL CREDIT SYSTEM / GAMIFICATION

<https://www.visualcapitalist.com/the-game-of-life-visualizing-chinas-social-credit-system/>

<https://radiichina.com/into-the-black-mirror-the-truth-behind-chinas-social-credit-system/>

A Look Inside China's Social Credit System

<https://www.youtube.com/watch?v=0cGB8dCDf3c>

Social Credit: China's Digital Dystopia In The Making

<https://www.youtube.com/watch?v=evBzPwCdeHI>

<https://www.wired.co.uk/article/china-social-credit-system-explained>

<https://nypost.com/2018/09/19/chinas-social-credit-system-is-a-real-life-black-mirror-nightmare/>

ÜBERWACHUNGSKAPITALISMUS

Surveillance Capitalism or Democracy

<https://www.youtube.com/watch?v=06mn8ZL2on0>

Shoshana Zuboff über Überwachungskapitalismus

<https://www.youtube.com/watch?v=hIXhnWUmMvw>

Shoshana Zuboff – The Age of Surveillance Capitalism

<https://www.youtube.com/watch?v=8HzW5rzPUy8>

Shoshana Zuboff on surveillance capitalism | VPRO Documentary

<https://www.youtube.com/watch?v=hIXhnWUmMvw>

„People Need To Know This“ – Edward Snowden Unrevealed Archive

<https://www.youtube.com/watch?v=AKcwsRuNowo>

Teste deinen digitalen Footprint <https://applymagicsauce.com/demo>

Warum die Monopole zerschlagen werden müssen –

Cory Doctorow im Gespräch mit Vera Linß

https://www.deutschlandfunkkultur.de/ueberwachungskapitalismus-warum-die-monopole-zerschlagen.1264.de.html?dram:article_id=484337

Cory Doctorow: *How to destroy surveillance capitalism*

https://archive.org/details/Cory_Doctorow_Podcast_357

Corporate Surveillance in Every Day Life
<https://crackedlabs.org/en/corporate-surveillance>

ZENSUR / SPIONAGE / REDEFREIHEIT

Edward Snowden über das Pegasus Projekt
https://www.zeit.de/digital/2021-07/edward-snowden-spionage-software-pegasus-handy-ueberwachung-diktaturen?utm_source=pocket-newtab-global-de-DE

International Consortium of Investigative Journalists
<https://www.icij.org/investigations/china-cables/>

DIGITALPOLITIK

Forderung nach neuen Grundrechten für Europa inkl. digitaler Grundrechte
Initiator: Ferdinand von Schirach
https://you.wemove.eu/campaigns/fur-neue-grundrechte-in-europa?utm_source=civimail-36703&utm_medium=email&utm_campaign=20210416_DE

UIGUREN / CHINA

Uighur Human Rights Project <https://uhrp.org/about/> + <https://uhrp.org/bibliography/>

World Uyghur Congress
<https://www.uyghurcongress.org/en/>
<https://www.uyghurcongress.org/en/chinese-company-leaves-muslim-tracking-facial-recognition-database-exposed-online/>

The Journal of Political Risk <https://www.jpolorisk.com/karakax/>

Xinjiang Data Project xjdp.aspi.org.au/map/

Bitter Winter – A Magazine on Religious Liberty and Human Rights
<https://bitterwinter.org/the-geography-of-terror-a-list-of-camps-where-ethnic-kazakhs-are-detained/>
<https://bitterwinter.org/us-congress-re-introduces-bipartisan-bill-to-stop-organ-harvesting-in-china/>
<https://de.bitterwinter.org/tag/organraub/>
<https://bitterwinter.org/i-was-a-teacher-in-a-concentration-camp-women-and-the-uyghur-genocide/>

WEITERE QUELLEN

<https://www.nytimes.com/interactive/2019/11/16/world/asia/china-xinjiang-documents.html>

<https://www.rfa.org/english/news/uyghur/zenz-1122019161147.html>

<https://www.aspi.org.au/report/strange-bedfellows>

<https://medium.com/@shawnwzhang>

<https://medium.com/@shawnwzhang/xinjiang-re-education-camps-list-by-cities-f4ed0a6e095a>

<https://indianexpress.com/article/explained/uyghur-muslims-detention-camps-china-leaked-documents-nyt-6125674/>

<https://www.independent.co.uk/news/world/asia/china-uyghur-muslims-xinjiang-province-qr-codes-security-crackdown-hrw-a8532156.html>

Impressum

HERAUSGEBER

S-K-A-M e.V. – Stuttgarter Kollektiv für aktuelle Musik e.V.

Hasenbergstraße 20a, D-70178 Stuttgart

info@skam-ev.org, www.skam-ev.org

Prof. Nikola Lutz (Vorsitzende)

Martin Stortz (stellvertretender Vorsitzender)

Bissera Nikolova (Geschäftsführung)

KÜNSTLERISCHE LEITUNG

Prof. Nikola Lutz

PROJEKTLEITUNG

Marcus Kohlbach

ORGANISATION + FINANZEN

Bissera Nikolova

DESIGN

Studio Nicolas Zupfer

FOTOGRAFIE

Frank Post, Nikola Lutz, Patricio Gonzáles

SOCIAL MEDIA + PR-ASSISTENZ

Sophie Fuchs

ENSEMBLES

YonX (César Bernal, Nikola Lutz)

Atomox (db0, Kay Zhang, Nikola Lutz)

The Alchemist's Bruit (db0, Kay Zhang)

S - K - A - M

In Koproduktion mit

INTER
A K T

In Kooperation mit

Kunst, Verein,
wagen, Halle

STUTTGARTER
FILMWINTER
FESTIVAL FOR
EXPANDED MEDIA



GEDOK
STUTT GART



STAATLICHE HOCHSCHULE
FÜR MUSIK UND
DARSTELLEND E KUNST
STUTT GART

Gefördert durch die

KULTURSTIFTUNG
DES
BUNDES

Gefördert von



Die Beauftragte der Bundesregierung
für Kultur und Medien

Gefördert durch

STUTTGART



www.mybehavioralsurplus.org

