



The Commons Collages 2005 - 2011

Florian Kuhlmann / Düsseldorf

Massenmedien, Mainstream und die Partizipation an der digitalen Allmende

Ohne Zweifel hat der Umfang der Digitalisierung und der Vernetzung von Welt in den vergangenen Jahren sowohl qualitativ als auch quantitativ in extremer Weise zugenommen. Öffentlichkeit, insbesondere aber Medienöffentlichkeit unterliegen dadurch einem gravierenden Wandel.

Etablierte Konzepte der Massenmedien, des Sender-Empfänger-Modells und des Mainstreams werden umstrukturiert und müssen neu verhandelt werden. Im Zentrum dieser Debatte steht die Überlegung wer was zu welchen Konditionen senden, speichern oder publizieren und wer was zu welchen Konditionen empfangen, abrufen oder kopieren darf.

Dies ist die zentrale Frage der Politik der Netze, die in verschiedenen Variationen in den aktuellen Debatten um den Datenschutz, die Netzneutralität, das Urheberrecht und Rund um den Themenkomplex der Überwachung diskutiert wird. Je weiter diese Digitalisierung voranschreitet und je mehr traditionelle Medien in das Netz integriert werden, desto komplexer scheinen aktuell die Herausforderungen zu werden. Mit jedem technischen Entwicklungsschritt gewinnt die Frage an Bedeutung, nach welchen Kriterien wir diese, sich im Umbau befindliche Sphäre der Öffentlichkeit, organisieren sollen.

Sollen wir die etablierten und den ökonomischen Verhältnissen angepassten Medien-Macht-Mechanismen möglichst genau auf die neuen Kommunikationskanäle übertragen, oder wollen wir versuchen neue Wege der Partizipation und Informationsteilhabe zu entwickeln auch wenn wir Gefahr laufen wirkmächtige Bereiche der bestehenden Kulturindustrie zu unterminieren?



Konfiguration 5.1- TheCommonsCollagen im Cyberspace | 2007

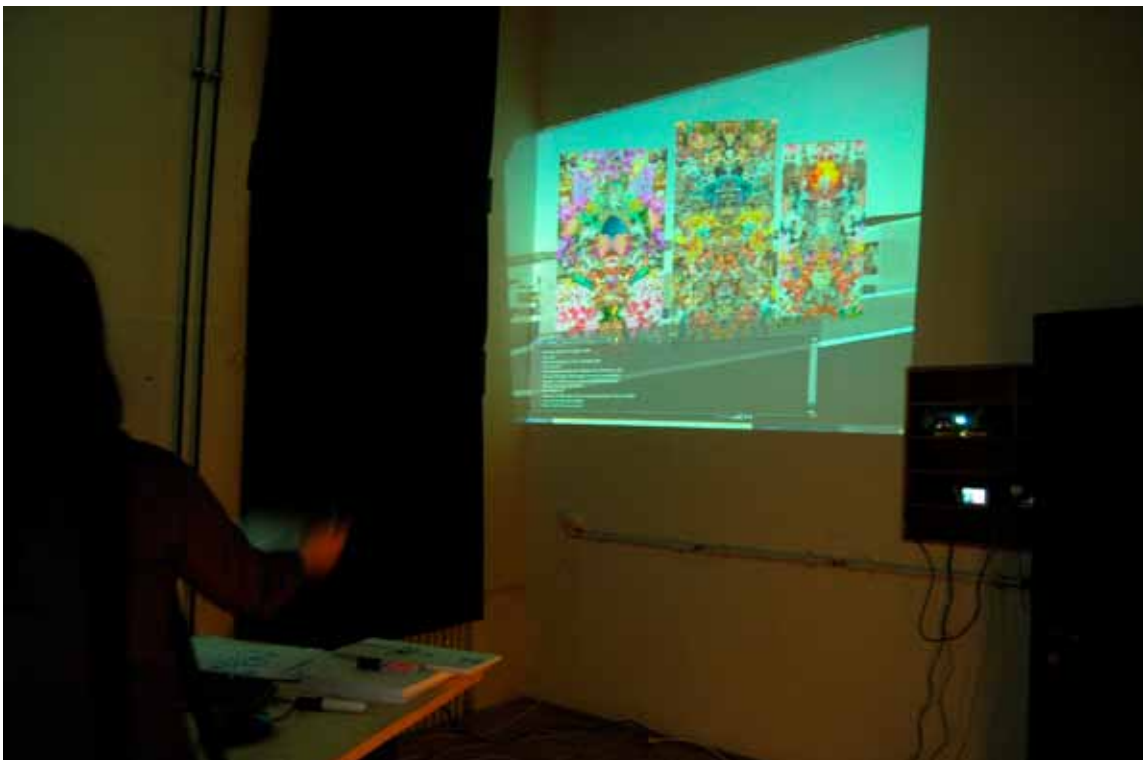
Mit der zunehmenden Kommerzialisierung der Netze müssen wir darüber diskutieren wie sich die Ideen der Freiheit, Offenheit und Transparenz mit einer beschleunigten Vermarktung der netzbasierten digitalen Allmende vertragen.

Die Frage der gesellschaftlichen Organisationsform der ‚digital Commons‘

Wie können wir Mechanismen schaffen, anhand derer wir die kapital-, ressourcen- und energiehungrige digitale Infrastruktur betreiben können, ohne dabei die gesamte Organisation den Kräften zu überlassen die uns ihre wahnsinnigen Eskapaden seit einigen Jahren so hemmungslos vorführen?

Welche Parameter müssen definiert werden, um auch in einer kapitalistisch-konsumistisch organisierten Gesellschaft, den Zugang zu Informationen offen und flexibel zu halten, ohne dabei ausschließlich auf das Konzept der Verknappung von Ressourcen zurückgreifen zu müssen?

Oder müssen wir eventuell akzeptieren, dass all die im Kontext des Netzes formulierten Utopien und politischen Hoffnungen, insbesondere die der freien Partizipation, letztlich unvereinbar mit einer globalisierten konsum- und kapitalorientierten Gesellschaft sind?



Konfiguration 5.2 - TheCommonsCollagen im Cyberspace | 2007



Konfiguration 1 - TheCommonsCollagen als Print | 2006

Ideenklau und Zirkulation

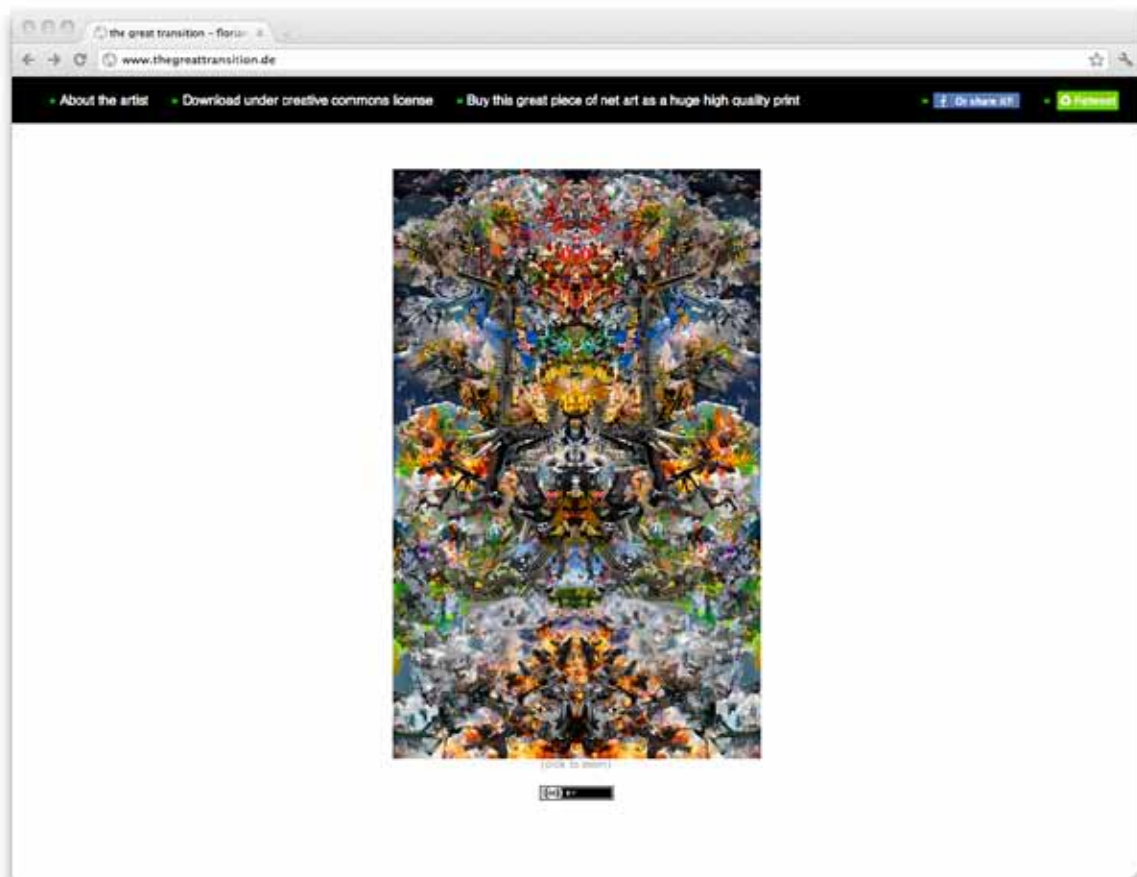
Die CommonsCollagen stellen diese Fragen mit den ihnen zur Verfügung stehenden Mitteln der Kunst. Und zwar gänzlich ohne den Anspruch einer direkten politischen Wirkung – aber natürlich im Bewusstsein, dass jede Kunst immer auch politisch ist.

Nach gängigen Copyrightregeln bewertet, sind die Grundbestandteile der Collagen, die einzelnen Bildelemente Diebesgut, welches aus dem globalen Bildarchiv des WWW entwendet wurde.

Die allermeisten der Bilder ‚gehören‘ jemand anderem, und dürfen nicht ohne Erlaubnis genutzt werden. Nur durch die Kombination zu der kunstwissenschaftlich und historisch anerkannten Form der Collage ist die Nutzung wieder möglich.

In vielen Bereichen des artverwandten Samplings, insbesondere in der Musik, ist das mittlerweile bedeutend schwieriger, und so blockiert das, was eigentlich zum Schutz und zur Verbreitung von Gedanken und Ideen gedacht war, zunehmend das Entstehen von Neuem.

Die Collagen selber stehen nach Fertigstellung wieder als Download frei im Netz. Sie sind für jeden weltweit bezieh- und nutzbar, denn es gibt keine definierte Auflage und damit auch keine künstliche Verknappung. Klar ist aber, dass ein solches Konzept wirtschaftlich nicht tragfähig ist. Es lebt von der Subventionierung durch anderweitige Arbeit und den dortigen Einnahmen, denn wer sollte kaufen was frei verfügbar zu haben ist?



*Konfiguration 3 - www.thegreattransition.de | 2008
URL zum Download der Bilddatei in High-Res Druckqualität*

sellingthe.net - Die Macht der künstlerischen Setzung

Die konzeptuelle Erweiterung Sellingthe.net lotet die im letzten Absatz formulierte Frage aus, und thematisiert ob dies in der Kunst, in der angeblich alles zu Kunst erklärbar geworden ist, nicht doch möglich sein kann. Das Konzept, definiert in der Tradition der Multiples nach bestimmten Regeln wie und was gekauft werden kann:

Der Kaufakt selber und die zugehörige Unterschriften werden zu Unikaten. Die Unterschrift ist nach wie vor die rechtsgültige singuläre Bestätigung zum Abschluss eines Geschäfts und der Kaufprozess selber wird durch die definierten Regeln in seiner zeitlichen Einmaligkeit zum performativen Akt.

Aber – und das ist der Knackpunkt – die kunsthistorisch dem Künstler zugesprochene Möglichkeit der Setzung geht an den Käufer über, dieser muss zum Entstehen des Werkes die vorgeschlagenen Regeln akzeptieren. Nur er hat die Macht dem Kauf zuzustimmen, und dadurch erst das künstlerische Konzept zur Kunst zu machen.



www.sellingthe.net | 2008

Eine Kunst für die Kunst

Bei näherer Betrachtung drängt sich schnell die Frage auf, ob solche Gedankenspielen allgemeingültig übertragbar sind oder einzig im Kontext einer Kunst der Kunsttheorie denk- und verhandelbar bleiben.

Denn natürlich sind dies künstlerische Spielereien die nicht als Handlungsschablonen auf die Lebenswirklichkeiten des Alltags übertragbar sind. Deutlich wird aber, es gibt ein klares Verhältnis zwischen Verknappung und Vermarktung und es entsteht eine nicht einfach aufzulösende Situation, wenn die im digitalen künstlich zu erzeugende Verknappung zu Gunsten des freien Zugangs aufgegeben wird.

Darüber hinaus wird klar, dass diese Arbeit keine Antworten, Vorschläge oder Strategiekonzepte liefert, sie eröffnet Fragen, behandelt Paradoxien und Widersprüche und führt immer tiefer ins komplexe Dickicht der Probleme und Chancen der Digitalisierung, bis man Gefahr läuft, sich dort in den zahllosen gedanklichen Verzweigungen zu verlieren ...



Konfiguration 4.1
the most exciting day und sellingthe.net | 2005



*Konfiguration 4.2
spectaculartakeovebattle.de - offline und sellingthe.net | 2007*

Gesellschaftliche Relevanz durch politische Irrelevanz

Doch keine Sorge, es kann nichts passieren, denn es sind nicht nur die Stränge des politischen, sondern offensichtlich auch die der Kunst, in denen wir uns hier verlieren dürfen. Auf diese Weise sind die entstehenden Probleme immer beherrschbar und können entspannt und ohne den Druck der politischen Zwänge diskutiert werden.

Denn in ihrer über ein ganzes Jahrhundert hinweg erkämpften Autonomie und der damit errungenen realpolitischen Bedeutungslosigkeit liegt das derzeitige Potential der Kunst. Sie kann uns die Freiräume des Experimentierens bieten, die wir gerade dringend benötigen um die aufkommenden Problem- und Fragestellungen verhandeln zu können.

Alles bleibt anders

Und genauso, wie es für die hier formulierten Fragen noch keine klaren Lösungen gibt und auch so schnell keine Lösungen geben wird, gibt es auch für die Präsentation der Collagen keine finale Form.

Alles kann immer auch anders sein, und so werden aus den bestehenden Elementen stets neue Installationen und Konstellationen gebildet. Bild und Konzept, aber ebenso das Immaterielle und das Materielle werden jedesmal unterschiedlich gewichtet und in verschiedenen Konfigurationen neu montiert und ausprobiert.



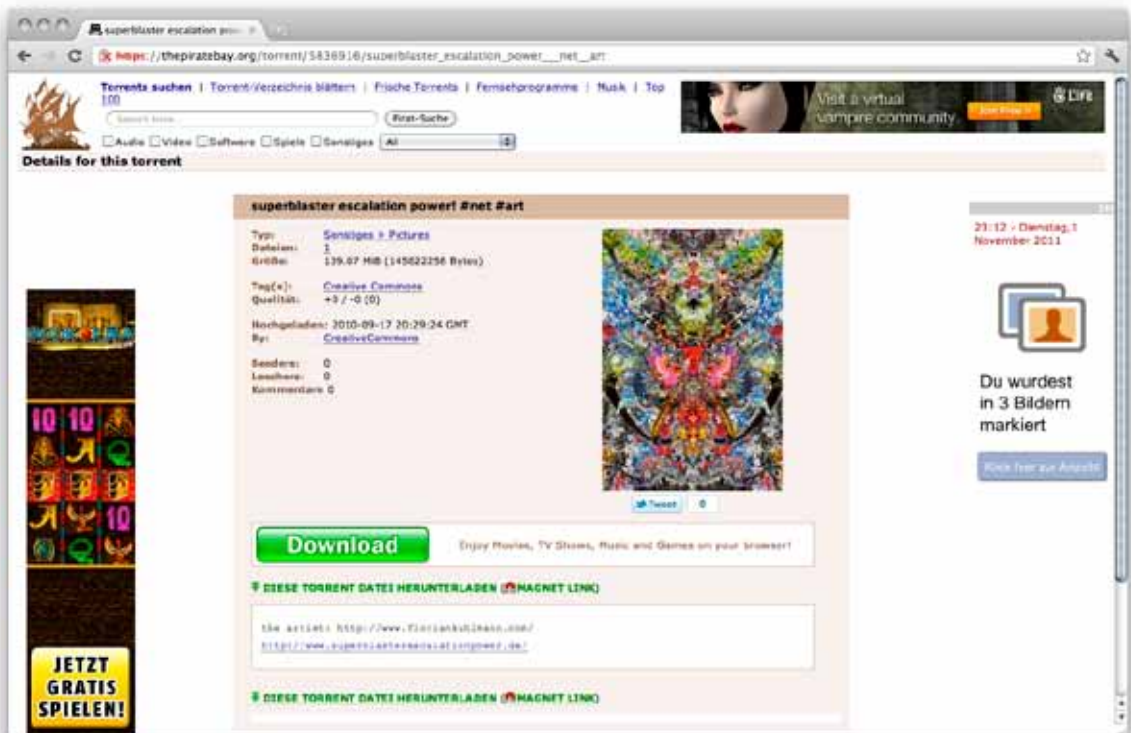
*Unikat | sellingthe.massivestructuraloverload.1 | 2007
Florian Kuhlmann & Peter Zimmermann*



spectaculartakeoverbattle.de - offline | 2008



www.creativecommonsollages.org | 2010



superblasterescalationpower.de on piratebay.org | 2010

