

Aram Bartholl

recent works, 2016-2018



The Perfect Beach
Performance im öffentlichen Raum
Thailand Biennale Krabi · 2018

Die Aufführung „The Perfect Beach“ bezieht sich auf das Klischee und den Traum eines perfekten tropischen Strandes als ultimativen exotischen Ort, der auch mit dem Konzept des „Paradieses“ verbunden ist, das auf christlich-westlicher Kultur basiert. Die Arbeit besteht aus drei großen Drucken, die verschiedene tropische Strände zeigen und von Darstellern am Ufer des Krabis Phra Nang Strandes herumgetragen werden. Sehr beliebt als Hintergrundbild für Computer-Desktops, werden die Farben dieser ultimativen Strandfotos oft extrem gesättigt und zusätzliche Palmen werden in Photoshop hinzugefügt.

Besucher der Biennale und Touristen sind eingeladen, vor diesen prototypischen Strandabbildungen zu posieren und Fotos zu machen, während sie einen der legendären Strände von Krabi erleben. Die selbstreferenzierende Urlaubsaufnahme eines Strandes, der an einem Strand gezeigt wird, konfrontiert die Besucher mit der Frage nach der Realität in Zeiten des Post-Social-Media-Lebens. Ist dies der ultimative Strand?



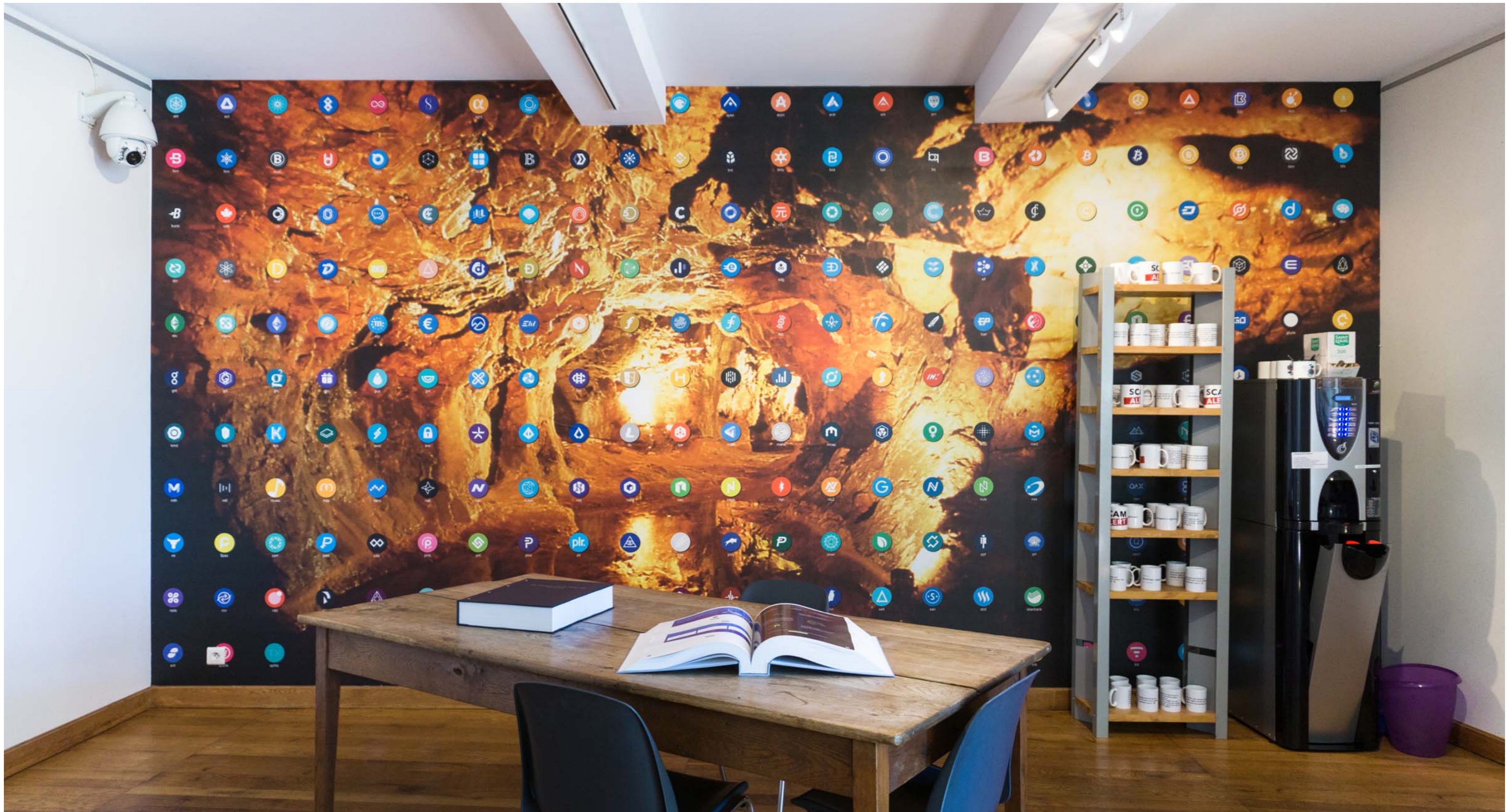
Pan, Tilt And Zoom
Installation
Emmanuel Gallery, UC Denver · 2018

Auf dem Boden der Galerie sind drei motorisierte CCTV-Kuppelkame-
ras installiert. Die integrierte Auto-Tracking-Funktion ermöglicht es
den Kameras, jede Bewegung im Raum zu verfolgen. Während der Be-
wegung des Objektivs verschiebt sich die Gewichtsmasse des Geräts und
die gesamte Kamera beginnt auf dem Boden zu rollen. Infolgedessen ist
die Software mit noch mehr Bewegung konfrontiert, die verfolgt wer-
den muss. Von Zeit zu Zeit stoßen die Kameras aufeinander oder begin-
nen, sich gegenseitig zu folgen und Bewegungen auszulösen.



Forgot your password? (Denver)
Kreidezeichnung im öffentlichen Raum
Emmanuel Gallery, Denver · 2018

„denver123“ ist eines der am häufigsten verwendeten Passwörter mit Denver-Bezug wie aus einer gehackten Datenbank hervorgeht. Die temporäre Kreidezeichnung im öffentlichen Raum komplementiert den Blick auf die Skyline der Stadt Denver. Im Laufe der Zeit verflüchtigt sich die Kreidezeichnung durch Wiedereinflüsse und Bewegungen auf dem Campus in aller Winde.



One Thousand And One Market Caps
Installation
Biennale d'art contemporain de Melle, France · 2018

Im Zentrum der Installation „One Thousand And One Market Caps“ befinden sich zwei große Bücher, die auf einem Tisch liegen. Diese werden begleitet von bedruckten Kaffeetassen, einer Kaffeemaschine, einer Überwachungskamera und einer bedruckter Wandtapete. In den beiden sonder-angefertigten Büchern im A3-Format sind die ersten 1001 wertvollsten Kryptowährungen aufgelistet. Besucher:innen sind eingeladen, in den Büchern zu stöbern und sich einen Kaffee in individuell bedruckten Bechern servieren zu lassen. Die Überwachungskamera mit Au-

to-Tracking-Funktion überblickt die gesamte Szene, die im örtlichen Tourismusbüro der Stadt Melle eingerichtet ist.

Einführung aus dem Buch: „Dies ist eine Sammlung von Blockchain-Geschichten in Zeiten extremen Hypes und digitalem Goldrausches. Jede Seite dieses Buches repräsentiert ein einzelnes Kryptowährungsprojekt mit einem Screenshot von der zugehörigen Website. Alle eintausend-ein Münzmärchen sind in der Reihenfolge ihres Wertes aufgeführt (Marktkapitalisierung, Stand 10. Juni 2018). Die Seitenzahlen können als Referenz verwendet werden, um den Marktwert und die Diagramme auf der entsprechenden Seite im separaten Diagrammbuch zu finden.“ (Juni 2018). Die Seitenzahlen können als Referenz verwendet werden, um den Marktwert und die Diagramme auf der entsprechenden Seite im separaten Diagrammbuch zu finden.“

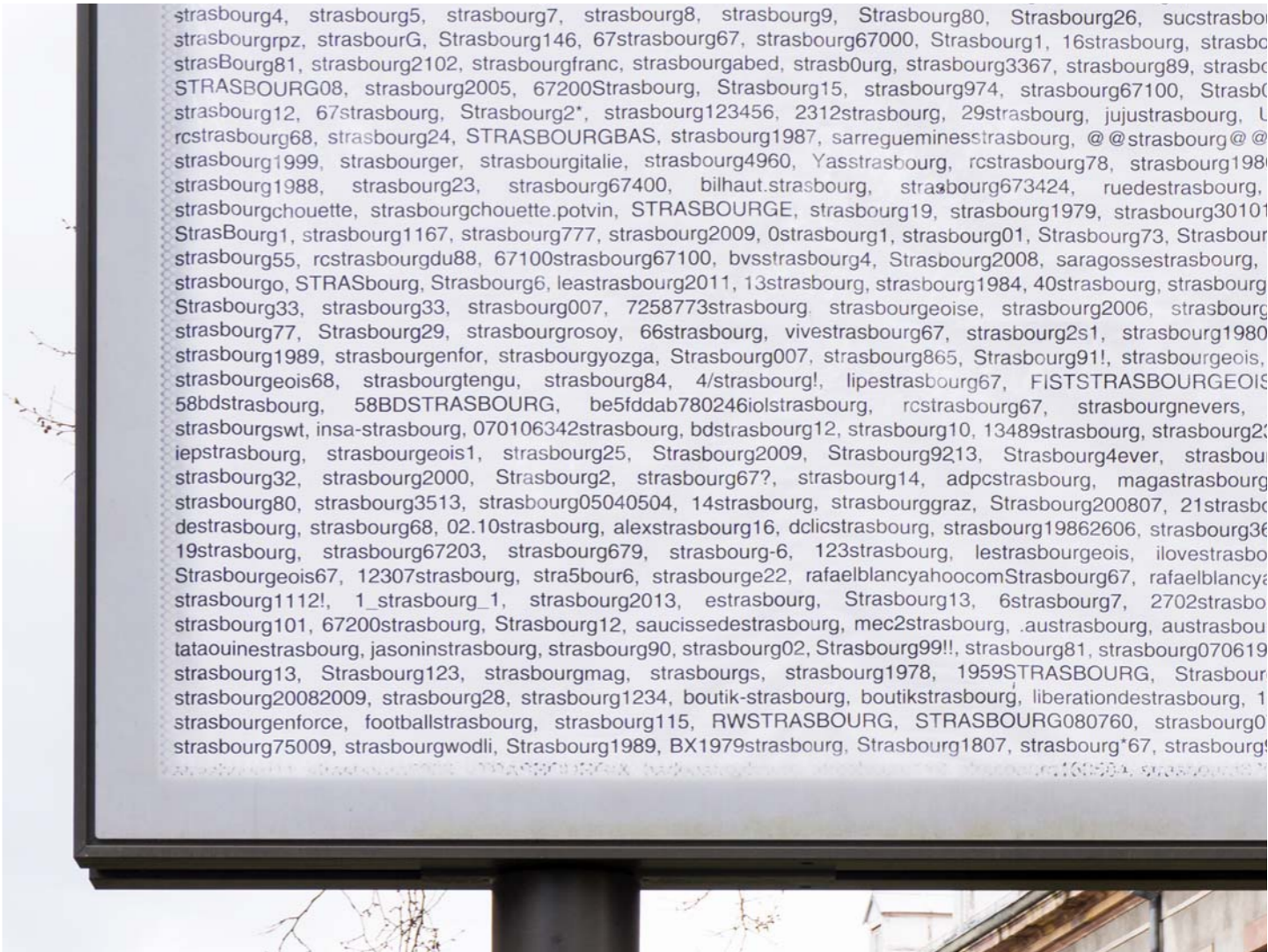


PTZ
Performance/ Installation
HEAR, Strasbourg · 2018

Während der Aufbauarbeiten zur Ausstellung Is this you in the video? wurde ein Mast sammt Überwachungskamera im öffentlichen Raum Straßburgs gefunden. Es war unklar ob dieser absichtlich demontiert wurde oder einfach umgefallen war. Die am Boden liegende Kamera war erstaunlicherweise noch aktiv und verfolgte die Bewegungen der Umstehenden und passierenden Fußgänger. Wegen der ungünstigen Lage mussten Passanten über den Kameramast hinwegsteigen oder ihn umlaufen. Es kam zu Irritationen im Verkehrsablauf. Am Ende wurde das Objekt der Ausstellung in Form einer Installation zugeführt. (In wirklichkeit wurde dieser Kameramast natürlich als Skulptur hergestellt um mit diesem im öffentlichen Raum zu experimentieren.)



Im zunehmendem Maße ist es auf Internetplattformen aller Art in den letzten Jahren immer wieder zu Sicherheitsproblemen gekommen. Un- genügend gesicherte Datenbanken werden von Hackern geknackt wel- che dann meist User-Daten im großem Stile entwenden. In der Folge werden Email-Adressen, Passwörter und weitere Daten im Darknet dem Schwarzmarkt des Internets gehandelt. Eine Menge dieser Account-Da- ten sind inzwischen aber auch schon frei zugänglich im Netz zu finden, da ihr Handelswert über die Jahre stark fällt. Die Arbeit *Forgot your password? (city version)* ist eine kommerzielle Werbetafel welche eine Sammlung von Passwörtern zeigt, die alle den Namen Strasbourg ent- halten. Sie ist der Beginn einer Serie von Billboards in verschiedenen Städten, die auf den jeweiligen Stadtnamen bezogene Passwortsamm- lungen im öffentlichen Raum zeigen.





TOP25

Video, Full HD, 5:42 min
HEAR, Strasbourg · 2018

Die Videoarbeit *TOP25* besteht aus einer Serie von kurzen 3D animierten Videosequenzen, welche die meist benutzen Computerpasswörter weltweit darstellen. Passwörter wie *123456* oder *qwerty* wurden in der Vergangenheit häufig als Standardpasswörter in Geräten wie Internetroutern voreingestellt. Solche Passwörter stellen heute immer noch ein generelles Sicherheitsrisiko im Internet dar. Die einzelnene Passwörter dieser Sammlung werden im Stile von Youtube 3D Intros animiert. Unter Youtubern ist es allgemeine Praxis, den eigenen Channel mit kurzen, poppig-laut und schnell animiertem 3D Intros zu versehen. Häufig werden die 3D-Originaldateien, um so ein Intro zu erstellen zum Download angeboten, so dass anderen Youtuber diese editieren können. Eine rege Szene junger Youtuber remixt die Animationen und deren Bestandteile. Die in TOP25 verwendenden Intros sind alle im Originalzustand der Autoren belassen, es wurde lediglich der Schriftzug dem Passwort entsprechend angepasst. Die Arbeit wurde während der Ausstellung *Is this you in the video?* im Bad der Galerie *La Chaufferie* HEAR Strasbourg das erste mal gezeigt.

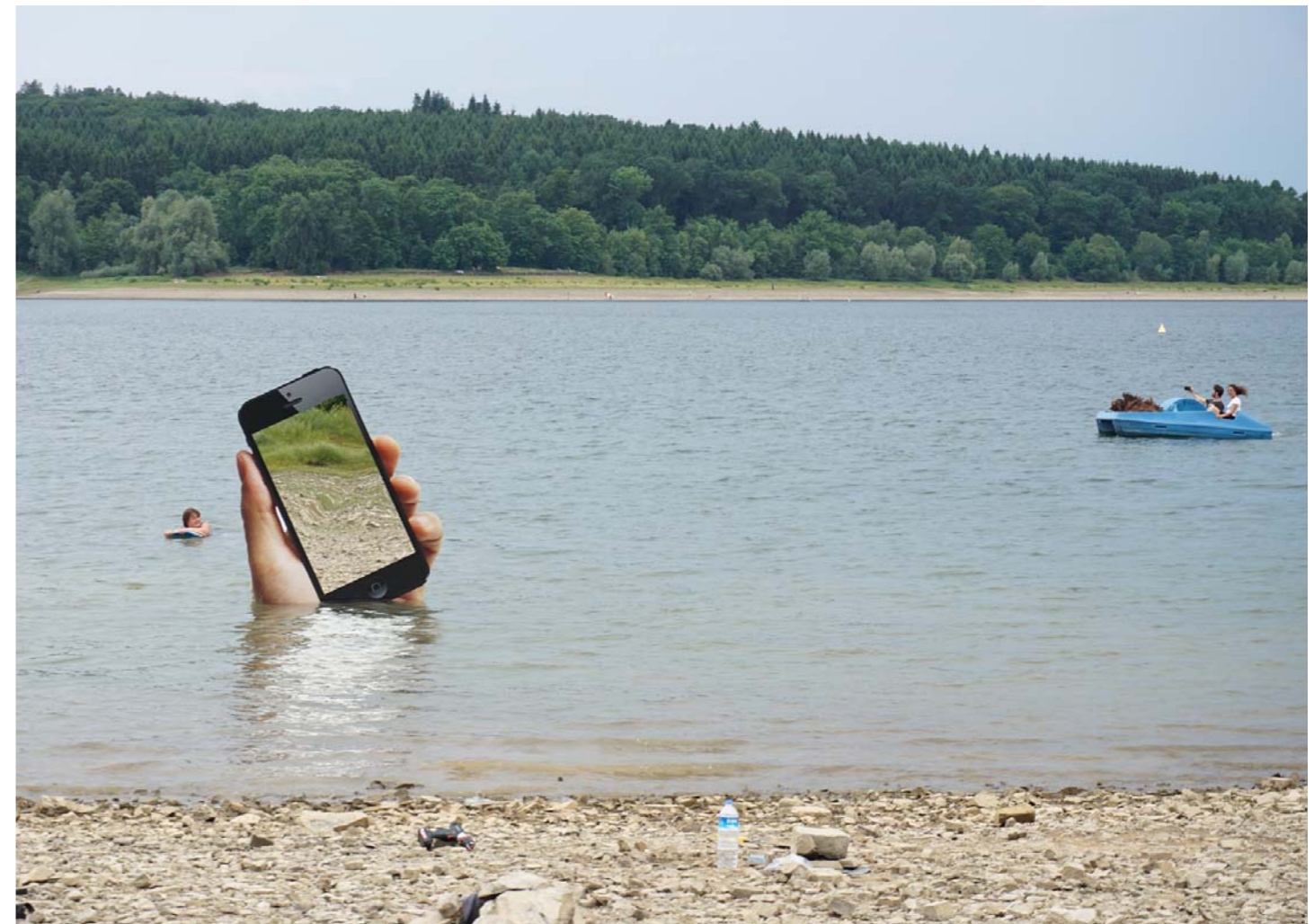
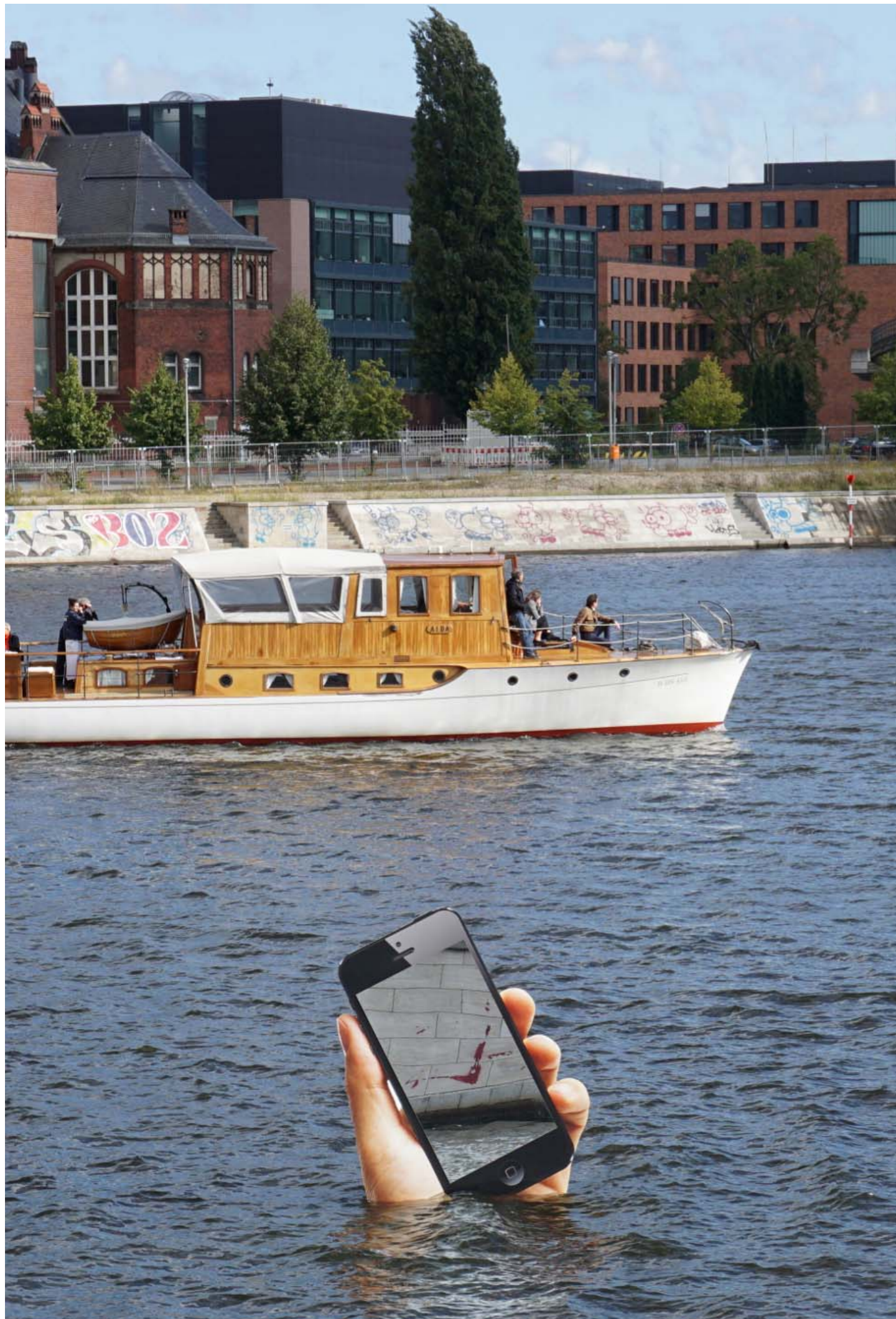


Your parcel has been delivered (to your neighbour)

Installation/Performance

Import Projects · 2018

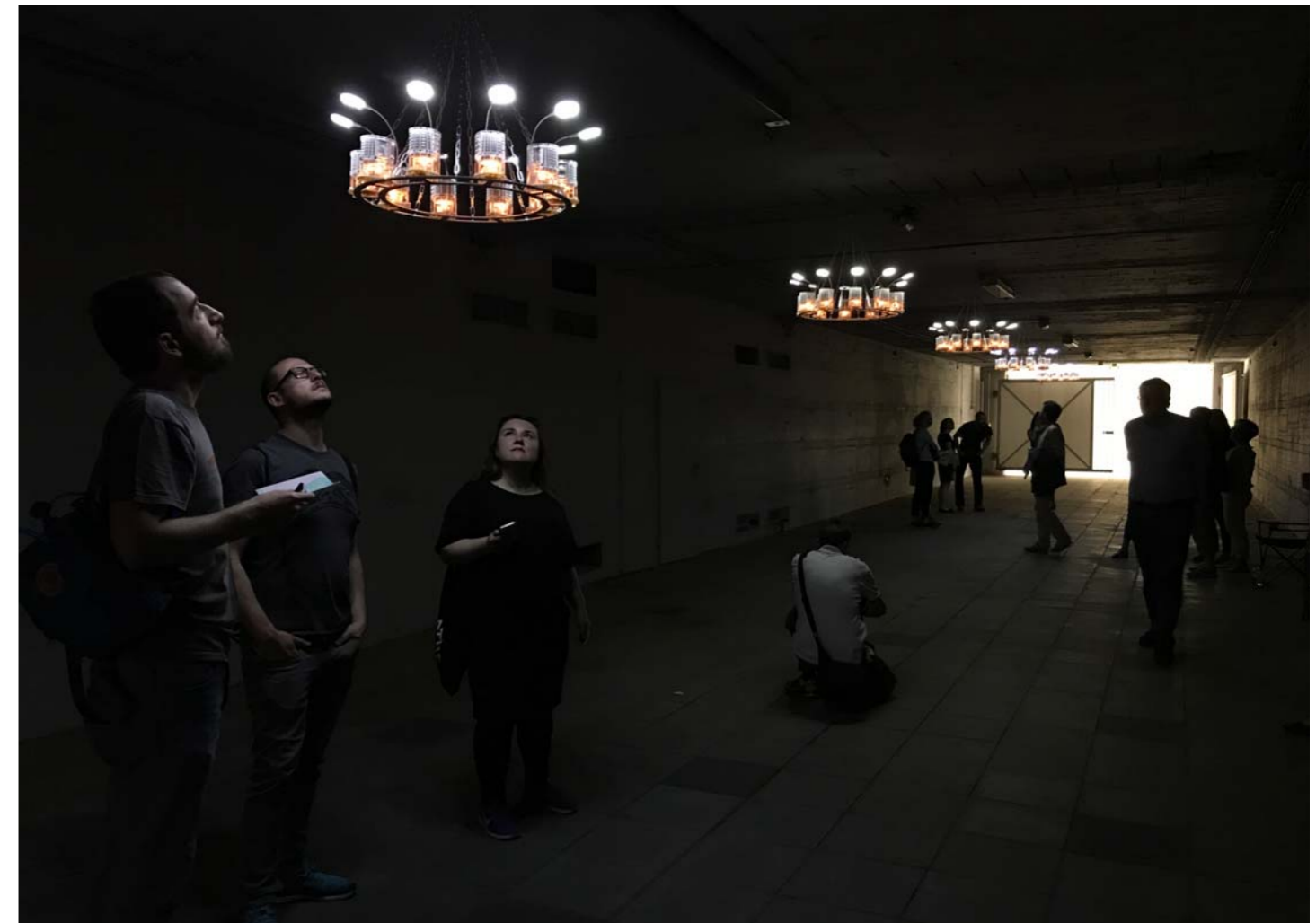
Your parcel has been delivered (to your neighbour) ist eine Installation und Performance, in der Leihfahrräder aus dem öffentlichen Raum abgezogen werden, um diese im privaten Raum der Galerie auszustellen. Eine Vielzahl an Firmen konkurrieren im öffentlichen Raum Berlins in kalifornischer Startuplogik um den Mietradmarkt. Die Leihfahrräder fallen für gewöhnlich im Stadtraum um oder werden von Vandalen umgetreten. Niemand kümmert dies. Die gesammelten Fahrräder werden in ihrem quasi-natürlichen Zustand auf dem Boden der Galerie ausgelegt. Eine PTZ Dome-Videokamera, die typisch für die Überwachung im öffentlichen Raum ist, verfolgt automatisch das Geschehen und zeichnet es auf. Die Ausstellungsbesucher sind dazu eingeladen ein Rad auszuleihen und so zeitweise sein Eigentümer werden.



Obsolete Presence

Installation · 4C-Druck, Spiegel, Metallkonstruktion · 200 x 240 cm
Kunstverein Arnsberg, Hamburger Bahnhof · 2017

Obsolete Presence verlässt den Ausstellungsraum und festen Boden. Eine Hand ragt aus der Wasseroberfläche heraus und hält ein Smartphone, als ob sie es vor den zerstörerischen Wellen retten will. An Stelle des Bildschirms ist ein Spiegel auf dem zweidimensionalen Druck angebracht und verdoppelt die Ansicht des nach dem Fotohandy greifenden Besuchers. Während der Ausstellung ‚Odyssee‘ am Möhnesee NRW 2017 stieg der Pegel der Wasseroberfläche im Laufe der Zeit an und ließ die Skulptur schlussendlich vollständig verschwinden.



3 V
 Ortsspezifische Installation · Aluminium, Acrylglas,
 thermoelektrischer Generator, Elektronik, LEDs, Teelichter, Stahlkette
 Skulptur Projekte Münster · 2017

3 V ist eine von drei Arbeiten, die von der Skulptur Projekte Münster beauftragt wurden. Jede dieser ortsspezifischen Installationen basiert auf thermoelektrischen Apparaturen, die Feuer in elektrische Energie umwandeln, um technische Geräte des täglichen Lebens zu betreiben. In der sonst verschlossenen Unterführung des Schlossplatzes in Münster sind fünf Kronleuchter angebracht, die jeweils aus zehn thermoelektrischen LED-Leselampen bestehen. Zweimal am Tag werden die Teelichter vom Ausstellungspersonal erneuert und liefern die Energie für eine LED-Beleuchtung von 3 Volt, die im Katastrophenfall einen Schutzraum beleuchten könnte.



5 V
Ortsspezifische Installation · Lagerfeuer, Holz,
Stahl, thermoelektrischer Generator, Kabel, Elektronik
Skulptur Projekte Münster · 2017

5 V ist eine von drei Arbeiten, die von der Skulptur Projekte Münster beauftragt wurden. Jede dieser ortsspezifischen Installationen basiert auf thermoelektrischen Apparaturen, die Feuer in elektrische Energie umwandeln, um technische Geräte des alltäglichen Lebens zu betreiben. Gleichzeitig bezieht sich die Reihe auf drei Bauwerke, die in der Stadtentwicklung Münsters eine bedeutende Rolle gespielt haben: Die Erbauung des Schlosses (1767), des Kanalwasserpumpenwerks (1901) und die Aufsetzung einer DVB-T-Antenne (2007) auf den Fernmeldeturm. Am Kulturzentrum Pumpenhaus können Besucher mit Generatoren ausgestatteten Stöcke in ein Lagerfeuer halten, um daran ihre Handyakkus aufzuladen, während sie miteinander ins Gespräch kommen.



12 V
 Ortsspezifische Installation · Router, Camping-Ofen, thermoelektrischer
 Generator, Kabel, Elektronik, Software, Datenbank
 Skulptur Projekte Münster · 2017

12 V ist eine von drei Arbeiten, die von der *Skulptur Projekte Münster* beauftragt wurden. Jede dieser ortsspezifischen Installationen basiert auf thermoelektrischen Apparaturen, die Feuer in elektrische Energie umwandeln, um technische Geräte des alltäglichen Lebens zu betreiben. Feuer, die erste menschliche Technologie überhaupt, dient als Energiequelle und Katalysator für menschliche Kommunikation. Neben dem Fernsehturm ist ein Ofen installiert, der über einen Thermogenerator den am Turm befestigten Router ohne Internet mit Strom versorgt. Besucher können sich per WLAN in eine Offline-Datenbank einloggen und dort Anleitungen für das Leben ohne Internet herunter- und eigene Dateien hochladen.



WannaCry (Weeping Angels)

Installation & Performance · Bedruckter Teppich, Reifen, Stahl, Holz, Spiegel,
Handyakkuladekabel, 4 Schauspieler, Rolle ‚Spezialeinheit‘ · 14 × 8 × 2 m
Hyperpavillon, Venedig Biennale · 2017

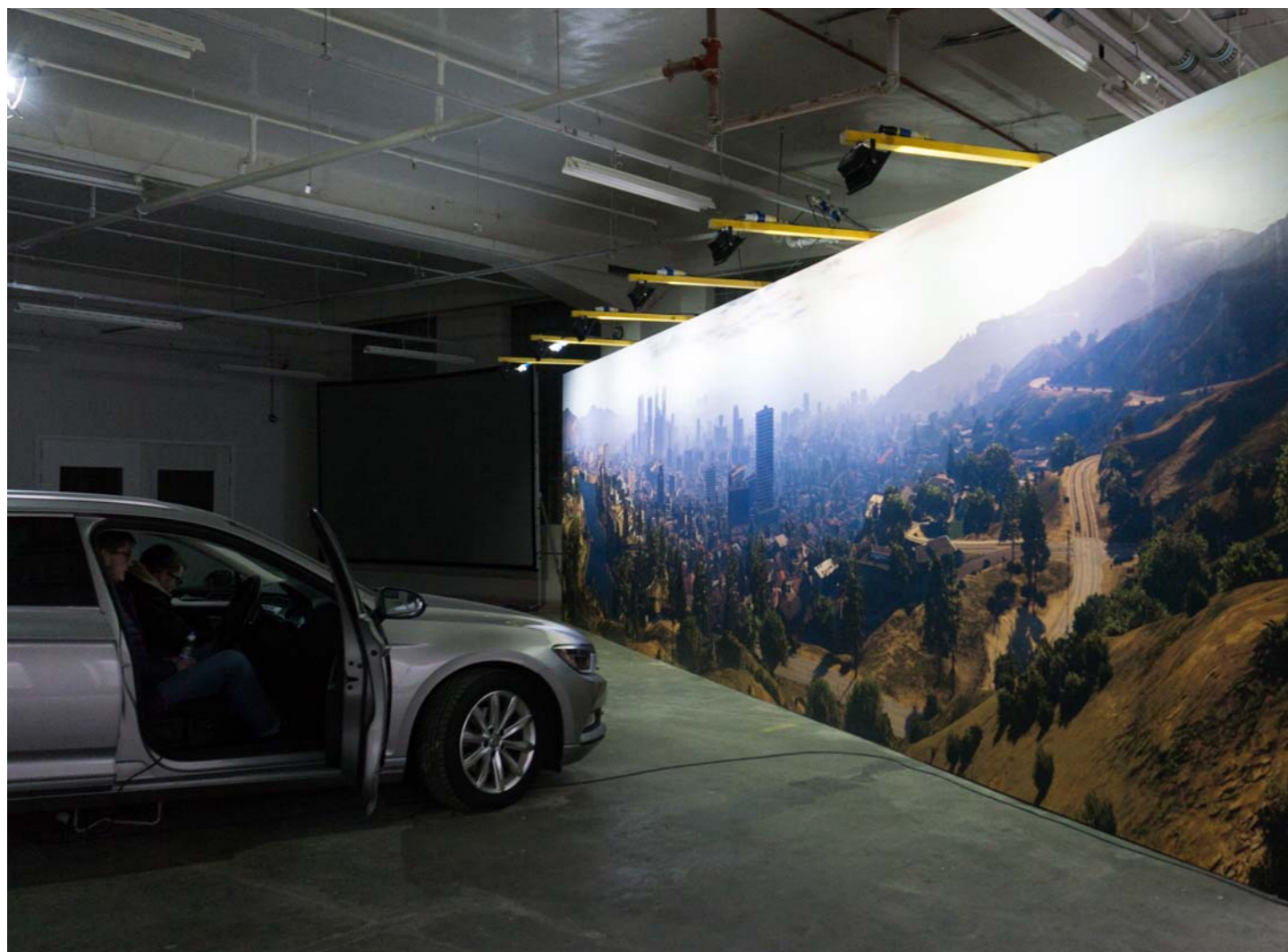
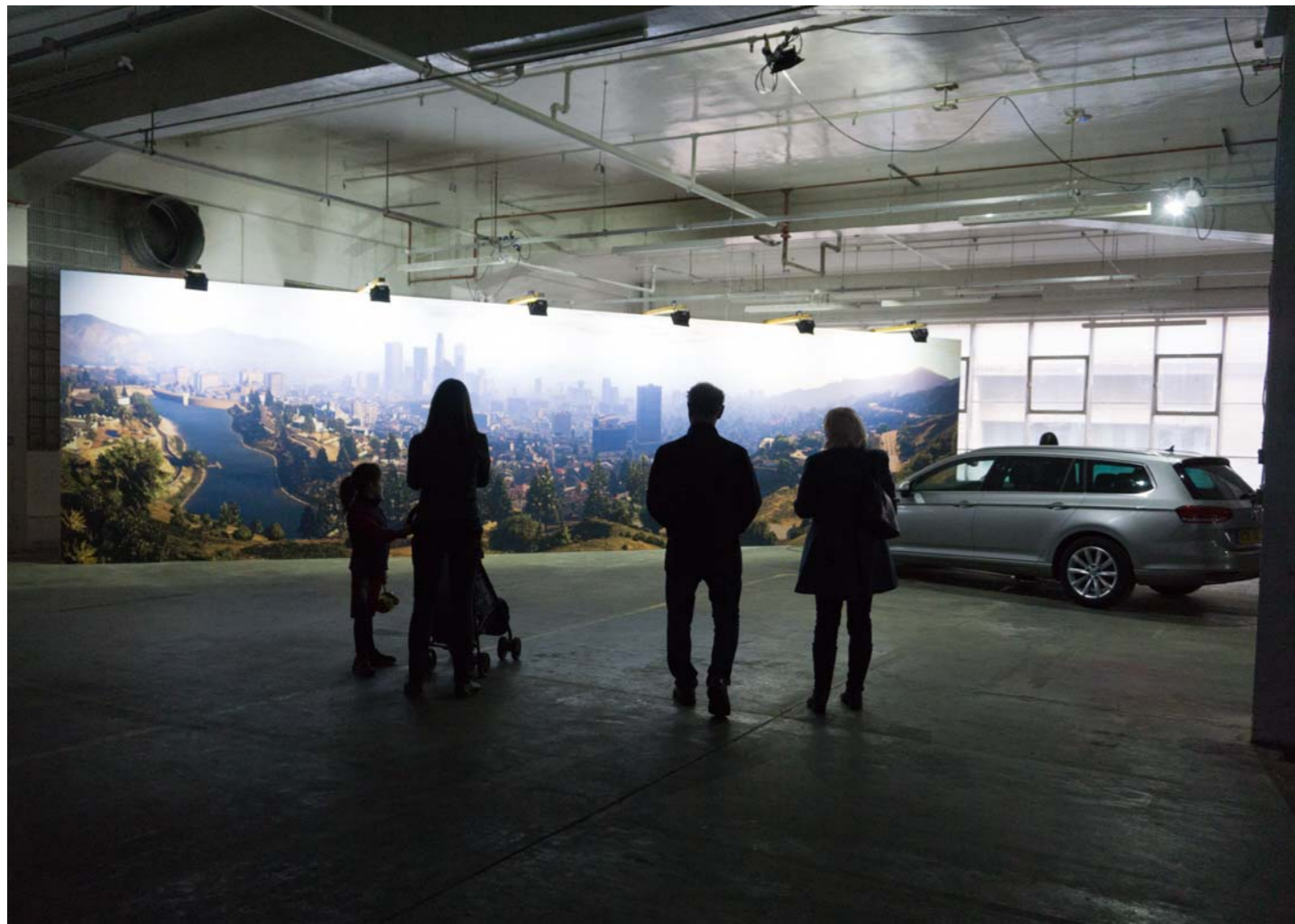
Vor dem Hintergrund staatlicher Regulierungsmaßnahmen von Migration und Asyl sind Soziale Medien nicht nur das perfekte Werkzeug, um persönliche Daten für personalisierte Werbung zu sammeln. Sie dienen auch der totalen staatlichen Überwachung, die keine weit entfernte futuristische Idee ist. Auf einem mit über 3000 Logos von Internetmarketingfirmen bedruckten Teppich befindet sich ein verspiegeltes Polizeiräumungsfahrzeug. Ausstellungsbesucher werden von den Darstellern einer Spezialeinheit unter dem Vorwand von Sicherheitsmaßnahmen nach ihren Telefonen und ihren Social-Media-Accounts befragt. Ein Tag nach der Ausstellungseröffnung brach der Computervirus *WannaCry* aus, sodass der Titel der Arbeit angepasst wurde (zuvor: ‚Weeping Angels‘). Steigender Überwachungsdruck, Terrorangst und der zukünftige sogenannte Cyberkrieg werfen ihre Schatten voraus.



Never Worry Again

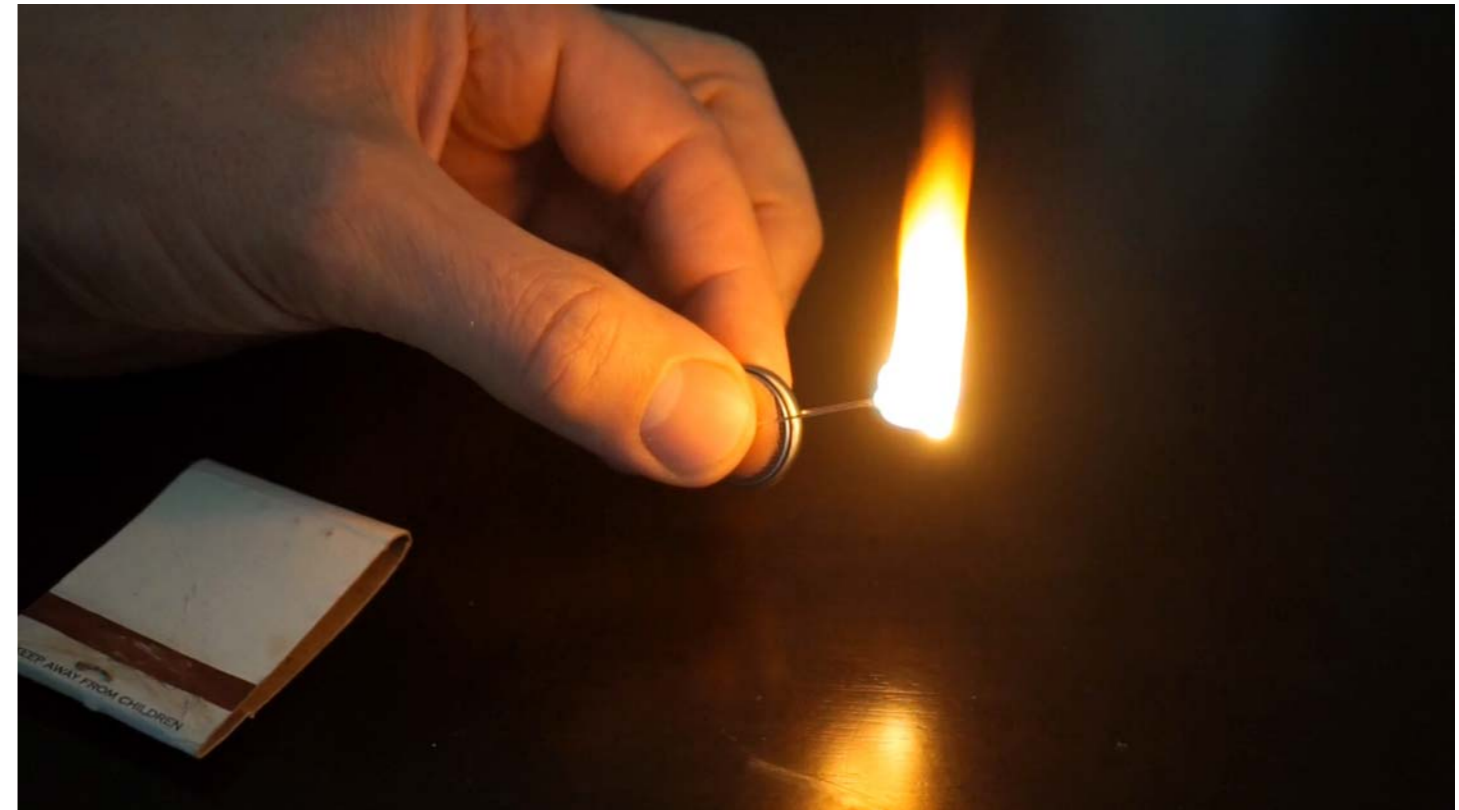
Skulptur · Dash Button, Vinyl Print · 2,5 × 6 × 1,5 cm
Kunstverein Bochum · 2017

2016 bewarb *Amazon* mit dem Werbespruch *Never worry again* den *Amazon Dash* Button, einen mit dem Internet verbundenen Schalter, der nun das Einkaufen im Netz per Knopfdruck ermöglichen sollte. Die hochkomplexe, computervernetzte Logistik und das Niedriglohnpersonal im Amazon-Hochregallager bleiben jedoch im Unsichtbaren hinter der geradezu magischen Oberfläche des Schalters. Ebenso undurchsichtig erscheint der heutige Drohnenkrieg. Einzelne Arbeitsschritte werden automatisiert und arbeitsteilig ausgeführt. Was wir wissen ist, dass uns automatisierte Kriege in Zukunft schützen. Beschützen, damit sicher gestellt ist, dass wir weiterhin mehr und mehr konsumieren können. Für die Arbeit wurde die Aufschrift des Buttons mit ‚Drone Strike!‘ ersetzt. Während der Ausstellungszeit füllt sich der Raum nach und nach mit Amazon-Paketen, die von neugierigen Besuchern ohne ihr Mitwissen bestellt wurden.



8k
 Installation · 4C-Druck, Plakatwand aus Holz,
 Auto, Audiocollage · 12 × 3 × 7 m
 NeoN festival, Dundee · 2016

Die Arbeit *8k* zeigt die Panoramaansicht von *Sin City* aus dem Computerspiel *Grand Theft Auto 5*. Als Projektionsfläche einer überwiegend männlich konnotierten Fantasiewelt bietet das Open World Actionspiel scheinbar unbegrenzte Möglichkeiten. Eine stereotype Gangsterwelt fordert die Spieler heraus diese immer wieder bis zum Ende auszureizen. Der Druck einer Bildschirmaufnahme der Stadt erstreckt sich auf einer 12 Meter breiten Plakatwand. Ein davor parkendes Auto lädt den Besucher dazu ein Platz zu nehmen und den Blick auf die ausgedehnte Stadtlandschaft zu genießen. Im Auto erklingt eine Soundcollage aus den Tönen von *YouTube*-Nutzern, welche ihre teils hysterische Reaktion während des Spielens in Videos selbst aufzeichnen.



Keep away from children

Video, Full HD, 1:03 min, Stills

Nadja Buttendorf & Aram Bartholl, Venice L.A. · 2016

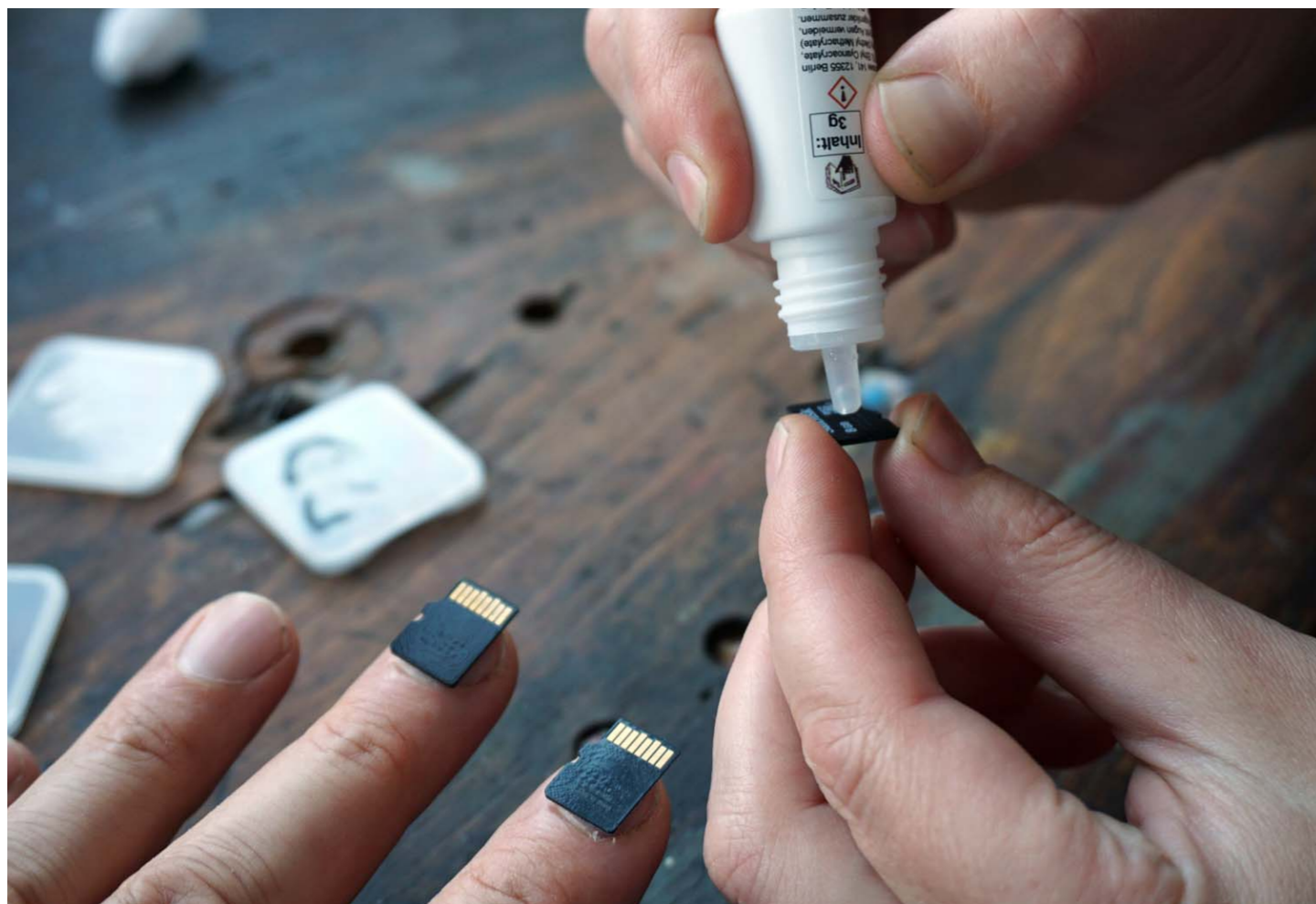
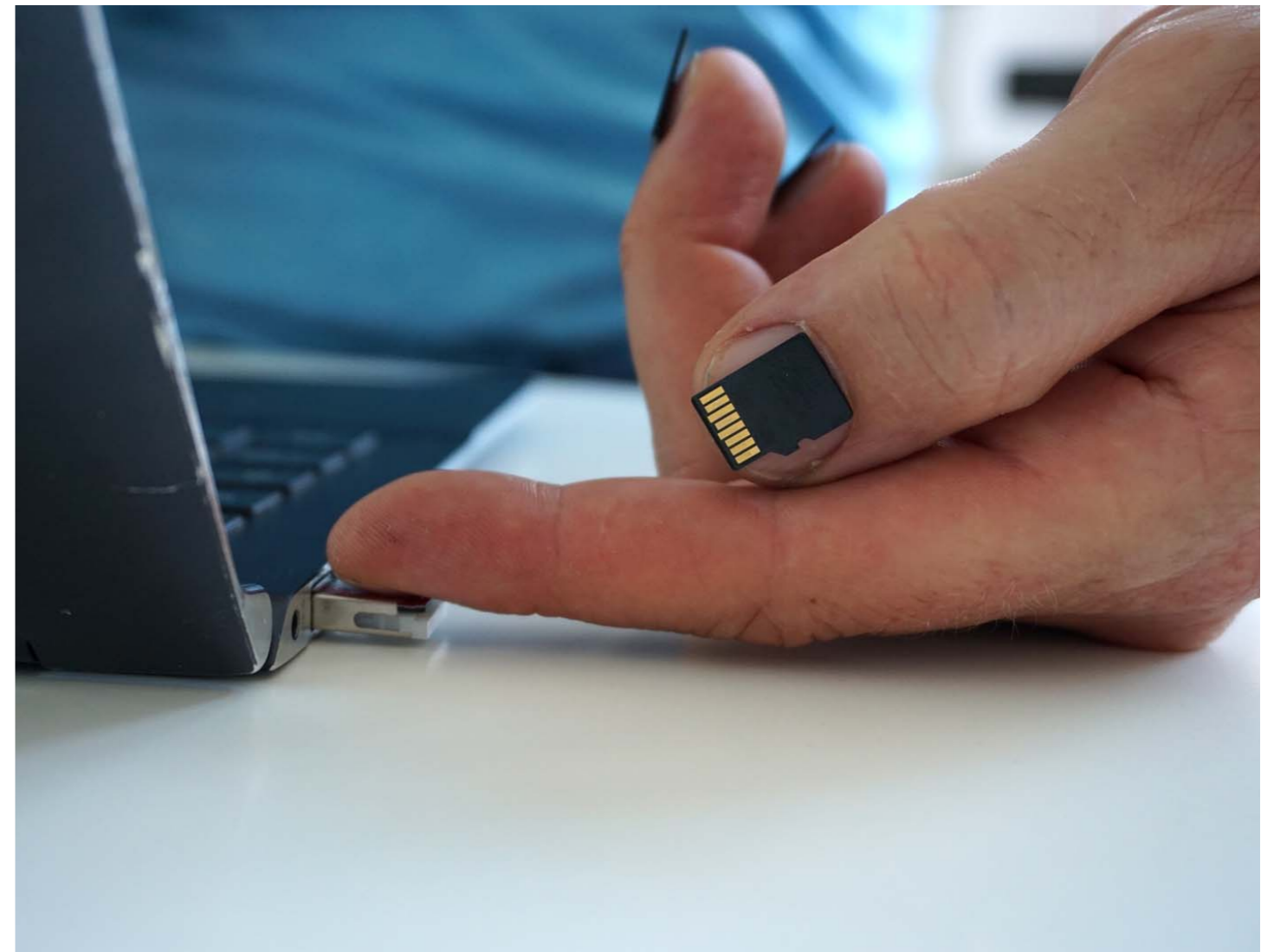
Eine LED (light-emitting diode) ist ein lichtemittierendes Halbleiter-Bauelement, dessen elektrische Eigenschaften einer Diode entsprechen. Fließt durch die Diode elektrischer Strom in Durchlassrichtung, so strahlt sie Licht, Infrarotstrahlung oder auch Ultraviolettstrahlung mit einer vom Halbleitermaterial und der Dotierung abhängigen Wellenlänge ab. Seit ihrer Erfindung 1962 wurde durch technologische Verbesserungen die Lichtausbeute immer größer und es folgten Ende der 1990er Jahre Anwendungen im Bereich der LED-Leuchtmittel im Alltagsgebrauch.

In der Videoarbeit ‚Keep away from children‘ wird eine LED mit einem brennendem Streichholz in Flammen gesetzt. Das Feuer verbrennt die gesamte LED in wenigen Sekunden. Wegen der guten Brennbarkeit bleibt unklar zu welchem Zeitpunkt das LED-Licht selbst zu leuchten aufhört.



Greenscreen
Performance im öffentlichen Raum
Video 3'47, Installation · 1,5 × 1,3 × 2,5 m
Kunstverein Arnsberg · 2016

Greenscreen fand während der Ausstellung *Remind me later* im Kunstverein Arnsberg im Juli 2016 statt. Zufällig ausgewählte Fußgänger werden mithilfe eines tragbaren Greenscreens ‚eingefangen‘. Die Passanten gerieren dabei zu den unfreiwilligen Protagonisten eines imaginären Filmdrehs. Der Greenscreen-Hintergrund verkörpert die unbegrenzt erweiterbare Realität in einem postmedialen Alltag.



Post Snowden Nails
 Nailart · 5 microSD-Karten,
 Gesamtspeicherumfang 128 GB, Nagelkleber, Daten
 Kollaboration mit Nadja Buttendorf · 2016

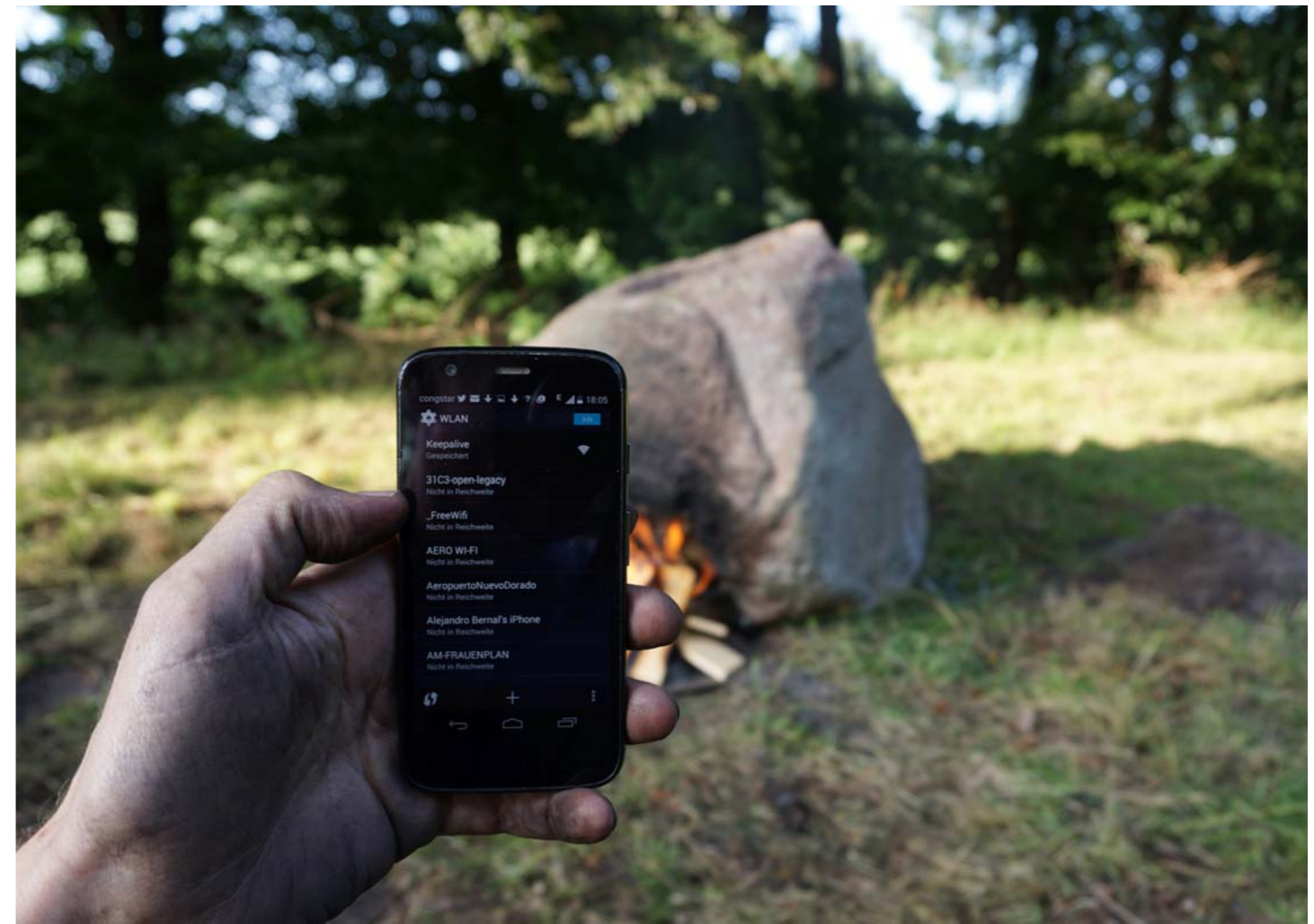
Post Snowden Nails ist ein Set von fünf microSD-Karten, die auf die Fingernägel einer Hand geklebt werden. Jede Karte enthält eine unterschiedliche Datensammlung, die über einen USB-SD-Kartenadapter erreichbar sind. So kann ein Datenfingernagel direkt in den USB-Eingang eines Computers oder Smartphones gesteckt werden. Auf dem Daumen: Das komplette Betriebssystem Live Linux! Auf dem Zeigefinger: 6000 Bücher aus Henry Warwicks Offlinebibliothek Alexandria Project. Auf dem Mittelfinger: Eine Sammlung von 66.000 Computerviren aus dem Virusarchiv VX Heaven. Auf dem Ringfinger: Die gesamte Datenband von deaddrops.com. Auf dem kleinen Finger: Die komplette englische Wikipedia.



5 min, 1h, tonight, tomorrow ... (Remind me later)

Installation · Glastisch, Stuhl, Tastatur und
Computermaus, UV-Licht · 120 × 150 × 160 cm
Kunstverein Arnsberg · 2016

Im Alltag der Informationsgesellschaft fällt das Wesen des privaten und öffentlichen Raums, das Leben on- und offline zusammen. Mechanismen der Überwachung, der täglichen Durchleuchtung sowie Bedürfnisse und Zwänge der permanenten Vernetzung, Lokalisierbarkeit und Erreichbarkeit automatisieren zunehmend tägliche Routinen und unsere Freizeit. So zeigt die Installation *5 min, 1h, tonight, tomorrow ... (Remind me later)* einen Arbeitsplatz, bestehend aus Tisch, Stuhl, Tastatur und Maus. Wo ein Monitor erwartbar ist, steht ein UV-Licht. Eine bekanntlich süchtig machende, bei übermäßigem Konsum nicht ganz ungefährliche Schönheitsmaßnahme tritt anstelle des Computers und fordert Konzepte von Realität und des Nichtkörperlichen heraus.



Keepalive

Außenskulptur · Stein, Stahl, Router, USB-Key, Thermoelektrischer Generator, Feuer, Software, PDF-Datenbank · 100 × 110 × 90 cm
Kunstverein Springhornhof · 2015

Der Findling aus der Lüneburger Heide enthält einen thermoelektrischen Generator, der, wenn man unter dem Stein ein Lagerfeuer entfacht, einen WLAN-Router im Inneren mit Strom versorgt. Dieser ist nicht mit dem Internet verbunden. So lange das Feuer genug Wärme produziert, bleibt das lokale Netz des Routers aktiv und gewährt Zugang zu einer umfangreichen PDF-Sammlung mit Überlebensratgebern. Besucher können mit ihren Smartphones oder Laptops auf diese Ratgeber zugreifen oder eigene Dateien hinzufügen. Der Titel *Keepalive* bezieht sich auf den technischen Zustand eines Netzwerkes, in dem zwei Endpunkte einander ‚leere‘, sogenannte *Keepalive*-Nachrichten senden, um die Verbindung aufrecht zu erhalten.



Aluhut
 Workshop/Installation · Aluminiumblech,
 Werkzeug, Tisch, Regal · 2 × 3 × 1,5 m
 Kunstverein Arnsberg · 2015

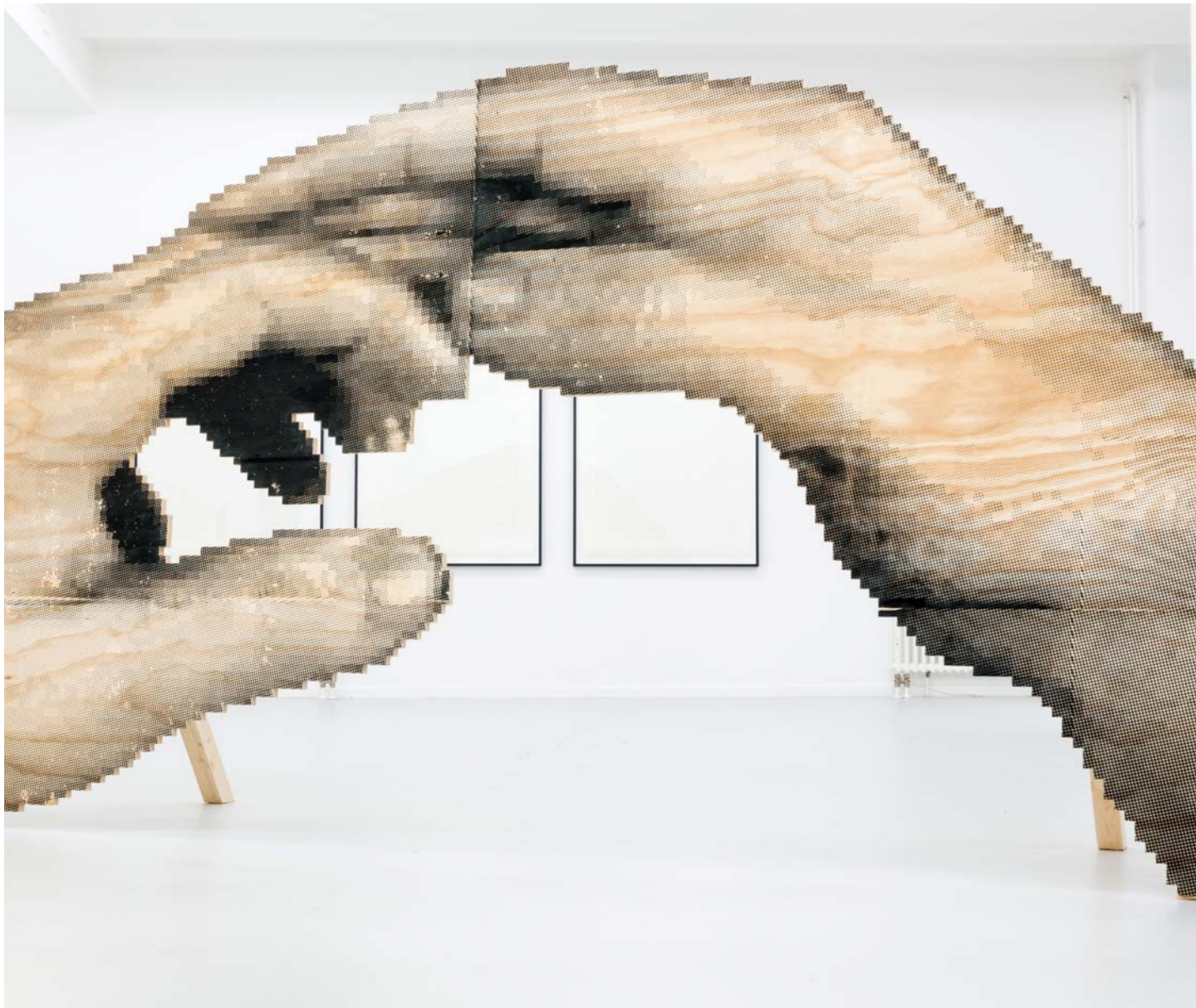
Der Begriff ‚Aluhut‘ beschreibt im Jargon eine Person, die paranoid gegenüber allen Arten von Überwachung, Verfolgung oder dem Ziel einer Gedankenkontrolle zu werden scheint. Unter diesen Menschen ist der Glaube verbreitet, dass das Tragen eines Hutes aus Alufolie ihr Gehirn vor geistig manipulierenden Wellen schützt. Diese Vorstellung wird von der Mehrheit ihrer Mitmenschen nicht ernst genommen. Andererseits ist seit den Snowden-Enthüllungen die Tatsache, dass Massenüberwachung heute tief in jede Kommunikation eingreift, zu einem allgemein akzeptierten Wissen geworden. Es scheint so, als ob es an der Zeit sei, dass wir alle Aluhüte tragen sollten. Vielleicht helfen sie wirklich?



Forgot Your Password?

8 Bücher, Hardcover, je ca. 800 Seiten · 21 × 27 cm
Kasseler Kunstverein · 2013

Im Sommer 2012 wurden die Server des sozialen Netzwerks für Businesskontakte *LinkedIn* gehackt. Die Angreifer entwendeten die gesamte User Account-Datenbank, welche zu diesem Zeitpunkt über 100 Millionen Einträge aufwies. Einige Monate später tauchten im Internet Sammlungen von entschlüsselte Passwörtern dieser Datenbank auf. Die acht Bände umfassende Arbeit *Forgot your password?* enthält 4,7 Millionen Passwörter von *LinkedIn*-Nutzern, abgedruckt in alphabetischer Reihenfolge. Die Besucher sind dazu eingeladen ihr eigenes Passwort in diesem Werk nachzuschlagen.



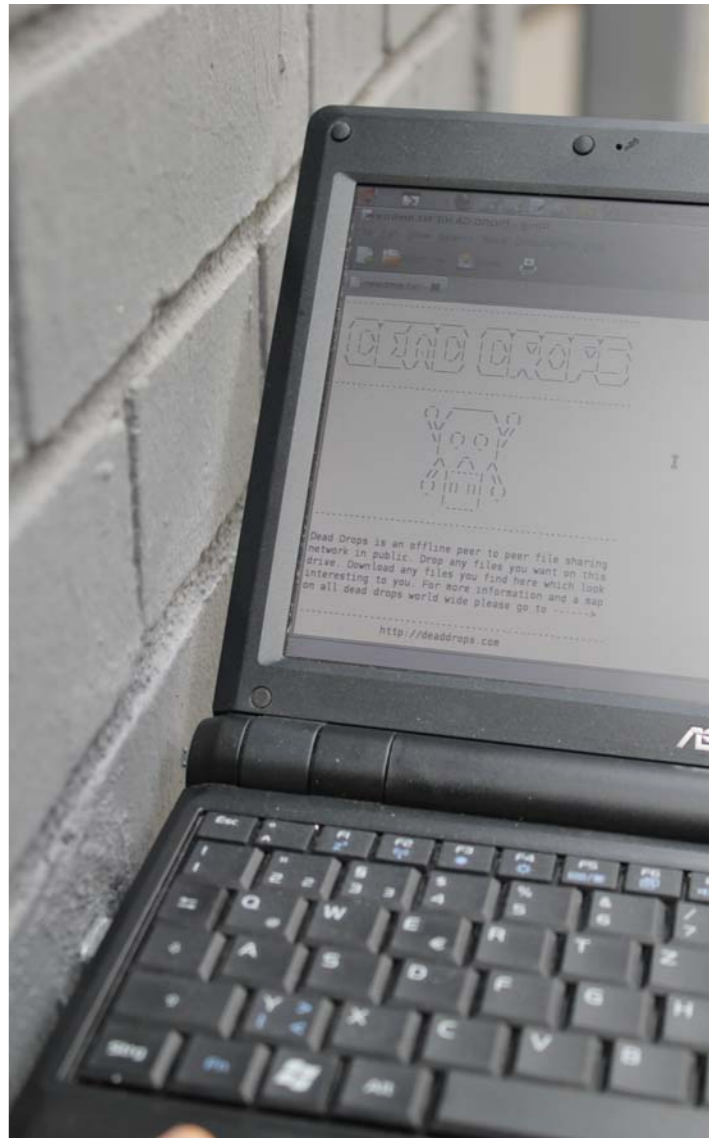
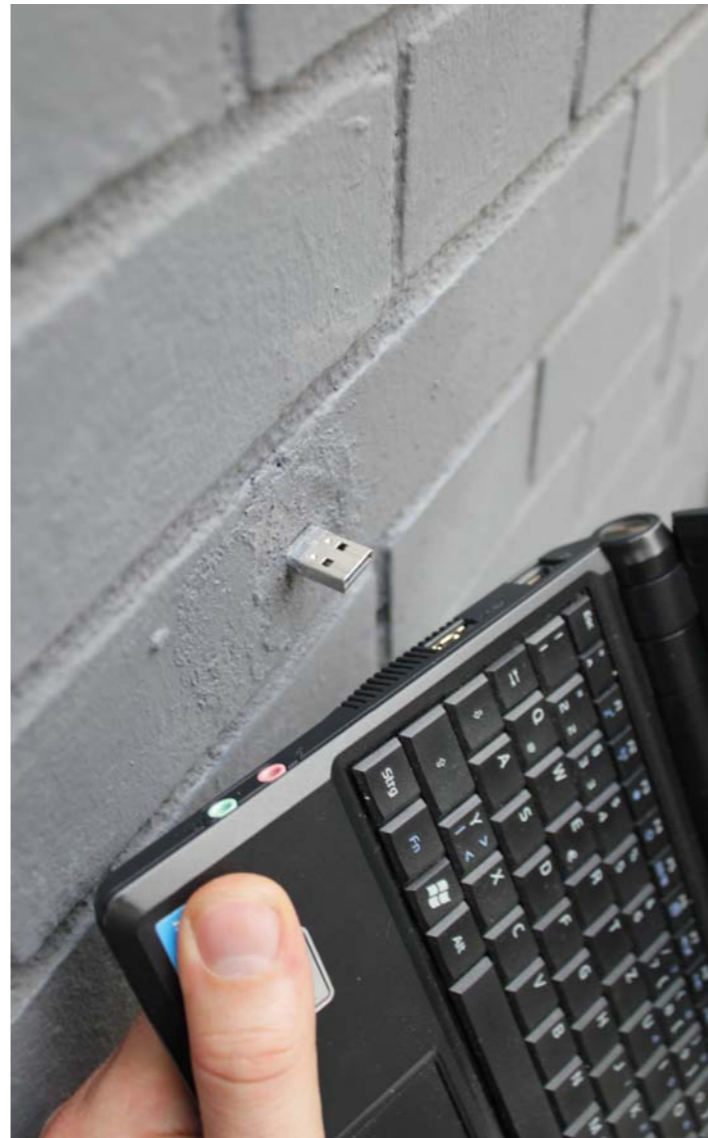
What are you waiting for?
 Skulptur · Acryl-Siebdruck auf Holz · 600 × 185 × 90 cm
 DAM Gallery, Berlin · 2014

What are you waiting for? stellt die Hände von *Duke Nukem* dar, der den Spieler ungeduldig nach der Weiterführung des Spiels fragt, während er seine Fingerknöchel krachen lässt. *Duke Nukem 3D* ist ein frühes Egoshooter-Computerspiel, welches nach seiner Veröffentlichung 1996 große Beliebtheit erfuhr. Charakteristisch für das Genre dieser Spiele, erscheinen die Hände der Spielfigur im Vordergrund des Bildschirms. Tatsächlich repräsentieren sie die Hände des Spielers, die perspektivisch in den digitalen Raum des Spiels greifen. Das Pixelbild der Hände wurde in ein Druckraster mit geringer Auflösung konvertiert und manuell per Siebdruck auf Kiefernholz gedruckt.



Come get some series #1-4
Acrylfarbe auf Leinwand, manueller Siebdruck, 230 x 180 cm
DAM Gallery · 2014

Die Serie *Come get some* bezieht sich auf ein figuratives Element früherer Ego-Shooter-Spiele. Die Siebdrucke zeigen die Grafik einer Hand mit Schusswaffe aus dem Computerspiel *Duke Nukem 3D* (1996), die aus der Perspektive des Spielers vom unteren Bildrand in den Bildhintergrund ragt. Sie symbolisiert den Griff des Spielers in den virtuellen Raum. Das Pixelbild wurde dabei in niedriger Auflösung im manuellen Siebdruckverfahren als vierfarbiges Raster auf die Leinwand gedruckt. Während das klassische Druckraster in der Ansicht der Serie dominiert, kommt die Pixelästhetik der Bildvorlage an den Rändern des Bildes und in Arealen mit hohem Kontrast zum Vorschein. RGB trifft CMYK.



Dead Drops

Partizipatorisches öffentliches Projekt · variabel

Seit 2010 fortlaufend,

MoMa, New York · 2011, Palais de Tokyo, Paris · 2015

Dead Drops startete 2010 als fortlaufendes partizipatorisches Projekt an fünf öffentlichen Orten in New York. *Dead Drops* sind in Mauerwerke zementierte USB-Sticks, die als Peer-to-Peer-Stationen ein Netzwerk zum lokalen Datenaustausch ermöglichen. USB-Sticks werden in Bordsteine, Wände und Gebäude zementiert. Bei Installation sind sie bis auf eine readme-txt-Datei, die das Projekt erklärt, leer und können beliebig mit Daten befüllt oder nach diesen angezapft werden. Bislang wurden mehr als 1600 Exemplare der toten Briefkästen weltweit installiert. Zur Teilnahme ist lediglich die Befolgung einer Anleitung notwendig sowie das Einreichen des Ortes und einer Fotografie der neuen Station in die Datenbank des Projekts.

Interview

Aus dem Skulptur Projekte 2017 Katalog
Aram Bartholl mit Vlado Velkov

- Wir können das Gespräch gleich mit dem Ende beginnen. Deine Arbeiten in Münster sind eine Art Survival-Kits für post-apokalyptische Umstände. Ist das das neue Ende: Ein Tag ohne Internet?

Wenn das Internet mal ausfällt, ist die Lage für viele Betroffenen dramatisch. Allein schon wenn der Akku des Smartphones gegen null Prozent geht, macht sich Hektik bemerkbar. Wir sind im großen Maße von den Geräten und dem Internet abhängig. Mit einem kompletten Internetausfall über längere Zeit wäre auch der Kollaps jeglicher Infrastruktur vorprogrammiert. Wie wäre das, wenn es kein Strom gibt und wir das Handy am Feuer aufladen müssen? Oder, dass wir an einen bestimmten Ort in der Stadt fahren müssen, um an frische Daten zu kommen? In anderen Teilen der Welt sind solche Umstände Alltag.

- Post-digitale Kunst bezieht sich oft auf technische Entwicklungen und ihre Auswirkungen. Bei Dir steht aber der Mensch im Vordergrund. Welche Begegnungen erwartest Du am Lagerfeuer?

Wie alt ist das iPhone? Es ist erstaunlich mit welcher Selbstverständlichkeit wir die technologische Entwicklung mit all seinen Nebenwirkungen als Status quo akzeptieren. Soziale Medien verändern die Gesellschaft, bringen Menschen einander näher, aber entfremden uns auch voneinander. Das Telefon am Lagerfeuer aufzuladen, ist der Versuch, einen sehr alten, gar archaischen Begegnungsort mit unserer aktuellen Kommunikationswelt zu verbinden. Die Arbeit kann Geräte aktivieren, möchte aber vor allem Menschen zu einander führen, nicht über eine App, sondern ganz klassisch im direkten Kontakt. Ich erwarte einen spannenden Austausch, neue Freundschaften und vieles mehr.

- Du bist einer der wenigen Künstler, der aktiv und konsequent den digitalen Wandel im öffentlichen Raum erkundet. Woher kommt diese Leidenschaft für den öffentlichen Raum?

Meine Neigung zum public space stammt aus meiner Kindheit in den 70er Jahren, einer politisch bewegten Zeit mit vielen Demonstrationen, Straßenfesten, etc. Später habe ich Architektur studiert und viel Zeit dem öffentlichen Raum in seiner Komplexität gewidmet. Für mich bietet der Außenraum viel mehr Emotionen, Reize und Möglichkeiten als der klassische White Cube. Der öffentliche Raum ist stets in Bewegung, da sind die Menschen, die Probleme, da tobt das Leben. Und ich bemühe mich, die Evolution des öffentlichen Raums durch die Vernetzung und Digitalisierung zu erkunden.

- Ist das Internet öffentlicher Raum?

Das Internet ist kein öffentlicher Raum, obwohl wir das gerne glauben wollen. Die News und Social Media Plattformen, auf die wir unsere Meinung kund tun, sind zu 100% Privaträume von börsennotierten Unternehmen. Die kostenfreie Nutzung bezahlen wir mit unseren Daten, die schon lange von diversen Netzen und Filtern aufgefangen werden. Mein öffentlicher Raum ist weiterhin die Stadt, mit den realen Menschen, die sich mit der Digitalisierung auf viele Veränderungen vorbereiten müssen.

- Dein erstes Kunstwerk hast Du auf einer Konferenz des Chaos Computer Clubs gezeigt. Jetzt bist Du Kunstprofessor, man vermutet etwas anständiges, aber Du agierst inzwischen im Team des Hacker Congress. Welche Reize hat das noch zu bieten?

Ich bin mit meinen Arbeiten in unterschiedlichsten Kontexten eingeladen worden. Dieser Crossover zwischen Kunst, Internet, Architektur, Design und Technik hat stets meine Arbeit geprägt. Seit Ende der 90er Jahre bin ich auf dem Hacker Kongress des CCC regelmäßig aktiv und habe dort immer wieder mit neuen Werken und Projekten experimentiert. Es ist mir wichtig, die Kunst, die Realität und das Internet immer wieder zu verlassen und aus einer neuen Position zu hinterfragen.

- Findest Du es eine Frechheit, dass das Café, indem wir jetzt sprechen, kein WLAN hat?

Ja ist doch gut! Es gibt inzwischen ja viele Cafés, die nachdrücklich Werbung damit machen, dass sie eben kein Internet haben. It’s time to go offline.

*1972 in Bremen, Deutschland

Der Künstler Aram Bartholl befragt mittels seiner skulpturalen Interventionen, Installationen sowie performativen Workshops unser gegenwärtiges Medienverhalten sowie die Öffentlichkeitsökonomien, die an soziale Netzwerke, Online-Plattformen oder digitale Verbreitungsstrategien geknüpft sind. Gesellschaftlich relevante Themen wie Überwachung, Datensicherheit, Cyberkrieg oder Technikabhängigkeit stellt er zur Diskussion, in dem er die Lücken, Widersprüchlichkeiten oder Absurditäten unseres digitalen Alltags in räumliche Settings überführt. Dabei entstehen einerseits teils groteske Konfrontationen mit der eigenen Ignoranz gegenüber einem global agierenden Plattformkapitalismus, andererseits nutzt er auch die Potentiale des öffentlichen Raums, um Netzwerkaktivitäten als politische Formen der Teilhabe auf analoger Ebene neu zu verhandeln. Damit stößt Aram Bartholl mittels seiner Arbeiten einen performativen Prozess an, der es ermöglicht, das individuelle Handeln wieder innerhalb eines kollektiven und selbstbestimmten Netzwerk-Diskurses zu verstehen. Stellvertretend dafür steht u.a. anderem seine Arbeit Dead Drops, die als Eingriff im Stadtraum eine gemeinschaftlich zu nutzende Plattform zur Verfügung stellt. Ein in Wände, Gebäude oder Bordsteine eingelassener USB-Stick wird zur offenen Schnittstelle des Wissens- und Datenaustausches. Das Open-Source-Projekt motivierte Nutzer*innen weltweit bisher über 1600 Exemplare zu installieren. Seine für Skulptur Projekte Münster realisierten Projekte verdeutlichten ebenfalls wie existentiell und unhinterfragt Smart-Technologie in unserem Alltag geworden ist. Die ortsspezifischen Arbeiten 3V, 5V und 12V basierten auf thermoelektrischen Apparaturen, die Feuer in Elektrizität umwandelten, um vor Ort u.a. die Handys der Besucher*innen zu laden, Licht zu generieren oder Zugang zu einer Offline-Datenbank mit Informationen für ein Leben ohne Internet zu ermöglichen. Auf künstlerische Weise bot Bartholl mit seinen Tools nutzbare Energiequellen und schaffte gleichzeitig Begegnungen zwischenmenschlichen Austauschs.

Formal und konzeptuell greift er in seinen künstlerischen Arbeiten auf die Ästhetiken, Codes und Kommunikationsmuster zurück, mit denen auch User auf YouTube, Instagram oder in Videospielen agieren. Die gezielte Kontextualisierung vergegenwärtigt die Logiken des Internets und unterwandert sie gleichzeitig mittels ihrer eigenen Strategien. So greift beispielsweise die Intervention The Perfect Beach, realisiert für die Thailand Biennale 2018, unsere Wahrnehmungsveränderung durch geschönte Stock-Fotografie oder Foto-Filter auf. Übergroße Bildwände mit Darstellungen von Urlaubsparadiesen verstellten den Blick auf den eigentlichen Horizont am Phra Nang Beach, wobei den west-europäischen Tourist*innen der Austausch ihres eh schon idealisierten Strandmotivs nicht weiter schwerviel. Über Social-Media-Kanäle geteilte Fotos der Installation wurden gleichzeitig wieder Teil der Arbeit von Aram Bartholl und belegen Verbreitung, Aneignung und Verwertung von Inhalten im Internet.

Einzelausstellung von Aram Bartholl waren in internationalen Institutionen zu sehen wie u.a. im SMAC, Berlin (2019), in der Emmanuel gallery, Denver (2019), im Kunstverein Arnsberg (2016), im Palais de Tokyo, Paris (2015) oder im Kasseler Kunstverein (2013). Umfangreiche Arbeiten und Neuproduktionen waren zudem von ihm vertreten u.a. beim Werkleitz Festival Modell und Ruine, im San Francisco Museum of Modern Art (beide 2019), auf der Biennale d’art contemporain de Strasbourg, auf der Thailand Biennale, im Seoul Museum of Art (alle 2018) sowie bei Skulptur Projekte Münster und im Hyperpavillion auf der Venedig Biennale (beide 2017).

Lehre

Seit 2019 Professor für Kunst mit Schwerpunkt digitale Medien, HAW Hamburg
Vertretungsprofessur: Klasse Neue Medien, Kunsthochschule Kassel, 2015 – 2018
Visiting Professor: Design & Media Art, UCLA Los Angeles, Winter/Frühjahr 2016
Vertretungsprofessur: New Media, Merz Akademie, Sommersemester 2014

Einzelausstellungen

- 2021** *Get the data* · Kunstsommer Arnsberg, Arnsberg
New Viewings · Galerie Barbara Thumm, Berlin
- 2019** *Open* · Roehrs & Boetsch, Zurich
Strike Now!! · panke.gallery, Berlin
True Depth · SMAC, Berlin
- 2018** *Is this you in the video?* · Chaufferie Gallery, HEAR Strasbourg
Your shopping cart is empty · Emmanuel Gallery, University of Colorado Denver 2018
- 2016** *Remind me later* · Arnsberger Kunstverein, Arnsberg
- 2015** *Point Of View* · Babycastles, New York City
- 2014** *Hurt me plenty* · DAM Gallery Berlin
- 2013** *Hello world!* · Kasseler Kunstverein, Germany
- 2013** *★RETWEET★IF★YOU★WANT★MORE★FOLLOWERS★* · xpo gallery, Paris
- 2013** *Go!Go!Go!* · Aksioma, Ljubljana
- 2012** *Reply All* · DAM Berlin, Germany
- 2009** *Random Screen* · 5 Minute Museum, STRP, Eindhoven, Netherlands
- 2006** *Gamestar* · Project space „Ceci n’est pas un restaurant“, Berlin, Germany

Gruppenausstellungen (Auswahl)

- 2022** Art Me!, Galerie Charlot, Paris
Call Me, galeriepcp, Paris
House of Mirrors: Artificial Intelligence as Phantasm, HMKV, Dortmund
Playmode, CCBB – Centro Cultural Banco do Brasil, Belo Horizonte
The Glass Room, MOD, Adelaide
- 2021** Domestic Drama, Halle Für Kunst, Graz
Decision Making – L’instant décisif, Canadien Cultural Centre, Paris
Stampede, Horse & Pony, Berlin
Glass Room – An exhibition by Tactical Tech, OBA, Amsterdam
Owned by others, Museum Island Berlin, Berlin
The Principle of Hope, Inside-Out Art Museum, Beijing
Me And My Machine, Lehmbruck Museum, Duisburg
How to Win at Photography, Fotomuseum Winterthur, Winterthur
Supermarket of Images, Red Brick Art Museum, China
The Artist Is Online, König Galerie, Berlin
- 2020** *Mind Over Matter* · Technische Sammlungen Dresden, Dresden
Owned By Others · Museum Tropicana, Berlin

Imagine you Wake Up and There is no Internet · Romantso, Athens
Seasons of Media Arts · ZKM - Zentrum für Kunst und Medien, Karlsruhe
Better Off Online · KÖNIG GALERIE / KÖNIG DIGITAL, Online
Erneuerbare Medien · Kunstverein Wolfsburg, Wolfsburg
The Sea Is Glowing · Exportdrvo, Rijeka
On entering a living being. · Kunstraum Kreuzberg, Berlin
The Supermarket Of Images · Jeu de Paume, Paris

2019 *Link in bio* · MdbK, Leipzig
Asuntos De Nuestro Espacio · Centro Cultural Ricardo Rojas, Buenos Aires
Coventry Biennial of Contemporary Art · Coventry, Coventry
Playmode · Maat, Museum of Art, Architecture and Technology, Lisbon
Speed Show: FACE THE FACE · Internet Cafe, Berlin
Metanatural Landscapes · panke.gallery, Berlin
If birds in a truck fly, does the truck get lighter? · Drugo More, Rijeka, Croatia
Snap + Share · San Francisco Museum of Modern Art, San Francisco

2018 *Stream Capture* · Minneapolis College of Art and Design, USA
Check Out · Import Projects, Berlin, Germany
Ein gemachter Mensch, Kallmann Museum, Ismaning, Germany
 Biennale d'art contemporain de Melle, Deux-Sèvres, France
Otra vista a la escultura, Laboratorio Arte Alameda, Mexico city
 MKH Biennale Halberstadt, Germany
 Thailand Biennale, Krabi, Thailand
 Guangzhou Triennale, Guangzhou, China

2017 *Festival of Future Nows* · Hamburger Bahnhof, Berlin
SITUATIONS · Fotomuseum Winterthur, Schweiz
Escaping the Digital Unease · Kunsthaus Langenthal, Schweiz
Odyssey · Kunstverein Arnsberg, Möhnesee
immaterial · Kunstverein Bochum, Bochum
Skulptur Projekte Münster · LWL-Museum für Kunst und Kultur, Münster
Hyperpavillion · Venice Biennale, official extended program, Italien
 BoCA Biennial of Contemporary Arts, Lissabon & Porto, Portugal

2016 *The White Room* · Tactical Tech, New York
Alle Achtung! · ACC Galerie, Weimar
Invisible Threads: Technology and its Discontents · NYUAD Art Gallery, Abu Dhabi
CAMÉRA(AUTO)CONTRÔLE · TRIENNIAL 50JPG, Centre de la photographie,
 Geneve, Schweiz
Regeneration Movement · National Taiwan Museum of Fine Arts, Taipeh, Taiwan
FROM BITS TO PAPER du pixel au papier* · Le Shadok, Strasbourg, Frankreich
Shifting Optics · Upstream Gallery, Amsterdam, Niederlande

2015 *Wie leben? Zukunftsbilder von Malewitsch bis Fujimoto* · Wilhelmhack Museum,
Ludwigshafen am Rhein
Save the Data! · Kunstpalais Stadt Erlangen, Erlangen
Operation Mindfuck · Kunstverein Wolfsburg, Wolfsburg
Das Netz (Dauerausstellung) · Deutsches Technikmuseum Berlin
Infosphäre · ZKM, Karlsruhe
Poetics and Politics of Data · HeK, House of Electronic Arts Basel, Schweiz
Art In The Age Of Planetary Computation · Witte de With, Rotterdam
PBKAC – IMHO · Haus der Elektronischen Künste, LISTE art fair, Basel, Schweiz
Offline Art: Are you still there? · Museum Angewandte Kunst, Frankfurt
NEULAND · Kunsthau Kaufbeuren

2014 *End User* · Hayward Gallery Project Space, London, Großbritannien
The Darknet · Kunsthalle St.Gallen, Schweiz
Cuban Contemporary Art Salon · Centro de Desarrollo de las
 Artes Visuales, Cuba
SNEL HEST · Alingsås Kosthall, Dänemark
Archipel in\est · Urbane Künste Ruhr, Recklinghausen
net.art Painters and Poets · Mestna galerija Ljubljana, Slovenien
Hyperresemblances: REALITY FX · The Wallach Art Gallery,
 Columbia University, NYC
FULL SCREEN · xpo gallery, Paris
MOTI HOTEL MOTI · Museum of the Image, Breda, Niederlande
UNPAINTED · Medienkunstmesse im Postpalast, München

2013 30C3 · 30th Chaos Communication Congress, Hamburg
The Influencers · Festival Barcelona, Spanien
 YIA ART FAIR · with xpo gallery, Paris, Frankreich
Today'sart · festival, The Hague, Niederlande
FACELESS · quartier 21 Museums Quartier, Wien, Österreich
In Medias Res · Galerie Verney-Carron, Lyon, Frankreich
Public Abstraction Private Construction VI VII · Kunstverein Arnsberg
Summer Splash 2 · DAM Gallery, Berlin
Fußnoten zum Aufbruch · Motorenhalle Dresden
Brand Innovations for Ubiquitous Authorship · Carroll / Fletcher,
 London, Großbritannien
FAT GOLD · Eyebeam, New York
From here on · Arts Santa Mónica, Barcelona, Spanien

2012 *Rock the Block* · Backjumps, Berlin
Meine Wunderkammer · DAM Gallery, Berlin
Co-Re-Creating Spaces · centralTrak, UT Dallas, USA
DVD dead drop · Museum of Moving Image, New York
Megacool 4.0 · Künstlerhaus, Wien, Österreich
Cantastoria · UMOCA Utah Museum of Contemporary Art, USA
Invisible Maps · Luis Adelantado Mexico, Mexico City, Mexiko
It's a small small world · Family Business, New York
Playtimes · Maison d'Ailleurs, Yverdon-les-Bains, Schweiz
Curious Minds · The Israel Museum, Jerusalem, Israel
Signals: For Real · International Film Festival Rotterdam, Niederlande
Tranceiver · Bemis Center for Contemporary Art, Omaha, USA

2011 *Dada New York II* · Cabaret Voltaire, Zürich, Schweiz
Tracing Mobility · HKW, Berlin
Quasi Cinema · Video_Dumbo, New York, USA
Experience Space · [DAM] Berlin, Berlin
Social Media · The Pace Gallery, New York, USA
Ready for upgrade · [DAM] Cologne, Köln
Talk to me · MoMA Museum of Modern Art, New York, USA
From here on · Les Rencontres d'Arles 2011, Arles, Frankreich
The Uncommon Portrait · Portsmouth Museum of Art, Portsmouth, USA
Alternative Controllers · Devotion Gallery, New York, USA
Identités précaires · Jeu de Paume, Virtual Space, Paris, Frankreich
Gateways · Kumu, Tallinn, Estland

2010 *ShadowDance* · Kunsthall KAdE, Amersfoort, Niederlande
Locate Me · Kunstraum Kreuzberg, Berlin
Gamezone · Desingel, Antwerpen, Belgien

- GOOD TIME · Public Art Festival, Taipei, Taiwan

Sterne Sehen · Art Space Riga, Riga, Lettland

Space Invaders · NIMK Netherlands Media Arts Institute, Amsterdam, Niederlande

ISEA2010 Exhibition · ISEA, Dortmund
- 2009

Space Invaders · FACT, Liverpool, Großbritannien

Nature Transformer, Microwave, Hong Kong

BLK River Festival · Gallery Ofroom, Vienna, Österreich

Mirror Mirror: Contemporary Portraits and the Fugitive Self · Brigham Young MoA, Utah, USA

Lack of electricity · Gallery Space CAN, Seoul, Korea

WoW: Emergent Media Phenomenon · Laguna Art Museum, Laguna Beach, CA, USA

InnMotion · Biennial International Festival Of Visual And Performing Arts, Barcelona, Spanien

Springt! · Bremer Kunstfrühling, Bremen

Inspiracje art festival · MUZ, Szczecin, Polen

DADAMACHINIMA · Planetart, Amsterdam, Niederlande
- 2008

Video Award Bremen · Weserburg | Museum of Modern Art,Bremen

Time to Play · eARTS, Urban Space, Shanghai, China

Avatar · Australian Centre for Photography, Sydney, Australien

Hack the City · Total Museum of Contemporary Art, Seoul, Südkorea

Try again · Koldo Mitxelenam, San Sebastian, Spanien

Public Privacy · NIMK Netherlands Media Art Institute, Amsterdam, Niederlande

Offline Social Networks · Futuresonic, Manchester, Großbritannien

Try again · Casa del Encendida, Madrid, Spanien

Cardinal Points · Richman Gallery, Baltimore, USA

Being Bold · Club Transmediale, Berlin
- 2007

Sandbox Berlin · Skulpturenpark, Berlin

Goodbye Privacy · Ars Electronica, Linz, Österreich

Our Cyborg Future? · Newcastle’s Discovery Museum, Newcastle, Great Britain

Gameworlds · Laboral, Gijon, Spanien

Open City · Eyebeam, New York City, USA

Time’s up · Vooruit, Gent, Belgien

Unfinish! · Transmediale, Berlin

Borderline Behaviour · TENT, Rotterdam, Niederlande
- 2006

First Play Berlin · HAU2, Berlin

Plattform Bohnenstrasse · Public Space Exhibition, Bremen

Simplicity · Ars Electronica, Linz, Österreich

Viper · Basel, Schweiz

3rd (A) r4WB1t5 micro.fest · ENEMY Gallery, Chicago, USA
- 2005

22C3 · Chaos Communication Congress, Berlin
- 2004

21C3 · Chaos Communication Congress, Berli

Sammlungen (Auswahl)

- Die Stadt von Paris - Le Fonds municipal d’art contemporain de la Ville de Paris
- Sammlung Schroth
- MoMA Museum of Modern Art, New York

Preise

- 2011

Ars Electronica, Linz, Österreich, Honorable mention
- 2007

17th Video Art Award, Bremen

Transmediale Award, Berlin, Honorable mention
- 2001

Browserday, Berlin, Competition

Förderungen / Kommissionen / Künstlerresidenzen

- 2018

Projektförderung Stifung Kunstfond

FLACC foundation, Belgien, Residency
- 2017

Innogy Stiftung, Skulptur Projekte Münster, Stipendium
- 2015

ACA, Atlantic Center of the Arts, Florida, Residency (Master)

Senatskanzlei / Kulturelle Angelegenheiten, City of Berlin, Stipendium
- 2012

Museum of Moving Image, New York, Kommission

Harpo Foundation, Los Angeles, USA, Stipendium
- 2011

Rhizome, New York, USA, Kommission

Berlin Senate Cultural Affairs Department, Stipendium
- 2010

Eyebeam, New York, USA, Artist in residence,
- 2009

V2 Institute for Unstable Media, Rotterdam, Artist in residence,
- 2008

Stiftung KUNSTFONDS, Arbeitsstipendium

IFA Institut für Auslandsbeziehungen e.V., Stipendium
- 2007

Berlin Senate Cultural Affairs Department, Projektförderung

Kuratorische Projekte

- 2019

Face the face part of Link in bio · MdbK, Leipzig

Speed Show: FACE THE FACE · Internet Cafe, Berlin
- 2018

Don’t show again · REAKTOR, Wien
- 2017

Make it fit · Panke Gallery, Berlin

34C3 · Chaos Communication Congress, Leipzig,Co-curation Art&Culture track
- 2016

Speed Show · LA: Manifesto, Korea town, LA

33C3 · Chaos Communication Congress, Hamburg, Co-curation Art&Culture track
- 2015

Offline Art: ‘Your are not checked in’ at ‘Capture All!’ · Transmediale, Berlin

Offline Art: Are you still there? · at Museum Angewandte Kunst, Frankfurt
- 2014

FULL SCREEN · xpo gallery, Paris, Frankreich
- 2013

Offline Art: new2 · xpo gallery, Paris, Frankreich

Offline Art: Hardcore · Kasseler Kunstverein
- 2012

Speedshow · GML, Berlin

DVD DeadDrop vol.2 · MMI New York, USA

DVD DeadDrop vol.1 · MMI New York, USA
- 2011

Speedshow · Evan Roth, New York, USA

Speedshow · Constant Dullaart, Berlin

Speedshow · Fun is back, Stuttgart

Speedshow · Open Internet, Paris, Frankreich
- 2010

Speedshow · Super Niche New York, USA

Ars Electronica · TeleInternet, Linz, Österreich

Speedshow · Peace, Amsterdam, Niederlande

Speedshow · who the fuck do you think you are talking to?, Wien, Österreich

Speedshow · TELE-INTERNET, Berlin
- 2007

Second City · Ars Electronica, Linz, Österreich

Vorträge (Auswahl)

2020	Pavillon Bosio - Monaco, Monaco, Poétique & esthétique du digital FH Potsdam, Potsdam, Zeitmaschine Vienna Contemporary, Vienna, ArtTech Talk: Technology Off Screen Akademie der Künste, Berlin, EC(centri)CITY – Die exzentrische Stadt HAWK Hildesheim, Hildesheim, Artist Talk Co Gallery, Paris, Co Talk	
2019	James-Simon-Galerie, Berlin, ASAP – transferring the immediacy of the digital to culture HeK, Basel, Panel Discussion Drugo More, Rijeka, Croatia, BYOD Hotel de Poste, Strasbourg, Biennale de Strasbourg ETH, Institut für Geschichte und Theorie der Architektur, Zurich, Digital Matters	
2018	Reaktor Wien, Österreich (Lecture, Workshop and Performance) Chaufferie Gallery, HEAR Strasbourg, Is this you in the video? Panke Gallery, Berlin, eGames - Die Kunst des ernstesten Spiels Laboratorio Arte Alameda, Mexio city, <i>Otra vista a la escultura</i> Volksbühne, Berlin, Das ist Netzpolitik NRW Forum, Düsseldorf, G23 Gipfel	
2017	Bard College Berlin, Artist Talk, Never Worry Again BoCA Biennial of Contemporary Arts, Lisboa & Porto, Portugal, Artist Talk Re-Configuring Anonymity, Universität Bremen Symposium 2017, Bremen <i>When machines are dreaming</i> , Technische Sammlungen Dresden, Artist Talk	
2016	MCAD, Minneapolis College of Art and Design, Minneapolis, USA, Artist Talk LACMA Art & Technology Lab, Los Angeles, USA, Offline/Online Convergences: Aram Bartholl and Kathy Rae Huffman Internationales Sommerfestival Kampnagel, Hamburg, Datapolitics KIKK Festival, Namur, Belgien, Artist Talk	
2015	Kunstraum Kreuzberg Bethanien, HATE – Kongress der Möglichkeiten, Berlin re:publica, finding europe Station Berlin, Berlin We are Museums, Conference Panel, Berlin, Museums: after the Internet? ACUD, Panel Discussion, Image is a Virus - On activism	
2014	TU Berlin, Intergraph, Masterstudiengang Bühnenbild_Szenischer Raum, Berlin, Hello World! re:publica, Konferenz, Berlin, Into The Wild Hochschule Luzern, Design & Kunst, Luzern, Schweiz, Wegen der Produktion <i>Schwindel der Wirklichkeit</i> , Gesprächsreihe, Akademie der Künste, Urbane Künste Ruhr, Duisburg, art / space / public 31. Chaos Communication Congress, Hamburg, A New Dawn - 31C3	
2013	Synthesize!, Symposium, FHNW, Basel, Schweiz The Influencers Festival, Barcelona, Spanien	
2012	Play & Make, Conference, Düsseldorf Stadtbibliothek Stuttgart, Stuttgart, Digitale Kultur: GameTalks Graphic Design Festival Breda, Niederlande Next Berlin, Berlin, Conference for digital industries Rhizome at the New Museum, New York, Seven on Seven FITC Conference Amsterdam, Niederlande Trampoline at HKW, Berlin, Tracing Mobility	
2011	Smithsonian’s Hirshhorn Museum, Panel, DC, USA, Lunch Bytes (3) - Digital Material DAZ, Lecture Series, Berlin, Macht im Öffentlichen Raum Open World Forum, Konferenz, Paris, Frankreich, Art & Open Source	
		The Pace Gallery, Panel Discussion, New York City, US, Social Media Broadway, Panel, Nottingham, Großbritannien, Making Future Collaboration SFAI, Panel, San Francisco, USA, Transit///Stasis ShareConference, Talk, Belgrad, Serbien, Offline Networks
2010	ISEA 2010, Artist Presentation, Dortmund U, ISEA Conference Kunstraum Kreuzberg, Artist Talk, Berlin, Locate Me GDfB, Graphic Design Festival Breda, Artist Talk, Niederlande, Are you human? HAU2, Think Tank, Berlin, Jean Luc und die Singularität vorm falschen Fenster	
2009	Graphic Design Museum, Symposium, Amsterdam, Niederlande, me you and everyone we know is a curator BTK, Berlin, Drop Shadow Talks Atoms & Bits, Konferenz, Berlin, F.A.T. Lab ICST, Konferenz, Keynote, Berlin, FaVE Laguna Art Museum, Artist Talk, Laguna Beach, USA, WoW: Emergent media phenomenon V2_ Institut for unstable Media, Rotterdam, Niederlande, Test_Lab: Fashionable Technology	
2008	Cynetart, MB21, Panel, Dresden, Between the Private and the Public ISEA, Konferenz, Singapore, Artist Talk Werkleitz Gesellschaft, Halle, Artist Talk Inspired F.A.Q. Konferenz, Lisbon, Portugal, Artist Talk GeneratorX, CTM, Berlin, Artist Talk	
2007	Telefonica, confrence, Madrid, Spanien, Ambassador for Innovation Ars Electronica, panel, Linz, Österreich, Second Life Designforum, Freiburg, Artist Talk reboot 9.0, Konferenz, Copenhagen, Dänemark, Artist Talk Designmai, Panel, Berlin, Second Life re:publica, Konferenz, Berlin, Germany,Offline symbols in the offline world Transmediale, Berlin, Second Life panel	
2006	Mediacity, Konferenz, Bauhaus Universität Weimar, Digital Layers in Urban Space	
2005	Transmediale, Open.Plan, Berlin, Daten am Ort	
2002	TU Cottbus, Vortragsreihe, Cottbus, Crossover Architektur V2_ Institut for Unstable Media, Panel, Rotterdam, Niederlande, Infotopia the infogolem	

Workshops (Auswahl)

- 2019

Kill your phone, Centre culturel suisse. Paris
0 Likes, HeK, Basel
Digital Matters, ETH, Institut für Geschichte und Theorie der Architektur, Zurich
- 2018

netzkunst.berlin, Panke Gallery, Berlin
Aluhut Workshop, NRW Forum, Düsseldorf
Reaktor Wien, Österreich (Lecture, Workshop and Performance)
Chaufferie Gallery, HEAR Strasbourg, Is this you in the video?
Universität Köln, Because Internet
Laboratorio Arte Alameda, Mexio city, *Otra vista a la escultura*
NRW Forum, Düsseldorf, G23 Gipfel
- 2017

MAIF Social Club, Paris, Frankreich, Iconomania
Victoria and Albert Museum, London, Großbritannien, Friday Late
Skulptur Projekte, Münster, Killyourphone
When machines are dreaming, Technische Sammlungen Dresden, Aluhut Workshop & Lecture
- 2016

Tribeca Film Festival, New York, Killyourphone
Machine Project, Los Angeles, USA, Killyourphone, Workshop mit STAT-US
33rd Chaos Communication Congress, Hamburg, Geheim-Camera
- 2015

Parsons School Paris, Paris, Frankreich, KILLYOURPHONE.COM
Kunstakademie Münster, Survival
- 2014–15

The Darknet
- 2014

30C3: 30th Chaos Communication Congress, Hamburg, killyourphone.com
DIAS – Digital Interactive Art Space, Vallensbaek, Dänemark
EYEBEAM, New York, PAINT figure drawing class
Kunsthalle St.Gallen, Switzerland, Killyourphone
- 2013

F.A.T. Lab GOLD - 5 years of fffffat!!
The Influencers Festival, Barcelona, Spanien
Edith-Russ-Haus, Oldenburg, Killyourphone
- 2012

Baltanlabs & MU, Eindhoven, Niederlande, The Future of offline filesharing
University of Cologne, Symposion at What’s next?
Künstlerhaus k/haus, Wien, Österreich, Megacool 4.0
- 2011

Broadway, Nottingham, Großbritannien, Future Work
Kumu, Tallinn, Estland, Gateways
Merzakademie, Stuttgart, Wahlwoche
Edith Russ Haus, Oldenburg, Phaenomenale
Willem de Kooning Akademie, Rotterdam, Niederlande, CrossLab
- 2010

KHM Academy of Media Arts, Köln, Point & Click
Ars Electronica, Linz, Österreich, TeleInternet
- 2009

AHO - School for Architecture and Design, Oslo, Norwegen
Laguna Art Museum, Laguna Beach, CA, USA, WoW: Emergent Media Phenomenon
Merzakademie, Stuttgart, Wahlwoche
University Gallery, Essex, Großbritannien, Socially Active
- 2008

eARTS, Shanghai, China, Urban Space, Time to Play
Futuresonic, Manchester, Großbritannien, Offline Social Networks
Total Museum of Contemporary Art, Seoul, Südkorea, Hack the City
Creative Gaming Initiative, Potsdam, play08
- 2007

Lab30, Augsburg, Analog
Skulpturenpark, Berlin, Sandbox Berlin
Ars Electronica, Linz, Österreich, Goodbye Privacy
Eyebeam, New York City, USA, Open City
Vooruit, Gent, Belgien, Time’s up
- 2006

Ars Electronica, Linz, Österreich, Simplicity
Project space ‚Ceci n’est pas un restaurant’, Berlin, Adaptations



Aram Bartholl
Schlegelstr. 6
10115 Berlin
studio@arambartholl.com

[@arambartholl](https://www.instagram.com/arambartholl)
<http://arambartholl.com>

Artist portfolio, version 1.2
December 2022