

Zentrum für
Kritik und Memes

Cem A.

ZKM | Karlsruhe

14.8.–10.10.24



ZKM
Zentrum für
Kreativität
und Mumpitz
Karlsruhe



Seit Mitte Juli 2024 führt der Künstler Cem A. am ZKM | Zentrum für Kunst und Medien Karlsruhe eine Intervention durch, die das Akronym ZKM in eine Meme-Vorlage verwandelt. An verschiedenen Orten rund um das Gebäude sowie online taucht eine Reihe von spekulativen Namen für das Haus auf: vom kritischen „Zentrum für Kulturkürzungen und Mehrarbeit“ über das skurrile „Zentrum für Kuriositäten und Mückenstiche“ bis hin zum unsinnigen „Zentrum für Kuddel und Muddel“. Diese Namensvariationen markieren das erste Kapitel des Projekts *Zentrum für Kritik und Memes*, das in seinem zweiten Kapitel auch eine Installation im Foyer des ZKM präsentiert.

Die Arbeit von Cem A. ist eine Erweiterung seiner Onlinepräsenz als @freeze_magazine, einem beliebten Meme-Account auf Instagram¹, der die Kunstwelt durch eine hyper-reflexive und selbstironische Linse betrachtet. Seine Memes behandeln Themen wie prekäre Arbeit, Kunstsprache, Eliten und Beziehungen zwischen Künstler:innen und Kurator:innen. Cem A. setzt seine memetischen Strategien in Interventionen, Skulpturen und Installationen um, die stets von der Netzkultur des Internets geprägt sind.

Als digitale Objekte werden Memes online von vielen Nutzer:innen wieder und wieder geteilt. Die Aneignung ist also die Essenz jeder Meme-Praxis: etwas Vorhandenes aufgreifen, ihm eine neue Wendung geben und beobachten, wie sich die Bedeutung verändert und weiterentwickelt. Memes können im ersten Moment verstören, aber auch den Kern der Sache treffen und so das Weltgeschehen auf bizarre und verrückte Weise kritisieren oder kommentieren – und genau das regt zum Lachen und in manchen Fällen auch zum Nachdenken darüber an, wohin wir uns als Gesellschaft entwickeln. Jenseits von lustigen Katzensvideos können Memes durchaus umstrittene Inhalte enthalten, in denen auch ideologische Debatten und politische Kämpfe ausgefochten werden. Als rhizomatische Netzwerke

1 Instagram, Tumblr, Facebook, Reddit, YouTube und TikTok sind soziale Medienplattformen und Netzwerke mit jeweils spezifischen Funktionen, Nutzer:innendemografien und Inhaltsformaten. Sie ermöglichen es den Nutzer:innen, Inhalte zu erstellen, zu teilen und mit ihnen zu interagieren, was die rasche Verbreitung und Entwicklung von Memes erleichtert. Memes entstehen oft auf einer Plattform und verbreiten sich durch Teilen, Wiederveröffentlichen und Remixen auf anderen Plattformen, angetrieben durch das Engagement der Nutzer:innen und die Algorithmen der Plattformen, die beliebte Inhalte bevorzugt verbreiten.



haben Memes keinen nachvollziehbaren Ursprung; sie widersetzen sich jeder Art von festem Zustand oder Eindeutigkeit.² Mit dem *Zentrum für Kritik und Memes* fiktionalisiert Cem A. das Konzept einer Institution – ähnlich wie die Künstler Marcel Broodthaers und Claes Oldenburg³ oder der Kurator Harald Szeemann⁴ – und transformiert es in ein memetisches Spektakel der dynamischen Bedeutungsgebung.

Cem A.s künstlerische Meme-Praxis geht der Frage nach, was es bedeutet, ein Zentrum für Kunst und Medien zu sein, wenn heute Medien allgegenwärtig sind, wenn jede und jeder ein Medium ist. In den letzten Jahren ist die Medienkunst aus ihrer Nischenposition im Bereich der zeitgenössischen Kunst herausgetreten, da die Rolle der Technologie in der Gesellschaft und in populären Diskursen immer mehr an Bedeutung gewinnt.⁵ Das *Zentrum für Kritik und Memes* experimentiert mit der Internetlogik in einem institutionellen Kontext. Die „parasitäre“ Intervention basiert auf einer Rollenspielstrategie, bei der ständig verschiedene Namen und Identitäten angenommen werden, um die Konstruktionen zukünftiger Ideen zu erkunden.

2 Siehe Phil Wilkinson, „Disassembly and Reassembly: Theorizing a Meme-Rhizome“, in *Critical Meme Reader III Breaking the Meme*, hg. Chloë Arkenbout und Idil Galip (Amsterdam: Institute of Network Cultures, 2024), 58–69.

3 Siehe Clair Le Couteur, *The Fictive Museum*, PhD diss. (Royal College of Arts, 2019).

4 Siehe Dorothee Richter, „Artists and Curators as Authors – Competitors, Collaborators, or Teamworkers?“, *On Curating*, 19 (Juni 2013): 43–57.

5 Siehe Mara-Johanna Kölmel und Ursula Ströbele, Hg., *The Sculptural in the (Post-)Digital Age* (Berlin: De Gruyter, 2023).

Das Year 2030 Meme

Vom 14. August bis zum 10. Oktober 2024 wird im ZKM eine lebensgroße Adaption des Memes *Year 2030* präsentiert, auch bekannt als *Is Any of You a Doctor?* [Ist jemand von euch Arzt?]. Das Meme tauchte erstmals 2012 auf Tumblr auf und zeigt einen Mann im Jahr 2030, der über einem anderen, bewusstlos am Boden liegenden Mann steht und eine Gruppe von Menschen fragt, ob jemand von ihnen Arzt sei. Sie antworten alle, dass sie DJs sind.



Seit den 2010er-Jahren hat dieses Meme an Beliebtheit gewonnen, da es auf Facebook und Reddit mit verändertem Text, Bild und Kontext immer wieder gepostet wurde.⁶ Jede neue Abwandlung zeigt uns die Vielfalt der Stimmen, die wir zu den verschiedensten Themen im Internet finden, von der hilfreichen bis zur absurden, von der Expert:innenmeinung bis zum Troll. Im kommerzialisierten Kontext des Internets werden Diskussionen oft zwischen menschlichen und nicht-menschlichen Nutzer:innen geführt, die aneinander vorbeireden, weil sie alle von eigenen politischen oder wirtschaftlichen Zielen geleitet werden.

Im Gegensatz zu den Vorhersagen in der Originalversion des Memes sind wir bisher noch nicht alle DJs geworden. Cems Version des *Year 2030* Meme präsentiert uns eine andere Projektion der Zukunft, die viel

⁶ Siehe „Year 2030 / Is Any One Of You a Doctor“, *Know Your Meme* (May 16, 2023), <https://knowyourmeme.com/memes/year-2030-is-any-one-of-you-a-doctor>.

beunruhigender sein könnte. Die Textelemente der sich entfaltenden Reihe von Memes, die das Absurde und Unheimliche mit einem Element der Satire verbinden, sind teilweise mit ChatGPT⁷ konstruiert und werden vom kollektiven Unterbewusstsein des Internets gespeist. Jede Variation ist ein Mikrokosmos einer meme-ifizierten Zukunft: einer Zukunft, in der kommerzielle virtuelle Welten einen solchen Kultstatus erreicht haben, dass sie die Gesellschaft grundlegend verändern. In einigen Fällen wird diese Zukunft zu einer etwas dystopischeren Version des Futurismus der 1990er-Jahre, mit 3D-gedruckten Haustieren, Emotions-Chips und technikbegeisterten Delfinen.



In Cems Year 2030 Meme-Version sind die Personen, die um den bewusstlosen Mann herumstehen, alle Wojaks, eine beliebte Internetfigur, die als „Feels guy“ bekannt ist und Traurigkeit, Verzweiflung und Melancholie verkörpert.⁸

In der Isolation ihrer eigenen Bildschirme erleben die Wojaks eine Entfremdung von ihrer Umgebung und möglicherweise von sich selbst. Das Meme, das im ZKM-Foyer als lebensgroße Szene ausgestellt wird, lädt die Menschen ein, über ihre eigene Position nachzudenken. Um den bewusstlosen Mann versammelt, der symbolisch für viele verschiedene Krisensituationen steht, führt Wojaks emotionaler Zustand dazu, dass er erstarrt und das Leiden der anderen nur noch beobachtet. Sind wir tatsächlich unfähig, in echten Notsituationen zu handeln? Oder sind wir womöglich für immer in einem Kreislauf von Kritik und Memes gefangen, nur um am memetischen Rummel des Alltags teilzunehmen?

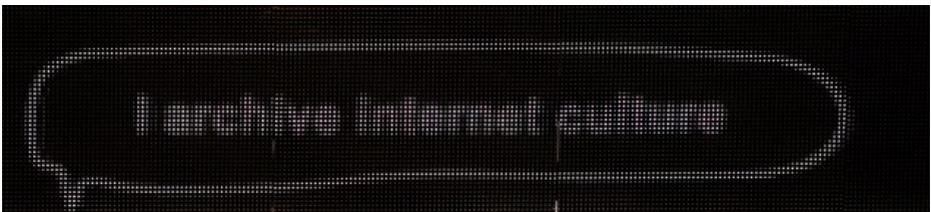
Während Memes uns mit Extremen konfrontieren können, dürfen wir nicht vergessen, dass das Memetische bereits überall um uns herum ist. Jedes Mal, wenn ein Tech-Gigant etwas twittert, eine politische Debatte ausgestrahlt oder ein neues Produkt auf den Markt gebracht wird, werden wir Zeugen, wie ein Strom von Memes im Internet auftaucht. Vorhandene Inhalte können für die Erstellung von Memes verwendet werden; manchmal scheinen jedoch auch reale Ereignisse ohne jegliches Zutun ein Meme

7 ChatGPT ist ein Chatbot und virtueller Assistent, der von OpenAI entwickelt und am 30. November 2022 eingeführt wurde. Er arbeitet auf der Grundlage künstlicher Intelligenz (KI), insbesondere der Verarbeitung natürlicher Sprache. Das Programm ermöglicht einen menschenähnlichen Dialog und antwortet auf die Fragen und Anfragen der Nutzer:innen auf der Grundlage großer Datenmengen. Weitere Informationen unter: <https://openai.com/index/chatgpt/>.

8 Siehe „Wojak“, Know Your Meme (July 9, 2015), <https://knowyourmeme.com/memes/wojak>.

zu sein. Dem Informatiker und Sozialwissenschaftler Phil Wilkinson zufolge „ist es nicht nur so, dass der politische Diskurs jetzt mit Memes geführt wird, sondern dass der politische Diskurs ‚memiger‘ wird. Memes erscheinen nicht nur als isolierte Texte und Bilder, sie sind Symbole für eine grundlegende mimetische Kraft, die Bedeutung subjektiviert“⁹. Absurdität und Ironie sind nicht mehr nur Merkmale von Memes, sondern Symptome eines größeren sozioökonomischen und politischen Klimas.

Das *Year 2030* Meme ist nicht nur eine etwas düstere Zukunftsvision, sondern es zeigt auch, dass Nachdenken über die Zukunft nur in der Gegenwart stattfinden kann. So sind in verschiedenen Technologieunternehmen Konzepte und Anekdoten aufgetaucht, die aus einer Science-Fiction-Zukunft zu stammen scheinen. Die „virtuelle Kassiererin“ etwa, auf die in Cems Arbeit Bezug genommen wird, gibt es tatsächlich. Es ist nur ein Beispiel für die heutige technische Entwicklung, in der Unternehmen uns glauben machen wollen, die Arbeit werde von innovativen, durch künstliche Intelligenz angetriebene Systeme verrichtet, während in Wirklichkeit hinter dem Vorhang ein Mensch unter fragwürdigen Bedingungen arbeitet.¹⁰ Die Installation im ZKM spielt mit dieser Absurdität und verknüpft verschiedene Zeitlinien zu einer vieldeutigen Komposition düsterer Szenarien. Sie unterstreicht eine zentrale Funktion von Memes als kritische Beobachtung von Phänomenen der Gegenwart und als Illustration dafür, wie solche Phänomene einen Weg in die Zukunft weisen können. Sehen wir einer dystopischen Zukunft entgegen, oder leben wir bereits in ihr?



9 Phil Wilkinson, „Disassembly and Reassembly: Theorizing a Meme-Rhizome“, 65. Translated from the English.

10 Siehe James Bridle, „So, Amazon’s ‚AI-powered‘ cashierfree shops use a lot of ... humans. Here’s why that shouldn’t surprise you,“ *The Guardian* (10. April 2024), <https://www.theguardian.com/commentis-free/2024/apr/10/amazon-ai-cashier-less-shops-humans-technology>.

Das Meme im ZKM-Foyer

Das *Year 2030* Meme steht in der Mitte des ZKM-Foyers, bewusst außerhalb des Museumsraums und der damit verbundenen sozialen Normen. In diesem Kontext ist das Werk keine isolierte Installation, sondern funktioniert in einem größeren dynamischen Netzwerk. Im ZKM-Foyer kaufen die Besucher:innen Eintrittskarten, nehmen an Konferenzen teil, trinken Kaffee oder essen zu Mittag und führen Gespräche. Im günstigsten Fall kann der Raum als Ort des Dialogs und der Debatte fungieren und, wie das Reich der Memes selbst, zu einem Ort der Beteiligung werden. Die Arbeit schlägt also verschiedene Brücken zwischen den Modalitäten des Memes als einem digitalen Objekt und seinen Auswirkungen auf physische Kontexte.

Die LED-Bildschirme der Installation sind mehr als nur ein Anzeigemedium. Mit ihrer rudimentären, kompakten Ästhetik und ihrer skulpturalen Präsenz fordern sie eine intensive Betrachtung ein. Durch die Zerschneidung und die Verräumlichung des Bildes unterstreicht die Arbeit die flache und vom Bildschirm dominierte Natur der digitalen Kultur.¹¹ Cem A.s künstlerische Praxis verkörpert die erweiterte Internetkunst, ein von der Kunsthistorikerin Ceci Moss geprägtes Genre für Werke, die aus dem Internet in die Welt hinausgehen und mühelos oszillieren zwischen ihrer Präsenz in physischen und digitalen Umgebungen. Jenseits eines binären Verständnisses des Realen und des Virtuellen, des Physischen und des Digitalen, existiert die erweiterte Internetkunst in der Interaktion zwischen diesen Zuständen.¹² Die Installation ist ein Instrument zur Übertragung von memetischen Strategien auf Gebiete außerhalb der Grenzen von Social-Media-Plattformen und wurde in dem Bewusstsein geschaffen, dass Fotos davon als Teil der dynamischen Bildökologie ihren Weg zurück ins Internet finden könnten. Ihre formalen Aspekte als Meme-Installation spiegeln die Verflechtung von digitaler Kultur und gesellschaftlichen Entwicklungen wider, die sich kontinuierlich und auf komplexe Weise gegenseitig beeinflussen.

Die Ästhetik des Werks spiegelt nicht die aktuellen digitalen high-fidelity Welten wider, die die Technologieunternehmen auf dem Markt anbieten.

11 Die Installation im ZKM ist eine Fortsetzung von Cems Arbeit *The Party*, die er 2021 in der Weserhalle in Berlin präsentierte. Für eine ausführliche Diskussion der Arbeit siehe Marijn Bril, „Memes in the Gallery: A Party Inside an Image Ecology“, in *Critical Meme Reader II: Memetic Tacticality*, Hg. Chloë Arkenbout und Laurence Scherz (Amsterdam: Institute of Network Cultures, 2022), 178–90.

12 Siehe Ceci Moss, *Expanded Internet Art: Twenty-first Century Artistic Practice and the Informational Milieu* (New York City: Bloomsbury Academic, 2019).



I critique influencer culture

Help... Is any
one of you
a doctor?



Anyone seen my drone?



Stattdessen präsentiert es uns eine schnelle, detailarme Zeichnung, die auch mit der einfachsten Bildbearbeitungssoftware erstellt worden sein könnte, und stellt die tatsächliche Wirkung der versprochenen virtuellen Welten dar. Die Ästhetik erinnert an die bekannte Meme-Schablone „Erwartung vs. Realität“, die die Unterschiede von beworbenem Produkt und „tatsächlichem Ding“ zeigt. Damit unterstreicht das *Zentrum für Kritik und Memes*, wie die Zukunftsträumereien die sozialen und ökologischen Folgen neuer Technologien und Gadgets ausblenden oder nicht aufzeigen. Die starke Diskrepanz zwischen den Versprechungen von Innovation der Tech-Giganten und der Realität, z. B. der ausgebeuteten Fernarbeiter, führt zu dem verunsichernden Gefühl des Gaslightings¹³ in der Gesellschaft, das daran zweifeln lässt, ob unsere Erfahrungen überhaupt „real“ sind.

Wie der Elefant im Raum spiegeln die riesigen LED-Bildschirme im Foyer die Unbehaglichkeit eines Memes in einem Kunstinstitut wider. Es gehört dort nicht hin, fügt sich aber gleichzeitig mühelos in die digitale Ökologie der Institution ein. Über die physische Präsenz hinaus wird der digitale Auftritt einer Institution zunehmend auch durch die vielen Möglichkeiten der Online-Interaktion konstruiert. Aus ihrer Außenseiterposition heraus können Memes schnell und kritisch auf Entwicklungen in den Künsten, den Wissenschaften und den Technologien reagieren, während sie durch ihre zirkulierende Natur eine große Reichweite haben. *Zentrum für Kritik und Memes* baut auf diesen inhärenten Qualitäten der Meme-Kultur auf, um soziotechnische Vorstellungen zu entwerfen, Visionen einer Zukunft unter dem Einfluss des technologischen Fortschritts.¹⁴ Aufbauend auf der prominenten Online-Position von @freeze_magazine wird die Arbeit zu einer dauerhaften Performance, die als eigene kulturelle Einheit funktioniert. Indem er die fiktive Institution im Kontext des ZKM aufführt, einer Kultureinrichtung, die sich mit Fragen der Zukunft beschäftigt, entwirft Cem eine aktuelle Perspektive auf das, was vor uns liegen könnte. Mit den Fragen zur Verflechtung von Zeit, Technologie, Gesellschaft und Institutionen löst die Arbeit ihrerseits reflexive – und nicht so reflexive – Fragen aus. „Was passiert hier?“ „Hat jemand meine Drohne gesehen?“ „Ist das der Escape-Room?“

13 Von „Gaslighting“ spricht man, wenn jemand versucht, einen anderen Menschen gezielt zu verunsichern. Dieser Mensch kann schließlich nicht mehr zwischen Wahrheit und Schein unterscheiden und vertraut nicht mehr auf die eigene Wahrnehmung.

14 Siehe Thomas Hobson und Kaajal Modi. „Socialist Imaginaries and Queer Futures: Memes as Sites of Collective Imagining,” in *Post-Memes: Seizing the Memes of Production*, Hg. Alfie Brown und Dan Bristow (Brooklyn, NY, Punctum Books: 2019), 327-52.



Merch zur Intervention gibt es
im ZKM-Shop!
→ webshop.zkm.de



Cem A.

hat zahlreiche Einzelausstellungen und Installationen unter anderem im Louisiana Museum (Humblebæk, DK), im Barbican Centre (London, UK), in der Berlinischen Galerie (Berlin), im Künstlerhaus Bethanien (Berlin, DE) und im Museum Wiesbaden (DE) präsentiert. Seine Arbeiten wurden außerdem auf der documenta fifteen in Kassel, im Istanbul Modern, im Mudam Luxembourg, auf der Klima Biennale Wien und auf der 14. Biennale der jungen Künstler im Museum of Contemporary Art in Skopje (MK) gezeigt. Er hielt Vorträge am Royal College of Art London, an der HEAD Genf (CH), an der HDK Valand der Universität Göteborg (SE) und an der Universität der Künste Berlin (UDK). Hier noch: Cem A. lebt und arbeitet in Berlin.

→ www.cem-a.com

Marijn Bril

ist eine unabhängige Kuratorin und Wissenschaftlerin mit einem Forschungsschwerpunkt auf Netzwerkkulturen. Sie hat Ausstellungen und Programme für das IMPAKT Centre for Media Culture, Utrecht (NL), das CIVA-Contemporary Immersive Virtual Art Festival, Wien (AT), und die Wrong Biennale (online), kuratiert. Außerdem veröffentlichte sie Aufsätze beim Institute of Network Cultures (INC). Sie hat einen Erasmus Mundus Excellence Master in Media Arts Cultures, der gemeinsam von der Universität für Weiterbildung Krems (AT), der Universität Aalborg (DK) und der Universität Łódź (PL) verliehen wurde.

→ <https://marijnbril.work/>

Ausstellung

Künstler: Cem A.
Kuratiert von: Lilli Roser

Technisches Team: Marc Schütze,
Martin Mangold, Claudius Böhm

Videostudio: Christina Zartmann,
Lisa Michel, Andy Koch,
Moritz Büchner

Kommunikation & Marketing:
Anne Thomé, Marlen Ernst,
Sabine Jäger, Lilli Roser,
Emma Teuscher, Anouk Widmann,
Hannah Adam, Ingrid-Maria Kurz,
Johanna Oelmaier

Merchandise: Almut Werner,
Tatjana Draskovic, Ophelia Kühn

Merchandise Models:
Alistair Hudson, Christof Hierholzer,
Dan Samuel Pariyarathu,
Gisbert Laaber, Helga Huskamp,
Max Clausen, Lilli Roser,
Regine Frisch, Svenja Liebig,
Tobias Klingenmayer, Yasha Jain

Merchandise Fotos: Andy Koch

Mit großem Dank an das gesamte
ZKM Team!

Stifter des
ZKM



Baden-Württemberg

MINISTERIUM FÜR WISSENSCHAFT, FORSCHUNG UND KUNST



Publikation

Text: Marijn Bril

Redaktion und Lektorat:
Ulrike Havemann, Jens Lutz,
Miriam Stürner, Lilli Roser

Grafik Design: studio +fronczek

Fotonachweis:
© Cem A., Fotos © ZKM | Karlsruhe

© 2024 ZKM | Zentrum für Kunst
und Medien Karlsruhe

Wissenschaftlich-künstlerischer
Vorstand: Alistair Hudson

Geschäftsführende Vorständin:
Helga Huskamp

ZKM 
Karlsruhe

ZKM | Zentrum für Kunst
und Medien Karlsruhe
Lorenzstraße 19
DE-76135 Karlsruhe

Tel: +49 (0)721 8100-1200
info@zkm.de

Premiumpartner
des ZKM

— EnBW

