

# out of office

→05.10.–27.10.2023

→with

Beierheimer/Laussegger, Liat Berdugo, Lauren Huret,  
Michael Mandiberg, Eva & Franco Mattes, Mimi Onuoha,  
Allison Parrish, Mario Santamaría, Pilvi Takala

→curated by

Enar de Dios Rodríguez & Olena Newkryta  
(The Golden Pixel Cooperative)



Behind each screen, each piece of digital information, each data exchange, hides a complex assemblage of material and labour, which includes not only mined minerals and electrical networks, but also present and removed workforces. The obfuscated labour sometimes takes the shape of a hand that extracts, or an eye that watches endless sets of images, or an ear that attends the way the fans are roaring. The screen is thus a giant constellation of paid and unpaid labour, and any of its offered clicks is directly tied to geographically dispersed workers. These are workers who are mostly overloaded, underpaid, and highly dependent on their own screens. How can we witness the work that takes place behind the screens?

Triggered by this urgent question, The Golden Pixel Cooperative (Olena Newkryta and Simona Obholzer) organised an online symposium in 2022 to which artists and thinkers were invited to respond. Titled *Screen Matters - The screen as a place of work*, the symposium examined various ways in which workers are being physically, emotionally, and cognitively exhausted by new forms of digital labour. The group exhibition *out of office* is an attempt at exposing this topic through the presentation of artistic works in a speculative setting—a co-working space replicated by the exhibition display aesthetics.

The show presents a wide variety of artistic approaches by contemporary practitioners that range from video and web-based pieces to the documentation of certain forms of labour performed by both humans and automated machines. The common thread shared by all the artworks is the positionality of the artists themselves, who appear as absent screen workers (creative or otherwise), and whose conscious representation of labour is the main protagonist of each piece. Despite this common denominator, the wide variety of screen work is reflected by the diverse types of workers featured in the exhibition: a micro-worker, a bot developer, programmers of computer-generated text, a creator of personalized digital-data portraits, a patent issuer of digital-related gestures, an organizer of crowdsourced digital images, and media artists. Rather than giving in to the invisibility of labour, in *out of office* the artists' absence from their place of work suggests a potential retreat from the whirlwind of clicks, scrolls and screens.



Hinter jedem Bildschirm, jeder digitalen Information, jedem Austausch von Daten verbirgt sich eine komplexe Anordnung von Material und Arbeit. Sie umfasst nicht nur abgebaute Mineralien und elektrische Netze, sondern auch sichtbare ebenso wie unsichtbare Arbeitskräfte. Diese versteckte Arbeit erscheint manchmal als eine Hand, die etwas abbaut, als ein Auge, das endlose Bildfolgen betrachtet, oder als ein Ohr, das auf das Rauschen von Ventilatoren achtet. Der Bildschirm lässt sich somit als riesige Konstellation von bezahlter und unbezahlter Arbeit verstehen, und jeder Klick, der durch ihn angeboten wird, ist direkt an geografisch verstreute Arbeiter\*innen gebunden – an Arbeiter\*innen, die meist überlastet, unterbezahlt und in hohem Maße von ihren eigenen Bildschirmen abhängig sind. Wie kann diese Arbeit, die sich hinter den Bildschirmen verbirgt, sichtbar gemacht werden?

The Golden Pixel Cooperative (Olena Newkryta und Simona Obholzer) organisierte im Jahr 2022 ein Online-Symposium, bei dem Künstler\*innen und Forscher\*innen eingeladen waren, diese dringende Frage zu beantworten. Unter dem Titel *Screen Matters - The Screen as a Place of Work* untersuchte das Symposium die Arten und Weisen, auf die Arbeitnehmer\*innen durch neue Formen der digitalen Arbeit physisch, emotional und kognitiv erschöpft werden. Die Gruppenausstellung *out of office* ist ein Versuch, das Thema diesmal durch die Präsentation von künstlerischen Arbeiten in einem spekulativen Setting zu durchleuchten – einem Coworking-Space, der durch die Ästhetik des Ausstellungsdesigns nachempfunden wird.

Die künstlerischen Ansätze, die die Ausstellung präsentiert, reichen von Video- und webbasierten Beiträgen bis zu Dokumentationen von Arbeitsprozessen, die sowohl von Menschen als auch von automatisierten Maschinen ausgeführt werden. Der rote Faden, der sich durch alle Werke zieht, ist die Positionierung der Künstler\*innen selbst, die als abwesende „screen workers“ auftreten (kreativ oder anderweitig arbeitend) und deren bewusste Präsentation dieser Arbeitsweise zur Hauptprotagonistin ihres Beitrags wird. Trotz dieses gemeinsamen Nenners veranschaulichen die unterschiedlichen Arten der Bildschirmarbeit, die in der Ausstellung gezeigt werden, die große Vielfalt der online-basierten Berufe: Microwork, Bot-Entwicklung, Programmierung computergenerierter Texte, Erstellung personalisierter, datenbasierter Portraits, Patentierung digitalisierter Gesten, Klassifizierung von „crowdgesourceten“ Bildern oder Medienkunst. Anstatt sich der Unsichtbarmachung von Arbeit auszuliefern, suggeriert in *out of office* die Abwesenheit der Künstler\*innen von ihren Arbeitsplätzen einen möglichen Rückzug aus dem Wirbelsturm der Bildschirme, Scrolls und Klicks.

## → *Eva & Franco Mattes*

1

### *For Internet Use Only*, 2016

Video, 48:42 min

The digitalisation and flexibilisation of working conditions and the technological transformation of the workplace have also transformed the artists' studio into a desktop and artists into screen workers. This becomes particularly evident in the video work *For Internet Use Only*, in which exhibition visitors become witnesses of the artistic production itself. In the swirl of multiple computer windows, clicks and scrolls, the artists' mouse pointer manoeuvres between work and leisure, between excessive demands and productivity. The video documents one of several live performances in which Eva & Franco Mattes streamed their computer desktop for an hour in the exhibition space.

Durch Digitalisierung, die Flexibilisierung von Arbeitsbedingungen und die technologische Transformation des Arbeitsplatzes sind auch das Kunstatelier zum Desktop und Kunstschaffende zu „screen workers“ geworden. Das wird vor allem in Eva & Franco Mattes' Videoarbeit *For Internet Use Only* erfahrbar, bei der Ausstellungsbesucher\*innen Zeug\*innen der künstlerischen Produktion selbst werden. Im Strudel der multiplen „Fenster“, der Klicks und Scrolls manövriert sich der Mauszeiger des Duos zwischen Arbeit und Freizeit, zwischen Überforderung und Produktivität. Das Video basiert auf einer von mehreren Live-Performances, bei der Eva & Franco Mattes ihren Computer-Desktop eine Stunde lang im Ausstellungsraum streamten.



## 2

→ *Beierheimer/Laussegger*

[www.worte.at](http://www.worte.at), 2006  
Website

Hardly any exhibition is produced without descriptions of artworks and explanatory exhibition texts. Artists and curators often use terminology that reproduces canonical conventions and institutionalised protocols. Developed in 2006, long before the advent of ChatGPT, the online text generator *www.worte.at* doesn't only automate the labour of writing such texts, but also playfully reduces those to the absurd, without foregoing criticism of supposedly "neutral" technologies. *www.worte.at* is based on a collected dataset of over 2500 words and phrases.

Kaum eine Ausstellung kommt ohne Werkbeschreibungen und Ausstellungstexte aus. Dabei bedienen sich Künstler\*innen und Kurator\*innen oftmals einer Fachsprache, die kanonische und institutionalisierte Konventionen reproduziert. Bereits 2006 – lang vor dem Aufkommen von ChatGPT – automatisierten Beierheimer/Laussegger mit ihrem selbstentwickelten Online-Textgenerator *www.worte.at* das Verfassen solcher Texte. Zugleich führten sie diese automatisierte Textentwicklung spielerisch ad absurdum, ohne dabei auf Kritik an vermeintlich „neutralen“ Technologien zu verzichten. *www.worte.at* basiert auf einem Datensatz, der über 2500 Wörter und Phrasen versammelt.

**→Lauren Huret*****The Creature*, 2019**  
Website

The commissioning of portraiture has a long tradition in art history. Lauren Huret uses this genre and expands it by creating what she calls an “information-age portrait in the era of mass-sharing”. In this project Huret offers an exclusive and personalised video portrait based merely on the information the artist finds about the client online. In doing so, *The Creature* addresses not only the economic conditions of art-making (a price list and FAQ are available on the website), but also the capitalist precarisation of everyday life, in which online presence has become a necessity.

Die Beauftragung von Portraitmalereien hat eine lange kunstgeschichtliche Tradition. Lauren Huret bedient sich dieses Genres und erweitert es, indem sie ein – wie sie es nennt – „Informationszeitalter-Portrait in der Ära von massenhaftem Sharing“ kreiert. Konkret bietet Huret ein exklusives sowie personalisiertes Videoportrait an, das ausschließlich auf den Informationen beruht, die die Künstlerin online über den\*die Auftraggeber\*in findet. Dabei thematisiert *The Creature* nicht nur die ökonomischen Bedingungen des Kunstschaffens (Preisliste und FAQ sind auf der Website verfügbar), sondern auch die kapitalistische Prekarisierung des Alltags, in dem die eigene Online-Präsenz zur Notwendigkeit geworden ist.

# 4

## → Michael Mandiberg

*Quantified Self Portrait (One Year Performance)*, 2016–2017  
3-channel video documenting a year long performance,  
50:01 min

In 2016, Mandiberg programmed their computer and iPhone to capture screenshots and images every fifteen minutes. They were interested in exploring how knowledge economy impacts their life and identity on a personal scale. The documentation of this year-long performance resulted in *Quantified Self Portrait*, a work that speaks of the techniques used to monitor freelance labour in an overworked and increasingly quantified society, while exposing the various hidden forms of work that cohere under the rubric of the Artist.

Michael Mandiberg programmierte 2016 den eigenen Computer und das iPhone so, dass die Geräte alle fünfzehn Minuten Screenshots und Fotos aufnahmen. Mandiberg wollte so herausfinden, wie sich die Wissensökonomie auf Leben und Identität auf persönlicher Ebene auswirkt. Die Dokumentation dieser einjährigen Performance führte zum *Quantified Self Portrait* – einer Arbeit, die von jenen Technologien zu erzählen weiß, die zur Überwachung von Freiberufler\*innen in einer überlasteten und zunehmend quantifizierten Gesellschaft eingesetzt werden. Gleichzeitig machen die Videos die verschiedenen versteckten Formen der Arbeit sichtbar, die unter der Kategorie „Künstler\*in“ zusammengefasst werden.



→ *Mimi Onuoha*

*Us, Aggregated 3.0*, 2019

Video, 15:41 min

The video *Us, Aggregated 3.0* is a screen recording of a website featuring a collection of photos from the artist's personal family archive with images from the Google database that have been algorithmically categorised as similar. In contrast to human perception, algorithmic vision is based on data, statistics and sets of rules that are mostly shrouded in invisibility. Exploring the relationship between privacy and the massive capture of data by tech companies, Mimi Onuoha addresses the asymmetries of visibility and power.

Das Video *Us, Aggregated 3.0* ist die Bildschirmaufzeichnung einer Website, die einerseits Fotos aus dem persönlichen Familienarchiv der Künstlerin versammelt, andererseits Bilder aus der Google-Datenbank zeigt, die von einem Algorithmus als den Familienfotos ähnlich kategorisiert wurden. Im Gegensatz zur menschlichen Wahrnehmung basiert das algorithmische Sehen auf Daten, Statistiken und Regelwerken, die meist in Unsichtbarkeit gehüllt sind. Indem sie die Beziehung zwischen Privatsphäre und der Masse an Daten erforscht, die beständig von Tech-Firmen angeeignet wird, thematisiert Mimi Onuoha die Asymmetrien von Sichtbarkeit und Macht.



# 6

→ *Allison Parrish*

*Reconstructions*, 2020  
Website

*Reconstructions* is an infinite computer-generated poem whose output conforms to the literary figure of chiasmus: a reversal of structures in a succession of phrases. Based on an artificial neural network trained on millions of lines of English poetry, *Reconstructions*' lines are semantic and syntactic mirror images of one another, appearing in a chiastic arrangement. In times of rising text-based AI technologies, *Reconstructions* is an example of a programme that counteracts the merely utilitarian purpose by manifesting its poetic potential.

*Reconstructions* ist ein unendliches, computergeneriertes Gedicht. Seine Ausführung entspricht der literarischen Figur des Chiasmus: einer Umkehrung von Strukturen in einer Abfolge von Sätzen. Das künstliche neuronale Netz, auf dem *Reconstructions* basiert, wurde auf der Grundlage von Millionen englischer Gedichtzeilen trainiert, die in den einzelnen Zeilen von *Reconstructions* als semantische und syntaktische Spiegelbilder voneinander in chiastischer Anordnung erscheinen. In Zeiten wachsender textbasierter KI-Technologien ist *Reconstructions* ein Beispiel für ein Programm, das sich gegen einen rein zweckorientierten Gebrauch stellt, indem es sein poetisches Potenzial offenbart.

## → Mario Santamaría

### *Fog <Script>*, 2015–2023

Documentation of software application performance via social media

Two social media accounts still document the posts created by Santamaría's project *Fog <script>*, a software application that generated random calls on Twitter and Facebook to take part in public protests in Spain. This bot, which had a lifespan of three years (2015–2018), was conceived as a response to the so-called "Gag Law", a new Public Safety Act passed by the Spanish government in 2015 that limited the right of demonstration and punished the dissemination of unauthorized protests.

Zwei Konten in den sozialen Netzwerken dokumentieren nach wie vor die Beiträge von Mario Santamarías Projekt *Fog <script>*. Es handelt sich dabei um einen Bot, der auf Twitter und Facebook zufällige Aufrufe zur Teilnahme an öffentlichen Protesten in Spanien generierte. Dieser hatte eine Laufzeit von drei Jahren (2015–2018) und wurde als Reaktion auf das sogenannte „Knebelgesetz“ konzipiert. Dieses Gesetz, das 2015 von der spanischen Regierung „zur öffentlichen Sicherheit“ verabschiedet wurde, schränkt das Demonstrationsrecht massiv ein und bestraft die Bekanntmachung nicht genehmigter Proteste.

# 8

## → *Liat Berdugo*

*The Zoom Series (The Original Zoom, Self-Rotate, Scrolling Myself Down A Wall)*, 2012–2013

Videos, 00:23 min, 00:20 min, and 00:44 min

In 2011, Apple Inc. patented the “pinch-to-zoom” gesture for the touch-based operation of its smartphones. Such movements, which our fingers have become proficient at performing, are at once intimate incorporations and traces of the techno-capitalist environment. The artist Liat Berdugo re-contextualises these gestures with a series of humorous as well as conceptual video works in which she performs finger movements without the use of a device. In addition to these video works, Berdugo filed for a US copyright for the “dance” of zooming herself into the camera (under US law, works of choreography are copyrightable).

Im Jahr 2011 patentierte Apple Inc. die „Pinch-to-Zoom“-Geste zur taktilen Bedienung seiner Smartphones. Solche Bewegungen, die unsere Finger mittlerweile gekonnt performen, sind zugleich intime Einverleibungen und Spuren unseres techno-kapitalistischen Umfelds. Die Künstlerin Liat Berdugo re-kontextualisiert diese Gesten in einer Serie von ebenso humoristischen wie konzeptuellen Videoarbeiten, in denen sie die Fingerbewegungen losgelöst vom smarten Gerät ausführt. Nachdem im US-amerikanischen Recht choreografische Werke urheberrechtsfähig sind, beantragte Berdugo abseits der Videoarbeit ein Copyright für den im Video zu sehenden „Tanz“, bei dem sie sich selbst in die Kamera zoomt.

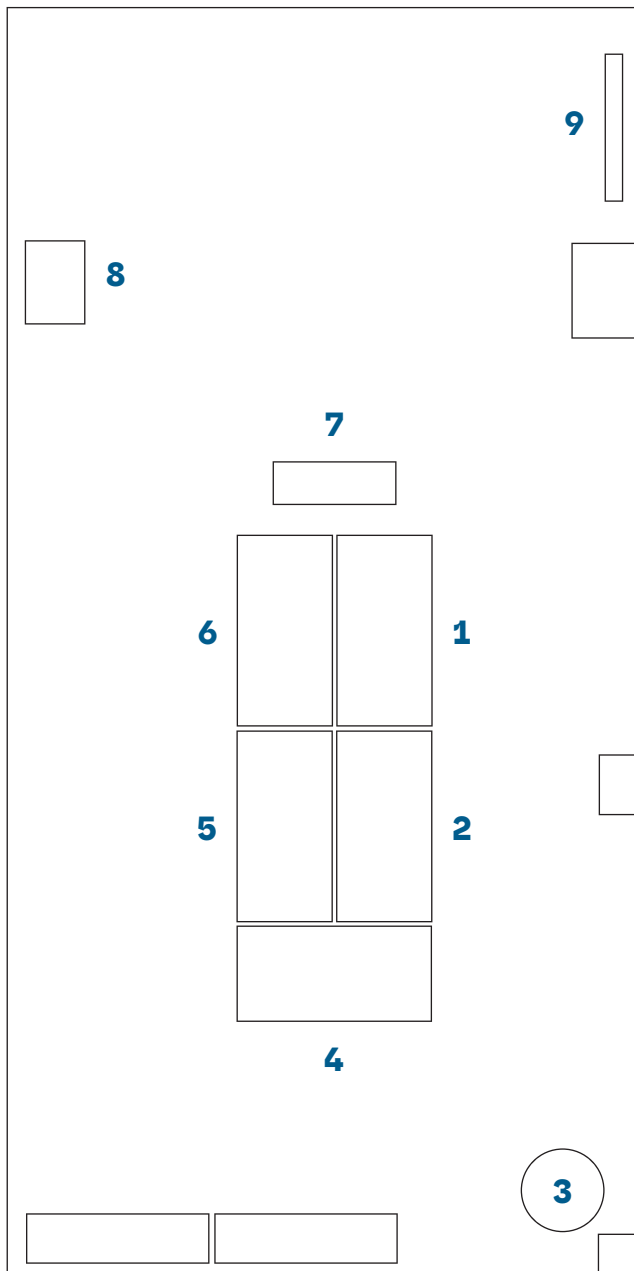
→ *Pilvi Takala*

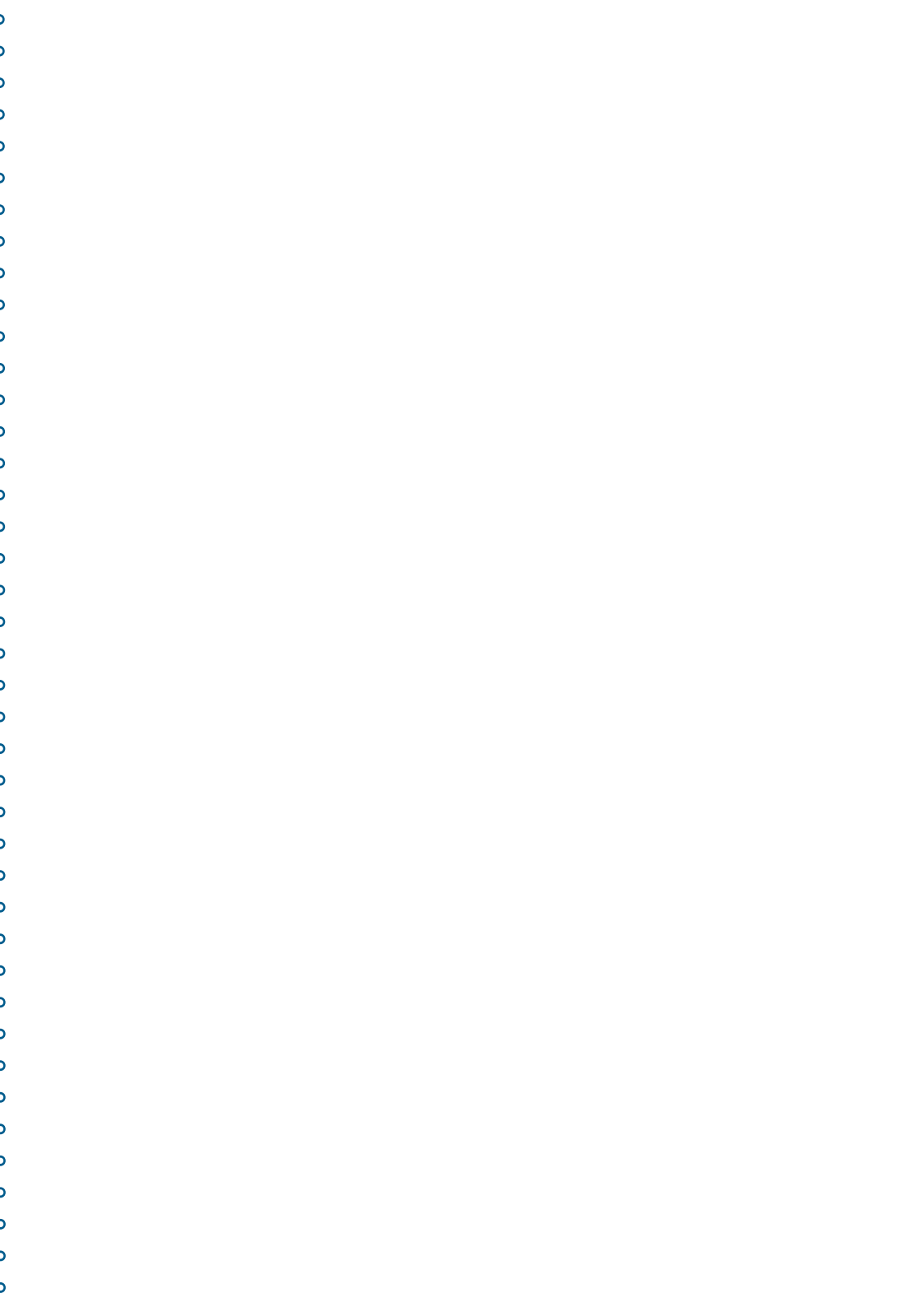
*Workers' Forum*, 2015

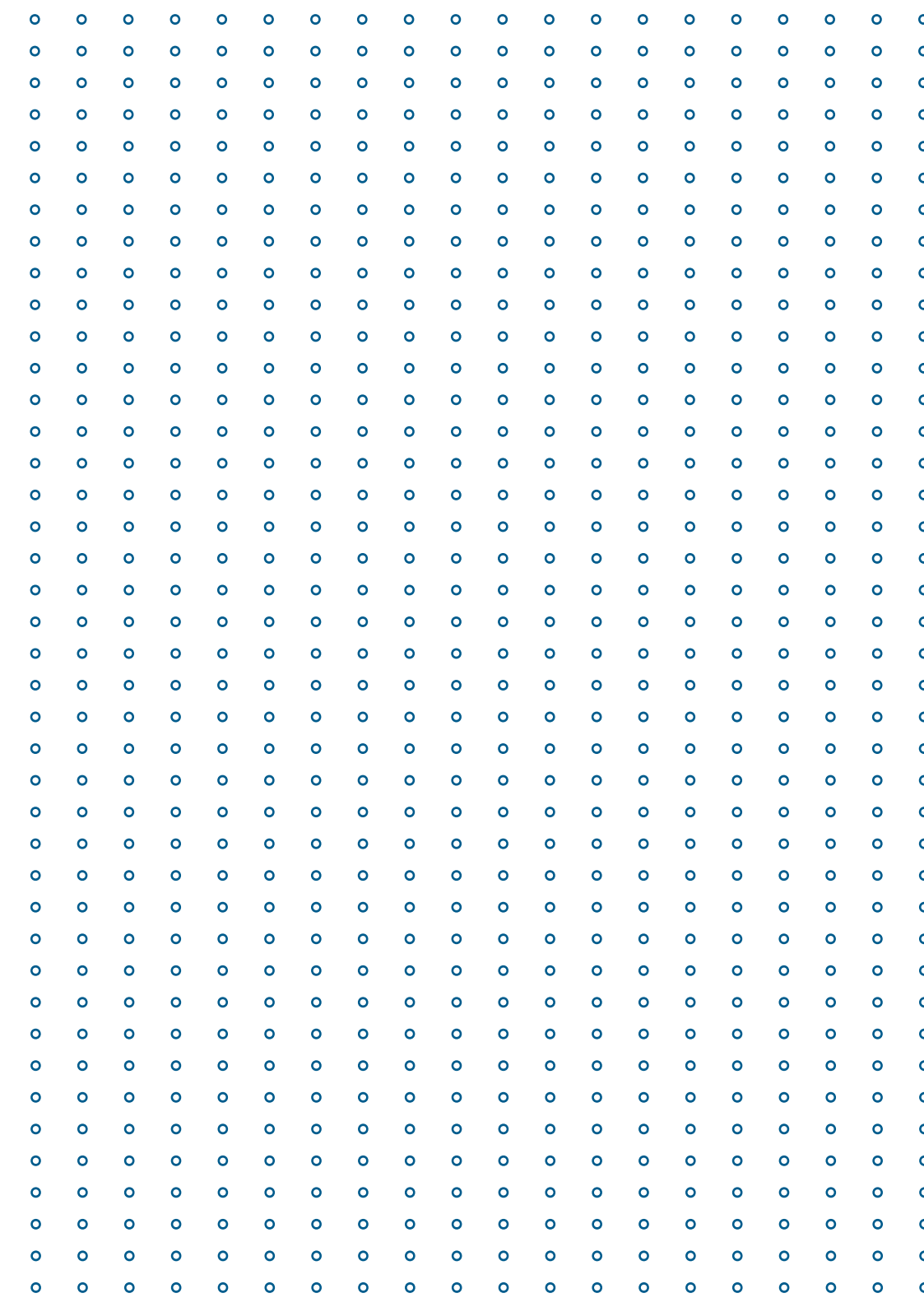
Video, 6:23 min

The cheap supply of digital services is often facilitated through microtasking platforms. Usually aimed at developing machine learning, micro-taskers complete simple and repetitive tasks online for a very small fee. During her experience working as a micro-tasker, Takala was part of an online forum where workers discussed the task of writing text messages pretending to be somebody's romantic partner. Informative and hilarious, disturbing and tender, *Workers' Forum* is a representation of these workers' conversations.

Günstige digitale Dienstleistungen werden häufig über Micro-tasking-Plattformen angeboten. „Mikrotasker\*innen“ erledigen online einfache und repetitive Aufgaben gegen eine sehr geringe Gebühr – üblicherweise, um maschinelles Lernen zu entwickeln. Während ihrer Arbeitserfahrung als „Mikrotaskerin“ war Takala Teil eines Online-Forums, in dem Arbeiter\*innen über die Aufgabe diskutierten, Textnachrichten zu verfassen, in denen sie vortäuschen mussten, die\*der romantische Partner\*in von jemandem zu sein. *Workers' Forum* ist eine ebenso informative wie lustige, verstörende wie zärtliche Dokumentation dieser Gespräche unter Arbeiter\*innen.







Curators/Kuratorinnen: Enar de Dios Rodríguez & Olena Newkryta  
Grafic Design/Grafikdesign: Sebastian Grande  
Proofread English/Lektorat Englisch: Oliver Walker  
Proofread German/Lektorat Deutsch: Simon Nagy  
Press/Presse: Simona Obholzer  
Install team/Aufbauteam: Enar de Dios Rodríguez, Pille-Riin Jaik,  
Olena Newkryta & Katharina Swoboda

Special thanks to/Danke an: Gerda Lampalzer/Medienwerkstatt Wien,  
Agnes Wazola, Mirjam Bromundt,  
Rainer Stummer, Philipp Haslinger

**THE GOLDEN**  
**PIXEL**  
COOPERATIVE



 Bundesministerium  
Kunst, Kultur,  
öffentlicher Dienst und Sport

 **Stadt  
Wien** | Kultur