

Ole Lütjens

# Beta Lounge

[betalounge.com](http://betalounge.com) / [smash.tv](http://smash.tv) / [betalounge.de](http://betalounge.de)



the beta lounge homepage



the beta lounge homepage during a live show

The *Beta Lounge* team (aka the *Network Syndicate/SmashTV*) directly link live performance, Van Gogh TV's *Piazza virtuale*, Cityspace, Hotwired, Netscape, independent media, black American HipHop culture, science fiction writing, MP3 and San Francisco bike messaging with Pirate Radio, SetTopBoxes, L.A. style entertainment, solar eclipse webcasts from Africa and the return of the DJ to the decks and his appearance on the net.

The references stretch far from the recent history of media art and "internet revolution" into the present of .com crash survival and the re-claiming of market territory by the "old" capitalistic forces, from HyperCard controlled art installations via interactive TV experiments to multi-user driven virtual reality environments and web-based collaboration tools. The Network Syndicate has managed to establish a social and economic hybrid that successfully shifts between art experiment and industry standard technology implementation, without losing the focus of staying conceptually and financially independent.

A strong belief that freedom can ultimately

Im *Beta Lounge*-Team (*Network Syndicate/Smash TV*) kommen Live-Performance, die *Piazza Virtuale* von Van-Gogh-TV, Cityspace, Hotwired, Netscape, unabhängige Medien, afro-amerikanische HipHop-Kultur, Science-Fiction-Romane, MP3 und die Fahrradboten von San Francisco direkt mit Piratenradio, Settopboxen, Entertainment à la L.A., Webcasts der Sonnenfinsternis in Afrika und der Rückkehr der DJ's zu den Platten tellern und seinem Web-Auftritt zusammen. Unsere Geschichte reicht von der Medienkunst der 90er und der „Internetrevolution“ bis in die Gegenwart des wirtschaftlichen Überlebenskampfes nach dem Dot-Com-Crash und der Rückeroberung des Marktes durch die „alten“ kapitalistischen Kräfte. Von per HyperCard gesteuerten Kunstinstallationen über Experimente mit interaktivem TV bis zu mehrbenutzerfähigen VR-Umgebungen und „Collaborative Web Tools“. Dem Network Syndicate ist es gelungen, ein soziales und wirtschaftliches Hybridgebilde zu schaffen, das den Spagat zwischen Kunstexperiment und technischem Industriestandard schafft, ohne dabei die konzeptionelle und finanzielle Unabhängigkeit aus den Augen zu verlieren.

only be achieved by dedicating energy to the things we believe in has kept us as a group at a healthy distance from the sometimes incredibly blunt and aggressive attempts of investors to take financial control. At times, of course, it was tempting, but the recent downfall of internet company arrogance has proven this attitude to be life-saving.

### The Living Time Capsule

The *Beta Lounge* is the longest running and most widely known live electronic music showcase on the web, with a loyal, steadily increasing, monthly worldwide audience of 450,000 listeners. It offers a forum for experimental electronic music for producers and for people just consuming.

The first *Beta Lounge* was aired in August 1996 from a corner studio in San Francisco's Mission District and has since grown into a weekly webcast from a studio in the so-called "Dogpatch" district south of China Basin. This weekly live web event is a cross

Unsere Überzeugung, dass man Freiheit letztlich nur durch konsequentes Verfolgen der Dinge, an die man glaubt, erlangt, hat uns in ausreichender Distanz zu aggressiven Übernahmeversuchen von Investoren gehalten. Auch wenn die Angebote immer wieder verlockend waren – unsere Haltung hat sich angesichts des tiefen Falls der Internetarroganz als lebensrettend erwiesen.

### Die lebende Zeitkapsel

Die *Beta Lounge* ist das älteste und bekannteste Angebot für elektronische Livemusik im Web. Monat für Monat wächst die Zuhörerschaft, die derzeit 450.000 treue Fans zählt. Sowohl für „Macher“ als auch für reine Konsumenten bietet die *Beta Lounge* ein Forum. Die erste *Beta Lounge* wurde im August 1996 aus einem Hinterhofstudio im Mission District von San Francisco übertragen. Von da aus hat sie sich zu einem wöchentlich Webcast aus einem Studio im so genannten „Dogpatch“-Viertel in San Francisco entwickelt.

Dieser wöchentliche Web-Event ist eine Mischung aus Radioshow, Fernsehsendung und Underground-Party in einem Lagerhaus. Zuschauer auf der ganzen Welt können dank hochqualitativer Live-Video- und Audio-Feeds, eines Chatroom und Tracks zum Herunterladen mit dem Studiopublikum in San Francisco interagieren. Alle Shows werden archiviert und sind gleich nach der Show auf der Website verfügbar.

Das Archiv hat seit 1996 einen beeindruckenden Umfang erreicht und ist auf rund 3.000 Stunden dokumentierter DJ-Skills angewachsen: vom Aufstieg der Drum'n'Bass in Kalifornien über Clicks'n'Cuts und Laptop-Musik bis zum aktuellen Erfolg des Nu-Jazz aus West-London. Sogar kurzlebige Stilrichtungen wie 2Step wurden auf dem Höhepunkt ihrer Popularität eingefangen.

*Wir sind in erster Linie am Livecharakter der Show interessiert und waren nach den ersten paar Monaten richtig überrascht über die vielen Zugriffe auf das Archiv. Die Herausforderung war, eine sorgsam zusammengestellte*



Foto: Ole Lütjens

live videomix im betalounge studio san francisco

between a radio show, a television broadcast and an underground warehouse party. High quality live video and audio feeds, an online chat room, and downloadable tracks, enable a worldwide viewership to interact with a San Francisco in-studio audience. All performanc-

es are archived and immediately available on the web site following the show. Since 1996 this archive has grown to the almost "Smithsonian" size of about 3000 hours of DJ skill documentation, from the rise of Drum 'n Bass in California via Clicks and Cuts and Laptop art to the recent success of West-London style Nu-jazz. Even short lived styles like 2Step are captured at the height of their popularity.

*"We are primarily interested in the live performance aspects of the show and were quickly surprised after the first few months of operation by how much traffic the archive section received. So our challenge has been to present a carefully curated selection of media. Our archive section is important because it WAS ONCE LIVE, and is available at any given time from any location with net access. This is one of the main differences between the Beta Lounge and most other music available online (and anywhere else for that matter). It's important that anyone can feel like they were/are at the Lounge, and that they can choose how to interact with the material presented at will."* Brian Benitez

### Beta Lounge / Concept and cultural bedding

*"... live transmissions from a weekly in-studio party featuring local and international DJs..."*

Seems basic today, but in '96, live DJs playing "underground" music on the internet was kind of crazy. The live streams sounded like field recordings of blues musicians from the early 20th century ... and then electronic dance music? The American music industry hadn't bothered with the funk since the commercial heyday of disco in the 70's. In the 90's, a thriving DJ culture was largely underground and homegrown US talent went overseas, just like jazz musicians and 60's rock icons, looking to make a living and connect with their audience.

So it was with appropriate West Coast pioneering spirit that the Beta Lounge began weekly live DJ webcasts to the world from



Foto: Ole Lütjens

the beta lounge studio in san francisco

*Medienauswahl anbieten zu können. Das Archiv ist deswegen wichtig, weil alles EINMAL LIVE WAR und man nun jederzeit von jedem Ort mit Netzzugang darauf zugreifen kann. Das macht einen der wesentlichen Unterschiede zwischen der Beta Lounge und den meisten anderen Online-Angeboten (und auch anderen Angeboten) für Musik aus. Alle sollen das Gefühl haben, als ob sie in der Beta Lounge seien, und selbst bestimmen, wie sie mit dem angebotenen Material interagieren.* Brian Benitez

### Beta Lounge – Konzept

*„...live transmissions from a weekly in-studio party featuring local and international DJs..."*

Heute erscheint es fast schon normal: DJs, die im Internet die Musik des Dance-Underground spielen. Das war 1996 noch eine ziemlich verrückte Sache. Der Livestream hörte sich an wie Außenaufnahmen von Bluesmusikern zu Beginn des 20. Jahrhunderts ... und dann auch noch elektronische Tanzmusik? Die amerikanische Musikindustrie beschäftigte sich auch zu diesem Zeitpunkt immer noch nicht mit den Nachkommen des Discogenres, das in den Siebzigern von Amerika aus einen unbeschreiblichen Siegeszug durch alle Clubs der Welt gefeiert hatte. In den 90ern tummelte sich eine blühende DJ-Kultur fast ausschließlich im Untergrund,

San Francisco's Mission District. Although at times it was like shouting into a hole in the ground, the *Beta Lounge* made sense in the context of San Francisco's vibrant new music community. The weekly sets, in-studio audience, and growing online archive became an integral part of the US contribution to global DJ culture. Meanwhile, mainstream commercial radio cannibalized itself—aside from FM “college radio” there was no other way to hear anything new. The internet appeared as a possible alternative to the heavily programmed modern-classic-rock-pop-Rn'B hotchpotch. Today the landscape is decidedly different. The future promise of digital music distribution is widely accepted. The online music industry is affecting old school methods of artist development and promotion, and the dance music industry is infiltrating the US culture market with major studio film releases, historical surveys, electronic music festivals, and retrospective “10 year anniversary” music compilations. The *Beta Lounge* has charted the course of dance music on the internet from the beginning, and has emerged as one of the leading independent voices on the web.

### Uplink Anywhere

Maybe one of the main reasons the beta lounge continues to survive the up and downs of the market is because as a group

und nicht wenige US-Künstler zogen Richtung Europa und Japan, um nur durch ihre Musik ihren Lebensunterhalt finanzieren zu können und vor Publikum aufzutreten. Es benötigte also eine ordentliche Portion kalifornischen Pioniergeistes, um einfach mit den Live-Übertragungen aus dem Ministudio in San Francisco's Mission District zu beginnen. Obwohl es sich manchmal anfühlte, als ob man in ein Loch im Boden schreien würde, nahm die *Beta Lounge* schnell ihren Platz in der geschäftig brummenden Musikszene San Franciscos ein. Die wöchentliche Show im Netz, die Beiträge der Gäste im Studio sowie ein stetig wachsendes Online-Archiv der gespielten DJ-Sets wuchsen zu einem wichtigen Beitrag der US-Szene zur weltweiten DJ Kultur heran. Während sich das kommerzielle Mainstream-Radio bezüglich Musikauswahl immer mehr auf Major-Veröffentlichungen versteifte, gab es außer den klassischen College-Sendern kaum eine Alternative für die Hörer. Wer sich für elektronische Musik interessierte, konnte mit Hilfe des Internet den Klassik-Pop-Rock-R&B-Mischmasch der alten Strukturen umgehen. Heute allerdings sieht das alles schon ganz anders aus. Die Zukunftsvision des digitalen Musikvertriebs ist inzwischen nicht nur Insidern geläufig. Die Online-Musikindustrie bedient sich beinahe rührender „Old School“-Methoden, um Artist-Development und Promotionaktivitäten voranzubringen. Inzwischen bedient die Dancemusic-Maschine den US-Markt mit großen Hollywoodfilmen, historischen Rundschauen, elektronischen Musikfestivals und retrospektivischen Jahrzehnte-Kompilationen. Die *Beta Lounge* hat die Wandlung und das Wachsen des Underground im Internet von Anfang an begleitet und sich zu einem der führenden unabhängigen Sprachrohre der Szene im Netz entwickelt.

### Uplink Anywhere

Vielleicht übersteht die *Beta Lounge* das Auf und Ab des Markts deswegen so gut, weil wir als Gruppe an sich weniger an einer „Internet/Technologie-Revolution“ als vielmehr an einer „Kommunikations-Revolution“



Foto: Ole Luitjens

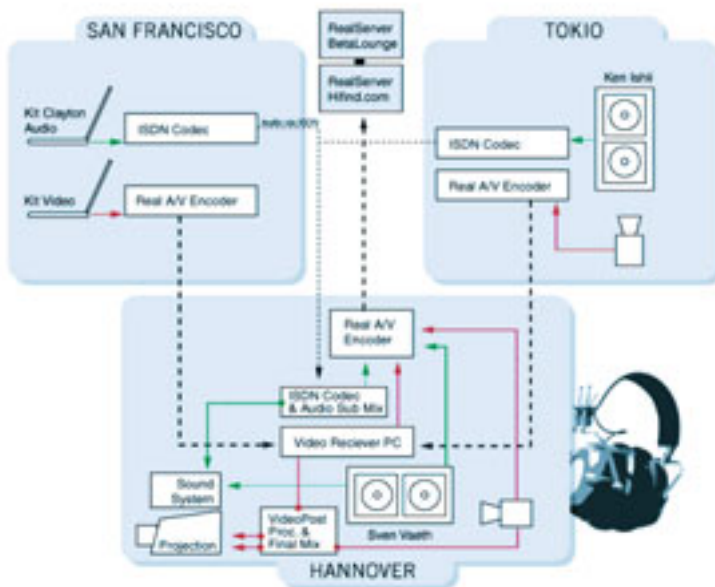
rainer trueby (compost/rootdown) performing for a betalounge event in cannes

we are less concerned about an “internet/technology revolution” and more interested in a “communication revolution.” This idea surfaces in all the different *Network Syndicate* and *SmashTV* undertakings as particular focus on the social context of each project and how technology can facilitate community development. We believe that in the end it doesn’t matter what streaming media player you use, just as long as you can hear the DJ or watch the solar eclipse.

*We’ve never thought of the Beta Lounge as an “internet radio station.” The event, and audience participation in producing the event, has always been the focal point. The Lounge exists only within the social context of the DJs, producers and enthusiasts who “live” the music. So in those terms the Lounge is not necessarily about a particular location or studio or city. It can be anywhere people care about music and want to control how it is distributed and presented to the world.* Ian Raikow

interessiert sind. Dieser Gedanke zeigt sich in allen Projekten von *Network Syndicate* und *Smash TV*. Dabei ist jedes auf den sozialen Kontext und auf die Frage hin ausgerichtet, wie Technik zur Entwicklung der Community beitragen kann. Wir sind überzeugt, dass es letztlich gleichgültig ist, welchen Media-Player man verwendet, solange man den DJ hören und die Sonnenfinsternis sehen kann.

*Wir haben die Beta Lounge nie als „Internet-Radiostation“ gesehen. Das Hauptaugenmerk lag immer auf dem Event und der Interaktion des Publikums bei der Produktion des Events. Die Lounge besteht nur innerhalb des sozialen Kontexts der DJs, Produzenten und Enthusiasten, die die Musik „leben“. Daher ist die Lounge nicht von einem bestimmten Ort, Studio oder einer bestimmten Stadt abhängig. Sie kann überall sein, wo sich Menschen Gedanken über Musik machen und Einfluss darauf haben wollen, wie sie vertrieben und dem Publikum präsentiert wird.*  
Ian Raikow



the low cost technical setup to do a simultaneous party in tokiyo, hannover and san francisco with video and audio delivered via the internet and dedicated ISDN lines.



## THE UNDERTAKINGS OF ART

The *Beta Lounge* recently spun off the "Record Club," a subscription system that delivers our musical taste to our audience in the form of a finished product, thus bridging the gap between what they hear on the show as part of the mix, and the impulse to get it. Around the "Record Club" a very active mailing list evolved where the international listening community is in constant daily dialog about new music, the beta lounge archives, etc. In Europe the *Beta Lounge* has teamed up with an industry partner to engineer a series of pioneering webcast events that link musicians and DJs from remote locations to events at places that are often 9 time zones and more away. This experiment is a logical consequence of the international genetic architecture of our team (team members are from Brazil, Ireland, Scotland, Germany, North America, Kenia and Romania). We also recently started to cooperate with a group in Tokio that is producing the "Digital Convenience Sessions" for the *Beta Lounge*,



Photo: Anna Bauer

isolee and videoking performing live for a beta lounge event in hamburg, germany in june 2001



the real player interface during the tokio/hannover/san francisco event

Der „Record Club“ ist der jüngste Spin-off der *Beta Lounge*, der unseren Musikgeschmack in Form von fertigen Produkten (CDs, Vinyl) an Abonnenten liefert, die somit die Aufnahmen dessen erhalten, was sie während der Show als Teil des Mixes hören. Um den „Record Club“ hat sich eine aktive Mailingliste entwickelt, die der internationalen Zuhörerschaft als tägliches Dialogforum um Themen wie neue Musik, die *Beta Lounge*-Archive etc. dient.

Die *Beta Lounge* arbeitet in Europa mit einem Partner aus der Industrie an einer Reihe von Web-Events, bei denen Musiker und DJs aus der ganzen Welt zu Veranstaltungen an Orten zusammengeschaltet werden, die oft neun oder mehr Zeitzonen auseinander liegen. Dieses Experiment ist die logische Weiterentwicklung der internationalen Zusammensetzung unseres Teams (die Mitglieder stammen aus Brasilien, Irland, Schottland, Deutschland, Nordamerika, Kenia und Rumänien). Vor kurzem wurde auch die Zusammenarbeit mit einer Gruppe in Tokio aufgenommen, die die „Digital Convenience Sessions“ für die *Beta Lounge* produzieren und dabei die neuesten Trends aus der elektronischen Musikszene Japans präsentieren.

*Wir waren bereits in drei verschiedenen Studios in San Francisco; an unserem der-*

featuring the latest from Japan's electronic music scene.

*"We've been in three different studios in SF, only really exist in the current location when the show is live, and have even been covered by the media (Sleazeration) as a weekly club night in Barcelona. Add to this the number of clubs and weird locations we've wired with ISDN, and the instances of the Lounge begin to appear more like a replicating virus than the branches of a tree."* David Goldberg

**Smash TV inc.**

*"I like to think of a business as something you can walk away from and it still makes money. If you can't walk away from it, it's not a business, it's an adventure"* Zane Vella

Piazza virtuale, Cityspace and Service Area a.i. to name a few media experiments of the 90's, were directly attempting to open up



a digital convenience / beta lounge poster from tokiyo



Photo: Ole Lütjens

producing 'the bridge', pilot for a late night cable music show in the los angeles area.

*zeitigen Standort existieren wir eigentlich nur während der Live-Show, und wir wurden auch in den Medien (Sleazeration) als wöchentliche Clubnacht in Barcelona erwähnt. Nimmt man noch die vielen Clubs und anderen Örtlichkeiten dazu, die wir mit ISDN verkabelt haben, dann hat Beta Lounge eher Ähnlichkeit mit einem sich replizierenden Virus als mit den Verästelungen eines Baums.*

David Goldberg

**Smash TV inc.**

*Ein Unternehmen zeichnet aus, dass man von ihm weg gehen kann und es immer noch Geld abwirft. Kann man es nicht allein lassen, dann ist es kein Unternehmen sondern ein Abenteuer.* Zane Vella

Piazza virtuale, Cityspace and Service Area a.i., um einige der wenigen Medienexperimente der Neunziger zu nennen, versuchten auf direktem Weg, Kommunikationsanäle zu öffnen, die dem Publikum Ausdrucksmöglichkeiten über andere als über die von Industrie, Regierung und Militär kontrollierten Netzwerke (TV, Vollduplexnetzwerke mit hoher Bandbreite) ermöglichten – quasi eine Zwischenstufe zwischen Public-Access-TV und Internet. Eine große Herausforderung bei der Schaffung dieser temporären

## THE UNDERTAKINGS OF ART

channels for artists and children to express themselves other than by industry, government and military controlled media channels (TV, high bandwidth 2 way networks), thus presenting an intermediary step between Public Access Television and the Internet. Mastering new technologies was a big part of creating these temporary virtual worlds and it showed. Communication on an interesting level (not so much in Cityspace) was virtually made impossible by using the right technology in the wrong medium (chat on TV, for example). The Beta Lounge, using widely available tools and technologies for unlimited and uncensored broadcasts at virtually no cost, was able to focus back on the content and proved the existence of a very agile and interested niche audience on a medium in which access and availability is inherent: the internet.

Since the dream of free expression, the dream of a chaotic, anarchic and self-organising network of the free has been turned back into a dream by the likes of AOL and its various "easy-to-use-if-you-do-exactly-what-we-want" frontend packages, the task has

virtuellen Welten bestand darin, die neuen Technologien zu beherrschen, was auch nicht zu übersehen war: Eine interessante Art der Kommunikation (nicht so sehr bei Cityspace) wurde durch den Einsatz der richtigen Technologie für das falsche Medium (z. B. Chat im Fernsehen) oftmals erschwert.

Durch den Einsatz leicht verfügbarer Tools und Technologien, die praktisch kostenfrei unbeschränktes und unzensiertes Senden ermöglichten, konnte sich *Beta Lounge* wieder auf den Inhalt konzentrieren und beweist ständig, dass durchaus ein agiles, interessiertes Nischenpublikums vorhanden ist. Und das in einem Medium, dem Zugang und Verfügbarkeit inhärent sind: dem Internet.

Seitdem der Traum von freier Ausdrucksmöglichkeit, von einem chaotischen, anarchischen und sich selbst organisierenden Netz der Freien durch AOL und Ihregleichen mit ihren „Leicht-zu-bedieneenden-wenn-du-genau-tust-was-wir-wollen“-Lösungen wieder zu einem Traum wurde, hat sich die Aufgabe ein wenig verändert: Halten wir das Internet für jene zugänglich, die etwas zu sagen haben.



Photo: Ole Lütjens

the smash tv mobile webcasting equipment in a hotel room in annecy/france



slightly changed: Keep the internet accessible for people who have something to say. From the skillset available inside of the Network Syndicate and its various spin offs, predecessors and sidebranches like *Internet Tours*, *The Jolly Roger*, *Infonauts* and *touchfist.com*, the concept of *Smash TV* evolved. It was founded by Zane Vella, who is also a co-founder of the *Beta Lounge*, and is run at present by more or less the same team that initially started the *Beta Lounge*.

Aus den im *Network Syndicate* und seinen verschiedenen Spin-offs, Vorläufern und Nebenformen wie *Internet Tours*, *The Jolly Roger*, *Infonauts* und *touchfist.com* vorhandenen Fertigkeiten hat sich das Konzept zu *Smash TV* entwickelt. *Smash TV* wurde von *Beta Lounge*-Mitbegründer Zane Vella ins Leben gerufen und stützt sich auf dasselbe Team, das auch die *Beta Lounge* gegründet hat.



smash tv's live internet coverage of the solar eclipse in zambia, june 21st 2001

We believe that a network of nodes in which each node constantly talks to the network about supply and demand is not only more human but also more powerful as a business entity than a centralized system. Consequently *Smash TV* offers a variety of free software tools that help people to manage their content on the web at low cost and with a minimum of ground level technical expertise. Those tools were built with the technical experience of almost 8 years of doing live webcast and 6 years of social and artistic experience doing the *Beta Lounge*.

Ein Netzwerk von Knoten, in dem jeder Knoten ständig mit dem restlichen Netzwerk über Angebot und Nachfrage in Verbindung steht, ist nicht nur menschlich fassbarer, sondern auch als Wirtschaftsfaktor mächtiger als ein zentralisiertes System. Als Konsequenz aus dieser Erkenntnis bietet *Smash TV* eine Reihe kostenloser Softwaretools an. Diese Tools ermöglichen die Verwaltung von Webinhalten und erfordern lediglich ein Mindestmaß an technischem Vorwissen. Sie wurden mit der Erfahrung aus knapp acht Jahren Live-Webcasts und sechs Jahren

*We wanted anyone who could design a website or produce a digital video or audio clip to be able to upload their work themselves to the site. Our thought was that by making an easy-to-use interface, we could help save time and energy by not having to rely on Systems Administrators to upload new work, or make such changes to the website. Zane Vella*

### **The Bottom Line—Build it Yourself**

The generation of our parents made a strict distinction between a job and a hobby, but for us those lines have blurred. If you can't find a job you like, you have to invent one and continue to adapt your day-to-day existence according to the demands of western capitalist culture. There's strength in numbers. The trick for us has been to inject the drive sparked by creative projects into our day-to-day "jobs" so that we can continue to evolve as a self-sustaining collective. We understand this as being an opportunity and a privilege, but most importantly a responsibility. Aside from what we do (music/webcast/education) we hope to be able to present a model for others to be encouraged. Build it yourself. If this sounds like activism, then so be it.

### **The Beta Lounge Team aka The Network Syndicate aka Smash TV**

The People / Reference  
Ian Raikow, Zane Vella, Brian Benitez,  
David Goldberg, Ole Lütjens, Chris Jurach ,  
Susan Clark, Niels Bacher, Christian Wolff,  
Jennifer Cole-Masset, Gil Barros, George Alambo,  
Heiko Jahnke

Links:  
[www.betalounge.com](http://www.betalounge.com)  
[www.betalounge.de](http://www.betalounge.de)  
[www.smash.tv](http://www.smash.tv)

sozialer und künstlerischer Erfahrung im Rahmen der *Beta Lounge* entwickelt.

*Wir wollen, dass jeder, der eine Webseite gestalten oder einen digitalen Video- oder Audioclip zu produzieren weiß, seine Arbeit selbst ins Netz stellen kann. Unser Gedanke war, dass wir durch ein einfach zu bedienendes Interface Zeit und Energie sparen helfen können, da man zum Publizieren der Arbeiten oder für Änderungen an der Website nicht mehr auf Systemadministratoren angewiesen ist. Zane Vella*

### **The Bottom Line – Build it Yourself**

Die Generation unserer Eltern unterschied streng zwischen Arbeit und Hobby. Für uns haben sich diese Grenzen verwischt. Wenn man einen Job hat, der keinen Spaß macht, dann sollte man sich einen erfinden und sich seine Wirkungslücke im Alltag der westlichen kapitalistischen Kultur suchen. Wenn das viele tun, bekommt diese Einstellung Bedeutung und Relevanz. Unser Rezept ist es, den durch unsere Projekte ausgelösten kreativen Impuls in unsere täglichen „Arbeiten“ einfließen lassen, um uns als selbst erhaltendes Kollektiv weiter zu entwickeln. Wir sehen dies als Möglichkeit und Privileg, aber noch viel wichtiger, als unsere Verantwortung an. Abgesehen von unserer Tätigkeit selbst (Musik, Live-Event, Erziehung), hoffen wir, ein Beispiel für andere zu sein. „Build it yourself!“ Wenn das nach Aktivismus klingt, gut so.

