



AMERODI STARUWAR

Text von:
Eva Fischer and Martina Menegon

DER KÖRPER ALS POLITISCHES FELD

“Körper sind Landkarten von Macht und Identität”

(Donna Haraway, Ein Cyborg-Manifest, 1991)

Wenn wir über den Körper sprechen, sprechen wir über Politik.

Der menschliche Körper ist eines der stärksten Symbole und gleichzeitig ein Spiegel unserer Gesellschaft. Schon der eigene Körper zeigt uns, ob wir uns in der Mitte der Gesellschaft befinden oder von ihr an den Rand gedrängt werden. Schuld an dieser Position sind wir vermeintlich selbst, denn unsere Körper scheinen formbar, trimmbar zu sein, und wer es nicht schafft, seinen Körper in die Norm zu bringen, gilt als Versager:in. Zu dick, zu alt, zu gebrechlich, nicht weiß genug.

Wenn wir über den Körper sprechen, sprechen wir über Politik.

Eine Demokratie braucht verschiedene Stimmen und besonders die Kunst weitet Grenzen und bricht mit starren Konventionen. Mit “Embodied Structures” feiern wir diese Opposition, die sich gegen toxische und festgefahrene Strukturen richtet, und schließen uns einem Chor zahlreicher internationaler Stimmen an, die fragen, ob nicht nur ein Umdenken, sondern vielmehr eine Revolte erforderlich ist? *Du sollst nicht funktionieren* (Ariadne von Schirach), *Riot, don't diet!* (Elisabeth Lechner), *#BLACKLIVESMATTER* (Patrisse Khan-Cullors) oder einfach *NOPE* (A nope manifesto, E. Jane).

Wir müssen verkörperte Normen verlernen und überholte Strukturen überdenken und die Kunst hilft uns bei diesem Lernprozess, denn sie war uns oft schon einen Schritt voraus. Sie

ruft nicht nur zur Revolte auf, sie verkörpert diese.

In ihrer Performance “Aus der Mappe der Hundigkeit” von 1968 führt Valie EXPORT als aktive Frau ihren passiven Partner Peter Weibel wie einen Hund an der Leine durch den ersten Wiener Gemeindebezirk. Um das Verhältnis der Geschlechter als “Herrschaftsspiel” zu dokumentieren und zu entlarven, weist sie im öffentlichen Raum auf die Notwendigkeit hin, eine überholte Gesellschaftsordnung umzugestalten und Frauen aus der Knechtschaft der Männer zu befreien. ●1 Galt dies damals noch als Skandal oder bestenfalls als törichte künstlerische Fantasie, so nimmt sie vieles von dem vorweg, was wir heute glücklicherweise nicht mehr als Kunstperformance tarnen müssen, sondern offen diskutieren: Der Feminismus hat heute viele, neue und unterschiedliche Formen angenommen und ist in jedem Fall – selbst wenn nur im kleinsten gemeinsamen Nenner all seiner Erscheinungsformen – gesellschaftsfähig geworden. Noch vor wenigen Jahren war es ein öffentlicher Affront und wurde mit Abscheu wahrgenommen, einen dicken, nackten Körper bewusst, und um Himmels Willen vielleicht sogar SELBSTbewusst, in der Öffentlichkeit zu zeigen. Die Body-Positivity- und besonders die Body-Neutrality-Bewegung haben in den letzten Jahren bemerkenswert viel dafür getan, den Körper in all seinen unterschiedlichen Erscheinungsformen sichtbar zu machen. Sie haben es ermöglicht, dass Körper sie selbst sein können, ohne beurteilt zu werden.

vgl. online, in: <http://www.medienkunstnetz.de/werke/mappe-der-hundigkeit/> (Stand: 10.1.2022).

●1



- 4 Sophie Passmann, *Alte weiße Männer: Ein Schlichtungsversuch*, 2019.
- 5 Sorority, *No More Bullshit. Das Handbuch gegen sexistische Stammtschweisheiten*, 2021, <https://nomorebullshit.sorority.at/>.



- 2 Patrisse Khan-Cullors, *When They Call You A Terrorist (German version: #BlackLivesMatter)*, 2018.
- 3 Tarana Burke, *Unbound: My Story of Liberation and the Birth of the Me Too Movement*, 2021.

OPPORTUNITÄTEN FÜR EINE BESSERE ZUKUNFT

Im Jahr 2013, nach dem Freispruch von George Zimmerman für die Ermordung von Trayvon Martin, beginnt unter dem Hashtag *#BlackLivesMatter* eine Bewegung, die von den drei schwarzen Community-Aktivistinnen *Alicia Garza*, *Patrisse Khan Cullors* und *Opal Tometi* mitbegründet wird. Sie lässt sich von der US-amerikanischen afroamerikanischen Bürgerrechtsbewegung, der Black-Power-Bewegung sowie der Black-Feminism-Bewegung der 1980er Jahre, dem Panafrikanismus, der Anti-Apartheid-Bewegung, dem Hip-Hop oder der Lesben- und Schwulenrechtsbewegung und Occupy Wall Street inspirieren. Im Jahr 2018 schreibt Patrisse Khan-Cullors *“When They Call You A Terrorist”* (deutsche Version *“#BlackLivesMatter”*) als eine der Stimmen dieser international wachsenden Bewegung. ● 2

##MeToo ist ein Hashtag, der sich seit Mitte Oktober 2017 im Zuge des Weinstein-Skandals in den sozialen Netzwerken verbreitet. Der Ausdruck *“Me too”* geht auf die schwarz-amerikanische Aktivistin Tarana Burke zurück, die ihn bereits 2006 verwendete ● 3, und wurde als Hashtag durch die Schauspielerin Alyssa Milano populär, die betroffene Frauen ermutigte, mit Tweets auf das Ausmaß von sexueller Belästigung und sexuellen Übergriffen aufmerksam zu machen. In Folge wurde der Hashtag millionenfach verwendet und es breitete sich weltweit eine längst erforderliche Gesellschaftsdebatte aus. Feministinnen wie Sophie Passmann oder Kollektive wie *The Sorority* führen den Diskurs über ihre Social-Media-Kanäle fort und tragen mit ihrem Online-Aktivismus oder mit Büchern wie *“Alte Weiße Männer”* ● 4 oder *“No More Bullshit”* ● 5 zu einem breiteren Verständnis patriarchaler Gesellschaftsstrukturen bei.

- 8 Legacy Russell, *Glitch Feminism. A Manifesto*, 2020.
- 9 Ibid.



- 6 vgl. Asma Aiad, siehe Internet: <https://www.asmaaiad.com/salam-oida> (Stand 11.1.2022).
- 7 siehe Internet: <https://www.derstandard.at/story/1397521434127/chat-mit-conchita-wurst> (Stand: 11.1.2022).

Die Wiener Konzeptkünstlerin, Aktivistin und Jugendarbeiterin *Asma Aiad* beschäftigt sich in ihrem Aktivismus und ihrer künstlerischen Arbeit mit Antirassismus, Feminismus und der Dekonstruktion von Stereotypen. Gemeinsam mit *Ines Mahmoud* gründete sie *Salam Oida*, eine Initiative, die muslimische Kultur und Kunst in Österreich online und via Social Media zelebriert und aufzeigt, wie man miteinander reden und für das Thema Rassismus sensibilisieren kann. In ihren Werken *“This is not a headscarf”* oder *“the (in)visible Mosques”* setzt sich Asma Aiad mit ihrer muslimischen Identität in Österreich und Europa und behandelt Themen wie Diskriminierung, Repräsentation und Kunst. ● 6

Im Jahr 2014 gewinnt die Musikerin und Drag-Künstlerin *Conchita Wurst* den *Eurovision Song Contest*.

“Ich hoffe, dass sich etwas ändert und ich werde erst dann meinen Mund halten, wenn wir nicht mehr über Banalitäten wie Sexualität reden müssen.” ● 7

(Conchita Wurst)

Kurze Zeit später, 2015, ändert sich das Aussehen der Ampelfiguren in Wien und wird zu queeren Ampelpärchen.

Legacy Russell schreibt 2021 ein *“Manifest für Cyberfeminismus: Befreiung im Glitch zwischen Körper, Geschlecht und Technologie”* ● 8, feiert GLITCH als *“kalkuliertes Scheitern [und die Weigerung], sich auf die hegemoniale Linie eines binären Codes einzugrenzen”* ● 9 und inspiriert viele Initiativen auf der ganzen Welt.

Mavi Phoenix reflektiert in seinen Liedern seine Gefühle als Transmann, seine Rolle in der Gesellschaft und spricht öffentlich über seine Transition.

Seit 2013 ist die offizielle, rein männliche *Fearleader*-Gruppe von *Vienna Roller Derby* für ihre spektakulären Halbzeitshows, Party-Performances, Auftritte bei Kunstveranstaltungen etc. bekannt. Die *Fearleaders Vienna* setzen sich für Geschlechtervielfalt und Emanzipation ein und unterwandern Geschlech-



● 10 vgl. Fearleaders, siehe Internet: <https://www.fearleadersvienna.com/> (Stand 11.1.2022)
 ● 11 PCCC*, siehe Internet: <https://www.wuk.at/programm/pccc-all-over-the-place/> (Stand 11.1.2022)

● 12 Ina Holub Instagram, siehe Internet: <https://www.instagram.com/inaholub> (Stand 11.1.2022)
 ● 13 National Association to Advance Fat Acceptance (NAAFA), siehe Internet: <https://naafa.org/> (Stand 11.1.2022)
 ● 14 Jessamyn Stanley, siehe Internet: <https://jessamynstanley.com/> (Stand 11.1.2022)

terstereotypen, indem sie diese auf den Kopf stellen und mit Übertreibung und Ironie lächerliches und ebenso toxisches männliches Verhalten entlarven. In ihren Performances und mit Projekten wie ihrem Jahreskalender Fearelli setzen die Fearleader ein starkes Statement für Gleichberechtigung und Grundrechte für jede*n in unserer Gesellschaft. ● 10

PCCC* Wiens erster Queer Comedy Club, betrieben von Josef Jöchl und Denice Bourbon, folgt der Prämisse, dass jeder Witz PC sein muss und immer nach oben, nie nach unten gehen darf. Ausgesprochen klingt der Name PCCC* (Politically Correct Comedy Club) wie "pissy sissy". "Uns geht es vor allem darum, den von der Rechten instrumentalisierten Begriff 'politisch korrekt' zurückzuerobern", sagen die Organisatoren. ● 11

Die deutschen Autorinnen und Aktivistinnen Anushka Rees und Melody Michelberger schreiben in ihren Büchern *Beyond Beautiful* (2019) und *Body Politics* (2021) über Diätkultur und die gesellschaftliche Rolle des Körper. Die österreichische Wissenschaftlerin Elisabeth Lechner folgt im selben Jahr mit dem Buch "Riot, don't diet!", in dem sie ihre wissenschaftlichen Forschungsergebnisse zu Körpernormen zusammenfasst und Blickwinkel verschiedenster Aktivist*innen teilt. Die österreichische Fat-Acceptance- und Body-Positivity-Aktivistin Ina Holub erhebt seit einigen Jahren ihre Stimme auf Instagram und weist auf die Absurdität der Diätkultur und ihre Folgen auf unsere Körper und Psyche hin. Damit setzt sie sich für mehr queere Sichtbarkeit sowie Fettakzeptanz auf Social Media ein. ● 12 Neben zahlreichen anderen internationalen Stimmen und in der Tradition der NAAFA ● 13 trägt sie damit zur Rückgewinnung des bisher von der Mainstream-Gesellschaft negativ konnotierten Begriffs "Fett" bei.

Seit 2012 bietet die schwarze US-amerikanische Autorin, Yogalehrerin und Unternehmerin Jessamyn Stanley ihren Anhänger:innen Yoga für zu Hause an und gründet The Underbelly, eine Wellness-Marke, die On-Demand-Yogastunden per Streaming anbietet. ● 14 Sie ist eine der bekanntesten Vertreter:innen einer wachsenden Zahl von Aktivist:innen, die

● 15 vgl. Ely MagPie, interview, siehe Internet: <https://www.w1000things.at/blog/trainerin-elly-magpie-fitness-for-everybody/> (Stand 11.1.2022)
 ● 16 Ely MagPie, siehe Internet: <https://www.ellymagpie.info/> (Stand 11.1.2022) January 11, 2022.

9

● 17 Doris Uhlich, siehe Internet: <https://www.dorisuhlich.at/en/biography> (Stand 11.1.2022)
 ● 18 Sara Ahmed, "Living a Feminist Life", in: Elisabeth Lechner, "Riot, don't diet", 2021.
 ● 19 vgl. Internet: <https://www.d-arts.at/> (Stand: 11.1.2022)

argumentieren, dass ein dicker Körper und Fitness kein Widerspruch sind.

Im Jahr 2020 eröffnet die zertifizierte Personal-, Gesundheits- und Funktionstrainerin *Elly Magpie* ihr inklusives Fitnessstudio in Wien – FITNESS FOR everyBODY – ein Safe Space ● 15, der Vorurteile bekämpft, die besagen, Sport sei eine Beschäftigung für "dünne" Menschen. ● 16

Seit 2006 zeigt *Doris Uhlich* in ihren Choreografien den Tanzkörper in all seinen Formen: echt, unaufgeregt und ohne ihn zu sexualisieren. Damit leistet sie einen Beitrag zur körperlichen Vielfalt in der internationalen Tanz- und Performanceszene.

"Choreografie bedeutet für mich, mein Interesse am Menschen zu verkörpern, genauer gesagt: am Menschen und den Ordnungen und Systemen, die er konstruiert, betreibt, denen er ausgesetzt ist und die sich in ihn einschreiben." ● 17 (Doris Uhlich)

Die deutsche Autorin, Aktivistin und Coachin *Laura Gehlhaar* schreibt und informiert unter anderem auf Social Media über ihr Leben mit Rollstuhl und setzt sich für mehr Inklusion von Menschen mit Behinderung in der deutschen Gesellschaft ein.

"Diversity Work: Wenn man daran arbeiten muss, dass andere sich mit der Tatsache der eigenen Existenz wohlfühlen." ● 18 (Sara Ahmed)

Eva Egermanns forschungsbasierte Praxis und Projekte wie das Crip Magazine greifen aktivistische subkulturelle Strategien auf, sie dekonstruieren binäre Konstellationen wie Gesundheit/Krankheit, Fähigkeit/Unfähigkeit, Verletzlichkeit/Stärke und zielen auf die künstlerische Neuverhandlung von Wirklichkeit.

Wien ist vielfältiger als sein Kulturbetrieb. Das 2021 gegründete Projektbüro *D/Arts* hat sich zum Ziel gesetzt, diesen Kulturbetrieb mit diskriminierungssensibler Diversitätsentwicklung weiterzuentwickeln. Das dialogische Kunstprojekt fungiert in einem breiten Bündnis als Plattform für Diskurs und verfolgt das Ziel, ein breiteres Bewusstsein für die Notwendigkeit eines Strukturwandels zu schaffen. ● 19

VERLEHREN

Alle diese Stimmen machen festgefahrene, toxische Strukturen sichtbar, die wir als Gesellschaft verkörpern, und machen individuell deutlich, warum wir viele dieser - meist absurden - Strukturen verlernen sollten, zum Schutz einzelner Individuen und um unsere Gesellschaft wahrheitsgetreu zu repräsentieren. Sie zeigen, dass enge gesellschaftliche Normen in keinem Fall gut für uns sind, jedoch in jedem Fall kapitalistischen und privilegierten Strukturen dienen. Sie wollen uns die Augen öffnen und laden uns ein, unser eigenes Verständnis derartiger Normen zu erweitern, die Grenzen zu verschieben oder aufzulösen und unsere eigenen Gewohnheiten zu hinterfragen und zu verändern..

“... wir neigen dazu, uns gegenseitig oder uns selbst für das Versagen der sozialen Strukturen, in denen wir leben, verantwortlich zu machen, anstatt die Strukturen (wie die Ehe) selbst zu kritisieren.

(Judith Halberstam, “Die queere Kunst des Scheiterns”)

Viele gesellschaftliche Meinungen und Regeln lassen sich am menschlichen Körper ablesen. Wir müssen schön, schlank, jung und gesund sein und dem akzeptierten Bild der Mehrheitsgesellschaft im eigenen Kulturkreis entsprechen. Wenn wir nicht in dieses recht enge Spektrum fallen, haben wir ein Problem. Nicht nur, dass wir auf persönlicher Ebene - manchmal schon als Kinder - belächelt und verspottet werden, wir haben es auch schwerer, beruflich und in der Öffentlichkeit erfolgreich zu sein. Machtstrukturen lassen sich an unserem Körper ablesen. Unsere Körper spiegeln die Struktur unserer Gesellschaft wider, und je enger die Norm ist, in der wir als Körper funktionieren müssen, desto enger ist auch unsere Gesellschaft als Ganzes.

Die Kunst hat uns durch ihre offenen Strukturen und ihre anerkannte Position außerhalb dieser Norm oft geholfen, andere

und neue Seh- und Denkweisen auszuprobieren. Im Idealfall schaffen es Experimente, Kunstfiguren oder aktivistische Positionen, uns in unserem “normalen” Leben, unserem Alltag zu inspirieren. Sie geben uns die Möglichkeit, uns als Gesellschaft weiter zu entwickeln. Kunst kann daher eine wichtige Säule sein, wenn es darum geht, die Gesellschaft zu reflektieren, Missstände zu thematisieren und neue Anregungen zu geben, wie wir als Menschen miteinander umgehen und leben wollen.

Mit dem Schwerpunkt des CIVA Festivals “*Embodied Structures*” schließen wir uns daher den Körperaktivist:innen an und sagen “*Riot, don’t diet!*” oder “*Lose hate, not weight!*” Es geht dabei nicht um das Gewicht eines einzelnen Körpers, sondern um die strukturelle Frage wie wir mit den Körpern unserer Gesellschaft umgehen und uns zueinander verhalten.

“Bei der Akzeptanz des eigenen Körpers geht es nicht nur um Körperlichkeit, sondern darum, zu akzeptieren, wer man ist, und nicht darauf zu warten, die Person zu sein, die man sich vorstellt.” (Linda Bacon,

Gesundheit in jeder Größe: Die überraschende Wahrheit über Ihr Gewicht.)

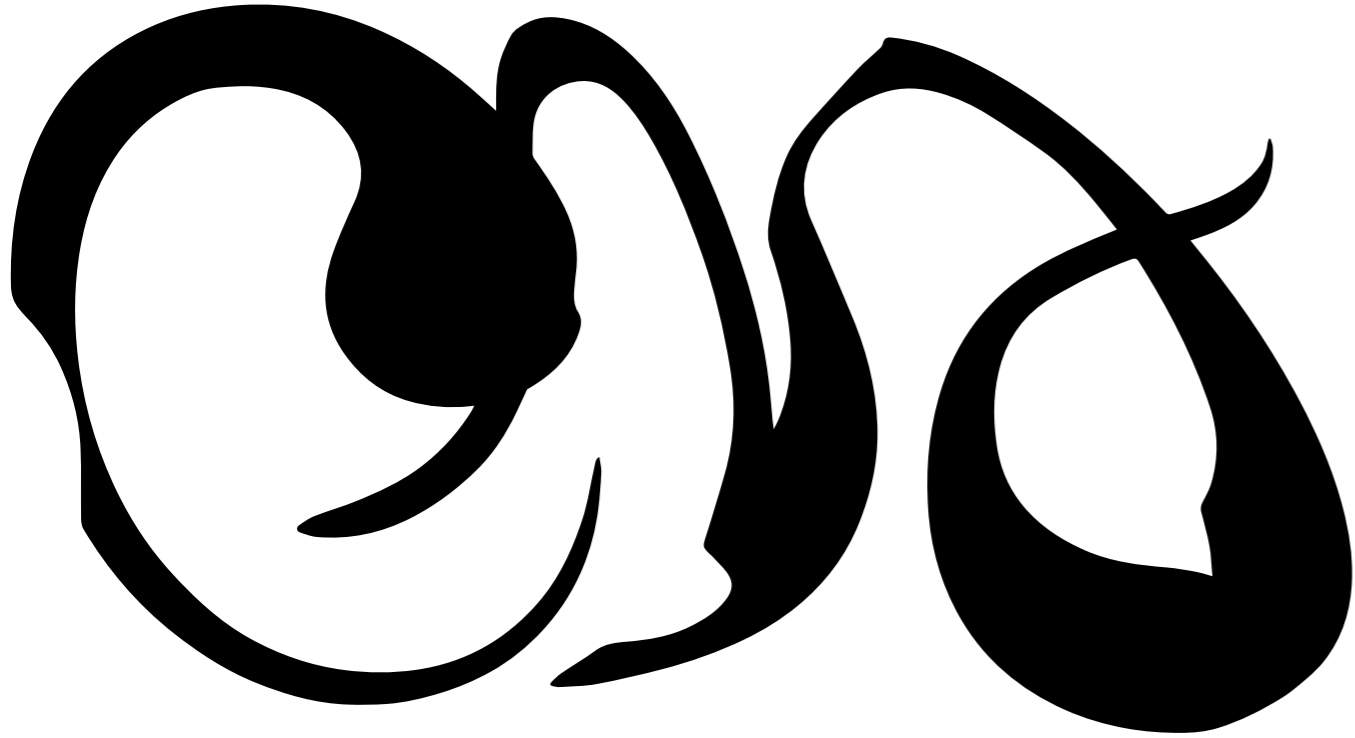
Mit “*Embodied Structures*” wollen wir einen genaueren Blick auf jene Anregungen werfen, die uns die Kunst derzeit bietet, um alte Strukturen und Normen, die uns nicht gut tun, zu erkennen, überdenken und zu verlernen.

“Certain dualisms have been persistent in Western traditions; they have all been systemic to the logics and practices of domination of women, people of color, nature, workers, animals – in short, domination of all constituted as others, whose task is to mirror the self. Chief among these troubling dualisms are self/other, mind/body, culture/nature, male/female, civilized/primitive, reality/appearance, whole/part, agent/resource, maker/made, active/passive, right/wrong, truth/illusion, total/partial, God/ man. [...] Cyborg imagery can suggest a way out of the maze of dualisms in which we have explained our bodies and



our tools to ourselves. This is a dream not of a common language, but of a powerful infidel heteroglossia. It is an imagination of a feminist speaking in tongues to strike fear into the circuits of the supersavers of the new right. It means both building and destroying machines, identities, categories, relationships, space stories. Though both are bound in the spiral dance, I would rather be a cyborg than a goddess.”

(Donna Haraway, A Cyborg Manifesto, 1991)



EMBODIED STRUCTURES

Die Ausstellung “Embodied Structures” beschäftigt sich mit dem Konzept des Körpers und seiner aktuellen Rolle in soziopolitischen und kulturellen Diskursen. Anhand von sieben internationalen Positionen erzählt sie eine Geschichte von Glitch, nicht-binären und prothetischen Körpern, Avataren, Cyborgs und Datenkörpern. Sie zeigt unsere Bereitschaft, uns online auszustellen oder unseren Daten-Alter-Egos sogar

- 20 Legacy Russell, Glitch Feminism: A Manifesto, 2020, p.153.
- 21 Christopher Lasch, The Culture of Narcissism, 1979.
- 22 Shumon Basar, Douglas Coupland and Hans Ulrich Obrist, The Extreme Self: Age of You, 2021.
- 23 Sherry Turkle, Life on the Screen, 1995.

TE

- 24 Shumon Basar, Douglas Coupland and Hans Ulrich Obrist, The Extreme Self: Age of You, 2021.
- 25 Dualismus von Körper / Geist, ein philosophisches Konzept von René Descartes, siehe Internet: <https://psychologydictionary.org/cartesian-self/> (Stand: 7. Februar, 2022).
- 26 Ingrid Richardson and Carly Harper, Corporeal Virtuality: The Impossibility of a Fleshless Ontology. 2001

konkrete Werte zuzuweisen, und thematisiert, wie sich das Bewusstsein unseres Körpers durch das Phygitale verändert. Dabei bietet sie Konzepte der Gender-Fluidität oder des Post-Anthropozäns an, in denen der Körper ein Vehikel für eine neue Weltgestaltung und ein kollektives Bewusstsein werden kann.

MACH DIR DEN
KÖRPER ZU EI-
GEN. WERDE DEIN
QUATOR. SEI DER
GLITCH. ●20

“Es wird zunehmend schwieriger, über Körper und Technologien als getrennte Einheiten zu sprechen”

(Eugene Thacker)

Von einer “Kultur des Narzissmus” ●21 hin zum “Age of You” ●22 wurden Computer zu unserem zweiten Ich und das Internet zu unserem Spiegel. Online sind wir mit einem ständig wachsenden Netz von Menschen und Räumen verbunden, was sich auf das Wesen unserer Identität auswirkt und diese verändert. ●23 “We haven’t just changed the structures of self-identity. [...] We’ve changed the meaning of ourselves.” ●24 Während einige kritische und populäre Diskussionen die Körperlichkeit des Cyberspace leugnen und das Virtuelle als einen Raum der Entkörperlichung definieren, sollte der Körper im Diskurs über Online- und virtuelle Realitäten nicht vergessen werden. Technologien helfen uns beim Überdenken eines Kartesischen ●25 Verständnisses unseres Selbst, und weisen stattdessen den Weg hin zur Verkörperung als wesentlicher Bedingung für das Sein, für Wissen, Erfahrung und die Wahrnehmung der Welt. ●26

● 27 Allucquere Rosanne Stone, "Will the Real Body Please Stand Up? Boundary Stories about Virtual Cultures," in M. Benedikt (ed.), *Cyberspace: First Steps*, 1994, pp. 81-118.

● 28 zum Beispiel: app.spatial.

● 29 Mary Aiken, "The Cyber Effect", 2016.



● 30 Legacy Russell, "Glitch Feminism: A Manifesto", 2020.

● 31 Ibid.

● 32 Carolyn J. Dean, "The Self and Its Pleasures: Bataille, Lacan, and the History of the Decentered Subject", 2016.

● 33 Legacy Russell, "Glitch Feminism: A Manifesto", 2020.

"Das Vergessen des Körpers ist ein alter kartesischer Trick, der unangenehme Folgen für diejenigen hat, deren Körper zum Schweigen gebracht werden, d.h. für diejenigen, auf deren Arbeit der Akt des Körpervergessens aufbaut - in der Regel Frauen und Minderheiten". ● 27

Während wir uns in den vermeintlich befreienden Welten des Cyberspace bewegen, ist unser Selbst stattdessen leicht in Versprechungen der Selbstheilung und Selbstverbesserung gefangen. Die Vorstellung, dass wir durch unsere Avatare jemand "Besseres", jemand "Perfektes" werden können, die Selbstverbesserung trennt uns von uns selbst und stellt uns in Opposition zu unserem Körper. In Folge dessen erleben wir Emotionen wie Unsicherheit, Angst und Sorge. Viele Umgebungen im Cyberspace bieten heute nur menschenähnliche männliche oder weibliche Körper zur Auswahl an ● 28 was viele Stimmen und Identitäten ausschließt. Doch hat *"der Cyberspace [als] Nährboden für Mutationen"* ● 29 großes Potential. Wir sind widerstandsfähig und finden Strategien, um neue Verständnisse zu erforschen und neue Körper zu navigieren. *"Wir benutzen den 'Körper', um einer Idee, die keine Form hat, eine materielle Gestalt zu geben, eine Assemblage, die abstrakt ist"* ● 30 Im Cyberspace subvertieren wir, indem wir remixen und experimentieren und ein multiples und komplexes Selbst konstruieren, das über Heteronormativität, reine Körperlichkeit und unternehmerische Strategien hinausgeht. Da *"der Körper eine kosmische Idee"* ● 31 und Fragmentierung die Wahrheit unserer Existenz ist ● 32, werden unsere Avatare zu einer Assemblage aus physischem und virtuellem Selbst, einer symbiotischen Verschmelzung von Mensch und Maschine, zu Vehikeln, um sich zu bewegen, zu abstrahieren, zu erweitern.

"Also, nur zu [...] Mach dir den Körper untertan. Werde dein Avatar. Sei der Glitch." ● 33 (Legacy Russell)



● 36 N. Katherine Hayles, *How We Became Posthuman*, 1999.

● 37 Johanna Thorell, Yein Lee, *Rejuvenate Body Order Now*, artwork text.

● 38 Ibid.

● 39 Kathy Cleland, "Prosthetic Bodies and Virtual Cyborg", 2010.



● 34 J. C. R. Licklider, "Man-Computer Symbiosis – IRE Transactions on Human Factors in Electronics," volume HFE-1, March 1960, p. 4-11.

● 35 Carolyn Black, *Art and the Body Obsolete*, siehe Internet: <https://medium.com/@flowcontemparts/art-and-the-body-obsolete-4046ec672a92> (Stand: 17.1.2022)

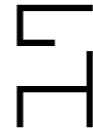


“Warum sollte unser Körper an der Haut enden?” (D. Haraway, *A Cyborg Manifesto*)

Vielleicht können unsere Grenzen heute nicht mehr durch unsere Haut definiert werden. Bereits 1960 sagte J.C.R. Licklider eine Zeit der symbiotischen Beziehung zwischen Mensch und Maschine voraus. ● 34 In den vergangenen Jahrzehnten erklärten Künstler wie Orlan und Stelarc den [physischen] Körper für obsolet und genetisch inadäquat, da er der Komplexität und der Menge der angesammelten Informationen nicht mehr gewachsen sei. ● 35 Da die Technologie neue Prozesse zur Neudefinition der Identität schafft, ● 36 ist der Körper aus Fleisch und Blut in der Tat unzureichend geworden, um in der neuen computerisierten Welt zu überleben. Er verlangt nach einem neuen Körpertypus, der seine Körperlichkeit transzendieren und von der Technologie bis zu einem Punkt durchdrungen werden kann, an dem sie zu einem wesentlichen Bestandteil von ihm wird.

Ei-ähnliche synthetische Membranen ● 37 3D-gedruckte humanoide Knochen in Kombination mit Kabeln, wiederverwendeten technischen Geräten und Plastikmüll auf Metallprothesen sind die Essenz von Yein Lees Skulpturenserie *“Rejuvenate Body Order Now”*.

Die Skulpturen betrachten Prothesen als biotechnologische Erweiterungen sowie als Ornamente für die Modifizierung, Verjüngung und Verbesserung des menschlichen Körpers und reflektieren darüber, wie *“Selbstreparatur oder Selbstverbesserung nicht länger eine medizinische Angelegenheit sind, sondern einfach eine Frage des Maschinenbaus”* ● 38 Ein künstlicher Blinddarm, technologische Prothesen, Selbstverbesserung und -veränderung, post-organische Körper: Der einst fiktive Begriff des Cyborg ist sehr real geworden und in unserem sozio-politischen und wirtschaftlichen Kontext verwurzelt. ● 39 Unser zeitgenössischer “produktiver Körper” ● 40 und seine Beziehung zu den Produktionssystemen sind von entscheidender Bedeutung für das Verständnis des menschlichen und posthumanen Wesens geworden. *“Rejuvenate Body Order Now”* reflektiert über den menschlichen Körper als durchlässiges und offenes System ● 41 sowie darüber, wie der Biotech- und der Cyberkörper heute nicht mehr von einer konsumorientierten neoliberalen Logik



● 40 Didier Deleule and François Guery, *The Productive Body*, 1973.

● 41 Johanna Thorell, Yein Lee, *Rejuvenate Body Order Now*, artwork text.

● 42 Ibid.

● 43 Ibid.



Yein Lee (geboren 1988 in Südkorea) lebt und arbeitet in Wien. Nach ihrem Studium der bildenden Kunst in Seoul setzte sie ihre Ausbildung in Malerei und Bildhauerei an der Akademie der bildenden Künste in Wien fort. In ihrer Praxis kombiniert sie Elemente der Technologie, physische Organismen und fantastische Vorstellungen, um hybride Visionen des Körperlichen zu schaffen. Indem sie die Beziehungen sozialer Dissonanzen in ihrer erweiterten Umgebung untersucht, kombiniert sie gefundene Objekte mit gegossenen Stücken und malerischer gestischer Lebendigkeit. Sie schafft ein Diskussionsfeld, indem sie die Komplexität des gesellschaftlichen Verhaltens ins Visier nimmt. Ihre Arbeiten wurden zuletzt in Gruppenausstellungen u.a. im Centre Culturel Suisse, Paris; Galerie im Körnerpark, Berlin; Kunstraum Niederösterreich, Wien; Galerie Christine Mayer, München; The Pool, Istanbul; Loggia, Wien; EXILE, Wien präsentiert. (Text von Johanna Thorell)

getrennt werden können, in der der Körper nur noch das nächste Must-have-Produkt ist. ● 42 Yein Lees Prothesenkörper wird letztlich zu einem dystopischen “Traum von biotechnologischer Augmentation” ● 43: Solange das posthumane Subjekt ein Konsument im Netz der Marktinteressen ist, kann der physische Körper nicht von seinen einschränkenden Kategorien befreit werden.

REBELLION MARTIN [OT] GLITCHBODIES

- 44 Kathy Cleland, "Prosthetic Bodies and Virtual Cyborgs," *Second Nature*, no. 3, 2010, p. 75.
- 45 Jay David Bolter and Richard Grusin, *Remediation: Understanding New Media*, 1999.
- 46 Kathy Cleland, "Prosthetic Bodies and Virtual Cyborgs," *Second Nature*, no. 3, 2010, pp. 74-101.



- 47 Kathy Cleland, *Image Avatars: self-other encounters in a mediated world*, 2008
- 48 Jeremy Bailenson and Jim Blascovich, *Infinite Reality: Avatars, Eternal Life, New Worlds, and the Dawn of the Virtual Revolution*, 2011.
- 49 Legacy Russell, *Glitch Feminism: A Manifesto*, 2020.

19

- 50 Boris Magrini, "Radical Gaming - The Language of Video Games in Media Art", HeK catalogue "Radical Gaming", 2021.
- 51 Judith K. Brodsky, *Dismantling Patriarchy*, Bit by Bit, 2022, pp. 143.
- 52 Rebecca Merlic, artwork text.

"Man wird nicht als Körper geboren, sondern entwickelt sich zu einem Körper" (Legacy Russell, *Glitch-Feminismus: Ein Manifest*)

Die digitale Technologie wirkt sich weltweit auf unsere Kultur, Gesellschaft und Wirtschaft aus. Unsere enge Beziehung zum Internet hat einen tiefgreifenden Wandel im Kern unserer Subjektivität und unserer Erfahrungswelt bewirkt. ● 44 Wie Jay David Bolter und Richard Grusin in ihrem Buch "Remediation" schreiben, "bieten die neuen Medien neue Möglichkeiten der Selbstdefinition" ● 45. Da sich der Körper durch Prothesentechnologien und vernetzte Medien erweitert, erleben wir eine neue Form des Cyborg-Körpers, einen virtuellen Körper, der aus einer komplexen Zusammensetzung des Physischen und des Digitalen besteht: den Avatar. ● 46 In den letzten Jahrzehnten gab es verschiedene Definitionen des Avatars, die die Komplexität der Beziehung zwischen unserem virtuellen und unserem physischen Selbst näher beleuchteten. Kathy Cleland führte die Idee des Avatars als "Uncanny Other" ● 47 ein, in der das virtuelle Selbst sowohl Teil als auch nicht Teil von uns ist. Jeremy Bailenson und Jim Blascovich definieren einen Avatar als eine "wahrnehmbare" digitale Repräsentation in virtuellen Umgebungen, etwas, das uns so nahe ist, dass wir es trotz seiner nicht greifbaren Natur sogar berühren oder fühlen können. ● 48 . In Bezug auf eine andere Arbeit in der Ausstellung, Legacy Russells "Glitch Feminism: A Manifesto" ● 49, wird der Avatar in Rebecca Merlics "GLITCHBODIES" zu einem kollektiven und politisch aufgeladenen Körper. Videospiele sind zweifellos die am weitesten verbreitete Form der Unterhaltung ● 50, und ihr Einfluss auf Stereotypen der Repräsentation ist enorm. Mit "GLITCHBODIES" hinterfragt Rebecca Merlic sozio-politische Faktoren wie die männlich dominierte Welt der Videospiele. ● 51 Sie schafft einen interaktiven digitalen Raum, eine Reise quer durch eine Vielfalt an Individuen, Geschlechtern und Realitäten. Rebecca Merlics Spiel bietet einen safe space, eine sichere Plattform für nicht-heteronormative Geschlechterpositionen, die den Begriff "queer" als politische Haltung teilen ● 52. Den Spieler:innen bieten sich neue Perspektiven, während die Protagonist:innen mit beinahe mütterlicher Fürsorge gefeiert werden. Die aus Kollaborationen und Ritualen hervorgegangenen



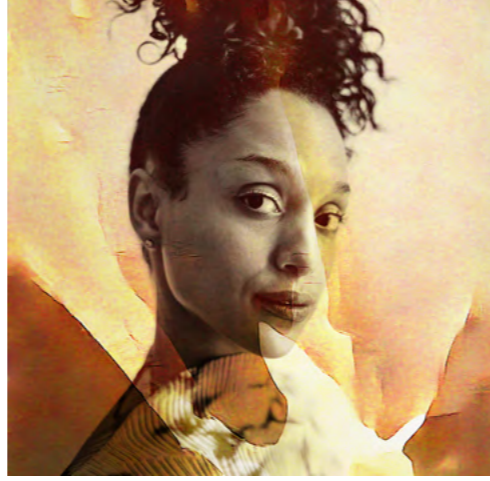
Protagonist:innen von "GLITCHBODIES" vertreten keine singulären Standpunkte, sondern leben in Verbindung miteinander und verstehen sich als eine Reihe von Erfahrungen. Eine non-lineare Abfolge von Beziehungen konstituiert ihre miteinander verbundene Identität und ihren kollektiven Körper. Daraus entsteht ein Netzwerk, das sich aus einer Vielzahl von Körpern und Identitäten formt, frei wird von Konventionen und Zwängen (der Binarität, der Hierarchie, des Geschlechts) und daher als politisch zu verstehen ist. In dem Maße, in dem sich unsere Grenzen im Cyberspace auflösen, wird das Verständnis dessen, was als "Körper" gilt, in Frage gestellt.



Rebecca Merlic, 1989 in Deutschland geboren, lebt zwischen Tokio, München und Wien. Sie schloss ihr Studium an der Akademie der Bildenden Künste ab und spezialisierte sich auf analoge und digitale Kunst sowie auf Architektur. Ihre Arbeit ist stark beeinflusst von alternativen Gesellschaftsmustern und der Überschreitung sozioökonomischer Konventionen sowie von neuen Formen der künstlerischen und architektonischen Produktion unter Verwendung neuer Technologien. Während ihres Masterstudiums hatte sie die Möglichkeit, am Atsushi Kitagawara Lab der Tokyo University of the Arts (Geidai) zu studieren. Sie erhielt den Marianne von Willemer Preis 2020 für digitale Medien, ist Stipendiatin der Pixel, Bytes & Film Residency des BMKÖS, und arbeitet als Universitätsassistentin im Kernteam von Experiment Game Cultures an der Universität für angewandte Kunst. Ihre interaktive Spielshow The CityAsAHouse 都市が家になるとき war auf dem Internationale Medienkunstfestival CYFEST: COSMOS und CHAOS in St.Petersburg, der Ars Electronica, dem Athens Digital Arts Festival und dem Österreichischen Kulturforum in Tokio zu sehen.

LEGOBODY
RUSSELL
[US]

#GLITCHFEMINISM



- “01 GLITCH VERWEIGERT SICH
- 02 GLITCH IST KOSMISCH
- 03 GLITCH WIRFT SCHATTEN
- 04 GLITCH GEISTERT
- 05 GLITCH IST FEHLER
- 06 GLITCH VERSCHLÜSSELT
- 07 GLITCH IST ANTI-KÖRPER
- 08 GLITCH IST HAUT
- 09 PROGRAMMIERFEHLER IST EIN VIRUS
- 10 GLITCH MOBILISIERT
- 11 GLITCH IST REMIX
- 12 GLITCH ÜBERLEBT” ● 53

(Legacy Russell, *Glitch Feminism. A Manifesto*, 2020.)

Der Videoessay #GLITCHFEMINISM (2018) ist eine Erweiterung der gleichnamigen Performance-Lecture der Autorin und Kuratorin Legacy Russell. Der Essay stellt die wichtigsten theoretischen und kunsthistorischen Grundlagen von Russells ursprünglichem Konzept des *Glitch Feminismus* vor, das sie 2012 erstmals präsentierte. Russells Buch *“Glitch Feminism: A Manifesto”* wurde 2020 veröffentlicht.



Die in New York City geborene Kuratorin und Autorin Legacy Russell ist leitende Geschäftsführerin und Chefkuratorin des non-profit Space “The Kitchen”, New York City. Russell schloss ihren Master of Research in Kunstgeschichte mit Schwerpunkt Visuelle Kultur an der Goldsmiths University of London ab. Im Anschluss arbeitete Russell als stellvertretende Ausstellungskuratorin am Studio Museum in Harlem. In ihrer akademischen, kuratorischen und kreativen Arbeit konzentriert sich Russell auf Gender, Performance, digitales Selbstbewusstsein, die Internet-Vergötterung und neue Medienrituale. Russells schriftliche Arbeiten, Interviews und Essays wurden international veröffentlicht, außerdem wurde sie mit dem Thoma Foundation Arts Writing Award in Digital Art (2019), dem Rauschenberg Residency Fellow (2020) und dem Creative Capital Award (2021) ausgezeichnet. Legacy Russells erstes Buch *“Glitch Feminism: A Manifesto”* erschien 2020, demnächst wird ihr zweites Werk *“BLACK MEME”*, bei Verso Books, veröffentlicht.



- 54 Micha Cárdenas, *The Transreal Political Aesthetics of Crossing Realities*, 2012.
- 55 vgl. Kathy Cleland, *Prosthetic Bodies and Virtual Cyborg*, 2010, ● 56 *Ibid.*

CRISTIAN ANUTOIU [DEIRO]

COME FEEL MY SKINS



- 57 Jay David Bolter and Richard Grusin, *“Remediation”*, 1999.
- 58 Sherry Turkle, *The Second Self*, 2005.
- 59 vgl. Kathy Cleland, *Prosthetic Bodies and Virtual Cyborg*, 2010, p. 83.
- 60 Cristian Anutoiu, artwork text.



- 61 bell hooks, *Die Bedeutung von Klasse / English original: where we stand: class matters*, 2000
- 62 Cristian Anutoiu, artwork text.

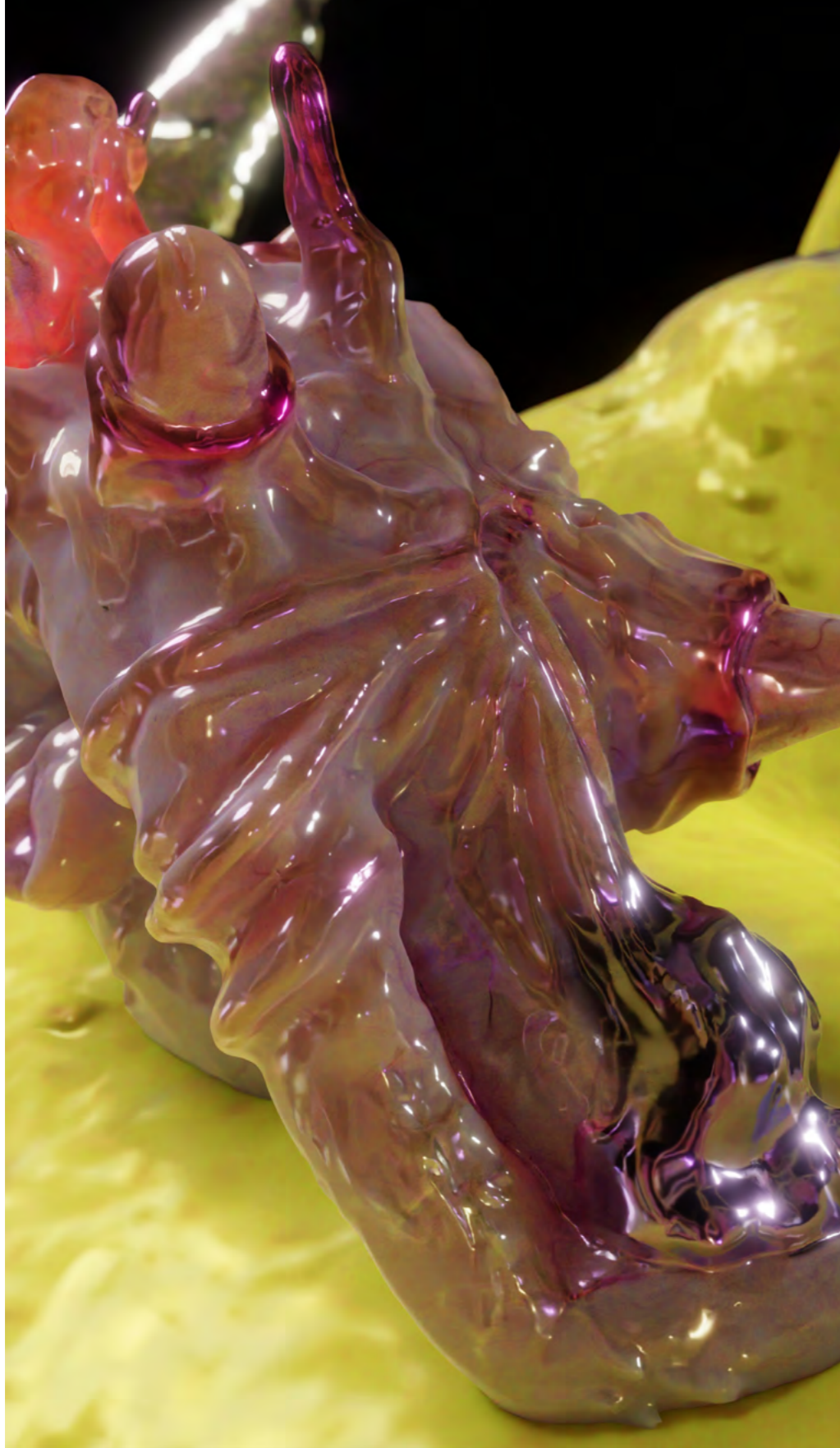


“Wir sind alle Chimären [...] Hybride aus Maschinen und Organismen”
(Donna J. Haraway, *Ein Cyborg-Manifest*)

Der Cyberspace führt zu einer Manifestation eines Körpers, der gleichzeitig in der physischen und virtuellen Welt existiert. Durch diesen Austausch zwischen den Realitäten wird das Virtuelle zu dem, was der Künstler und Theoretiker Micha Cárdenas *“transreal”* ● 54 nennt – genauso *“real”* wie unsere physische Welt. Während wir uns in dieser Transrealität bewegen, ist unser Körper nicht durch die Haut begrenzt, sondern erweitert sich auch durch verkörperte Artefakte. ● 55 Durch das Virtuelle haben wir die Freiheit, uns selbst zu verändern und zu einem *“komplexen neuen Ausdruck prothetischer Wiederverkörperung zu werden, durch den sich unsere physischen Körper und Subjektivitäten auf das virtuelle Terrain ausdehnen”* ● 56.

In Cristian Anutoius Intallation *“COME FEEL MY SKIN”* manifestiert sich ein Körper im digitalen sowie im physischen Raum. ● 57. Aus virtuellen Artefakten und Glitches entsteht ein fragmentierter Körper, der durch KI-generierte Inhalte an Komplexität gewinnt. In dem Maße, in dem wir Technologie nutzen, um unsere heutigen Körper und unsere persönlichen und kulturellen Identitäten zu definieren, werden Computer und Geräte zu unserem zweiten Ich ● 58 und Künstliche Intelligenz zu unserer Begleiterin und Mitgestalterin. ● 59

“COME FEEL MY SKINS” kreuzt Realitäten und Technologien zu einem nicht-binären hybriden und queeren Körper ● 60, *“queer, weil es um das Selbst geht, das im Widerspruch zu allem steht, was es umgibt, und das sich erfinden und erschaffen und einen Ort finden muss, um zu sprechen, zu gedeihen und zu leben”* ● 61. Die Arbeit erforscht, wie das Virtuelle und insbesondere das Internet unsere heutigen Vorstellungen von Identität beeinflussen und weist über Binaritäten und eingefahrene Strukturen hinaus, indem es buchstäblich in Teile zerfällt, die die Realität überschreiten und in unserer Transrealität doch zusammengehören. ● 62



Cristian Anutoiu ist ein:e queere:r transdisziplinäre:r Künstler:in aus Rumänien/Deutschland. Ihre Praxis erforscht die unendlichen Begriffe und Möglichkeiten sich überschneidender Realitäten. Durch die Arbeit mit Neuinterpretationen, Scans, Kitsch und Experimenten kristallisieren sich Fragmente von Welten heraus, die mit Mystik und Magie angereichert sind. Virtuelle und physische Welten werden als Werkzeug und Schmelztiegel benutzt, um spekulative und weltbildende Praktiken in die Phygitalität zu transportieren. Das Organische und scheinbar Künstliche dient als Mittel, um die Zerbrechlichkeit der menschlichen Subjektivität zu betonen.

Cristian ist Teil von room69, einem von Künstler:innen geführten Kollektiv, das mit neuen Ausstellungsformaten, Medienkunst und Installationen arbeitet.

Derzeit lebt Cristian in Wien und studiert Malerei und Animationsfilm bei Judith Eisler an der Universität für angewandte Kunst.



GROUP
LOOKBOOK
[ART]

Made to Measure



“Für ihr investigatives und künstlerisches Datenexperiment MADE TO MEASURE erschafft die Gruppe Laokoon allein auf Basis der persönlichen Online-Daten einer Person deren Doppelgänger:in. Fünf Jahre des Lebens dieser Person werden anhand dieser Daten auf einer großen Theaterbühne detailgetreu rekonstruiert und gefilmt. Einige Monate später treffen sich das Original und ihr Daten-Double. Das spektakuläre Experiment wird auf einer interaktiven Storytelling-Website greifbar gemacht, auf der die Besucher:innen erleben können, welche Rückschlüsse sich durch Algorithmen auf den Charakter, die Psyche und das zukünftige Verhalten einer Person ziehen lassen. Laokoon schöpft das Potenzial des digitalen Storytellings aus und erfindet eine neuartige und komplexe Erzählform über und durch das Internet.”

Das einzigartige crossmediale Projekt MADE TO MEASURE umfasst auch eine TV-Dokumentation, die an konkreten Beispielen zeigt, wie Online-Unternehmen, Werbetreibende und andere Datenhändler die von ihnen gesammelten Informationen nutzen, um von den Schwächen, Unsicherheiten, Krankheiten und dem Suchtpotenzial der Menschen zu profitieren. Mehrere Expert:innen, darunter ehemalige Google-Vermarkter:innen, Expert:innen für psychologisches Targeting, ehemalige Youtube-Entwickler:innen, Psycholog:innen sowie Datenanalyst:innen, Datenschutzaktivist:innen, Journalist:innen und Philosoph:innen, beleuchten die Mechanismen von Online-Werbung und personalisierten Inhalten auf Video- und Social-Media-Plattformen.

Aber könnten Verhaltensdaten nicht auch zum Wohle der Menschheit genutzt werden? Welche Formen der Manipulation halten wir für gesellschaftlich akzeptabel oder gar wünschenswert? MADE TO MEASURE lässt die Besucher:innen auf eindrucksvolle Weise erleben, wie weitreichend die Einblicke in unser Innenleben und unsere intimsten Geheimnisse sind, die wir Google, Facebook & Co. täglich gewähren. Es stellt sich die große philosophische Frage: Ist die Idee der individuellen Autonomie im digitalen Zeitalter obsolet geworden? Wer bestimmt, wer wir sind und wer wir zusein glauben?” ● 63



Laokoon ist ein Künstlerkollektiv, das investigative und wissenschaftliche Forschung mit verschiedenen Formen des kreativen Ausdrucks verbindet. Sie entwickeln Essays, Dokumentarfilme, Theaterproduktionen, Lecture Performances und Hörspiele, die sich mit der Frage beschäftigen, wie sich unser Menschen- und Gesellschaftsbild im digitalen Zeitalter verändert.



DEPART [OT]

The Subject Changes



● 64 vgl. Gregor Ladenhauf, *artistbio*, 2022.

● 65 im Sinne von sich-selbst-Ausstellen, in: Gregor Ladenhauf, *The Subject Changes*, artwork text, 2022.

● 66 Jaron Lanier, *Ten Arguments for Deleting Your Social Media Accounts Right Now*, 2018.

III

● 67 Sherry Turkle, *The Second Self*, 2005.



“Seit Jahrtausenden werden die Ressourcen der Erde von Körpern ausgebeutet, von denen die meisten nicht frei waren. Aber jetzt sind es unsere Körper, unser Selbst, das ausgebeutet wird. Und... meistens bieten wir es KOSTENLOS an.”

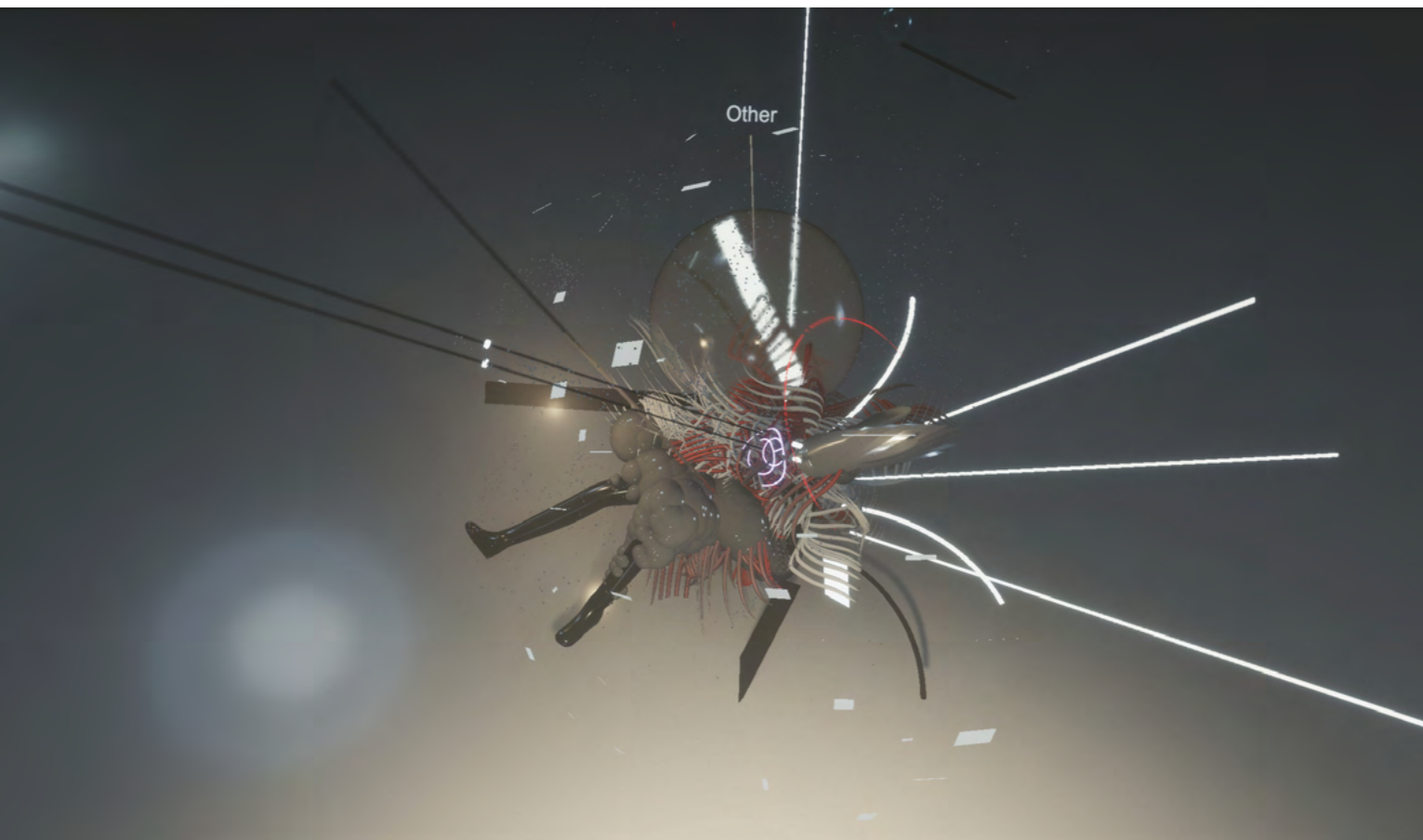
(Shumon Basar, Douglas Copland and Hans Ulrich Obrist, “Das extreme Selbst”.)

Leonhard Lass und Gregor Ladenhauf alias DEPART schaffen poetische, audiovisuelle Immersionen. Tief im Digitalen verwurzelt, erforschen sie den rituellen Charakter von Algorithmen und wagen sich bewusst ins Unheimliche. Sie schaffen einzigartige Momente, die sich durch eine formal strenge und tiefgründige Ästhetik auszeichnen. In ihrer neuen Installation “*The Subject Changes*”, die vom CIVA Festival 2022 in Auftrag gegeben wurde, kehren sie zu einem ihrer Lieblingsthemen zurück: einem seltsamen, unheimlichen Charakter in einer fremden Umgebung. In ihrem gewohnten Stil gelingt es DEPART, ihre poetische Herangehensweise an die Computerkunst mit surrealistischer Ästhetik, rituellem Verhalten und Kinetik zu verbinden. ● 64

Das Kunstwerk beschäftigt sich mit fragmentierten Identitäten in Zeiten der Digitalisierung und dem Konzept des Avatars selbst. Wir werden Zeuge des Kampfes eines singulären virtuellen Wesens im Konflikt mit seinem Lebensraum und anderen irgendwie unerklärlichen und mysteriösen Faktoren. Bei der Betrachtung der Figur kommen uns die mediatisierten Körper der “sozialen” Netzwerke und die ihnen innewohnenden Effekte der “self-zooification” ● 65 in den Sinn, während sich das Subjekt vor unseren Augen verändert (Anm.: *The Subject Changes*) und auf alle möglichen Eigenbewegungen und äußeren Einflüsse reagiert. Zwischen den Besucher:innen und der Figur entsteht ein sich ständig verändernder Dialog.

“Willkommen in dem Käfig, der dich überallhin begleitet” ● 66
(Jaron Lanier)

Die heutigen Online-Umgebungen ermöglichen die gleichzeitige Existenz mehrerer Identitäten, und wir müssen uns das Selbst als ein mehrfach geteiltes System vorstellen. Unsere Identitäten werden anhand der nahtlosen Übergänge zwischen der digitalen und der physischen Welt konstruiert. Sherry Turkle vergleicht dies mit der Erfahrung einer multiplen Persönlichkeitsstörung, einer schizophrenen Projektion und Fragmentierung der Subjektivität. Das Selbst ist nicht vereinheitlicht, sondern dezentriert, und diese Fragmentierung des Selbst wird durch die Beziehung zwischen Mensch und Avatar noch verstärkt. Angesichts der schier unendlichen Möglichkeiten der Darstellung in digitalen Räumen sind wir auf Technologien angewiesen, um uns selbst zu finden. Identität wird polyphon, Computer werden zu “intimen Maschinen” ● 67, die in gewisser Weise viel mehr über uns zu wissen scheinen als wir selbst.



DEPART, das sind Leonhard Lass und Gregor Ladenhauf. Ihr Hauptanliegen ist die Konzeption von poetischen audiovisuellen Immersionen. Tief im Digitalen verwurzelt, erforschen sie den rituellen Charakter von Algorithmen und wagen sich bewusst ins Unheimliche - und schaffen einzigartige Momente, die von einer formal strengen und tiefgründigen Ästhetik geprägt sind.

DEPART steht in einer poetischen Tradition: Sie streben danach, Sprachen zu unterwandern - nicht nur wörtliche, wortbasierte Sprachen, sondern Sprachen als symbolische Systeme im Allgemeinen (mit Klängen, Bildern, Algorithmen, Gesten, Objekten usw.).

Durch subtile Manipulationen ihrer spezifischen Grammatiken, absichtliche Kurzschlüsse in ihren Bezugnetzen und leichte Verschiebungen der Perspektive wollen sie eine innere Bewusstseinsveränderung auslösen.

Als Modus Operandi setzen sie generative Prozesse und Echtzeitsimulationen ein, um hermetisch "glaubwürdige Welten" zu konstruieren, transitorische Sandkästen von Synchronizitäten, die an das Surreale grenzen und eine virtuelle Immanenz hervorrufen

KEIKEN

[UK]

Wisdoms for Love 3.0





“Jedes neue Spiel ist eine Stimme in der Dunkelheit”
 (Anthropy, Rise of the Videogame Zinesters).

Was passiert, wenn wir zu hack-baren menschlichen Wesen werden? Was passiert, wenn Technologien unser Inneres kolonisieren und lernen, den Menschen besser zu kennen, als wir uns selbst? ● 68

Unsere heutige Realität ist von Zweifeln und Unsicherheiten auf unser phytisches Selbst geprägt. Besonders während der Pandemie haben wir kollektiv als auch persönlich erlebt, was es bedeutet, wenn alle Emotionen gleichzeitig an die Oberfläche kommen. Während uns Technologien, wie künstliche Intelligenz und Algorithmen zwar einen Weg der Verbindung ermöglichen, isolieren sie uns dennoch. Diese Technologien erlauben uns resilient und auch entgegen aller Egozentrik miteinander verbunden zu bleiben und haben zugleich die Macht, unsere Verbindung zu unterbrechen.

“Werde ein menschlicher Gott. Werde eine göttliche Mutter. Bleib auf deinem moralischen hohen Ross” ● 69.

Dies sind einige der Entscheidungen, mit denen wir in KEIKENs Online-Videospiel “Wisdoms for Love 3.0” konfrontiert werden. Während wir uns auf eine Reise durch hybride Welten ● 70 begeben, entfaltet sich eine Erzählung aus Symbolik, Mythologie, Metaphern und Technologie. Während wir “wisdom tokens” sammeln, gehen wir einen Vertrag ein, der uns im Gegensatz zu dem finanziellen, wie wir es ansonsten aus der Welt der NFTs kennen, in einen “moralischen Austausch mit den Künstler:innen” ● 71 einbindet. In “Wisdoms for Love 3.0” wird die “Weisheit” zum Werkzeug für den Wandel, und uns wird ein Vorschlag für eine alternative Definition von Reichtum innerhalb der Web 3.0-Technologien und des “life games” ● 72 gemacht. Ähnlich wie in Rebecca Merlics “GLITCHBODIES” schlägt “Wisdoms for Love 3.0” dabei ein kollektives Netzwerk von Körpern vor, die sich in ihrer Vielfältigkeit ausdrücken. ● 73 Bei der Erkundung des kollektiven Bewusstseins und der aufkeimenden Gefühle des gegenwärtigen Augenblicks begegnen wir dem Wunsch nach Veränderung und einer gleichberechtigten, dezentralisierten Zukunft. ● 74

“So, join the map, rise from the Earth, or stay in the sky. How would you like to contribute to the metaverse?” ● 75

35



● 74 Keiken, artwork text.
 ● 75 From Keiken, “Wisdoms for Love 3.0” Gameplay.

Keiken ist ein Künstler:innenkollektiv, das 2015 von Tanya Cruz, Hana Omori und Isabel Ramos gegründet wurde. Die Künstler:innen haben unterschiedliche diasporische Hintergründe (mexikanisch / japanisch / europäisch / jüdisch) und leben in London und Berlin. Der Name Keiken leitet sich von dem japanischen Wort für Erfahrung ab, da der Fokus ihrer Arbeit auf gelebter Erfahrung liegt. Zusammen bauen sie ein Metaversum auf, um neue Strukturen und Existenzmöglichkeiten zu simulieren und mögliche Zukünfte zu testen. Das Metaverse ist ein vollständig immersiver virtueller Raum mit mehreren Welten, der es Keiken ermöglicht, die Architekt:innen und Mitarbeiter:innen der Zukunft zu werden. Es durchdringt unsere Wahrnehmung der Realität und widersetzt sich allem, was wir kennen. Keikens spekulative Scheinwelt wird durch Installationen, Spiele, Filme, Performances, Blockchain und erweiterte Realität (XR) erschaffen. Mit Hilfe dieser Medien versucht Keiken die gesellschaftliche Verinnerlichung und Wahrnehmung des Erlebten zu erforschen.

Keiken, artwork text.

Ibid.

Jay David Bolter and Richard Grusin, Remediation: Understanding New Media, 1999, p. 257.

● 71

● 72

● 73



NXT Museum “Wisdoms for Love 3.0” Gameplay Session & Conversation with KEIKEN: siehe Internet: <https://youtu.be/GEOuyAizucs> (Stand: 17.1.2022)

From Keiken, Wisdoms for Love 3.0 gameplay.

Boris Magrini, “Radical Gaming – The Language of Video Games in Media Art,” HeK catalogue Radical Gaming, 2021, p.19

● 68

● 69

● 70

UND SO FINDEN WIR AM ENDE DEN NEUANFANG.

EMBODIED STRUCTURES,

Ein Labyrinth, eine Schleife, die sich öffnet,

ein Kreislauf, der sich schließt.

Ein Körper, der mir genauso gehört wie dir,

Schön und frei,

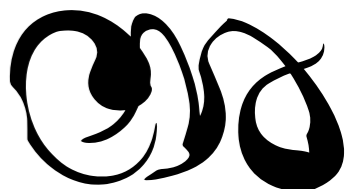
Rebellisch und resilient,

Phygital und kosmisch,

Lebendig und in
ständiger Veränderung.

"...lieber wäre ich ein Cyborg als eine Göttin."

(Donna Haraway, Ein Cyborg-Manifest, 1991)



BATAILLE- PROPHIE

- Anna Anthropy, Rise of the Videogame Zinesters, 2012
- Anushka Rees, Beyond Beautiful, 2019
- Ariadne von Schirach, Du sollst nicht funktionieren. Für eine neue Lebenskunst, 2014
- Bell hooks, Die Bedeutung von Klasse / English original: where we stand: class matters, 2000
- Caroline Criado Perez, Invisible Women. Exposing Data in a world designed for men, 2019
- Carolyn J. Dean, The Self and Its Pleasures: Bataille, Lacan, and the History of the Decentered Subject, 2016
- Catherine D'Ignazio and Lauren F. Klein, Data Feminism, 2020
- Christopher Lasch, The Culture of Narcissism, 1979
- Didier Deleule and François Guery, The Productive Body, 1973
- Donna Haraway, A Cyborg Manifesto: Science, Technology, and Socialist- Feminism in the Late Twentieth Century, 1991
- Donna Haraway, Monströse Versprechen. Die Gender- und Technologie-Essays, 1995
- Elisabeth Lechner, Riot, don't diet! Aufstand der widerspenstigen Körper, 2021
- Emanuela Ciuffoli, TeXture. Manipolazioni corporee tra chirurgia e digitale, 2007
- HEK (Haus der Elektronischen Künste), Sabine Himmelsbach, Boris Magrini (Hg.), Radical Gaming Immersion, Simulation, Subversion, 2021
- Ingrid Richardson and Carly Harper, Corporeal Virtuality: The Impossibility of a Fleshless Ontology, 2001
- J. C. R. Licklider, Man-Computer Symbiosis - IRE Transactions on Human Factors in Electronics, volume HFE-1, March 1960
- Jaron Lanier, Dawn of the New Everything: A Journey Through Virtual Reality, 2017
- Jaron Lanier, Ten Arguments for Deleting Your Social Media Accounts Right Now, 2018
- Jay David Bolter and Richard Grusin, Remediation: Understanding New Media, 1999
- Jeremy Bailenson and Jim Blascovich, Infinite Reality: Avatars, Eternal Life, New Worlds, and the Dawn of the Virtual Revolution, 2011
- Jeremy Knox, Postdigital as (Re)Turn to the Political. Postdigit Sci Educ 1, pp 280–282, 2019
- Judith Halberstam, The Queer Art of Failure, 2011
- Judith K. Brodsky, Dismantling Patriarchy, bit by bit, 2022
- Kate Crawford, Atlas of AI, 2021
- Kathy Cleland, Image Avatars: self-other encounters in a mediated world, 2008
- Kathy Cleland, Prosthetic Bodies and Virtual Cyborgs in Second Nature Issue N.3, March 2010
- Legacy Russell, Glitch Feminism. A Manifesto, 2021
- Mary Aiken, The Cyber Effect, 2016
- Melodie Michelberger, Body Politics, 2021
- Micha Cárdenas, The Transreal Political Aesthetics of Crossing Realities, 2012
- Michael Benedikt, Cyberspace: First Steps, 1994
- Minna Salami, Sensual Knowledge. A Black Feminist Approach for Everyone, 2020

- N. Katherine Hayles, How We Became Posthuman, 1999
- Patrisse Khan-Cullors, When They Call You A Terrorist. #BLACK LIVES MATTER, 2018
- Philip A.E. Brey, Technology and Embodiment in Ihde and Merleau-Ponty. In Metaphysics, Epistemology and Technology (Research in Philosophy and Technology, vol.19) pp. 45-58, 2000
- Robbie Cooper, Alter Ego. Avatars and their creators, 2007
- Roxane Gay (ed.), The selected works of Audre Lord, 2020
- Ruha Benjamin, Race after Technology, 2019
- Sherry Turkle, Alone Together, 2011
- Sherry Turkle, Life on the Screen, 1995
- Sherry Turkle, The Second Self, 2005
- Shumon Basar, Douglas Coupland and Hans Ulrich Obrist, The Extreme Self: Age of You, 2021
- Sophie Passmann, Alte weiße Männer: Ein Schlichtungsversuch, 2019
- Sorority, No more Bullshit. Das Handbuch gegen sexistische Stammtischweisheiten, 2021
- Tarana Burke, "Unbound: My Story of Liberation and the Birth of the Me Too Movement", 2021
- Teresa Macri, Il corpo postorganico, 1996
- Tiziana Terranova, Network Culture. Politics for the Information Age, 2004



DESIGNED VON
MARTA RUDAKOVA UND
MAXIMILIAN FROD

