



KUNSTFORUM International Bd. 284 Oktober 2022

# Arkadien in der Krise

Zur Aktualität des Landschaftsbildes





# DIGITAL BODIES

DAS NEUE BILD VOM MENSCHEN AN  
DER SCHNITTSTELLE VON KUNST, DIGITALER  
TECHNOLOGIE UND KÖRPERPOLITIK.

Eine KUNSTFORUM-Serie  
von Magdalena Kröner, Teil 2

SCHMELZENDE KÖRPER.  
FLÜSSIGE BILDER.

## BLUT, SCHWEISS, TRÄNEN

Am 13. Mai 1940 hielt Winston Churchill vor dem britischen Unterhaus eine berühmte Rede. Europa befand sich gerade am Beginn des Zweiten Weltkrieges und Churchill war eben als britischer Premierminister vereidigt worden, als er in einer kaum fünfminütigen Ansprache sein Volk auf die Mühsal und die Entbehrungen des Krieges einzuschwören suchte.

Christiane Peschek, *no. 7, retouch on digital body*, UV-Print auf Marmor, 2022 Courtesy: die Künstlerin und SANATORIUM, Istanbul

Doch in seiner Rede sprach Churchill weder vom Krieg, noch von den Waffen oder den Soldaten, die notwendig wären, um ihn zu führen, und er sprach auch nicht von der Bedrohung, die seine Nation umgab. Stattdessen entschied er sich dafür, auf die berühmtesten im Menschen vorkommenden Flüssigkeiten zu verweisen. „Ich habe nichts zu bieten außer Blut, Mühsal, Tränen und Schweiß“, sagte er. Die Leute verstanden instinktiv, was er damit sagen wollte: die Lage ist ernst.



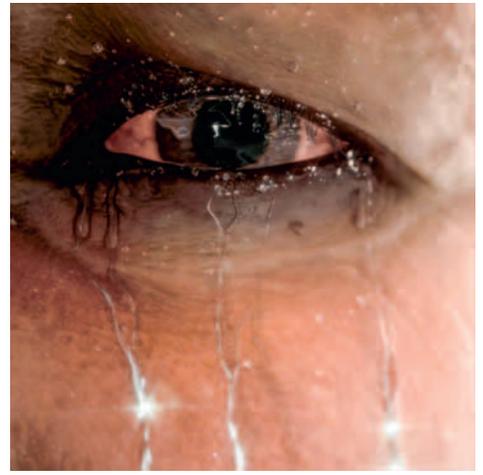
linke u. rechte Seite:  
Zach Blas, *576 Tears*,  
2022, Courtesy:  
UP Projects

Ob Kunst oder *IRL*: menschliche Körperflüssigkeiten scheinen im kulturellen Spielfeld wie kaum etwas Anderes geeignet, auf die Relevanz einer Angelegenheit zu verweisen und eine unmittelbare, quasi subkutane Betroffenheit hervorzurufen. Das Flüssige im Körper erzählt vom universell Menschlichen, und es ist geeignet, auf etwas Größeres, auf etwas von geradezu philosophischer Tragweite zu verweisen. Natürlich benannte Winston Churchill mit Blut, Schweiß und Tränen vor allem deren emotionale und symbolische Gehalte. Und diese Gehalte tauchen gerade jetzt mit neuer Vehemenz in der aktuellen Kunst auf.

Dies zeigen schon die Titel aktueller Großschauen: Alles fließt. „Panta Rhei“, wovon Heraklit mit Blick auf Bewegung der Welt und der Flüsse sprach, war gestern; heute schauen wir auf das Fluide im White Cube, das aktuell auf Biennalen und Triennalen in New York (New Museum Triennale, „Soft Water, Hard Stone“) Berlin und Venedig („The Milk of Dreams“) durch Ausstellungsräume schwappt und tropft, aber ebenso auch auf Events wie dem diesjährigen Hamburger Virtual Reality Festival „VRAMH“, welches immersive Werke rund ums Thema Wasser versammelte.

Dafür gibt es eine Reihe von Gründen. Mag sein, dass es mit dem in der Pandemie entstandenen und verstärkten Gefühl zu tun, das alles verschwimmt und der Boden der Gewissheiten rutschig wird, wenn sich die Parameter der gewohnten Ordnung verändern. Vor allem aber hat es mit der Geschwindigkeit zu tun, mit der die Realität die Visionen der Technologie eingeholt hat. Die neuen, an den Körper angebotenen digitalen Technologien haben eine grundlegende Veränderung nicht nur der Körper- und Weltwahrnehmung bewirkt, sondern auch ein Verwischen der Grenzen von Innen und Außen, Realität und digitaler Fiktion. Wir sind umgeben von einer Vielfalt an Screens, digitalen Anwendungen und algorithmisch gesteuerten Prozessen, innerhalb derer die Verbundenheit aller mit allen Phantasma und Fluch gleichermaßen ist. Das Wandelbare, Fluide, Transgressive ist zum *default mode* alltäglicher digitaler Erfahrung geworden.

Die nachhaltige Verflüssigung aller Bilder findet auch eine theoretische Entsprechung: sie verweist auf neuartige Vermischungen und Verbindungen von Spezies, wie amerikanische Theoretikerin und Techno-Philosophin Donna Haraway



es in ihrem 2016 veröffentlichten Text „Staying with the Trouble“ als „Chthuluzän“ beschreibt, welches das Zeitalter des Anthropozäns ablösen soll. Haraway schlägt in ihrer ökologischen Ethik den Weg einer „Verunreinigung“ der Arten als utopische Alternative zu Technikoptimismus und zynischer Endzeitstimmung als den beiden Polen gegenwärtiger Verfaßtheit vor. Sie plädiert für ein „Mit-Werden“ des Menschen mit anderen Arten in Form der „Sympoiesis“. Verschiedene Genres digitaler Kunstproduktion imaginieren diese Verschmelzung längst: Instagram ist voll mit Bildern von Menschen-Insekt-Hybriden. Mit Björk's Album „Utopia“, dessen Artwork die isländische Sängerin gemeinsam mit dem Künstler und Make-Up-Artisten @isshehungry entwickelte, fand dies bereits im Jahr 2017 eine sehr sichtbare popkulturelle Entscheidung.

Das Wandelbare, Fluide, Transgressive ist zum *default mode* alltäglicher digitaler Erfahrung geworden.

Die Möglichkeiten digitaler Bildsynthese und des 3D-Renderings befördern das Verschmelzen visueller Information aus verschiedenen Quellen. Gegenwärtig kommen Theorie, Technologie, Kunst und Pop zusammen, um eine grundlegend neue Art des Blicks auf die menschliche Existenz vorzuschlagen, die nicht zuletzt eine nachhaltige Neubetrachtung der menschlichen Spezies in Zusammenspiel und Abhängigkeit mit anderen Arten vorschlägt, und den Menschen nicht mehr isoliert an die Spitze der Artenhierarchie stellt.

rechte Seite oben:  
Marguerite Humeau,  
*Rise*, 2021, Aluminium,  
Installationsansicht,  
Fondazione Sandretto  
Re Rebaudengo  
Art Park, Italien,  
2021, Courtesy: die  
Künstlerin und  
CLEARING New York,  
Brüssel, Beverly Hills

Noch vor gar nicht allzu langer Zeit war es das Fluide selbst, welches in Form von Körperflüssigkeiten in den White Cube einzog. Der Einsatz menschlicher Säfte berührt gleich eine ganze Reihe von Tabus: Blut, Schweiß und Tränen überführen etwas aus dem privaten, intimen Bereich in die Öffentlichkeit. Sie spielen mit der Möglichkeit einer wie auch immer gearteten Infektion. Sie berühren unmittelbare menschliche Bedürfnisse und Grundängste; existentielle Wünsche nach Hygiene, Sicherheit und Gesundheit. Mit ihrem komplexen symbolischen Potential nähern sich die Humanliquide also mühe-los der nach wie vor höchsten Währung der Kunst an: Ehrlichkeit, Unmittelbarkeit, Wahrheit, Einzigartigkeit. Im Umkehrschluß heißt dies auch: kaum etwas in der Kunst ist vielleicht besser geeignet als Blut oder Exkremente, um bis heute einen Skandal hervorzurufen, zumindest aber Überraschung, Verstörung, Ekel.

Körpersäfte waren, seit die Künste sich ihrer annahmen, ein Politikum. In den 1960er Jahren bot der italienische Künstler Piero Manzoni seine berüchtigte

„Merda d’Artista“ feil: dreißig Gramm Künstlerscheiße im Gegenwert von dreißig Gramm Gold. In der körperbewegten Kunst der 1970er Jahre wurden Blut, Urin und Kot allenthalben zum Medium der Wahl, das Farbe auf Leinwand ablöste, um Belange des Selbst zu formulieren. Die Kubanerin Ana Mendieta legte Spuren in den Schnee, die aussahen wie Blut. Im Jahr 1977 urinierte Andy Warhol auf Metallplatten und schuf so seine „Oxidation Paintings“ als bösen Reflex auf das Action Painting der Abstrakten Expressionisten. Zehn Jahre später stellte der argentinische Künstler Andres Serrano ein kleines Plastik-Kruzifix mit einer Christusfigur in einen Behälter, der angeblich mit seinem eigenen Urin gefüllt war. Die Arbeit „Piss Christ“ wurde von Ausstellungsbesuchern mit dem Hammer attackiert. Dem Provokateur Serrano mag der Skandal recht gewesen sein: „Piss Christ“ wird mittlerweile für eine Viertelmillion Dollar gehandelt.

#### DIE TRÄNE ALS MAGISCHES ELIXIER

Die britische Künstlerin Sam Taylor-Wood zeigte im Jahr 2004 mit ihrer Arbeit „Crying Men“ Hollywoodschauspieler beim Tränenvergießen. Das ambivalente Spiel der Tränen zwischen Inszenierung, Verführung und Schauspiel testet die Manipulierbarkeit der Betrachtenden gleich mit.

Die in der Kunst geweinte Träne ist doppelbödig, ambivalent, pathetisch, und gerade deshalb spannend. Das Versprechen des Authentischen; das Spiel mit der Berührbarkeit: nicht ohne Grund zählt das Weinen zur verführerischsten Maske, die der Spezies Mensch zur Verfügung steht. Eine Träne signalisiert Schutzlosigkeit, schafft Nähe und Betroffenheit. Tränen schaffen Aufmerksamkeit und sorgen für Empathie – egal, ob gespielt oder echt.

Der amerikanische Künstler Zach Blas überträgt die Möglichkeit der Empathie in den virtuellen Raum und koppelt die zutiefst menschliche Regung des Weins an die Maschine, genauer an einen „Gott der künstlichen Intelligenz“. Er hat mit seiner interaktiven, KI-gestützten Web-Arbeit „576 Tears“ und der immersiven Installation „Profundior“, die erstmals auf der diesjährigen Berlin Biennale gezeigt wurde, ein, wie er es nennt, „Sekretionsbad der sechs emotionalen



rechte Seite unten:  
Marguerite Humeau,  
*The Dead (A drifting,  
dying marine mammal)*,  
2019, Kunststoff,  
Fiberglas, Stahlskelett,  
Installationsansicht,  
23. Sydney Biennale,  
2022. CLEARING New  
York, Brüssel, Beverly  
Hills; unten: Detail



Zustände des Daseins erdacht: Wut, Ekel, Angst, Freude, Traurigkeit und Überraschung.“ Dies sind die sechs Emotionen, die eine künstliche Intelligenz in der Lage ist, zu erkennen. In „576 Tears“ denkt Blas über das Konzept eines Gottes nach sowie über das menschliche Bedürfnis nach einer höheren Macht, an die sich nicht nur Entscheidungen delegieren lassen, sondern von der auch Konzepte wie Schicksalhaftigkeit, Bestimmung und Sinnhaftigkeit abgeleitet werden können.

In einer immer körperloseren Zeit, ist es die Technologie, die den isolierten Körper berührt, transformiert, auflöst.

Aus einem Datensatz von 576 Computergrafikbildern weinender Augen erstellt, die die sechs emotionalen Zustände abdecken, reflektiert Blas mit seiner jüngsten Arbeit nicht nur unser Verhältnis zu digitaler Technologie, die als gottesähnlich stilisiert und empfunden wird, sondern zugleich auch die Mythenbildung des Silicon Valley, welches etwa technische Innovationen wie Algorithmen als undurchdringlich und geheimnisvoll darstellt. „576 Tears“ befasst sich mit der Frage, was Tränen in einer Ära, in der künstliche Intelligenz mit quasi-göttlicher Macht ausgestattet scheint, kommunizieren, symbolisieren und lehren könnten. Was steht hinter unserem Wunsch, KI-Technologien zu schaffen und diesen menschliche Gestalt zu verleihen – ist es das Verlangen, sich selbst zu replizieren, oder die Vorstellung von einem Schöpfer oder Gott?

Blas sagt: „Wie für viele andere brachte die Pandemie Verlust und Trauer in mein Leben. Ich sah oft, wie sich die Tränen auf meinem Gesicht auf den glänzenden Oberflächen meines Telefons und meines Computers spiegelten. In dieser Zeit recherchierte ich religiöse und spirituelle Darstellungen von KI. Besonders angetan war ich von populären Darstellungen der KI als gottähnliches Wesen, das in der Lage ist, Urteile zu fällen und körperliche Transzendenz zu gewähren. Ich begann mich zu fragen, wie ein KI-Gott Tränen empfangen könnte. Sammelt dieser KI-Gott Tränen der Traurigkeit von ausgebeuteten, unterbezahlten Arbeitern, die Bilder für KI-Systeme beschriften, um sie weiterzuentwickeln? Sammelt der

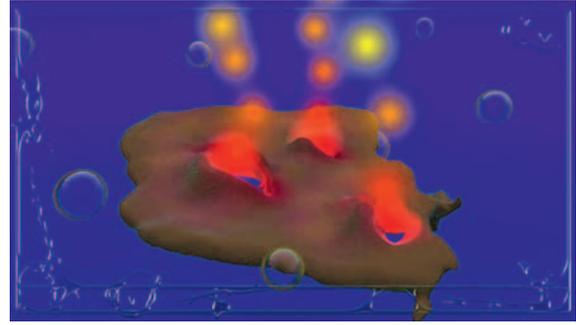
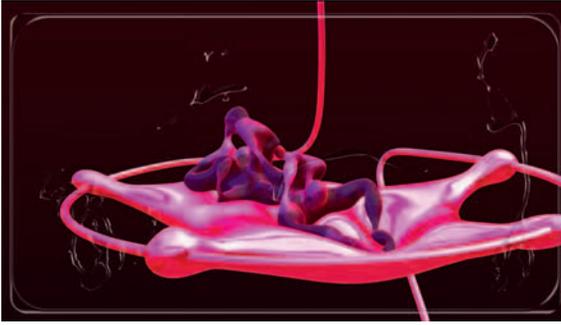
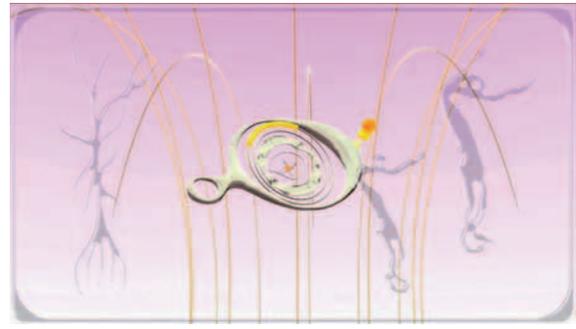
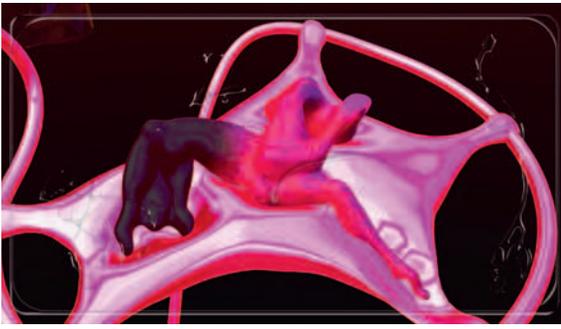
KI-Gott Tränen der ekstatischen Freude von Silicon-Valley-Eliten, die danach streben, die Singularität herbeizuführen und ihre Körper durch technologische Transzendenz zurückzulassen? Sammelt der KI-Gott Tränen der Angst bei denjenigen, die räuberischen KI-Anwendungen wie der vorausschauenden Polizeiarbeit ausgesetzt sind? Sammelt dieser KI-Gott Tränen der Wut von Menschen, die ihre Arbeitsplätze durch KI-Automatisierung verloren haben? Wenn ein KI-Gott Tränen der Wut, des Ekels, der Angst, des Glücks, der Traurigkeit und der Überraschung aufnimmt, lernt er auch, zu weinen. Aber was bedeuten die Tränen eines KI-Gottes und was symbolisieren sie? Wenn Menschen zu Göttern weinen dürfen, für wen oder was sind dann die Tränen eines KI-Gottes?“

In einer großen Bewegung der Verflüssigung, die unsere digitalen Medien anstrengungslos zu ermöglichen scheinen, und die wir als selbstverständliche Alltagserfahrung nahezu bewußtlos in unser Leben integriert haben – als formwandelnde Bilder und schmelzende, sich endlos wandelnder Körper, als quecksilbrige Genderformen und die elastischen Proportionen der Virtual Reality – läuft vieles, was bislang in unverbundenen Sphären zu existieren schien, plötzlich ineinander über. Social Media wiederum sorgen dafür, dass alltägliches Erleben und mediale Repräsentation zunehmend symbiotisch miteinander verbunden scheinen, wodurch nicht zuletzt auch der Begriffs- und Bezugsrahmen dessen, was als bildende Kunst gilt, durchlässig wird und sich nachhaltig verändert.

#### FORMWANDLER

Die Konstante und das Zentrum in zahlreichen dieser Verschiebungen aus Digitalität und IRL ist der menschliche Körper. Die französische Künstlerin Marguerite Humeau verbindet in ihren Skulpturen das Elastische digitaler Erfindung mit biomorpher und anthropomorpher Körperlichkeit.

Am Beginn des Jahres 2022 schrieb sie auf ihrem Instagram Account: „This year there will be elixirs grown and ready to melt, shifting body temperatures and drops of water...“ Auch ihre gegenwärtig auf der Venedig-Biennale gezeigten „Migrations“ sind fließende Körper zwischen Mensch und Tier, Kunststoffen und natürlichen Materialien wie Algen,



Seetang, Knochen. Sie könnten Organe sein oder Laborschöpfungen. Humeau schaut auf das Wachsen, Fließen und die stete Wandlung des Lebendigen, egal welchen Ursprungs: ihre Aluminium-Skulptur „Rise“ ist Pflanze, Tier und 3-D-Rendering zugleich, könnte aber mit ihrer übernatürlichen Größe ebenso ein Wesen aus der Zukunft oder einer längst vergessenen Vergangenheit sein.

Auch ihre futuristischen „Meeres-säuger“-Arbeiten „The Dead (a drifting, dying marine mammal)“; gezeigt in einem verdunkelten Raum auf der Sydney Biennale, der an den Grund des Meeres erinnerte, waren zugleich Mensch, Tier, Amöbe und digital geformte Erfindung. Vielleicht sind Humeaus Wesen Angehörige jener neuen Spezies, eine folgerichtige und logische Weiterentwicklung des Menschen, die Donna Haraway „Symbionten“ nannte?

#### DIE APPARATUREN DES LEIBES

„Ich betrachte mich als Cyborg,“ sagt Tishan Hsu. „Wir bewegen uns seit Jahrzehnten in den Bereich dessen hinein, was wir Science-Fiction nennen. Es geschieht nur so nahtlos, dass wir es kaum wahrnehmen.“ Der 1951 geborene, in New

York lebende Künstler mit chinesischen Wurzeln, der Architektur am Bostoner MIT studierte, hat lange warten müssen, bis er mit der Präsentation seiner Arbeiten auf der von Cecilia Alemani kuratierten Venedig Biennale in der tatsächlichen Tragweite seines Werkes von einem größeren Publikum erfaßt wurde. In Hsus erster institutioneller Einzelausstellung „Liquid Circuit“ in den USA, die in 2020/2021 in Los Angeles und New York zu sehen war, wurde deutlich, wie sehr mit seinen ab den 1980er Jahren entstandenen Arbeiten seiner Zeit voraus war. Mit dem Titel „Liquid Circuit“ zeigt sich Hsu angebunden an den poststrukturalistischen Diskurs der 1980er und 1990er Jahre, welcher das Verschmelzen menschlicher Physis mit der digitalen Technologie imaginierte. „Werden wir nicht (...) den Ausschluß, die Stilllegung einer menschlichen Physiologie erleben, die man angesichts der Glanzleistungen der intraorganischen Nanotechnologien für endgültig überflüssig hält?“ fragte etwa der französische Philosoph Paul Virilio in seinem programmatischen Buch „Die Eroberung des Körpers“.

Hsus Arbeiten beschäftigen sich mit unserer symbiotischen Nähe zu den Apparaturen digitaler Technologie – und ihr

Kumbirai Makumbe, *Living Doesn't Mean You're Alive (LDMYA)*, 2021, Videostill, Courtesy: die Künstler\*innen und Dateagle Art & Herveisions, produziert für *Control The Virus Vol 3*



Tishan Hsu, *Blue Interface*, 2019–2021, Inkjet-Print, Stahlgerüst, Silikon auf Aluminium, Foto: Roberto Marossi

langsames Diffundieren in den Körper hinein. Gesicht und Gliedmaßen schmelzen ein in die Oberflächen der Screens; wir tauchen in sie ein und die Technologie in uns, um uns auf zellulärer Ebene zu verändern. Hsus Arbeiten verweisen auf die mögliche Auflösung des Körpers; seine Diffusion in die Bildschirme. Hsu transponiert das Verschmelzen aus Körper und Technologie als sinnlich erfahrbare Realität in seinen Arbeiten, die heute ob ihrer Aktualität erstaunen. Im Zusammentreffen aus Vergangenheit und Zukunft in Hsus Werk entstanden, aus heutiger Sicht betrachtet, ebenso skurrile wie visionäre Prognosen für das Jetzt. In einer immer körperloseren Zeit ist es die Technologie, die den isolierten Körper berührt, transformiert, auflöst. Wir erinnern, vermissen oder begehren wir menschliche Nähe kaum noch, während wir, zunehmend entfernt voneinander, auf unsere Screens starren.

An die Stelle realer physischer Präsenz scheint allmählich das zu treten, was Paul Virilio „mediatische Nähe“ nannte. Er entwarf die Vision eines digital kurzgeschlossenen, physisch stillgelegten

Körpers, und schilderte das dauerhafte Online-Sein als einzig mögliche Existenzform in einem nie endenden Datenstrom. Was damals nach Science-Fiction klang, hat Tishan Hsu in nach wie vor gültige Bilder gefaßt: Ideen und Apparate für eine bequem im Liegen verbrachten Zukunft, in der wir von unseren Daten-Sarkophagen aus in eine digitale Welt schauen, und dabei den eigenen Körper nicht nur nicht mehr spüren, sondern irgendwann auch nicht mehr brauchen.

#### DIE SCHMELZENDE HAUT

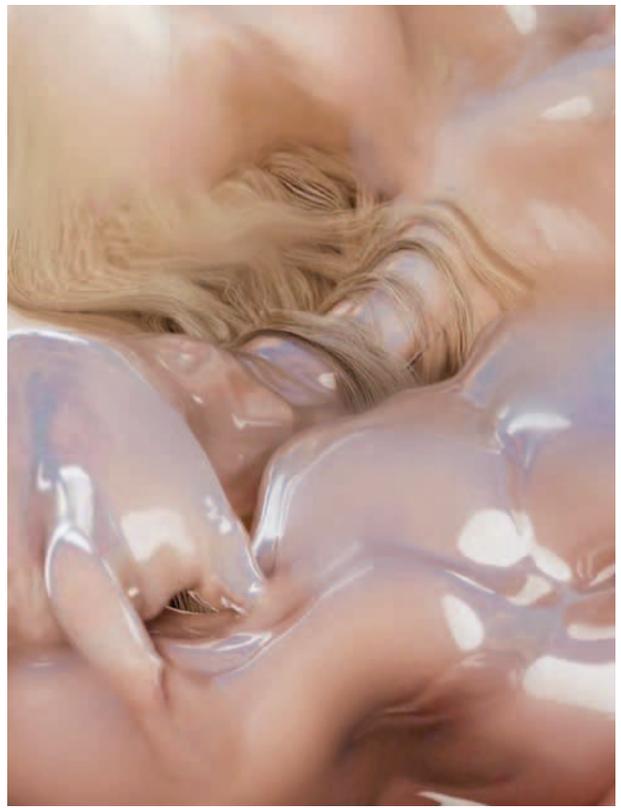
Einen radikalen Schritt weiter in Richtung digitaler Verflüssigung des Ich geht die 1984 geborene, österreichische Künstlerin Christiane Peschek. Sie dringt mit ihrer Praxis einer, wie sie es nennt, „fluiden Selbsterweiterung“ in einen visuellen Bereich vor, in dem Körper, Gallert, Innen und Außen miteinander zu verschmelzen scheinen. Sie löst die sterbliche, anfällige, menschliche Körperlichkeit auf in organischem anmutende, glänzende Zellberge, Schleimhäute, Hautgebirge, Wülste und

Blasen auf. Eine digitale, anthropomorphe Ursuppe, in der alles undurchdringlich miteinander verbunden ist. Die vagen organischen Gebilde ihrer, wie sie es nennt, „digitalen Retuschen“ wirken weich, glänzend, pulsierend, amorph, transgressiv, unendlich beweglich und modulierbar. Oberflächen ohne Alterung, ohne Geschlecht. Sie scheinen so die Zukunft des Körpers vorwegzunehmen: symbiotisch mit anderen Arten verbunden, durchzogen und durchpulst von hochempfindlichen Sensorien, jenseits von Geschlechtszuschreibungen, Binari-tät, Verfall. Peschek träumt einen transgressiven, expansiven Traum vom Sein, in dem nicht nur fließende Übergänge vom physischen zum digitalen Körper möglich werden, sondern sich auch der alte Menschheitstraum von der Erlösung von unserer sterblichen, starren, verletzlichen Hülle zu erfüllen scheint.

Die in London lebenden Künstler\*innen Kumbirai Makumbe stellen in Ihrer Arbeit die unausweichlichen Fragen, die eine Vision wie die Vision Pescheks transzendieren und die in einer Zeit des möglichen „Danach“ des Humanen relevant werden könnten: was geschieht, wenn die Er-Lösung des Menschen von seiner sterblichen Hülle Realität wird und unsere Körperlichkeit sich auflöst im Datenstrom?

Makumbe sprechen in der webbasierten Arbeit *Living Doesn't Mean You're Alive (LDMYA)* von einem einst menschlichen „Infomorph“, der im Cyberspace lebt und seine Körperlichkeit zu vermissen beginnt. Er erinnert sich an das, was er früher hatte, und schätzt gleichzeitig seine neuen Fähigkeiten. Die Arbeit befragt die emotionalen Aspekte der menschlichen Emanzipation vom Körper und der Verwandlung in einen virtuellen Informationskörper, der über Selbstbewusstsein und Empfindungsvermögen verfügt. Innerhalb dieses technologisch ermöglichten Übersetzungsprozesses wird vieles an Fähigkeiten gewonnen – doch was geht dabei verloren? Und ist das, was verloren geht, von Bedeutung?

Kumbirai reflektieren die Nuancen des Verlusts der eigenen Körperlichkeit im Verhältnis zu dem, was in unserem Streben nach Fortschritt verloren geht, besonders wenn es um Transformation geht. Ihre Arbeit ist eine Erkundung der emotionalen Besonderheiten des Seins im Prozess der Veränderung selbst. Was



steht hinter der Sehnsucht, sich von der Anfälligkeit und den Grenzen des biologischen Körpers zu emanzipieren? Ist es der Körper selbst? Oder war es die Erfahrung, einen Körper in einem bestimmten Kontext zu bewohnen?

Kumbirais Alter Ego spricht in „LD-MYA“ über die Dinge, die es vermisst: Wärme, die Nähe eines anderen, die Berührung von Haut. In dieser Arbeit wird eindringlich danach gefragt, was die Vision einer neuartigen, mit dem Digitalen symbiotisch verbundenen „Menschlichkeit“ ausmacht und was möglicherweise verloren geht in den Phantasmen von Entgrenzung und Ekstase im Virtuellen und der Auflösung der Physis in den flüssigen Datenströmen des Digitalen.

Christiane Peschek,  
no. 4, *retouch on digital body*, UV-Print auf Marmor, 2022  
Courtesy: die Künstlerin und SANATORIUM, Istanbul

[www.upprojects.com/projects/576-tears](http://www.upprojects.com/projects/576-tears)  
[www.labiennale.org/en/art/2022/milk-dreams/tishan-hsu](http://www.labiennale.org/en/art/2022/milk-dreams/tishan-hsu)  
[www.biennaleofsydney.art/participants/marguerite-humeau](http://www.biennaleofsydney.art/participants/marguerite-humeau)  
[www.museum-joanneum.at/kunsthaut-graz/ausstellungen/ausstellung-gen/events/event/10950/faking-the-real](http://www.museum-joanneum.at/kunsthaut-graz/ausstellungen/ausstellung-gen/events/event/10950/faking-the-real)  
[www.controlthevirus.art/artists/kumbirai-makumbe](http://www.controlthevirus.art/artists/kumbirai-makumbe)