

Digitale Bilder sind fluid. Sie sind wandelbar, prozessual und durchlässig, transzendieren und hinterfragen Identitäten, brechen Kategorien auf oder verflüssigen starre Raumkonzepte. Die modernen, westlichen Ordnungssysteme Natur, Mensch und Kultur werden im digitalen Bild stets neu verhandelt und dekonstruiert. Dieses Heft nähert sich aus multiplen Perspektiven dem Phänomen des fluiden digitalen Bildes, das die analoge Welt kommentiert, kritisiert und prägt.

# Fluidität

Reihe  
Begriffe des  
digitalen Bildes



# Fluidität



Herausgegeben von  
Hanni Geiger  
Julian Stalter

München, 2023  
Open Publishing LMU



# Inhalt

Danksagung	5
Einleitung	7
Fluide Ordnung: Neuronale Netze als künstlerische Werkzeuge der De-Klassifikation	13
Das fluide Menschenbild. Digitale Ver- und Entkörperungen im Dazwischen	31
Fluide Architektur	51
On Bias and Interconnectedness – a Conversation about Fluidity with Entangled Others Studio	69



## Danksagung

Wir möchten unsere Dankbarkeit und Anerkennung für alle Beteiligten am vorliegenden Heft „Fluidität“ zum Ausdruck bringen. Ohne deren wertvolle Beiträge, Engagement und Expertise wäre dieses Projekt nicht möglich gewesen. Ein besonderer Dank geht an Tenuh Arte, Sofia Crespo, Ilgin Eke, Entangled Others, Rainer Hörmann, Ben Kamis, Hubertus Kohle, Moritz Niederschweiberer und Ricarda Vollmer.



## Das fluide Menschenbild. Digitale Ver- und Entkörperungen im Dazwischen

Schon 1995 meinte der Medienkünstler Stahl Stenslie zu erkennen: „Der Körper der Zukunft ist der schizoide Körper, der launische und flüssige Ausdruck von multiplen Ichs.“<sup>1</sup> Seine Prognose würde sich im Laufe der folgenden Jahre in einem digitalen, global verfügbaren Massenmedium verwirklichen, das eine fluide, ergo Flüssigkeiten oder Gasen<sup>2</sup> entsprechende Körper- und Wesensmodellierung begünstigt. Was die postmoderne Philosophie und Kulturwissenschaft mit der Verabschiedung modernistischer Einheits- und Universaldiskurse, der Technokratie und Eugenik zugunsten einer Bewusstseins- und Daseinsrelativität, der Veränderbarkeit und Vielfalt des Menschen theoretisch einleiteten, findet in seinen fließenden virtuellen Darstellungen als gesellschaftliche Metaphern seinen praktischen Ausdruck. Im digitalen Medium stellen Raum und Zeit für Körper keine fixen Kategorien dar: Weder halten sie sich lange an einem „Ort“ auf, unterliegen damit einem zeitgleichen „Überall“, noch sind sie in ihrer Inkonsistenz und Liquidität räumlich formgebend. Im Netz bewegen und verändern sie sich unentwegt, sind damit kurzlebig und vorübergehend, dynamisch und prozessual, werden geteilt, manipuliert, adaptiert, kopiert, reformuliert – transformiert. Materielle wie auch konzeptuelle Hindernisse überwinden sie mit Leichtigkeit, sind damit in jeglicher Hinsicht entgrenzend und Kategorien sprengend, hybrid, mehr- und uneindeutig, vielschichtig, abweichend und

1 Stahl Stenslie: Vernetzung des Fleisches. In: Kunstforum International, Bd. 132 (Die Zukunft des Körpers I), 1995/96, S. 178-187, hier S. 178.

2 Laut Duden gilt „Fluid“ als zusammenfassende Bezeichnung für Flüssigkeiten, Gase und Plasmen. Das Adjektiv „fluid“ wird aus dem Lateinischen abgeleitet und meint die Eigenschaft, flüssig zu sein, zu fließen, zu strömen.

divers. In ihrer Instabilität bringen die digitalen Körperbilder auch das aufklärerische Konzept der Authentizität oder Echtheit als Subjektivierungsform ins Wanken. An die Stelle des Originals oder des Ursprünglichen, dessen Autorität sich in einem statischen „Sein“ begründet, tritt ein „Werden“ – ein migrierendes, gleitendes, plurales, transitorisches, ubiquitäres und endlos modellierbares „Datensatz-Ich“: die Identität als fortwährende Konstruktion. Neben der Unterhaltungsindustrie, dem Marketing und den sozialen Netzwerken dient besonders die digitale Kunst seit ihrer Befreiung vom Regelkanon der fluiden Selbsterkundung.<sup>3</sup>

Der folgende Beitrag möchte Schlaglichter auf die unbeständigen Gesellschaftsentwürfe von Künstler\*innen, Theoretiker\*innen und anderen Schaffenden im Virtuellen seit der Verwendung des Computers als Standardgerät werfen. Bei der Befragung visueller Aushandlungen des gegenwärtigen oder zukünftigen fluiden Menschen und seines Verhältnisses zur zunehmenden Verflüssigung moderner Doktrinen und Strukturen ist auf den jeweiligen Entstehungs- und Wahrnehmungskontext solcher Bilder zu achten. Neben der postmodern gerahmten, utopisch wie dystopisch verhandelten Verschmelzung des Menschen mit seinen Technologien ist ebenso die Kritik am westlich geprägten Humanismus und die mit ihm in Verbindung stehende gegenwärtige sozio-ökologische Krise mitsamt den Zweifeln am Anthropozentrismus zu berücksichtigen. Ein genauer Blick auf die Werkzeuge, Akteur\*innen, Räume und Systeme, Perspektiven und Bedeutungszuschreibungen dieser kontinuierlich verformbaren Körper im Digitalen soll schließlich eine Annäherung an die (ebenso fluide?) epistemische Dimension fließender Menschenbilder im Digitalen ermöglichen.

3 Vgl. Lionel Trilling: *Sincerity and Authenticity*, Cambridge (Mass.) 1971.

## Digitaler Cyborg: die utopisch verflüssigte Mensch-Maschine

Seit den 1980er Jahren loteten Romane und Filme des Cyberpunk, einer Art der Science-Fiction, Möglichkeiten der Digitalisierung für neue Daseinsformen aus.<sup>4</sup> Jenseits der tradierten Vorstellungen von menschlicher Natur tauchten Körper mit eingebauten Waffen, Kameras und Mikrochips oder gänzlich virtuelle Existenzwesen auf, als deren Bestandteil der Mensch nur noch als Software-Programm oder Avatar funktionierte.<sup>5</sup> Die von der feministischen Biologin und Wissenschaftstheoretikerin Donna Haraway 1985 geprägte Denkfigur des Cyborg, ein Hybridwesen zwischen Mensch und Maschine, wurde zur Leitfigur der vielfältigen Auslotungen körperlicher wie geistiger Grenzen des Homo Sapiens in einem von Wissenschaft und Technologie geprägten Zeitalter.<sup>6</sup> Das digitale Medium erwies sich in der frühen Phase seiner Verbreitung als besonders ergiebig für kreative Szenarien rund um die Verbesserung des Menschen durch seine Verbindung mit Technik, wie im Folgenden gezeigt werden soll.

Im Jahr 1984 brachte Regisseur James Cameron seinen ersten Terminator-Film in die Kinos, die epische Erzählung von einem fast unzerstörbaren Maschinenkörper als Universalwaffe, die sich selbst immer wieder neu zu erschaffen und zu reparieren in der Lage war, während sie unaufhaltsam durch ein menschenbefreites Schlachtfeld marschierte. Mit dem Einsatz digitaler Spezialeffekte ab dem Folgefilm *Terminator 2 – Judgement Day* im Jahr 1991 überführte Cameron seine bisher aus technischen und fleischlichen Einzelkomponenten zusammengesetzten Cyborgs in ein nahtlos ineinander über-

4 Vgl. Ursula K. Heise: *Nach der Natur. Das Artensterben und die moderne Kultur*, Berlin 2010, S. 128.

5 Vgl. ebd.

6 Dieser rein technoutopische, transhumanistische Ansatz bedingte allerdings eine überwiegend einseitige Auslegung von Haraways emanzipatorisch gedachtem Cyborg-Konzept, welches in seiner Gänze als Symbol für die technische, soziale und politische Absage an konventionelle Vorstellungen von Geschlechtern, Hautfarbe und Machtverhältnissen gedacht war. Vgl. Donna Haraway: *A Cyborg Manifesto: Science, Technology, and Socialist-Feminism in the Late Twentieth Century* (1985). In: dies. (Hg.): *Simians, Cyborgs, and Women. The Reinvention of Nature*, New York 1991, S. 149-181; deutsche Ausgabe: *Donna Haraway: Ein Manifest für Cyborgs. Feminismus im Streit mit den Technowissenschaften*, übers. von Fred Wolf. In: dies.: *Neuerfindung der Natur. Primaten, Cyborgs und Frauen*, hg. von Carmen Hammer und Immanuel Stieß, Frankfurt am Main 1995, S. 33-74.

Abb. 1a und b, T-1000, Terminator 2-Judgement Day, Action/ Sci-Fi-Film (Filmstills), 1991, 3D-Computeranimation, ©James Cameron, aus: George E. Turner: Terminator 2: Judgement Day – For FX, The Future Is Now, 04.11.2019, <https://ascmag.com/articles/terminator-2-fx> [Stand 01/2022]



gehendes Dasein zwischen Mensch und Metall (Abb. 1). Die Figur des Terminator-Prototypen T-1000 – als „Infiltrator“ von Skynet aus der Zukunft geschickt worden, um John Connor<sup>7</sup>

<sup>7</sup> John Connor ist im Film der zukünftige Anführer der Menschheit im Kampf gegen die von der künstlichen Intelligenz Skynet kontrollierten Maschinen. Vgl. Ian Failes: The tech of „Terminator 2“ – an oral history, 23.08.2017, <https://vfxblog.com/2017/08/23/the-tech-of-terminator-2-an-oral-history/> [Stand 02/2023].

zu töten – wird im Film als sogenannter „Nanomorph“ präsentiert, der dank seiner „mimetischen Polylegierung“ die molekulare Struktur von allem, was er berührt, scannen und visuell nachahmen kann. Mittels 3D-Computeranimation und der damals neuen visuellen Tools „make sticky“ und „body sock“<sup>8</sup> konnte die Figur konstant zwischen flüssigem Metall und dem Aussehen nachgeahmter Menschen changieren sowie materielle Hindernisse spielerisch überwinden. Reparaturen oder eine gänzliche Wiederherstellung nach einem größeren Zwischenfall waren für dieses Modell kein Problem, solange es genügend metallisches Material wieder zu seiner Grundmasse hinzufügen konnte. Das fluide digitale „Menschen“-Bild präsentiert sich hier als CGI-Morph, als filmischer Spezialeffekt, welcher seit den frühen 1990er Jahren zunehmend über Computerprogramme anstelle von Schnitten die Verschmelzung zweier Formen ohne scharfe Übergänge feierte. Die sich weich vollziehende Hybridisierung organischer und anorganischer Daseinsformen löst Strukturen auf, ist uneindeutig und transitorisch. Weder können Texturen und Bedeutungen klar ausgemacht werden, noch ist deren anhaltende Mutabilität zeitlich oder gar räumlich definierbar. Es ist die digitale, perfekt umgesetzte Verblendung von Mensch und Maschine, die den – zugegebenermaßen bösen – Superhelden einer neuen Zeit ankündigt.

Das hier gezeigte frühe Beispiel eines digital verflüssigten Mensch-Maschine-Körpers zählt zu einer Reihe von filmischen Werken, die unabhängig von den angewandten Darstellungsmethoden allesamt die Auflösung der Ordnungen Mensch und Technik<sup>9</sup> im Sinne der philosophischen Denkrichtung des Transhumanismus zelebrierten. Die Idee von der Erweiterung beziehungsweise Potenzierung menschlicher Fähigkeiten im Physischen wie Geistigen über die Anwendung technologischer

<sup>8</sup> Vgl. ebd. Die digitalen Effekte im Film verantwortete die Agentur Industrial Light & Magic.

<sup>9</sup> Als wichtiger Vorläufer späterer Auslotungen von Natur-Technik-Hybridisierungen im Film sei Ridley Scotts Verfilmung des Romans *Do Androids Dream of Electric Sheep?* (1968) von Philip K. Dick unter dem Titel *Blade Runner* (1982) genannt. Unter dessen Einfluss stehen nahezu alle späteren Mensch-Maschine-Fantasien der Unterhaltungsindustrie, auch jene mit digitalen Spezialeffekten: neben der vierteiligen Terminator-Reihe (1984–2009) zählen u. a. Paul Verhoevens *RoboCop* (1987) und dessen Neuverfilmung von José Padilhas (2014), die Matrix-Filme (1999–2021), Steven Spielbergs *AI* (2001), Alex Proyas' *I Robot* (2004), James Camerons *Avatar* (2009) und Alex Garland's *Ex Machina* (2014) dazu.

Verfahren hat eine lange Tradition in Wissenschaft wie Kunst, erlebte aber mit den Anfängen computerbasierter Gestaltung einen enormen Auftrieb.<sup>10</sup>

## Fluide Körperdysmorphien<sup>11</sup>

Mit den ins Bewusstsein rückenden Risiken des Internets und der aufkeimenden digitalen Entzauberung machte sich eine wachsende Skepsis gegenüber der Idealisierung organisch-technischer Verflüssigungsstrategien breit; an die Stelle der bis dato hauptsächlich in der Science-Fiction verherrlichten Cyborgs trat eine dystopische Mensch-Maschine-Hybridisierung, die vornehmlich in der Kunst der digitalen Fotografie verhandelt wurde.

Das Künstlerduo Aziz + Cucher bedient sich in der Reihe *Dystopia* (1994–1995) des Bildbearbeitungsprogramms Adobe

<sup>10</sup> Der Transhumanismus wurde vom Biologen Julian Huxley in den 1930er Jahren begründet, doch lässt sich diese Form der utopisch imaginierten Korrektur der menschlichen Unvollkommenheit auf die weit zurückgehende Geschichte der technischen Errungenschaften und das reziproke menschliche Verhältnis zu seinen Gerätschaften zurückführen. In der Kunst des frühen 20. Jahrhunderts, etwa jener der Futuristen, wird die menschliche Verbesserung durch Technik visuell verhandelt: Die Künstler besangen die Verschmelzung des Körpers mit der Dynamik, Geschwindigkeit und den Motorengeräuschen der Großstadt. In den 1950er Jahren kündigte die kybernetische Kunst das Interesse am Phänomen Computer als späteres Massenphänomen an und löste die Verflüssigung der Begriffe Autorschaft und Publikum, Kunst und Technologie, Kreativität und Programmierung aus. Mit Stelarc's Biohacking-Eingriffen in den menschlichen Körper, u.a. mittels netzwerkbasierter künstlicher „Prothesen“, welche der Philosoph Vilém Flusser 1994 „in den Dienst des Nervensystems“ zu stellen bestrebt war, verlagert sich der transhumanistische Ansatz zunehmend in den Bereich der sich virtuell manifestierenden Entgrenzung zwischen Mensch und Maschine zugunsten seiner Verbesserung. Vgl. dazu u. a. Vilém Flusser: Vom Subjekt zum Projekt. Menschwerdung, hg. von Stefan Bollmann und Edith Flusser (Schriften, Bd. 3), Bensheim und Düsseldorf 1994, S. 95.

<sup>11</sup> Der Begriff „Dysmorph“ geht auf das Altgriechische zurück und meint wörtlich eine „Fehlgestaltung“ im Gegensatz zum Suffix „-morph“, welches für Gestaltgebendes, Formendes steht. In der Medizin wird unter einer Körperdysmorphen Störung eine Körperbildstörung verstanden, eine pathologische Beschäftigung der Betroffenen mit einem wahrgenommenen Mangel im Aussehen, der nicht offensichtlich ist oder von anderen Menschen nur gering wahrgenommen wird, was zu einer Verzweiflung oder Beeinträchtigung der sozialen, beruflichen, akademischen oder anderweitigen Funktionsfähigkeit führen kann. Vgl. Katharine A. Philipps und Dan J. Stein: Körperdysmorphie Störung (Juni 2018). In: MSD Manual, <https://www.msmanuals.com/de-de/profi/psychische-st%C3%Bbrungen/obsessiv-zwanghafte-und-verwandte-st%C3%Bbrungen/k%C3%Bbrperdysmorphie-st%C3%Bbrung> [Stand 12/2021]. Der Begriff des Dysmorphen in Verbindung mit dem Werk von Aziz+Cucher geht auf die Galerie Widewalls zurück. Vgl. Jaqueline Clyde: Aziz+Cucher, 16.03.2016, <https://www.widewalls.ch/artists/aziz-cucher> [Stand 12/2021].

Photoshop<sup>12</sup>, welches es, anders als in der Unterhaltungsbranche üblich, in erster Linie als technisches Verfremdungs- und weniger als Korrekturwerkzeug einsetzte (Abb. 2). Das zeigt sich insbesondere in der Eliminierung der Augen, Mäuler, Nasen und Ohren der abgelichteten Personen. Die einstigen, zur Kommunikation, Nahrungsaufnahme und Atmung notwendigen Öffnungen werden mit einer künstlich gewachsenen Hautschicht abgedeckt und weich verblendet. Die verschlossenen Gesichtsoffnungen verweisen in ihrer beklemmenden Wirkung auf die Kehrseite der technologischen Errungenschaften, die den Menschen zwar global zu vernetzen, aber auch in die Isolation und Einsamkeit zu treiben vermögen, die Sphären des Privaten und Öffentlichen miteinander verbindend und zugleich trennend.<sup>13</sup> Bezeichnend erscheint in diesem Zusammenhang die von Aziz + Cucher angewandte Technik des Morphings, um fließende Übergänge von Bildelementen zu erzeugen. Das Photoshop-Werkzeug „healing brush“ verblendet hier ganz im Sinne seines Namens verschiedene Hautareale weich miteinander. Dies geschieht allerdings nicht, um den natürlichen Körper von vermeintlichen Fehlern oder Schäden zu befreien. An die Stelle der technisch induzierten Reparatur oder Genesung des Körpers trat nun die Inszenierung einer kranken, dysmorphen Kultur in ihrer Verformung oder Fehlgestaltung. Die Bildbearbeitung erschütterte überdies die Konzepte von „Realität“ und „Fiktion“, wobei das Terrain der tradierten Gewissheiten und der sicheren Selbstverortung verlassen wurde. Die einst den analogen Bildern zugesprochene Wahrheit ist in den digital manipulierten Porträts – die kompositorisch auf die Körperhaltungen in den repräsentativen klassischen Porträtfotografien anspielen – der Würdigung von Simulation gewichen. Diese stellte sich fortan als neue, alles erschütternde und einzig verlässliche Wahrheit dar.

<sup>12</sup> Vgl. Clyde 201b (s. Anm. 11).

<sup>13</sup> Vgl. Aziz+Cucher: Nachrichten aus Dystopia. In: Kunstforum International 1995/96 (s. Anm. 1), S. 172-175.

Abb. 2, Aziz+Cucher, Dystopia, 1994-1995, 127x101,6 cm, C-Print, Adobe Photoshop, © Aziz+Cucher, zur Verfügung gestellt von Aziz+Cucher



Anders als die philosophischen Befürworter der poststrukturalistischen Auflösungen stehen Aziz + Cucher in der Tradition von Zygmunt Baumans Kritik an einer sozial aus ihren

festen und Stabilität garantierenden Fugen geratenen „liquiden“ Gegenwart, die aufgrund global-ökonomischer Veränderungen und Beschleunigungen ein hohes Maß an menschlicher Anpassungsfähigkeit einfordert.<sup>14</sup> Der mit einer anomalen digitalen Hautbarriere ausgestattete Mensch scheint in künstlerischer Weise eine Vorankündigung von Baumans Konzept der gesellschaftlichen „Verflüssigung“ im Sinne von Krise zu sein. So zelebrieren die fluiden digitalen Porträts nicht das Freiheitsversprechen hinter den strukturellen Entgrenzungen, sondern verweisen auf die Unschärfe, Unsicherheiten und Verluste gebärende, „unter-definierte“ und „Schwindel erregende“ Grenzenlosigkeit. Das digital erzeugte Dazwischen von Mensch und Technik, von Verbindungen und Trennungen oder Evidenz und Lüge offenbart sich – über einen aus der natürlichen und gesunden Form geratenen digitalen Körper – weniger als Potenzial (man denke an den T-1000) denn als unkomfortables, pathologisches, einem Albtraum gleichendes Dasein.

### Emanzipierte Identitäten im digitalen Fluss

Als die Musikerin Björk 1999 ihr vom Produzenten Chris Cunningham entworfenes Video zum Song *All Is Full of Love* veröffentlichte, war die Begeisterung, aber auch die Irritation über die digitale Inszenierung zweier sich lustvoll vereinender Roboterwesen groß (Abb. 3). Einerseits beeindruckte die Anwendung der CGI-Technik in der Darstellung der gleitenden Bewegungen und die fürsorgliche, liebevolle Art der miteinander verbundenen künstlichen Körper: Das Rucken oder Zucken, das man üblicherweise mit Maschinen in Verbindung brächte, blieb hier aus. Andererseits faszinierte auch der queere Habitus der beiden einander gleichenden Körper, die androgyn und

zugleich feminin akzentuiert waren, mit Björks als Maske stilisiertem Antlitz.<sup>15</sup> Das Subversive an diesen digitalen Körpern ist das Auflösen starrer Kategorien des Menschseins: Nicht nur wird die Grenze zwischen Mensch und Maschine verflüssigt, was besonders eindrücklich über die technisch perfektionierten weichen Bewegungen der Figuren zum Tragen kommt, sondern auch die Auflösung von Geschlechts- und Sexualnormierungen zelebriert.<sup>16</sup> Bezeichnend ist in diesem Zusammenhang, dass im queeren Vokabular die Nachsilbe „fluid“ eine uneindeutige Zuordnung zu Geschlecht und/oder Sexualität wie auch Wandel meinen kann. So steht etwa „genderfluid“ für eine Person, deren Geschlechtsidentität sich ändert, oder „acefluid“ für eine Person, die sich manchmal als asexuell identifiziert, manchmal aber auch als etwas anderes.<sup>17</sup>

Abb. 3, Björk, All Is Full of Love, Video (Videostill), Direktor: Chris Cunningham, 1999, © One Little Independent Records, aus: Wall Street International Magazine: Björk, 05.02.2015, <https://www.meer.com/moma/artworks/50483> [Stand 01/2022]



15 Vgl. Doris Leibetseder: Queere Tracks. Subversive Strategien in der Rock- und Popmusik, Bielefeld 2010, S. 319-320.

16 Vgl. ebd.

17 Vgl. Queer Lexikon: -fluid, 21.09.2020, <https://queer-lexikon.net/2017/06/15/fluid/> [Stand 12/2021].

In Björks Video entfaltet sich Haraways posthumane, ins Digitale und Künstlerische übersetzte Cyborg-Metapher in ihrer sozialkritischen und politischen Dimension und verlässt die Enge der technoutopischen Mensch-Maschine-Interpretationen. Mit der Auflösung der Grenzen zwischen Physikalischem und Nicht-Physikalischem am Ende des 20. Jahrhunderts in wissenschaftlichen und gesellschaftlichen Diskursen können klassische, herrschaftslegitimierende Dichotomien, in denen etwa das Geschlecht (Gender) oder Ethnie Ungleichheiten evozierende Kategorien sind, verabschiedet werden.<sup>18</sup> Stuart Halls 1993 berühmt gewordenes Verständnis von kultureller Identität als fluides, prozessuales und dynamisches Kontinuum schuf die Grundlage für die Kritik an solchen essenzialisierenden Vorstellungen von Identität.<sup>19</sup> Anstelle von Universalismen und Statik traten Differenzerfahrungen wie Brüche, Diversität, Hybridisierungen und Wandel als identitätsbildende Qualitäten zum Vorschein.<sup>20</sup>

Die von Haraway eingeleitete Stärkung marginalisierter Identitäten über Körpermetaphern im Dazwischen denkt die Kuratorin und Autorin Legacy Russell mit ihrem 2020 erschienenen Manifest *Glitch Feminism* in der Gegenwart weiter. In unserer digital-analogen Weltenverschränkung erkennt sie den aus der Internetsprache der 1990er Jahren entnommenen und in die reale Welt übertragenen Begriff „Glitch“ als sozial bedeutsam. Dessen ursprünglich maschinell gedachte Fehlerhaftigkeit beziehungsweise Nicht-Funktionieren setzt sie in Bezug zu den imperial tradierten, „ill-defined“ Bias und Begrenzungen, die Gender, ethnische Zugehörigkeit und Sexualität nachhaltig definiert haben.<sup>21</sup> Mit dem Manifest soll der Glitch zum Vorteil der Marginalisierten gekehrt werden: Mittels kreativer digitaler Techniken und des Internets sollen neue,

18 Neben dem Cyborg als technologisch-organischem Hybriden benutzt Haraway auch die feministische Cyborg-Erzählfigur, die in der deutschen Übersetzung durch die Cyborg gekennzeichnet und von Haraway selbst als weiblich empfunden wird. Vgl. Haraway 1985 (s. Anm. 6) und Sigrid Schmitz: Cyborgs, situiertes Wissen und das Chthulucene. Donna Haraway und dreißig Jahre politischer (Natur-)wissenschaft. In: Soziopolis, 12.07.2016, <https://www.sociopolis.de/cyborgs-situiertes-wissen-und-das-chthulucene.html> [Stand 12/2021].

19 Vgl. Stuart Hall: Cultural Identity and Diaspora. In: Framework, Bd. 36, 1993, S. 222-237.

20 Vgl. ebd.

21 Für den folgenden Absatz vgl. Legacy Russell: *Glitch Feminism. A Manifesto*, London und New York 2020, S. 7-8, 9-14, 18, 39-47 und passim.

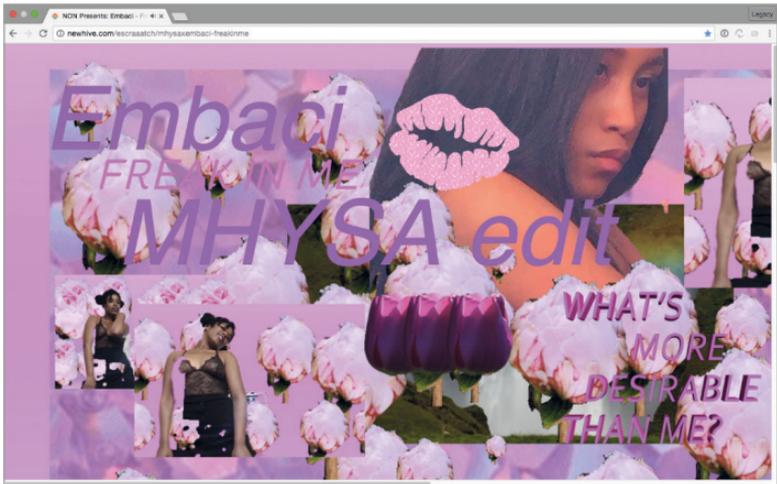
endlos transformierbare und unbeständige „Avatare“ in ihrer „liquiden“, „rutschigen“ oder „entgrenzenden“ Qualität auf das Dazwischen als angestrebte Daseinsform verweisen. Gegenüber der kapitalistisch-globalisierten Gesellschaft, die Körper als Waren vermarkte und auf Rassismus und Frauenfeindlichkeit gründe, böte sich mit den aufgeweichten Körperkonzepten die Chance auf einen emanzipierten Handlungsspielraum im Digitalen als eine Methode des Weltenbaus. Mit Kunstprojekten wie *Wandering/WILDING: Blackness on the Internet* (2016) in der virtuellen Galerie IMT überträgt Russell die Theorie zur fluiden Körper(r)evolution in die Praxis. Durch die Linse verschiedener Schwarzer Künstler\*innen<sup>22</sup> erzählt sie von digitalen Kreativstrategien zur Lösung von den hegemonial auferlegten Körperbildern, die unweigerlich an Abweichungen von weißen, heteronormativen Ordnungsprinzipien geknüpft sind. Die Künstlerin E.Jane bedient sich in ihren webbasierten Arbeiten wie dem Video *Freak in Me* eines Alter Ego, das auf eine überbetonte Schwarze Femme-Ästhetik, den Tanz und die Musik setzt, um auf gängige Strategien der weiß dominierten Massenunterhaltung zu verweisen (Abb.4). Bei aller Kritik an der Exklusivität des Internets<sup>23</sup> wird gerade die virtuelle Galerie zum Ort des Fluiden – dem einzigen Raum, in dem People of Color und non-binäre Personen sich nicht nur frei bewegen und zeigen,<sup>24</sup> sondern auch die ihnen systemisch einverlebte Diskriminierung in ihrer Statik und Undurchlässigkeit aufbrechen und umformulieren können.

22 An der Ausstellung beteiligt waren Niv Acosta, Hannah Black, Evan Ifekoya, E.Jane, Devin Kenny, Tabita Rezaire und Fannie Sosa.

23 Die Teilhabe an Wissensproduktion und -konsum im World Wide Web wird durch ökonomische, soziale, politische oder kulturelle Faktoren bestimmt, zu denen auch Internetzensuren beziehungsweise die Rede- und Meinungsfreiheit, religiöse Restriktionen oder mangelhafte Infrastrukturen zählen, was letztlich zum Ausschluss bestimmter Personengruppen führen kann.

24 Gerahmt wird die Ausstellung von Doreen St. Felix' Essay „The Peril of Black Mobility“, der Baudelaires berühmtem Flaneur, dem Vertreter einer weißen, modernen Bourgeoisie, das Privileg attestiert, „schwebend“, leichtfüßig und vor allem frei und unbeobachtet durch den öffentlichen Raum zu wandern, während „streetside, the would-be black flaneur is always out of place. Black wandering is always already an escape, an a priori wildness“. Aria Dean: *Wandering/WILDING: Blackness on the Internet*, 23.11.2016, <https://www.berfrois.com/2016/11/aria-dean-wanderingwilding/> [Stand 12/2021].

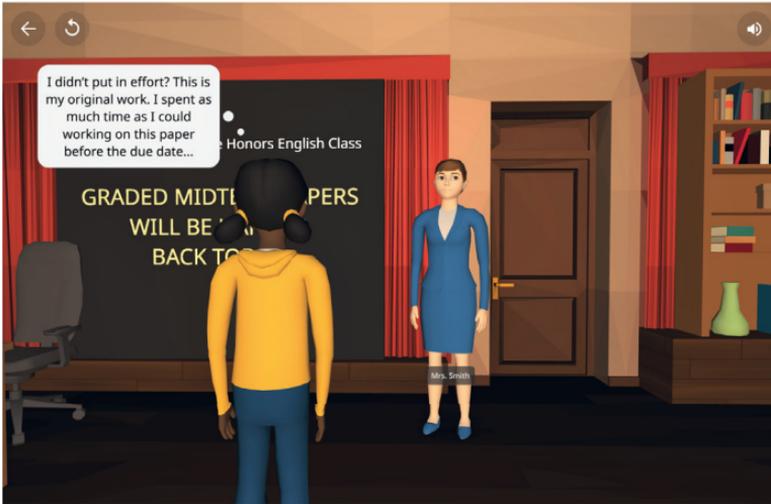
Abb. 4: E. Jane, *Freak in Me*, Video (Videostill), 2016, © E. Jane, aus: E. Jane: Homepage, 2017; <http://www.e-jane.net/> [Stand 01/2022]



Dass hinter diesen (de)konstruierten digitalen Körperbildern und Räumen unbedingt auch deren Agent\*innen und Konsument\*innen auf ihre Fluidität zu befragen sind, zeigt das Massachusetts Institute of Technology (MIT). Mit seinem 2019 präsentierten Virtual-Reality-Spiel *Passage Home VR* setzt es nicht allein, wie bei Russell gesehen, auf die Sichtbar-, sondern auch die „Fühlbarmachung“ marginalisierter Identitäten mittels aktiver Beteiligung (Abb. 5).<sup>25</sup> Im Spiel schlüpfen die Nutzer\*innen regelrecht in die „Haut“ einer afroamerikanischen Schülerin und spüren ihrer diskriminierenden Begegnung mit der Lehrerin nach. Der Ausgang des Spiels wird durch die eigene Navigation und Entscheidungen bestimmt. Das sich über die VR-Brille abspielende Verschwimmen von Simulation und „Wahrheit“, der immersive, visuelle, körperlich und

<sup>25</sup> Für die folgenden Ausführungen zu den Inhalten des Spiels vgl. Danielle Olson: *Social Modeling in Computational Simulations: Racial and Ethnic Identity Representation in Videogames and Virtual Reality Systems*, Dissertation, MIT Juni 2021, <https://dspace.mit.edu/handle/1721.1/139008> [Stand 01/2022], bes. das Kapitel „Passage Home“, S. 91-105.

Abb. 5a und b, MIT, Passage Home VR, Computerspiel (Screenshots), 2019, WebVR/three.js, © Danielle Olson, aus: Passage Home VR, 2019, <https://arts.mit.edu/passage-home-vr/> [Stand 01/2022]



damit als sozial und „echt“<sup>26</sup> empfundene Perspektivenwechsel verweist auf ein entsprechendes Aufweichen von fix geglaubten Zugehörigkeiten, Identitäten und Binarismen vom *Eigenen* und *Anderen/Fremden*. Durch die flexible Einnahme neuer Gesichtspunkte, das „Erkennen der Dinge durch Identifikation mit ihnen“<sup>27</sup> könnten – so die Hoffnung der Spielemacher\*innen – konditionierte Rassismen in ihrer Starrheit zugunsten einer emphatischen Erfahrbarkeit der Welt unterspült werden.

Der Posthumanismus steht allerdings nicht allein im Zeichen der Kritik an einem westlich determinierten Humanismus und seiner bis heute wirksamen Imperialpolitik der Trennung, der Rassismen und Ausgrenzungen. Vor der Folie der sozio-ökologischen Krise zweifelt er grundsätzlich die Berechtigung menschlichen Daseins und seiner Vormachtstellung gegenüber anderen Existenzformen an, wie im folgenden Punkt gezeigt wird.

## Natur-Technik-Kultur-Vernetzungen

Das experimentelle Video *Rank* (2018) von Stefanie Sixt zeigt gemorphte Bild- und Klangaufnahmen von Flüssen, Seen und Meeren (Abb. 6).<sup>28</sup> Die farblich changierenden Bildfragmente scheinen nicht entschlüsselbar, während die mittels Software zur Spektralanalyse und Zeitmanipulation digital verzerrten Töne zugleich verstörend und beruhigend wirken.<sup>29</sup> Das Ergebnis sind ebenso schöne wie rätselhafte, flüssig, instabil und transluzent ineinander übergehende Klang- und Bildwelten, in denen sich Natürlichkeit und Künstlichkeit zugleich manifestieren. Anstelle eines digitalen Avatars betritt der Mensch, nun unsichtbar, als Betrachter und technischer Manipulator diese harmonisch zwischen Kultur, Natur und Technologie oszillierende Welt. Die Negation des menschlichen Körpers

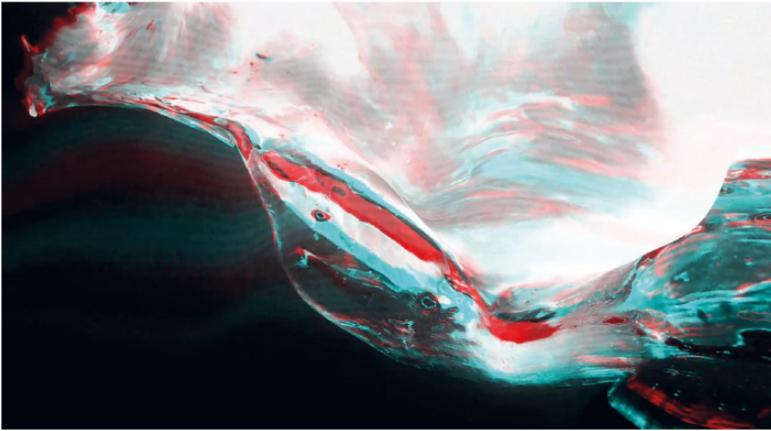
<sup>26</sup> Die postmoderne Idee des verkörperten Wissens (u.a. Michel Foucault) geht von Wissen und Sein aus, welches sich sozial und nicht durch einen Prozess abstrakten Denkens manifestiert. In Hinblick auf den virtuellen Raum bedeutet das, dass die Augen mittels VR-Brille dem Gehirn „reale“ Räume und Bilder suggerieren, womit sie körperlich und geistig als „Wahrheit“ erfahrbar werden. Vgl. Jay David Bolter: Virtuelle Realität und die Epistemologie des Körpers. In: *Kunstforum International* 1995/96 (s. Anm. 1), S. 85-89, hier S. 85-86.

<sup>27</sup> Ebd., S. 89.

<sup>28</sup> Vgl. Stefanie Sixt, *sixt sense: RANK – experimental Video on sound*, 2018, <https://sixt-sense.org/rank> [Stand 01/2022].

<sup>29</sup> Vgl. ebd.

Abb. 6, Stefanie Sixt, Rank, Videoanimation (Videostill),  
Ton: Markus Mehr, 2018, © Stefanie Sixt, sixt sense, zur  
Verfügung gestellt von Stefanie Sixt, <https://sixt-sense.org/rank> [Stand 01/2022]



im Bild beziehungsweise seine Abstraktion über die digital miteinander gemorphten Ordnungssysteme steht für einen Posthumanismus, der sich nicht nur als post-westlich, sondern auch als post-anthropozentrisch artikuliert. Dabei wird endgültig dekonstruiert, was die Poststrukturalisten Jacques Derrida und Michel Foucault schon in den 1970er Jahren begonnen haben: die Verabschiedung des humanistisch geprägten menschlichen Exzeptionalismus mitsamt der von ihm ausgehenden ökologischen Zerstörung.<sup>30</sup> Die formale Uneindeutigkeit, Mutabilität und Beweglichkeit der drei miteinander im digitalen Bild verblendeten Agenten kann als Absage an alle menschengemachten Konstrukte gelesen werden, so auch die Identität: Das jahrhundertlang vom Humanismus geprägte und von François Jullien 2017 demontierte Konzept<sup>31</sup> erweist sich als überflüssig in einer Welt, in der der Mensch kein zentraler Agent mehr ist. Die im zweiten Abschnitt dieses Beitrags

46

30 Vgl. Stefan Herbrechter: Kritischer Posthumanismus und die „Humanities“ der Zukunft, 22.12.2016, <https://www.philosophie.ch/beitraege/highlights/kritischer-posthumanismus-und-die-humanities-der-zukunft> [Stand 01/2022].

31 Vgl. François Jullien: Es gibt keine kulturelle Identität. Wir verteidigen die Ressourcen einer Kultur, Übers. von Erwin Landrichter, Berlin 2017. Vor der Folie der Globalisierung erkennt Jullien in der Veränderung des Wesens der Kultur und plädiert für die gesamtgesellschaftliche Verwendung ihrer vielfältigen Ressourcen.

thematisierte Verflüssigung von Identitäten wird also mit der Verflüssigung des großen modernistischen und hierarchischen Dualismus von Natur und Kultur weitergedacht. Bekannt ist dieses als offen und durchlässig begriffene „Naturkultur“-Körper-Konzept von interdisziplinären Theoretikerinnen rund um Adele Clarke und Donna Haraway, die der Entgrenzung von Mensch, Tier, Maschine und anderen (anorganischen) Wesen mit dem „Kinship“-Prinzip als nicht-natürlicher, alternativer Vernetzungskultur begegnen.<sup>32</sup> Das Potenzial der posthumanen digitalen Menschenbilder zeigt sich hier in der Umkehrung des Gemeinkonsenses von der Arten und Klima zerstörenden menschlichen Technologie, an deren Stelle das technologische Schöpfertum rückt: Mit der digitalen Vermählung von Kultur und Natur kann eine zukunftsorientierte, gar demokratischere Wissensproduktion kreiert werden, die nichtmenschlichen Aktanten und Phänomenen aus ethischen und ökologischen Gründen größeren Spielraum einräumt.<sup>33</sup>

## Fazit

(Bildbearbeitungs-)Software, Computerspiele und das Internet haben unseren Alltag und das Verständnis von Kultur nachhaltig verändert. Die sich in und über diese Werkzeuge und virtuellen Räume manifestierenden hybriden und dehnbaren Avatare stehen in ihrer flüssigen Beschaffenheit, Erscheinung und Bedeutung für eine hyperdynamische Gesellschaft, die schlicht und ergreifend nicht mehr statisch repräsentiert und verhandelt werden kann.<sup>34</sup> Genau genommen, war sie auch nie statisch, wenn man – trotz des menschlichen Begehrens nach Unveränderlichem, Sicherem und Verlässlichem – den Wandel, die Ungewissheit und Instabilität als *conditio humana* (an)erkennt.<sup>35</sup> Vor der Folie der Postmoderne, des Postkolo-

32 Vgl. Donna Haraway: *Staying with the Trouble. Making Kin in the Chthulucene*, Durham (NC) 2016; Adele Clarke: *Making Kin not Population – Reconceiving Generations*, Chicago (Ill.) 2018.

33 Vgl. Herbrechter 2016 (s. Anm. 30).

34 Vgl. Vito Campanelli: *Web Aesthetics. How Digital Media Affect Culture and Society*, Rotterdam 2010, S.222.

35 Vgl. Héla Hecker: *Berührbarkeit als conditio humana. Emotionale Phänomene in Hannah Arendts politischem Denken*, Bielefeld 2021, S.64.

nialismus und Posthumanismus sucht sich die stets mobile Gesellschaft in ihrer Formlosigkeit entsprechende, weder materiell noch zeitlich fixierte Repräsentationen, Räume und Akteur\*innen, in denen bestehende Codes, Normierungen, Ordnungen und Machtverhältnisse gebrochen werden können. Das inkonsistente Verhältnis von Mensch, Maschine und Natur, von Subjekt und Objekt, Kommerz, Technologie und Kunst, von Genres und Medien, Fake und Realität findet demnach im fluiden digitalen Menschenbild seinen genuinen Ausdruck. Die globale Verfügbarkeit der Personal Computer, die Vernetzung privater wie öffentlicher Bereiche, die einfache Handhabung der verschiedenen Werkzeuge wie auch die individuelle wie massenhafte Manipulierbarkeit und Verbreitung des digitalen Bildes erlauben die Formulierung schier unbegrenzter Möglichkeiten dynamischer Selbstwahrnehmung und -darstellung. In Gestaltung, Unterhaltung und Wirtschaft begegnen uns somit dehnbare, Grenzen auflösende, uneindeutige, weiche, vielschichtige, plurale, ephemere, inkonsistente und prozessuale digitale Körper. Dieser zuweilen naive Glaube an die unbegrenzten Möglichkeiten des Selbst gebiert ein multipersonales Universum, an dem sich trotz infrastruktureller, ökonomisch wie politisch bedingter Restriktionen<sup>36</sup> mutmaßlich alle beteiligen können – sozial und kulturell unabhängig, multimedial und transdisziplinär. So scheinen die flüssigen, virtuellen Gesellschaftsentwürfe einen neuen Kulturwert zu generieren – eine Epistemologie des digitalen Körperwissens, die der genuin menschlichen Inkonsistenz eine digitale Entsprechung in Form changierender Agent\*innen, Blickwinkel, Handlungsspielräume, Verantwortlichkeiten und Bedeutungen entgegnet. Egal ob Innovation als Selbstzweck oder gesellschaftlicher Kommentar, Utopien oder Dystopien, Verklärung oder Zynismus: Die fluiden digitalen Menschenbilder verwei-

sen in all ihrer imaginativen, zuweilen positivistischen oder gar futuristisch anmutenden Vielfalt auf die Gefahr von Vereinheitlichungen, Demagogie und der menschlichen Selbstzentriertheit. Mit ihrer Verflüssigung von Technik, Natur und Kultur stoßen sie in Wissenschaft wie Alltag einen wichtigen Diskurs um die soziale wie ökologische Zukunft des Menschen an.

Herausgegeben von  
Hanni Geiger  
Julian Stalter

DFG-Schwerpunktprogramm ‚Das digitale Bild‘



**DAS  
DIGITALE  
BILD**

Erstveröffentlichung: 2023

Gestaltung: Lydia Kähny, Satz: Annerose Wahl, UB der LMU

Creative Commons Lizenz:

Namensnennung - Keine Bearbeitung (CC BY-ND)

Diese Publikation wurde finanziert durch die Deutsche  
Forschungsgemeinschaft.

München, Open Publishing LMU

**DFG** Deutsche  
Forschungsgemeinschaft

**UB** | Universitätsbibliothek  
Ludwig-Maximilians-Universität München

Druck und Vertrieb:

Buchschmiede von Dataform Media GmbH, Wien

[www.buchschmiede.at](http://www.buchschmiede.at)



DOI <https://doi.org/10.5282/ubm/epub.105062>

ISBN 978-3-99152-814-2

Reihe: Begriffe des digitalen Bildes

Reihenherausgeber

Hubertus Kohle

Hubert Locher



Das DFG-Schwerpunktprogramm ‚Das digitale Bild‘ untersucht von einem multiperspektivischen Standpunkt aus die zentrale Rolle, die dem Bild im komplexen Prozess der Digitalisierung des Wissens zukommt. In einem deutschlandweiten Verbund soll dabei eine neue Theorie und Praxis computerbasierter Bildwelten erarbeitet werden.

