



# Studienabschlussarbeiten

Fakultät für Geschichts- und  
Kunstwissenschaften

Liesner, Olivia:

Verkörperungen von Glitch  
Fiktive Figuren, Alter Egos und Avatare in der  
Gegenwartskunst

## **Masterarbeit, Sommersemester 2023**

Gutachter\*in: Stöppel, Daniela

Fakultät für Geschichts- und Kunstwissenschaften

Institut für Kunstgeschichte

Kunstgeschichte

Ludwig-Maximilians-Universität München

<https://doi.org/10.5282/ubm/epub.107592>



# Studienabschlussarbeiten

Fakultät für Geschichts- und  
Kunstwissenschaften

Liesner, Olivia:

Verkörperungen von Glitch  
Fiktive Figuren, Alter Egos und Avatare in der  
Gegenwartskunst

## **Masterarbeit, Sommersemester 2023**

Gutachter\*in: Stöppel, Daniela

Fakultät für Geschichts- und Kunstwissenschaften

Institut für Kunstgeschichte

Kunstgeschichte

Ludwig-Maximilians-Universität München

## Inhaltsverzeichnis:

1. Einleitung und Diskurs	1
2. Die Bedeutung des Glitchs in der zeitgenössischen Kunst	5
2.1. Definition und ästhetische Merkmale des Glitchs	5
2.2. Glitch Art	8
2.3. Die subversive Wirkung des Glitchs	12
3. Glitch als feministische Praxis	16
3.1. Strategien und Ziele des Glitch Feminismus	19
3.2. Cyberfeminismus: Gemeinsamkeiten und Unterschiede	26
4. Verkörperungen von Glitch	30
4.1. Fiktive Figuren und Alter Egos: <i>Juliana Huxtable, Kapwani Kiwanga, E. Jane, Jayson Musson</i>	33
4.2. Avatare und Künstliche Intelligenz: <i>Lil Miquela, LaTurbo Avedon, American Artist, Sondra Perry</i>	38
4.3. Glitch als Kabarett: <i>Sin Wai Kin, Cibelle Cavalli Bastos, boychild</i>	43
5. Fazit	47
6. Literaturverzeichnis	53
7. Abbildungsverzeichnis	56
8. Eigenständigkeitserklärung	61

## 1. Einleitung und Diskurs

Das Aufkommen des Internets hat verschiedene Aspekte der menschlichen Existenz revolutioniert und unsere Methoden des Zugangs zu und der Verbreitung von Informationen, des Handels, der Forschung, der Selbstdarstellung und des Verständnisses unserer Körperlichkeit, des Aufbaus sozialer Beziehungen und der Ausübung unserer beruflichen Tätigkeit verändert. Dieser allgegenwärtige Einfluss hat nicht nur gesellschaftliche Werte und Normen geformt, sondern auch die Art und Weise beeinflusst, wie die Gesellschaft sich selbst und andere und das Individuum seine eigene Identität wahrnimmt.<sup>1</sup> Das Internet hat unauslöschliche Spuren in allen Aspekten unseres persönlichen und politischen Lebens hinterlassen und verschiedene Bereiche und Branchen durchdrungen, darunter auch den Bereich der bildenden Kunst und Kultur.

„Was bedeutet es, wenn wir über das Internet sprechen? Es ist ein physisches Gebilde: eine Reihe von Kabeln, Drähten und Protokollen, die von unterschiedlicher Software und Hardware betrieben werden. Und es ist auch ein soziales und politisches Konstrukt, eine Reihe von sozialen Praktiken und Austauschbeziehungen, die weitreichende Auswirkungen haben“, erklärt Kuratorin Eva Respini.<sup>2</sup> In unserer heutigen Zeit haben sich Virtualität und Simulation zunehmend in unsere sozialen Systeme integriert, mit dem Ergebnis der Verschmelzung und Interaktion zwischen Online- und Offline-Räumen. Diese Verwischung von Grenzen hat sich erheblich auf unsere ästhetische Welt ausgewirkt, da physische Objekte in der Realität nun synthetischen Objekten ähneln können, die für die virtuelle Welt entworfen wurden.<sup>3</sup> Wir sehen uns mit vielfältigen Ausdrucksformen, neuartigen Perspektiven und imaginierten Realitäten konfrontiert, die die grundlegende Natur unserer (Körper-)Wahrnehmungen in Frage stellen.

In einer technologisch fortgeschrittenen Gesellschaft ist die uralte Frage nach der Bedeutung des Menschseins von immenser Bedeutung, insbesondere im Zusammenhang mit dem Internet. Diese Frage gewinnt eine neue Dringlichkeit, da wir zunehmend die langfristigen Auswirkungen menschlichen Handelns auf das

---

<sup>1</sup> Vgl. Respini, Eva: Preface, in: Respini Eva (Hrsg.): Art in the Age of the Internet, 1989 to Today, Boston/New Haven 2018a, S. 11-12, S. 11, Übersetzung OL.

<sup>2</sup> Ebd.

<sup>3</sup> Vgl. Dies.: No Ghost just a Shell, in: Respini Eva (Hrsg.): Art in the Age of the Internet, 1989 to Today, Boston/New Haven 2018, S. 13-41, S. 25.

Wohlergehen des Planeten und das Potenzial nicht-menschlicher Wesensformen erkennen. Darüber hinaus wird mit den rasanten Fortschritten in der Biotechnologie, der Robotik und der Automatisierung das Konzept des Körpers als grundlegender Maßstab und als Rahmen für die kollektive Identität ständig und oft auf unterschiedliche Weise neu bewertet.<sup>4</sup>

In ihrer 2020 erschienenen Publikation *Glitch Feminismus: Ein Manifest* widmet sich Legacy Russel diesen wichtigen identitären Fragen in einem cyberfeministischen Kontext und unter besonderer Einbeziehung queerer, Schwarzer und weiblicher Perspektiven. Hierfür wendet die Autorin die Logik des Glitchs, einer ursprünglich rein technologischen Computer-Störung, die bereits seit den 1990er Jahren im Rahmen der sogenannten Glitch Art in der digitalen Kunst aufzufinden ist, auf den zeitgenössischen feministischen und künstlerischen Diskurs an. Im Bereich der Medientheorie und -archäologie wird die reflexive und subversive Kraft des Glitchs schon seit Jahrzehnten von TheoretikerInnen und KünstlerInnen wie Iman Moradi, Rosa Menkman oder Michael Betancourt beworben. Der Glitch sei nach dieser Auffassung nicht einfach nur als Fehlfunktion, sondern als ein Moment der Störung zu verstehen, der für kreative Zwecke genutzt und umfunktioniert werden kann. Als disruptive Macht könne er vorherrschende Erzählungen über Technologie und Gesellschaft in Frage stellen und diene als Werkzeug des Widerstandes, um normative Machtstrukturen und Kontrollsysteme zu destabilisieren. Russel vertritt die Meinung, dass die Anwendung von Glitch in der Kunst als feministische Praxis zu verstehen sei, die einen Fehler in einem weißen, heteronormativen, binär gedachten und strukturierten System auslösen könne, die Kontrolle über Rasse, Geschlecht und Sexualität unterbreche und somit neue Wege der Auseinandersetzung mit dem digital-physischen Selbst eröffne.

*Glitch Feminismus* ist eine Verschmelzung von persönlichen Erinnerungen, kritischer Theorie, Kunst und Poesie und soll als Korrektiv zu unterdrückerischen Systemen und historischen Narrativen dienen, die versuchen, die vielfältigen und facettenreichen Formen des Seins zu homogenisieren.<sup>5</sup> „Zum einen gelingt Russell eine überzeugende Darstellung einer zeitgenössischen Internetkultur, die sich mit produktiver Nostalgie

---

<sup>4</sup> Vgl. De Blois, Jeffrey: *Hybrid Bodies*, in: Respini Eva (Hrsg.): *Art in the Age of the Internet, 1989 to Today*, Boston/New Haven 2018, S. 154-183, S. 154.

<sup>5</sup> ATM Magazine, *Glitching the "Real"*. An interview of Legacy Russell on cyberfeminism, becoming your avatar, and how refusal transforms the current world order [o. D.], in: <https://www.atm-magazine.com/online/an-interview-of-legacy-russell> (23.07.2023), Abs. 4.

und numerischer List aus früheren Entwicklungsstufen des Mediums neue, komplexe Umgebungen baut, anstatt einfach nur unkritisch abzufeiern, was sich gerade als irgendwie neu und aufregend ausgibt. Zum andern verpasst sie dem dominanten Phänomen der theorieübersäuerten Kunstwerkbeschreibungprosa ein mehr als überfälliges Upgrade“, schwärmt Samir Sellami in der Süddeutschen Zeitung.<sup>6</sup>

Abgesehen von dem großen Beifall, den Russel für ihr Manifest erhielt, kamen auch gegenteilige Standpunkte auf, die unter anderem Bedenken hinsichtlich der Verwendung von Internetjargon und akademischer Terminologie äußerten, da diese ohne beigefügte Erklärungen als exklusiv erscheinen könnte. „Für wen ist dieses Buch also gedacht? Werden diejenigen, die in die Ära der vernetzten digitalen Medien hineingeboren wurden, Glitch Feminismus mit einem bestehenden Verständnis von Feminismus, kritischer Theorie und neuen Medien lesen?“, bemerkt Pauline Nguyen im *Femme Art Review*.<sup>7</sup> Wieder andere empfanden Legacy Russels Begriff des Glitchs als zu vage oder verwirrend, wenn nicht sogar elitär und idealistisch. „Wo fängt der Glitch an und wo endet er? Und wer hat überhaupt die Möglichkeit zu glitchen? Denn auch wenn in der Lebensrealität vieler Menschen das Digitale real und das Reale digital geworden sind, so gibt es natürlich auch in der Verteilung dieser Ressource massive Ungleichheiten. Nicht alle haben die gleiche Möglichkeit, in einer Praxis des Glitchens zu partizipieren und sich mit anderen geglitchten Körpern zu vernetzen“, so Johanna Marie Egermann für das Online-Magazin *re:visions*.<sup>8</sup> In ähnlicher Weise kritisiert Zoey Hurley Russels Theorie in *Postdigital Science and Education* als „kurzfristigen idealistischen Ansatz, der sich der Auseinandersetzung mit den Ursachen und der Materialität sozialer Ungleichheiten entzieht.“<sup>9</sup>

In ihrem Manifest wendet Legacy Russel die Idee des Glitchs erstmals konkret auf Menschen und Handlungen an. Während die Medientheorie die physischen Möglichkeiten von Glitches nur gestreift hat, wie etwa in Iman Moradis Dissertation

---

<sup>6</sup> Sellami, Samir: Legacy Russells Manifest "Glitch Feminismus": Zweite Haut [28.02.2022], in: Süddeutsche Zeitung, <https://www.sueddeutsche.de/kultur/feminismus-legacy-russell-literatur-1.5536537> (22.07.2023), Abs. 13.

<sup>7</sup> Nguyen, Pauline: Glitch Feminism by Legacy Russel, in: *Femme Art Review*, <https://femmeartreview.com/2021/10/25/glitch-feminism-legacy-russell/> (22.07.2023), Abs. 9, Übersetzung OL.

<sup>8</sup> Engemann, Johanna Marie: Kill the Binary, Long Live the Glitch? Über Legacy Russells Glitch Feminismus, in: *re:visions*, <https://revisionsjournal.de/Kill-the-Binary-Long-Live-the-Glitch> (22.07.2023), Abs. 8.

<sup>9</sup> Hurley, Zoe: Review of Legacy Russell (2020). Glitch Feminism: A Manifesto, in: *Postdigital Science and Education* 5 (2023), <https://doi.org/10.1007/s42438-023-00397-6> (22.07.2023), S. 455-463, S. 461 f., Übersetzung OL.

*Glitch Aesthetics* (2004) kurz erörtert, wirft Russels Untersuchung Fragen nach der Verkörperung von Glitch und dem Ausmaß, in dem dieses Konzept verstanden werden kann, auf. Im Laufe meiner Arbeit werde ich potenzielle Verkörperungen von Glitch in der zeitgenössischen Kunst erforschen und mich dabei auf fiktive Figuren, Alter Egos und Avatare als künstlerische Strategien der Selbstdarstellung konzentrieren. Ich werde hierfür die Arbeiten verschiedener selbstgewählter beispielhafter KünstlerInnen untersuchen, um zu ergründen, ob und, wenn ja, wie die Glitch-Ästhetik genutzt werden kann, um normative Annahmen über Identität, Verkörperung und Repräsentation zu hinterfragen. Der vorgestellte künstlerische Kanon beschränkt sich im Sinne Legacy Russels bewusst auf queere, Schwarze und weibliche Positionen der Gegenwartskunst.

Einleitend werde ich den Begriff des Glitches und seinen Ursprung sowie seine ästhetischen Merkmale unter Zuhilfenahme Iman Moradis Dissertation *Glitch Aesthetics* (2004), Betti Marenkos Artikel *When making becomes divination: Uncertainty and contingency in computational glitch-events* (2015) und Nicolas Oxens Werk *Instabile Bildlichkeit: Eine Prozess- und Medienphilosophie digitaler Bildkulturen* (2021) erläutern. Anschließend werde ich mich der Definition des Kunstgenres Glitch Art und dessen Praktiken zuwenden und anhand der Überlegungen Carolyn L. Kanes mögliche avantgardistische Tendenzen aufzeigen. Am Beispiel verschiedener Positionen der Medientheorie und -archäologie, darunter Rosa Menkmans Manifest *Glitch Studies Manifesto* (2010) und Vendela Grundells Publikation *Flow and Friction: On the Tactical Potential of Interfacing with Glitch Art* (2016), beleuchte ich hiernach die Vorstellung der subversiven Wirkung des Glitches. In einem zweiten Teil werde ich mittels Legacy Russels *Glitch Feminismus: Ein Manifest* (2020) die Strategien und Ziele des Glitch Feminismus herausarbeiten und die Bewegung von ihrem Vorreiter der 1990er Jahre, dem durch Donna Haraways Essay *A Cyborg Manifesto* (1985) inspirierten Cyberfeminismus, abgrenzen. In meinem letzten Kapitel gehe ich auf Russels Idee der Verkörperung von Glitch ein und präsentiere hierfür die Werke einer Reihe exemplarischer zeitgenössischer KünstlerInnen: Juliana Huxtable, Kapwani Kiwanga, E. Jane und Jayson Musson, die den Glitch mittels fiktiver Figuren und Alter Egos verkörpern; Lil Miquela, LaTurbo Avedon, American Artist und Sondra Perry, welche anhand der Erschaffung oder Verkörperung von (KI-generierten) Avataren die Grenzen von Online- und Offline-Welt verwischen und diskriminierende Technologien untergraben, und die Glitch-

PerformerInnen Sin Wai Kin, Cibelle Cavalli Bastos und boychild, die mit ihrer Arbeit die Bedeutung des Internets als Kabarett und Ort der Gemeinschaftsbildung hervorheben. Abschließend wende ich die anfangs festgelegten Parameter des Computer Glitchs der Medientheorie und -archäologie auf die verkörperte Form an, um festzustellen, ob die Verkörperung von Glitch als wirksame Strategie der Untergrabung von Kontrolle über Geschlecht, Rasse und Technologie zu legitimieren ist.

## 2. Die Bedeutung des Glitchs in der zeitgenössischen Kunst

### 2.1. Definition und ästhetische Merkmale des Glitchs

Unter dem in der Computer- und Netzwerkterminologie geläufigen Begriff „Glitch“ wird in erster Linie das unerwartete Ergebnis einer Fehlfunktion verstanden. Ein Glitch verfügt weder über eine feste Form noch über einen festen Zustand und äußert sich zumeist als vorübergehende Unterbrechung eines Prozesses innerhalb eines technischen Systems.<sup>10</sup> Laut Betti Marenko könne er als „greifbare und visuelle Manifestation von etwas Unerwartetem“ begriffen werden.<sup>11</sup> Besonders in der heutigen Welt scheinbar perfekter Telekommunikation sind Fehlfunktionen unwillkommene Phänomene, die möglichst schnell beseitigt werden wollen. Diese aggressive Verleugnung von Störungen ist besonders merkwürdig, wenn man bedenkt, dass visuelle Artefakte und technische Fehler in den Medien, der Kunst, im Design und in der kommerziellen Landschaft immer häufiger als ästhetische Mittel eingesetzt werden.<sup>12</sup>

Der Gebrauch des Ausdrucks „Glitch“ begann möglicherweise schon in den frühen 1940er Jahren im Rundfunkjargon, wurde aber erst um 1962 im Zusammenhang mit dem amerikanischen Raumfahrtprogramm als Bezeichnung für einen kurzen unerwarteten Stromstoß populär.<sup>13</sup> Etymologisch sei das Wort *glitch* laut Legacy Russel im jiddischen *gletshn* (rutschen, gleiten, schlüpfen) oder im deutschen *glitschen*

---

<sup>10</sup> S. Menkman, Rosa: Glitch Studies Manifesto [2010], in: Website der Künstlerin, [http://amodern.net/wp-content/uploads/2016/05/2010\\_Original\\_Rosa-Menkman-Glitch-Studies-Manifesto.pdf](http://amodern.net/wp-content/uploads/2016/05/2010_Original_Rosa-Menkman-Glitch-Studies-Manifesto.pdf) (22.07.2023), S. 5.

<sup>11</sup> Marenko, Betti: When making becomes divination: Uncertainty and contingency in computational glitch-events, in: Design Studies 41 (2015), <http://dx.doi.org/10.1016/j.destud.2015.08.004> (22.07.2023), S. 110-125, S. 112, Übersetzung OL.

<sup>12</sup> Vgl. Kane, Carolyn L.: Compression Aesthetics: Glitch From the Avant-Garde to Kanye West, in: InVisible Culture: An Electronic Journal for Visual Culture (IVC) 21 (2014), <https://doi.org/10.47761/494a02f6.8aebfcc0> (22.07.2023), Abs. 1.

<sup>13</sup> Vgl. Online Etymology Dictionary, ‚glitch n.‘, [https://www.etymonline.com/search?q=glitch&ref=searchbar\\_searchhint](https://www.etymonline.com/search?q=glitch&ref=searchbar_searchhint) (23.07.2023)

(schlittern) verwurzelt.<sup>14</sup> „Glitch ist also ein aktives Wort; es meint Bewegung, initiiert Veränderung. Diese Bewegung triggert Fehler“, fährt sie fort.<sup>15</sup> Verschiedene Folgebegriffe bildeten sich in der Wissenschaft der letzten Jahrzehnte heraus, darunter „Glitch Aesthetics“ (Iman Moradi, 2004), „Glitch Studies“ (Rosa Menkman, 2010), „Glitch Art“ (Michael Betancourt, 2017) und zuletzt „Glitch Feminism“ (Legacy Russel, 2020).

Das wachsende Forschungsinteresse am Phänomen Glitch ist vor allem auf seine destruktive und doch kreative Kraft zurückzuführen. Glitches sind Beeinträchtigungen im reibungslosen Funktionieren der Technologie, die die Materialität digitaler Systeme und ihre Fehleranfälligkeit offenbaren und damit Fragen und kritische Räume eröffnen.<sup>16</sup> Der Glitch ist ein Fehler, möglicherweise ein Code, der digitale Systeme betreibt, sie aber auch genug stört, um ihre verborgenen Vorgänge zu enthüllen; ein unerwarteter Bruch, welcher sich demselben System gegenüber prekär verhält, in das er eingebettet ist.<sup>17</sup> Er macht sich als eine Art Schleier auf der Oberfläche von Medien bemerkbar, um zu kommunizieren, dass etwas schiefgelaufen ist.<sup>18</sup> Dadurch verweist er auf die Komplexität technologischer Abläufe, die vom Benutzer oft als selbstverständlich genommen werden, wie zum Beispiel die Übertragung einer Datei von einem Ort zum anderen.<sup>19</sup> „Der Computer-Glitch als solcher ist ein gleichermaßen verrücktes wie bezauberndes Ereignis: verrückt, weil er erwartete und vorhersehbare Abläufe unterbricht; bezaubernd, weil er einen Blick auf etwas freigibt, das normalerweise hinter dem Bildschirm verborgen ist“, erläutert Betti Marenko in ihrem Artikel *When making becomes divination: Uncertainty and contingency in computational glitch-events* von 2015.<sup>20</sup>

Laut Medienwissenschaftler Nicolas Oxen existiere der Glitch in einer instabilen Position an der Schwelle von „Opazität und Transparenz“, beziehungsweise „Materialität und Bildlichkeit“.<sup>21</sup> Medien würden nur dann in ihrer Materialität als

---

<sup>14</sup> S. Russel, *Legacy: Glitch Feminismus. Ein Manifest*, Leipzig 2021 [Zuerst erschienen als: Russel, *Legacy, Glitch Feminism. A Manifesto*, London 2020], S. 33.

<sup>15</sup> Ebd.

<sup>16</sup> Vgl. Kane 2014, Abs. 2.

<sup>17</sup> Vgl. Grundell, Vendela: *Flow and Friction. On the Tactical Potential of Interfacing with Glitch Art*, Malmö 2016, S. 7.

<sup>18</sup> S. Moradi, Iman: *Glitch Aesthetics*, unv. Diss., School of Design Technology, Huddersfield 2004, S. 12.

<sup>19</sup> Vgl. ebd., S. 32.

<sup>20</sup> Marenko 2015, S. 112, Übersetzung OL.

<sup>21</sup> Oxen, Nicolas: *Instabile Bildlichkeit. Eine Prozess- und Medienphilosophie digitaler Bildkulturen*, Bielefeld 2021, <https://doi.org/10.14361/9783839458174> (23.07.2023), S. 40.

Medien in Erscheinung treten, wenn sie aufgrund einer Störung in ihrer Aufgabe, sich möglichst unauffällig und transparent zu präsentieren, versagen.<sup>22</sup> Künstlerin Rosa Menkman beschreibt diese Erfahrung wie folgt: „Wenn ich eine ‚normale‘ transparente Technologie verwende, sehe ich nur einen Aspekt der eigentlichen Maschine. Ich habe gelernt, die Oberfläche und alle strukturellen Komponenten zu ignorieren, um eine Nachricht zu verstehen oder eine Technologie so schnell wie möglich nutzen zu können. Die Glitches, die ich auslöse, verwandeln die Technologie wieder in die verdunkelte Kiste, die sie bereits war. Das gibt mir die Möglichkeit, mich besser auf die Form zu konzentrieren – ihre Strukturen zu interpretieren und mehr aus dem zu lernen, was ich tatsächlich sehen kann.“<sup>23</sup> Der Glitch provoziere eine „intime, persönliche Erfahrung einer Maschine (oder eines Programms)“, die ihr Innenleben und ihre Schwächen preisgibt, und trage so zur Dekonstruktion des Mythos perfekter Technologie bei.<sup>24</sup>

Nicolas Oxen begreift den Glitch in seinem Werk *Instabile Bildlichkeit: Eine Prozess- und Medienphilosophie digitaler Bildkulturen* von 2021 als Störungsereignis digitaler Bewegtbilder, das auf „fehler- oder verlustbehaftete algorithmische Kompression der übertragenen Bilddaten“ zurückzuführen ist.<sup>25</sup> Als solches sei der Glitch nicht nur als reflexives Moment zu verstehen, sondern auch als ein unerwartetes ästhetisches Ereignis. Oxen zufolge verweise eine Störung auf den Eigensinn des Technischen; auf die Momente, in denen sich Technik „von den Zielen und Zwecken löst, auf die hin sie entworfen wurde.“<sup>26</sup> Sie sei in der Lage, ein rein technisches Gestaltungsmittel in einen eigenständigen kreativen Akteur zu verwandeln, der unerwartete ästhetische Effekte hervorbringt. Die Glitch-Ästhetik sei gerade deshalb für die künstlerische Produktion von Interesse, da sie sich dem Gestaltungswillen des menschlichen Subjekts widersetzt.<sup>27</sup>

Eine ähnliche Definition des Glitches als „das Ergebnis von Kommunikations- oder Übersetzungsfehlern bei der Übertragung von Daten von einer Umgebung in die andere“, findet sich in Iman Moradis Dissertation *Glitch Aesthetics* von 2004.<sup>28</sup> Der

---

<sup>22</sup> S. ebd.

<sup>23</sup> Menkman 2010, S. 9, Übersetzung OL.

<sup>24</sup> Ebd. S. 5, Übersetzung OL.

<sup>25</sup> Oxen 2021, S. 47.

<sup>26</sup> Ebd., S. 39.

<sup>27</sup> S. ebd.

<sup>28</sup> Moradi 2004, S. 12, Übersetzung OL.

Mediendesigner fasst in dieser Arbeit die visuellen Merkmale des Glitches wie folgt zusammen: Fragmentierung, Replikation/Wiederholung, Linearität und Komplexität.<sup>29</sup> Unter Fragmentierung wird dabei der meist horizontal geneigte ‚Zerreißeffect‘ des Glitches verstanden, bei dem das Bild entweder in seine einzelnen Elemente zerlegt oder Teile verschoben und falsch übersetzt werden. Dies könne zu Verpixelungen, starken Tonwertveränderungen und scharfen Farbkontrasten zwischen zwei Bildbereichen führen.<sup>30</sup> Störungen bei der Bildübertragung könnten außerdem visuelle Wiederholungen sowie lineare Anordnungen der Pixel hervorbringen.<sup>31</sup> Als weniger erforschte Charakteristika des Glitches führt Moradi die physische Verkörperung beziehungsweise das Potenzial für die Verschmelzung von virtuellen und realen Räumen sowie die Vermittlung von Bedeutung als Medium auf.<sup>32</sup>

In der zeitgenössischen Kunst steht die Glitch-Ästhetik für eine Abkehr vom Streben nach perfekten, nahtlosen digitalen Erfahrungen und für eine Hinwendung zur Erforschung der unvorhersehbaren und unvollkommenen Natur der Technologie.<sup>33</sup> Indem diese Ästhetik das zelebriert, was normalerweise als Fehler abgelehnt wird, zeigt sie, dass aus Brüchen neue Bedeutungs- und Ausdrucksformen entstehen können.<sup>34</sup>

## 2.2. Glitch Art

Das Genre der Glitch Art, welches durch schrille, laute Farben gekennzeichnet ist, entstand in den späten 1990er und frühen 2000er Jahren durch die Arbeiten von unter anderem John Cates, Rosa Menkman, Paul B. Davis und Takeshi Murata (s. Abb. 1).<sup>35</sup> Diese Generation von KünstlerInnen und MediengestalterInnen begrüßt die weitgehend unerwünschten Computerstörungen als Ausgangsmaterial für einen neuen Stil des Kunstmachens. Indem sie Fehler, Glitches und Unterbrechungen als ästhetische Mittel einsetzen, untersuchen sie die Unvollkommenheiten und Grenzen der digitalen Technologie mit dem Ziel, gängige Vorstellungen von Perfektion und Kontrolle aufzubrechen.

---

<sup>29</sup> S. ebd., S. 37.

<sup>30</sup> S. ebd., S. 28.

<sup>31</sup> S. ebd., S. 31.

<sup>32</sup> S. ebd., S. 34 f., 74 f.

<sup>33</sup> Vgl. Menkman 2010, S. 8.

<sup>34</sup> S. ebd.

<sup>35</sup> Vgl. Kane, Carolyn L.: High-Tech Trash. Glitch, Noise, and Aesthetic Failure, Oakland 2019, <https://doi.org/10.1525/luminos.83> (23.07.2023), S. 15.

Die in der Forschung wiederholt anzutreffende Verknüpfung mit kanonisierten Avantgarden wie Dada, Surrealismus oder Fluxus trägt zur Legitimation der subversiven Haltung von Glitch-KünstlerInnen bei.<sup>36</sup> Eine solche Verbindung zwischen Glitch Art und Avantgarde stellt Carolyn L. Kane in ihrem Artikel *Compression Aesthetics: Glitch From the Avant-Garde to Kanye West* von 2014 fest. Die Autorin erklärt, sie wolle mit dieser Entwicklungsgeschichte die „Aufmerksamkeit auf den Wert von Glitch und Kompression als heute dominierende kulturelle Formen lenken, die in einem Spannungsverhältnis zwischen Reduktion und Exzess, Verdinglichung und Kritik, Funktion und Versagen stehen.“<sup>37</sup> Kane formuliert einleitend die These, die gesamte Geschichte der modernen Kunst könne im weitesten Sinne als Glitch und Kompression der aufklärerischen Erkenntnistheorie aufgefasst werden. Wenn unter Kompression die Reduktion oder Löschung unwichtiger Daten und unter Glitch Art die ästhetische Verwendung verworfener Daten bzw. von Fehlern verstanden würde, könne nach dieser Auffassung „jede visuelle, impressionistische, expressionistische oder psychologische Abweichung von der Klarheit und Präzision der klassischen Optik oder der perspektivischen Darstellung der Renaissance“ als Glitch in der Bildung rationalen visuellen Wissens fungieren.<sup>38</sup>

Während Fortschritte in der optischen Wissenschaft sowie die Reproduzierbarkeit von Medien im Laufe des 20. Jahrhunderts zu einer Bedeutungszunahme mechanischer Geschwindigkeit und technischer Präzision geführt hätten, habe sich gleichzeitig auch der mechanische Fehler zu einem Teil des Alltags und zum Kernbestandteil des Modernitätsbegriffs entwickelt.<sup>39</sup> Die Techniken und Bewegungen der Avantgarde würden laut Kane, ähnlich wie Glitch Art, einen revolutionären Versuch markieren, „die Logik und Materialität industrieller und mechanischer Störungen, Geräusche und Fehler als eine Art Gegenstrategie zu den neuen Bedingungen der industriellen Moderne einzusetzen.“<sup>40</sup> Wenngleich die Wechselbeziehungen zwischen Technologie und Kunst einen kontinuierlichen Bestandteil der Geschichte bilden, gehören digitale Bilder und digital abgeleitete Formen wie auch die Methode der Stilisierung technischer Fehler in Form von Glitch- oder Anti-Kompressions-Ästhetik erst seit der populären Umarmung des Internets Mitte der 1990er Jahre zu einem festen Bestandteil

---

<sup>36</sup> Vgl. Grundell 2016, S. 23.

<sup>37</sup> Kane 2014, Abs. 7, Übersetzung OL.

<sup>38</sup> Ebd., Abs. 8, AÜbersetzung OL.

<sup>39</sup> S. ebd., Abs. 10-12.

<sup>40</sup> Ebd., Abs. 13, Übersetzung OL.

der kulturellen und künstlerischen Landschaft.<sup>41</sup> Die zeitgenössische Kunst macht sich neue Medien und Technologien zu eigen und schafft Kunstwerke, die traditionelle Formen und Konzepte der Kunst in Frage stellen.

Andie Shabbar definiert Glitch Art 2018 in ihrem Artikel *Queer-Alt-Delete: Glitch Art as Protest Against the Surveillance Cis-tem* als „die Praxis der Manipulation von Medien auf eine Weise, die unerwartete Bilder oder Töne erzeugt.“<sup>42</sup> Durch die Manipulation von Daten, die Verfälschung digitaler Codes oder die zweckwidrige Verwendung von Hardware werden hierbei gezielt Fehlerelemente in den künstlerischen Prozess eingeführt.<sup>43</sup> Da Glitch-KünstlerInnen mittels der Verzerrung von Codes erkennbare Formen verschwinden lassen, anstatt Bilder zu erzeugen, kann das Ergebnis unabhängig davon, wie die Daten manipuliert werden, nicht vorherbestimmt werden.<sup>44</sup> Inzwischen haben sich im Feld der Glitch Art vielzählige Bezeichnungen wie Databending, Datamoshing und Circuitbending herausgebildet, die sich alle auf ähnliche Praktiken der Unterbrechung von Datenflüssen innerhalb verschiedener Technologien oder Plattformen beziehen.<sup>45</sup> TheoretikerInnen gruppieren visuelle Formen des Glitchs außerdem häufig mit den Begriffen „post-digital“, „post-internet“, „post-media“ oder „neue Ästhetik“, während die Glitch-Ästhetik in akademischen Kontexten der Einfachheit halber oftmals mit neuer Medienkunst oder Videokunst in Verbindung gebracht wird.<sup>46</sup>

Rosa Menkman, Autorin des *Glitch Studies Manifesto* (2010), schlägt aus diesem Grund den Begriff der kritischen transmedialen Ästhetik beziehungsweise „critical trans-media aesthetics“ vor, mit dem Glitch Art als eine prozessuale Aktivität beschrieben werden soll, „die gegen und innerhalb multipler Technologien demonstriert.“<sup>47</sup> Diese Bezeichnung beziehe sich insbesondere auf zwei Aspekte von Glitch-Artefakten: Zum einen zeige die Glitch-Ästhetik ein Medium in einem kritischen Zustand „(einem ruinierten, unerwünschten, nicht anerkannten, zufälligen und entsetzlichen Zustand)“ und könne daher womöglich die Wahrnehmung von

---

<sup>41</sup> Vgl. ebd., Abs. 29.

<sup>42</sup> Shabbar, Andie: *Queer-Alt-Delete: Glitch Art as Protest Against the Surveillance Cis-tem*, in: *Women's Studies Quarterly* 46, Nr. 3 & 4, (Herbst/Winter 2018), <https://www.jstor.org/stable/10.2307/26511339> (23.07.2023), S. 195-212, S. 197, Übersetzung OL.

<sup>43</sup> S. ebd.

<sup>44</sup> S. ebd.

<sup>45</sup> Vgl. Menkman 2010, S. 8.

<sup>46</sup> S. Betancourt, Michael: *Glitch Art in Theory and Practice. Critical Failures and Post-Digital Aesthetics*, New York 2017, S. 2.

<sup>47</sup> Menkman 2010, S. 8, Übersetzung OL.

Normalität durch den Verbraucher beeinflussen „(jeder Unfall verändert die Normalität)“ sowie Raum für Neues schaffen.<sup>48</sup> Andererseits kritisiere diese Ästhetik das Medium und hinterfrage „die ihm innewohnende Politik und das etablierte Schema der kreativen Praxis“, indem sie eine Theorie der Reflexion produziere.<sup>49</sup> „Als Künstlerin finde ich Katharsis im Zerfall, in Brüchen und Rissen. Ich manipulierte, verbiege und zerbreche jedes Medium bis zu dem Punkt, an dem es zu etwas Neuem wird. Das ist es, was ich Glitch Art nenne“, kommentiert Menkman.<sup>50</sup>

Sowohl Rosa Menkman als auch einige andere Glitch-KünstlerInnen unterscheiden den Glitch weiter in zwei Kategorien. Was Menkman als „normal“ oder „cultivated“ Glitch bezeichnet, nennt Iman Moradi „Pure Glitch“ und „Glitch-alike“.<sup>51</sup> Bei Carolyn L. Kane heißen die Kategorien „wild“ und „domesticated“ Glitch, das Prinzip ist jedoch immer ein ähnliches.<sup>52</sup> ‚Wilde‘ Glitches treten auf natürliche Weise in der Computerpraxis auf; sie sind spontan und nicht domestiziert, treten unbeabsichtigt und ohne Provokation auf.<sup>53</sup> Nachdem sie entdeckt wurden, werden sie ‚eingefangen‘ und für die Verwendung in einem Kunstwerk nutzbar gemacht.<sup>54</sup> Diese Art von Glitch ist also ein unvorhergesehenes digitales Artefakt, das seine eigenen ästhetischen Vorzüge haben kann oder auch nicht.<sup>55</sup> Ein ‚domestizierter‘ oder ‚kultivierter‘ Glitch dagegen wird absichtlich für den künstlerischen Gebrauch hergestellt.<sup>56</sup> „Glitch-Künstler synthetisieren entweder Glitches in nicht-digitalen Medien, oder sie produzieren und schaffen die Umgebung, die erforderlich ist, um einen Glitch hervorzurufen und sein Auftreten zu erwarten (...)“, verdeutlicht Moradi.<sup>57</sup> Domestizierte Glitches seien also als eine „Sammlung digitaler Artefakte, die visuellen Aspekten echter Glitches in ihrem ursprünglichen Lebensraum ähneln“ zu verstehen.<sup>58</sup>

Indem Glitch-KünstlerInnen das Potenzial von Fehlern und Fehlfunktionen erforschen, können Werke entstehen, die gängige Annahmen über Technologie in

---

<sup>48</sup> Ebd., Übersetzung OL.

<sup>49</sup> Ebd., Übersetzung OL.

<sup>50</sup> Ebd., S. 6, Übersetzung OL.

<sup>51</sup> Menkman, 2010, S. 12; Moradi 2004, S. 9 f.

<sup>52</sup> Kane 2019, S. 15.

<sup>53</sup> S. ebd.

<sup>54</sup> S. ebd.

<sup>55</sup> Vgl. Moradi 2004, S. 9.

<sup>56</sup> S. Kane 2019, S. 15.

<sup>57</sup> Moradi 2004, S. 10, Übersetzung OL.

<sup>58</sup> Ebd., Übersetzung OL.

Frage stellen und dazu einladen, über die Art und Weise nachzudenken, in der sie Leben und Identitäten prägt.

### 2.3. Die subversive Wirkung des Glitchs

Der Glitch erlangt seinen einzigartigen Status in der Kunst vor allem durch seine symptomatische Funktionslosigkeit sowie die gesellschaftliche Ablehnung des Fehlers.<sup>59</sup> Die Verleugnung des Fehlschlags ist offensichtlich ein tiefgehendes Problem, das jeder technologischen Entwicklung vorausgeht. Obwohl die Menschheit im Grunde seit jeher vom Versagen geprägt ist, formen Mythen von uneingeschränktem Erfolg und Fortschritt nun schon seit Jahrhunderten unser kulturelles Ethos.<sup>60</sup> Und das, wo doch zahlreiche Philosophen bereits zu der Erkenntnis gelangt sind, dass Scheitern und Irrtum nicht nur Teil der Existenz, sondern die Voraussetzung für Wachstum und Fortschritt schlechthin sind.<sup>61</sup>

Rosa Menkman vertritt die Sichtweise, dass Fehler und Unterbrechungen in technischen Systemen nicht nur als Dysfunktion, sondern auch als wichtige Elemente für das Verständnis von Fluss und Funktionalität betrachtet werden sollten.<sup>62</sup> Ähnlich wie Foucault, Gombrich und Virilio argumentierten, dass Vernunft ohne Wahnsinn, Ordnung ohne Chaos und technologischer Fortschritt ohne Zufall nicht existieren können, plädiert Menkman für die Anerkennung von Störungen und Fehlern in der Kultur und Technologie:<sup>63</sup> „Diese Arbeiten dehnen Grenzen aus und schaffen neue Modi; sie brechen zuvor versiegelte Politiken auf und erzwingen eine Katharsis von Konventionen, Normen und Überzeugungen. In der Glitch-Kunst geht es oft darum, die Membran des Normalen zu verlegen, um ein neues Protokoll zu schaffen, nachdem ein früheres zerbrochen wurde. Der perfekte Glitch zeigt, wie sich Zerstörung in die Schaffung von etwas Originellem verwandeln kann.“<sup>64</sup>

Carolyn L. Kane unterstützt diese Argumentation, indem sie aufzeigt, dass technische Systeme, je intensiver sie werden, umso anfälliger für Fehler und Zusammenbrüche sind. Paradoxe Weise führe der Versuch, Kultur durch neue Technologien zu

---

<sup>59</sup> S. ebd., S. 16.

<sup>60</sup> S. Kane 2019, S. 2.

<sup>61</sup> Vgl. ebd.

<sup>62</sup> S. Menkman 2010, S. 10.

<sup>63</sup> S. ebd.

<sup>64</sup> Ebd., S. 6, Übersetzung OL.

kontrollieren und zu funktionalisieren, zu einer Vermehrung von Störungen und Fehlern, die wiederum für die Mechanismen der Kritik verfügbar würden.<sup>65</sup>

Von Seiten der Medienarchäologie wird der Glitch nicht nur als potenzielle Form des persönlichen Ausdrucks gelesen, sondern als eine unbewusste, aber notwendige Strukturierung der Existenz theorisiert.<sup>66</sup> Für sie bildet die Praxis der Glitch Art ein wichtiges Werkzeug für die Generierung neuer Denk- und Handlungsweisen, in einem digitalen Zeitalter, welches problematische politische und historische Hintergründe mittels Information, Transparenz und Geschwindigkeit zu maskieren versucht.<sup>67</sup> In der heutigen Zeit wird die Glitch Art bedauerlicherweise zunehmend neutralisiert, da Glitches von den vorherrschenden Moden und Stilen vereinnahmt werden und somit von politischer oder sozialer Kritik zur Ware werden.<sup>68</sup> Glitch-KünstlerInnen glauben jedoch, dass die kritische Funktion des Glitches so lange aktiv bleiben wird, wie neue Technologien auftauchen.<sup>69</sup> Sie setzen sich mit den Hierarchien und Konventionen technischer Systeme auseinander, um vorgegebene Muster und Strukturen zu entlarven. Die durch Glitches erzeugten Lücken und Unterbrechungen würden ein tieferes Verständnis für die politischen Dimensionen von Technologie ermöglichen und neue Gestaltungsspielräume eröffnen. „Manche Menschen sehen Glitches nur als etwas Technisches, während andere sie als eine soziale Konstruktion wahrnehmen“, so Rosa Menkman.<sup>70</sup>

Wie bereits ausgeführt, kann der Glitch auf die operative Komplexität technologischer Abläufe hindeuten, die für den Betrachter oft unsichtbar bleiben oder für selbstverständlich gehalten werden. Unvorhergesehene Störungen machen unweigerlich darauf aufmerksam, dass Prozesse schief gehen können und verweisen gleichzeitig auf die Materialität eines Mediums.<sup>71</sup> Die bloße Fähigkeit des Glitches, gewisse Aspekte der Computerverarbeitung zu offenbaren, macht ihn jedoch noch nicht zum vollwertigen Kunstwerk, geschweige denn zu einer Kritik der ihm zugrundeliegenden Computer-Ontologie.<sup>72</sup> Trotzdem beschreiben eine Reihe von

---

<sup>65</sup> S. Kane 2014, Abs. 29.

<sup>66</sup> S. Kane 2019, S. 9.

<sup>67</sup> Vgl. ebd.

<sup>68</sup> S. ebd., S. 19.

<sup>69</sup> Vgl. Kane 2014, Abs. 38.

<sup>70</sup> Menkman 2010, S. 10, Übersetzung OL.

<sup>71</sup> Vgl. Moradi, S. 32.

<sup>72</sup> Vgl. Kane 2019, S. 18.

Glitch-KünstlerInnen ihre Praxis in genau diesem Sinne und beanspruchen darüber hinaus die gleiche politische und ästhetische Wirksamkeit wie die Avantgarde.<sup>73</sup>

Gemäß Vendela Grundell würde durch die reflexive Qualität des Glitches nicht nur ein der Maschine zugrundeliegendes System sichtbar gemacht, sondern auch der Benutzer selbst: „Ich verwende Störungen, um solche Effekte zu finden, da eine Maschine, die außerhalb der Ordnung agiert, ihre kodierten Konfigurationen als instabil offenbart. (...) Die Unterbrechung ist winzig, hat aber Auswirkungen darauf, wie der Fluss für den Betrachter an Bedeutung gewinnt. Sie verweist auf systemische Macht und Schwäche, individuelle Haltung und Formbarkeit: Fluss und Reibung. Die Reibung von Störungen macht einen Fluss sichtbar, der trivial und abstrakt genug ist, um für den Betrachter unsichtbar zu sein. Der Akt des Sichtbarmachens birgt somit ein taktisches Potenzial: Er legt ein allgegenwärtiges System offen.“<sup>74</sup> Die Kraft des ‚Sichtbarmachens‘ könne das Wissen darüber erweitern, „wie obskure, aber unvermeidliche Bedingungen das interagierende Individuum situieren (...)“.<sup>75</sup>

Das Auftreten einer Störung ist häufig mit Frustration verbunden. Als Unterbrechung der autonomen Produktion des Digitalen ist eine Störung also durchaus in der Lage, dessen Aura zu verletzen.<sup>76</sup> Glitch-KünstlerInnen und MedientheoretikerInnen betrachten die durch einen Glitch erzeugten Leerstellen nicht als einen Mangel an Bedeutung, sondern als Kräfte, die den Leser dazu veranlassen, den traditionellen Diskurs über Technologie zu hinterfragen und zu öffnen.<sup>77</sup> Durch diese Lücken, argumentiert Menkman, könnten KünstlerInnen und ZuschauerInnen „die Politik hinter dem Code verstehen“ und auf diese Weise Kritik an den digitalen Medien üben.<sup>78</sup> Das (Computer-)System bestehe aus „Schichten verschleierter Protokolle, die ihren Ursprung in Ideologien, Ökonomien, politischen Hierarchien und sozialen Konventionen haben“, welche in der Folge von den jeweiligen Akteuren bedient werden.<sup>79</sup> Durch die Schaffung von Brüchen sei der Betrachter gezwungen anzuerkennen, dass der Gebrauch des Computers auf einer Genealogie politischer, sozialer und wirtschaftlicher Konventionen beruhe, und werde sich so

---

<sup>73</sup> S. ebd.

<sup>74</sup> Grundell 2016, S. 7 ff., Übersetzung OL.

<sup>75</sup> Ebd., S. 9, Übersetzung OL.

<sup>76</sup> Vgl. Betancourt 2017, S. 8.

<sup>77</sup> Vgl. Menkman 2010, S. 4.

<sup>78</sup> Ebd., Übersetzung OL.

<sup>79</sup> Ebd., S. 3, Übersetzung OL.

vorprogrammierter Muster bewusst.<sup>80</sup> Der Glitch würde hinterher als Quelle für neue (Anti-)Muster und Möglichkeiten dienen: „Ich betrachte den Glitch als eine Leere des Wissens; eine seltsame Dimension, in der die Gesetze der Technologie plötzlich ganz anders sind als das, was ich erwartet habe und kenne. Hier ist das Fegefeuer; ein Zwischenzustand zwischen dem Tod der alten Technologie und einem Urteil über eine mögliche Fortsetzung in einer neuen Form, einem neuen Verständnis, einer Landschaft, einer Videoszene.“<sup>81</sup>

Menkman verweist in ihrem Manifest auf eine Reihe von KünstlerInnen, die es sich zur Aufgabe gemacht hätten, die Hierarchien dieser Systeme zu ergründen und zu dekonstruieren. Hierfür würden sie nicht in „(binärer) Opposition“ zu den Strömen ‚normaler‘ Computernutzung arbeiten, sondern an ihrer Grenze praktizieren.<sup>82</sup> Durch die Erschaffung einer konventionsfreien „akusmatischen Videolandschaft“ glaubt sie, könnten Strukturen entstehen, die als „Portal zu einer Utopie“ oder paradiesischen Dimension interpretiert werden können, aber auch als „schwarzes Loch“, welches die gewohnte Form von Technologie zu zerstören vermag.<sup>83</sup> Diese Videolandschaft (engl. „videoscape“) nutze die „kritische transmediale Ästhetik“, um das menschliche Denken über Technologie zu theoretisieren und eröffne hierdurch eine Gelegenheit zur Selbstreflexion, Selbstkritik und Selbstdarstellung.<sup>84</sup> Die Glitch-Kunst sei deshalb als destruktive und transformative Bewegung zu verstehen: „Die schöne Schöpfung eines Glitchs ist unheimlich und erhaben; der Künstler versucht, etwas einzufangen, das das Ergebnis eines unsicheren Gleichgewichts ist, einer sich verschiebenden, nicht einfangbaren, nicht realisierten Utopie, die mit Zufälligkeit und idyllischen Auflösungen verbunden ist. Das Wesen der Glitch Art lässt sich daher am besten als eine Geschichte der Bewegung und als eine Haltung der destruktiven Generativität verstehen; sie ist die prozessuale Kunst der nonkonformistischen, mehrdeutigen Reformationen.“<sup>85</sup>

Die Bewegung des Glitch Feminismus teilt ein ähnliches Streben nach Utopie durch die Schaffung von Räumen für vielgeschlechtliche Ausdrucksformen an den Rändern des Internets. Die destruktive Kraft des Glitchs wird dabei als strategisches Instrument

---

<sup>80</sup> S. ebd.

<sup>81</sup> Ebd., S. 9, Übersetzung OL.

<sup>82</sup> Ebd., S. 3, Übersetzung OL.

<sup>83</sup> Ebd., S. 9, Übersetzung OL.

<sup>84</sup> S. ebd., S. 9.

<sup>85</sup> Ebd., S. 7, Übersetzung OL.

zum Abbau binärer Geschlechtervorstellungen und zur Überwindung von Ungleichheiten angesehen.

### 3. Glitch als feministische Praxis

Die neu herausgebildete Verknüpfung des Glitchs oder Fehlers als Projekt der Kritik mit der feministischen Praxis ist nicht überraschend, wenn man bedenkt, dass beide in der westlichen Kultur und Geschichte als das ‚Andere‘ betrachtet oder ausgegrenzt wurden.<sup>86</sup> Legacy Russels Manifest *Glitch Feminismus: Ein Manifest* (2020) stellt die Vorstellung von ‚Glitch als Fehler‘ auf den Kopf und wendet den Begriff in einem cyberfeministischen Kontext neu an, um die Beziehung von Gender, Technologie und Identität zu erkunden und zu untersuchen, wie Glitch die Regulierung von ‚Rasse‘, Geschlecht und Sexualität erschüttern kann.<sup>87</sup>

Legacy Russell ist Kuratorin, Autorin und Künstlerin. Sie lebt in New York City, wo sie 1986 geboren und auch aufgewachsen ist und ist die Geschäftsführerin und Chefkuratorin der experimentellen Institution für neue Medien, Kunst und Performance The Kitchen.<sup>88</sup> Zuvor arbeitete sie im MoMa PS1 sowie als stellvertretende Kuratorin für Ausstellungen im Studio Museum in Harlem.<sup>89</sup> Russell hat einen Masterabschluss mit Auszeichnung in Kunstgeschichte von der Goldsmiths University of London mit Schwerpunkt auf visueller Kultur.<sup>90</sup> Ihre akademische, kuratorische und kreative Arbeit konzentrierte sich laut Eigenaussage auf „Gender, Performance, digitales Selbstbewusstsein, Internet-Idolatrie und neue Medienrituale“.<sup>91</sup> Diese Themen verarbeitet sie schließlich in Form von Kunstkritiken, Ausstellungstexten, Lecture Performances, Videoessays und Instagram-Posts. Sie ist Empfängerin des Thoma Foundation 2019 Arts Writing Award in Digital Art, 2020 Rauschenberg Residency Fellow, 2021 Creative Capital Award, 2022 Pompeii Commitment Digital Fellow und 2023 Center for Curatorial Leadership Fellow.<sup>92</sup>

Russels Essay aus dem Jahr 2012, welcher zunächst unter dem Namen *Digital Dualism and the Glitch Feminism Manifesto* veröffentlicht wurde und den Begriff des „Glitch

---

<sup>86</sup> Vgl. Kane 2014, Abs. 31.

<sup>87</sup> S. ATM Magazine o. D., Abs. 2.

<sup>88</sup> S. Website Legacy Russell, ‚Meet Legacy‘, <https://www.legacyrussell.com/MEET-LEGACY> (23.07.2023).

<sup>89</sup> Vgl. Sellami 2022, Abs. 4.

<sup>90</sup> S. Website Legacy Russell, ‚Meet Legacy‘, <https://www.legacyrussell.com/MEET-LEGACY> (23.07.2023).

<sup>91</sup> Ebd., Übersetzung OL.

<sup>92</sup> S. Ebd.

Feminismus“ erstmals prägte, gewann rasant an Aufmerksamkeit und wurde 2020 als Buch veröffentlicht.<sup>93</sup> In *Glitch Feminismus: Ein Manifest* legt Legacy Russel in zwölf dichten Kurzkapiteln zu feministischer Theorie, progressivem Onlineverhalten und experimenteller Gegenwartskunst die vielzähligen Aktions- und Transformationsformen des Glitchs dar – wie er verweigert, ghostet, chiffriert, mobilisiert und überlebt; der Fokus wird dabei bewusst auf den afroamerikanischen Kulturkanon gelegt. Glitches dienen hier sowohl als Strategie wie auch als Ideal und sollen als Mittel verstanden werden, um sich online zu verwirklichen und damit auch im ‚realen‘ Umfeld aktiv zu werden.<sup>94</sup> *Glitch Feminismus: Ein Manifest* ist inzwischen Teil der Lehrpläne verschiedener Institutionen für feministische Geschichte und Kunstgeschichte.<sup>95</sup>

Legacy Russel wuchs in den 90er Jahren als junge Schwarze, sich als weiblich identifizierende, queere Persönlichkeit im East Village auf.<sup>96</sup> Während dieser Zeit musste sie miterleben, wie sich die vormals diverse, inspirierende und bunte Gegend nach und nach zu einem eintönigen, heteronormativ geprägten Luxusviertel entwickelte.<sup>97</sup> Sie fühlte sich erdrückt von der ständigen weißen, heteronormativen Beobachtung und den Festschreibungen, den beschränkenden Definitionen von Körpern, die sie überallhin zu verfolgen schienen und einengten.<sup>98</sup> Deshalb flüchtete sie in die Welt des Internets, wo sie frei mit verschiedenen Identitäten experimentieren konnte: „Ich spielte mit Dynamiken der Macht, tauschte mich mit gesichtslosen Fremden aus, ermächtigt durch die Erfindung neuer Selbstes, in digitale Häute schlüpfend und aus ihnen heraus, feiernd in den neuen Ritualen des Cybersex. In den Chatrooms zog ich verschiedene Körperrealitäten an, während das Regenbogenrad des Todes den ekstatischen, trödelnden Schlenzton des Einwahlsystems von AOL erklingen ließ.“<sup>99</sup>

Früh erkannte sie die binäre Ordnung als eine Art Fiktion, als wackelige, nichtssagende kapitalistische Konstruktion. Um in einem binären System zu existieren, so glaubt

---

<sup>93</sup> S. Website Legacy Russel, ‚#glitchfeminism‘, <https://www.legacyrussell.com/GLITCHFEMINISM> (23.07.2023)

<sup>94</sup> S. ATM Magazine o. D., Abs. 2.

<sup>95</sup> S. Website Legacy Russel, ‚#glitchfeminism‘, <https://www.legacyrussell.com/GLITCHFEMINISM> (23.07.2023)

<sup>96</sup> S. Russel 2021, S. 11 f.

<sup>97</sup> S. ebd., S. 12 f.

<sup>98</sup> S. ebd., S. 13 f.

<sup>99</sup> S. ebd., S. 12.

Russel, müsse man sich mit der Idee zufriedengeben, dass unsere ‚Selbste‘ unveränderlich seien und man nicht eigens bestimmen könne, wie man in der Welt gelesen wird.<sup>100</sup> Die Kategorie des Gender halte den Körper davon ab, grenzenlos zu werden und damit sein volles Potenzial zu verwirklichen.<sup>101</sup> Deshalb müssten Schwarze, queere und sich als weiblich identifizierende Personen einen Weg finden, durch Brüche Räume zu schaffen.<sup>102</sup>

Der ständigen Sichtbarkeit und Überwachung entgegnet Russel mit einem störungsbasierten System der Verweigerung. „Ein Glitch ist ein Fehler, ein Fail, ein Nicht-Funktionieren“, erklärt sie.<sup>103</sup> Als „Bestandteil der Maschinenangst“ und Anzeichen dafür, dass etwas schiefgelaufen ist, sei der Glitch über seine technische Dimension hinaus auch auf die physische Welt anwendbar: „Diese eingebaute technologische Angst davor, dass *etwas schiefgegangen ist*, schwappt ganz natürlich in die AFK Welt über: ein Automotor gibt den Geist auf; man bleibt in einem Lift stecken; Stromausfall in der ganzen Stadt.“<sup>104</sup>

Das Gender sei als elementares Rädchen im Getriebe der „Maschine Gesellschaft“ zu verstehen und werde als Machtinstrument gegen die eigene Bevölkerung verwendet.<sup>105</sup> Das Körperkonzept umfasse „soziale, politische und kulturelle Diskurse, die sich verändern, je nachdem, wo der Körper situiert ist und wie er gelesen wird“; durch das Gendern würden Annahmen über seine Funktion, soziopolitische Lage und Unveränderlichkeit gemacht.<sup>106</sup> Mit der Bestimmung des Geschlechts gehe eine körperliche Inszenierung einer Reihe von Regeln und Anforderungen einher, an denen das Menschsein des Individuums gemessen würde.<sup>107</sup> Ein nicht-performender Körper, der sich gegen die Anwendung von Pronomen wehre oder binären Zuschreibungen gegenüber unlesbar bleibe, praktiziere den Glitch als Form der Verweigerung.<sup>108</sup> „Glitch ist ein Gebet, ein Ruf zur Tat, während wir auf eine fantastische Fehlfunktion hinarbeiten, die uns von der statischen Gendervorstellung befreien wird“, proklamiert Russel.<sup>109</sup> „(...) Wir weigern uns, auf die hegemoniale Linie eines binären Körpers

---

<sup>100</sup> S. Russel 2021, S. 14.

<sup>101</sup> S. ebd., S. 15.

<sup>102</sup> S. ebd., S. 14 f.

<sup>103</sup> Ebd., S. 15.

<sup>104</sup> Ebd.

<sup>105</sup> Ebd.

<sup>106</sup> Ebd.

<sup>107</sup> S. ebd., S. 15 f.

<sup>108</sup> S. ebd., S. 16.

<sup>109</sup> Ebd., S. 17.

getrimmt zu werden. Unsere kalkulierte Fehlfunktion ruft einen gewaltigen Schluckauf hervor, ein Seufzen und Schaudern und Puffern der gewalttätigen soziokulturellen Maschine. Wir wollen eine neue Struktur, und für diese Struktur wollen wir eine neue Haut. Die digitale Welt bietet einen möglichen Ort, wo sich das ausfalten kann. Durch das Digitale bauen wir neue Welten und trauen uns auch, die eigene zu verändern.“<sup>110</sup>

### 3.1. Strategien und Ziele des Glitch Feminismus

Das erste Kapitel von Russels Glitch-Feminismus-Manifest beginnt mit der Arbeit *NOPE (a manifesto)* von E. Jane aus dem Jahre 2016. Besonders geht Russel auf die in E. Janes Arbeit aufgeführte Idee des „[Selbst] mit multiplen Selbsten“ ein.<sup>111</sup> Die Beanspruchung ‚multipler Selbste‘ richtet sich hierbei gegen eine verflachte Lesart von „historisch als *anders* entfremdeten Körpern“.<sup>112</sup> Multiplizität sei als feministischer Akt einzuordnen und bedeute vor allem Freiheit. Der Körper werde laut Russel als abstrakt und kosmisch geboren und erhalte erst im Laufe der Entwicklung eine gegenderte Form.<sup>113</sup> ‚Vielheiten‘ zu enthalten, nicht fixiert, abstrakt zu sein, Raum zu beanspruchen, also ein expansives Selbst zu verkörpern, werde marginalisierten Gruppen durch das Patriarchat verweigert.<sup>114</sup> Nicht eindeutig einordbare Selbste, würden vom Patriarchat aus dem Zentrum verdrängt. Die Geschichte des Gleichmachens oder ‚Otherings‘ sei tief in einer schmerzhaften Erzählung von ‚Rasse‘, Gender und Sexualität in Amerika verwurzelt und bilde den Treibstoff für ungerechte Herrschaftsverhältnisse.<sup>115</sup> Das Ziel sei es deshalb, den Körper zu abstrahieren und sich zu entmaterialisieren.<sup>116</sup>

Der Glitch Feminismus möchte Grenzen nahe der Abgründe besetzen, Räume eröffnen, Rückzugsorte finden und das Recht auf Komplexität außerhalb der sprichwörtlichen Ränder einfordern.<sup>117</sup> Als imaginäre Orte der Utopie dienen dabei vorrangig die Experimentierräume des Internets und der Technologie im Allgemeinen. Hierbei ginge es laut Russel nicht um eine naive Glorifizierung der in vielerlei Hinsicht

---

<sup>110</sup> Russel 2021, S. 18.

<sup>111</sup> Ebd., S. 23 f.

<sup>112</sup> Ebd., S. 24.

<sup>113</sup> S. ebd., S. 44.

<sup>114</sup> S. ebd., S. 25 f.

<sup>115</sup> S. ebd., S. 26.

<sup>116</sup> S. ebd., S. 44.

<sup>117</sup> S. ebd., S. 27.

problematischen Plattformen und Technologien, sondern vielmehr um eine strategische Besetzung und Manipulation derselben.<sup>118</sup> Der Glitch provoziere zum Nachdenken über Möglichkeiten, institutionelles ‚Material‘ zu brechen, und damit auch das Konzept des Körpers: „Den ‚Code‘ von Gender zu hacken, Binaritäten zum Verschwimmen bringen, das ist unser oberstes Ziel, als revolutionärer Katalysator. Glitchende Körper – die nicht mit dem Kanon weißer, cis-gender Heteronormativität übereinstimmen – sind eine Bedrohung für die soziale Ordnung.“<sup>119</sup>

Weiter geht Russel auf die zu Unrecht bestehende klare Differenzierung von Online und Offline ein. Sie kritisiert die Bezeichnung „IRL“ (In Real Life) und schlägt an stattdessen Nathan Jurgensons Bezeichnung „AFK“ (Away From Keyboard) vor.<sup>120</sup> Die Formulierung „In Real Life“ würde zwei getrennte Selbste voraussetzen, die unabhängig voneinander agieren, während „Away From Keyboard“ einen „kontinuierlichen Verlauf des Selbst“ impliziere, der von einer physischen Entfernung zum Computer nicht beeinflusst werde.<sup>121</sup> Der Glitch Feminismus wolle den Selbsten, die durch das Material des Internets erschaffen werden, Gewicht geben und einen Raum entwerfen, in dem andere Realitäten verwirklicht werden können und die Grenze zwischen Körper und Maschine weiter verschmelzen könne.<sup>122</sup> Ein ‚geglitchtes‘ Selbst sei immer in Bewegung zwischen online und offline, wo es sich „klont, splittet, zusammenfügt und daraus hervorgeht.“<sup>123</sup>

Glitch-FeministInnen wollen den binären Körper ‚ghosten‘. Um den Binärkörper zu ghosten bedarf es laut Russel eines dreifachen Prozesses: Zuerst müsse einem klar werden, dass die „Beziehung zwischen der *Idee des Körpers* und *Gender als Konstrukt*“ eine schädliche sei, aus der man unbedingt ausbrechen müsse.<sup>124</sup> Zweitens solle man realisieren, dass man handlungsfähig sei und seinen derzeitigen ‚Beziehungsstatus‘ annehmen oder ablehnen könne. Und schließlich sei es erforderlich ein „Kontinuum vielfacher Identitäten“ für sich in Anspruch zu nehmen.<sup>125</sup> „Sobald wir uns in der Binärkultur versagen, werden alle unsere Komponenten aktiv – die

---

<sup>118</sup> S. Russel 2021., S. 27 ff.

<sup>119</sup> Ebd., S. 29 f.

<sup>120</sup> S. ebd., S. 44 f.

<sup>121</sup> Ebd., S. 34.

<sup>122</sup> S. ebd., S. 45.

<sup>123</sup> Ebd., S. 49.

<sup>124</sup> Ebd., S. 61.

<sup>125</sup> Ebd., S. 62.

männlichen, die weiblichen und alle dazwischen – in einem andauernden Narrativ und nicht als Pole“, fährt Russel fort.<sup>126</sup>

Das Ghosten erscheine auch in Hinblick auf die Massenüberwachung im Internet als relevant.<sup>127</sup> Bei jeder Beschäftigung im Internet hinterlasse man Spuren in der digitalen Szene, welche nachverfolgt und kapitalisiert werden können. Ein Körper, der als männlich oder weiblich gelesen werden könne, bediene eine gewisse demographische Zielgruppe zu Marketing- oder Werbezwecken.<sup>128</sup> Die unbewusste Preisgabe von Daten im Rahmen scheinbar ‚privater‘ Online-Aktivitäten würde sich zunehmend zur tatsächlichen physischen Bedrohung für den Nutzer entwickeln.<sup>129</sup> Der Glitch Feminismus arbeite deshalb auch daran, den Körper aufzulösen und damit online verstreute Fragmente zu verschlüsseln und unlesbar zu machen.<sup>130</sup> Die Ghostbewegung erzeuge eine „generative Leere“, sie mache den Nutzer unbrauchbar für den Kapitalismus und erschaffe damit auch Raum für neue Alternativen.<sup>131</sup>

Gemäß Legacy Russel existiere der Körper in der heutigen Gesellschaft vor allem als Text.<sup>132</sup> Jedes angekreuzte Kästchen, ausgefüllte Formular und erstellte Profil gehöre zu einem Akt der Benennung, einem „Prozess der Identifizierung unserer selbst innerhalb hochgradig vernetzter sozialer und kultureller Algorithmen.“<sup>133</sup> Mit jeder Selbstdefinition im Netz schränke man mögliche Lesarten des eigenen Körpers ein. Ein Fehler zu werden, bedeutet für Russel, sich dem „Unbekannten, Unkenntlichen, Unbenannten“ hinzugeben.<sup>134</sup> Fehler seien in der Hinsicht besonders, da sie Kontrolle umgehen können, schwer zu reproduzieren und zu wiederholen seien; sie würden Bewegung in statische Räume bringen und für eine allgegenwärtige Störung sorgen: „Wenn wir den binären Körper dekolonialisieren wollen, müssen wir in ständiger Bewegung bleiben; als zufällige Körper, die sich in ihrem Fehler einer Definition verweigern und als solche der Sprache trotzen. Indem wir Worte versagen lassen, werden wir unmöglich. Als Unmögliche können wir nicht benannt werden.“<sup>135</sup> Der

---

<sup>126</sup> Russel 2021, S. 62.

<sup>127</sup> S. ebd., S. 63 ff.

<sup>128</sup> S. ebd., S. 62 f.

<sup>129</sup> S. ebd., S. 63.

<sup>130</sup> S. ebd., S. 65.

<sup>131</sup> Ebd., S. 65 f.

<sup>132</sup> S. ebd., S. 69.

<sup>133</sup> Ebd.

<sup>134</sup> Ebd., S. 70.

<sup>135</sup> Ebd.

Glitch bewege, blockiere aber paradoxerweise auch; auf diese Weise öffne er als Katalysator Wege und zeige neue Richtungen auf.<sup>136</sup>

Legacy Russel betrachtet das Gender, verkleidet als das „normative Gewöhnliche“, als eine Gewalttätigkeit, die eine natürliche Ordnung vortäusche, wo in Wirklichkeit ein höchst unnatürliches Kontrollsystem sei.<sup>137</sup> Inmitten des omnipräsenten und gewöhnlichen Geschlechterkonzepts werde es immer wichtiger, Wege zu finden und jene Ränder und Brüche zu identifizieren, die auf das „Versagen der vermeintlich natürlichen Welt“ hindeuten und so zu einer Distanzierung davon beitragen können.<sup>138</sup> Dazu ver helfe der sogenannte Prozess der Verschlüsselung, welcher sich auf die Kodierung einer Nachricht beziehe, die sie unlesbar oder unzugänglich für diejenigen mache, die nicht berechtigt seien, sie zu entschlüsseln.<sup>139</sup>

Glitch könne laut Russel als eine Art von Verschlüsselung betrachtet werden, in welcher man den „*Klartext* des Körpers (z. B. den Körper, der durch eine normative, binäre Linse betrachtet wird) als *Chiffretext* (z. B. einen glitched body, queered und verschlüsselt)“ darstelle.<sup>140</sup> Diese Verschlüsselung gewährleiste einen Modus der Privatsphäre und schaffe sichere Kanäle für eine radikale Produktion. Durch die Verschlüsselung erschaffe der Glitch zudem einen neuen Sprachgebrauch, der neue Bedeutungsweisen zulasse.<sup>141</sup> ‚Geglitchte‘ Körper würden aufgrund ihrer Unlesbarkeit gemäß sozialer und kultureller Standardkodierungen als unlesbar und dadurch auch unsichtbar erscheinen. Da sie sich einer normativen Programmierung widersetzen, würden diese Körper eine Bedrohung für die soziale Ordnung darstellen.<sup>142</sup> Der verschlüsselte Glitch erschaffe eine Form des Selbst, welche je nach Publikum „gleichzeitig hypersichtbar und unsichtbar“ sein könne, wenn nicht sogar unauffindbar.<sup>143</sup>

Der Glitch sei weiter als „Anti-Körper“ zu verstehen; das bedeutet, er stoße den Körper ab, weil dieser eine fesselnde gesellschaftliche und kulturelle Konstruktion sei.<sup>144</sup> Der

---

<sup>136</sup> S. Russel 2021, S. 34.

<sup>137</sup> Ebd., S. 77.

<sup>138</sup> Ebd., S. 78.

<sup>139</sup> S. ebd.

<sup>140</sup> Ebd.

<sup>141</sup> S. ebd., S. 79.

<sup>142</sup> S. ebd.

<sup>143</sup> Ebd.

<sup>144</sup> Ebd., S. 85.

Körper gäbe etwas Form, das keine hat, das kosmisch und abstrakt sei.<sup>145</sup> Die Strategie des Anti-Körpers ist inspiriert von Lynn Hershman Leasons Essay *Romancing the Anti-body: Lust and longing in (Cyber)space* (1994). Anti-Körper, schreibt Leeson, entgingen „dem Aussterben durch ihre Fähigkeit, zu mutieren und in ständiger Bewegung existierend zu überleben (...).“<sup>146</sup> Rosi Braidotti, Philosophin und Theoretikerin des Feminismus, vertritt in ihrem Essay *The Ethics of Becoming-Imperceptible* (2006) eine ganz ähnliche Ansicht, wenn sie schreibt: „[Der Körper] ist vielmehr ein Teil von Kräften, der – raum-zeitlich gesprochen – stabil genug ist, um konstante Flüsse der Transformation zu erhalten und zu durchlaufen.“<sup>147</sup>

Mit dem Konzept der ‚potentia‘ umschreibt Braidotti „die Bejahung der Vielfältigkeit und nicht der Einseitigkeit und die Verbindung mit einem ‚Außen‘, das eine kosmische Dimension hat und unendlich ist.“<sup>148</sup> Entsprechende Parallelen zu Russels Idee des ‚Ghostings‘ oder der Auflösung und Verschlüsselung des Körpers finden sich auch in Braidottis Werk; ihre Vorstellung des ‚Becoming-Imperceptible‘ umschreibt die „(...) Verschmelzung zwischen dem Selbst und seinem Lebensraum, dem Kosmos als Ganzem. Sie markiert den Punkt, an dem das Selbst verschwindet und durch einen lebendigen Nexus multipler Verbindungen ersetzt wird, der nicht das Selbst, sondern das Kollektiv stärkt (...).“<sup>149</sup> Diesen Prozess betrachtet die Philosophin als „die letzte Stufe des Frau-Werdens, denn sie markiert den Übergang zu einer größeren, ‚natürlichen‘ kosmischen Ordnung.“<sup>150</sup>

Russel zufolge würden Glitches die Fehlbarkeit jener Körper enthüllen, welche „kulturelle und soziale Signifikanten“ sind und alternative Funktionen bieten.<sup>151</sup> Eine Vorgehensweise ‚geglitchter‘ Körper sei es deshalb, die Fantasie als kalkulierte Überlebensstrategie zu nutzen.<sup>152</sup> Gleich einer technologischen Störung, die eine digitale Ordnung offenbart, die Fehlbarkeit einer Maschinerie benennt und Grenzen aufzeigt, würden ‚abwesende‘ Körper die hegemoniale Erzählung unveränderbarer

---

<sup>145</sup> S. ebd.

<sup>146</sup> Hershman Leeson, Lynn: *Romancing the Anti-body: Lust and Longing in (Cyber)space* [1994], in: Website der Künstlerin, <https://www.lynnhershman.com/wp-content/uploads/2016/06/Romancing-the-Anti-Body.pdf> (23.07.2023), S. 5, Übersetzung OL.

<sup>147</sup> Braidotti, Rosi: *The Ethics of Becoming-Imperceptible*, in: Constantin V. Boundas (Hrsg.): *Deleuze and Philosophy*, Edinburgh 2006, S. 133-159, S. 136, Übersetzung OL.

<sup>148</sup> Ebd., S. 147, Übersetzung OL.

<sup>149</sup> Ebd., S. 154, Übersetzung OL.

<sup>150</sup> Ebd., S. 157, Übersetzung OL.

<sup>151</sup> Russel 2021, S. 86.

<sup>152</sup> S. ebd.

Geschlechterunterschiede brüchig werden lassen und als Fiktion enthüllen.<sup>153</sup> Innerhalb dieser Systemabstürze erschaffe man durch die sogenannte „digitale Haut“ einen Avatar, welcher sich zum rhetorischen Körper entwickeln könne; einem Körper, der hinterfrage, wie und warum man sein abstraktes und vielfältiges Selbst inszeniere, mit dem Ziel, sich zu seinem ‚wahren‘ Selbst zu entwickeln.<sup>154</sup> Die Tätigkeit des Spielens und Experimentierens mit anderen ‚Häuten‘, sei laut Russel als Akt der Ermächtigung, Selbstfindung und Selbstfürsorge zu verstehen.<sup>155</sup> Das Digitale gäbe queeren Körpern die Fähigkeit zurück, verschiedene Facetten des Selbst zu performen und schaffe ‚Safe Spaces‘, die sich dem nekropolitischen Narrativ der Gegenwart widersetzen.<sup>156</sup>

Wie ein Virus korrumpiere der Glitch Daten, koste den Kapitalismus Zeit, Reibungslosigkeit, Geld und Kapital, senke die Produktivität innerhalb der Maschine und bedrohe so deren Funktionalität und Wirtschaftlichkeit.<sup>157</sup> Ein Computervirus löse unvorhersehbare Reaktionen der Langsamkeit aus; diese Langsamkeit verlagere Raum und Zeit und beeinflusse die Beziehung zwischen Person und Maschine: „Wenn wir in unserem täglichen Leben mit einem Computer konfrontiert werden, der unerwarteterweise auf Grund eines maschinellen Fehlers herunterfährt oder ewig zum Neustarten braucht, besteht unsere Reaktion darin, aufzustehen und uns zu bewegen. Wir ändern unseren Kurs, wenn wir mit einem System konfrontiert werden, das sich weigert, zu arbeiten.“<sup>158</sup> Ein Virus zerbreche und mache die Gebrochenheit zum Ort des Widerstandes, so die Autorin.<sup>159</sup> Glitch-FeministInnen wollen in den Bruch eintauchen, denn dieser bilde Weg und Raum.<sup>160</sup> Die Strategie des Glitch Feminismus baue auf fehlerhaften Fundamenten, korrumpiere das Korrumpierte.<sup>161</sup>

Angesichts des ständigen Kategorisierungsdrucks erscheint es für Russel wichtig, Wege zu finden, um anhand und trotz digitaler Territorien politisch aktiv werden zu können.<sup>162</sup> Obwohl digitale Spuren im Internet manipuliert und zu Kapital gemacht würden, bilde die steigende Zahl an intersektionalen Körpern, sowie die Möglichkeit

---

<sup>153</sup> S. Russel 2021, S. 93 f.

<sup>154</sup> Ebd., S. 94.

<sup>155</sup> S. ebd., S. 99.

<sup>156</sup> S. ebd.

<sup>157</sup> S. ebd., S. 101.

<sup>158</sup> Ebd.

<sup>159</sup> S. ebd., S. 102.

<sup>160</sup> S. ebd.

<sup>161</sup> S. ebd., S. 105.

<sup>162</sup> S. ebd., S. 111.

für queere Ansätze, neue Seinsweisen und Welten auch ein Argument für seine Relevanz.<sup>163</sup> Legacy Russel thematisiert in ihrem Manifest mehrmals, wie das Internet das Selbstbewusstsein Schwarzer, sich als weiblich definierender oder queerer Personen gestärkt oder diese sogar in schweren Zeiten gerettet hat: „In einer dystopischen globalen Landschaft, die für keine (sic!) von uns Platz macht und keine Zuflucht gewährt, ist alleine schon der Akt, zu leben – zu überleben – gegenüber einer gegenderten und rassistischen Hegemonie auf eine eigentümliche Weise politisch. Wir entscheiden, am Leben zu bleiben, obwohl alles gegen uns spricht, weil unsere Leben wichtig sind. Wir entscheiden uns dafür, einander beim Leben zu helfen, weil der Akt, am Leben zu bleiben, schon Worldbuilding ist.“<sup>164</sup> Die virtuellen Räume des Webs würden Schutz vor physischer Gewalt bieten und könnten zudem den Ausdruck von Ideen und politischen Überzeugungen beherbergen, was zu Kollektivität, Koalition und Mut zur Individualität beitragen würde.<sup>165</sup>

Als weitere wichtige Methode des Glitch Feminismus führt Russel den sogenannten „Remix“ an. Für Legacy Russel bestehe der Geist des Remixens darin, „Innovation mit dem Gegebenen zu denken, etwas Neues aus dem zu erschaffen, das bereits da ist.“<sup>166</sup> Kultur, Gesellschaft und Gender seien dabei als das Rohmaterial für den Remix anzusehen; als Materialien die zurückgewonnen und umgestalten werden müssen, um neue Welten zu bauen.<sup>167</sup> Der Glitch Feminismus experimentiere mit „digitalem Material“, um Körperwirklichkeiten zu schaffen und in der AFK-Welt Grenzen zu verschieben.<sup>168</sup> Glitch verkörpere als Remix Arten der Internetnutzung, die darauf abzielen, Gemeinschaften zu schaffen.<sup>169</sup> Durch die Besetzung einer digitalen Landschaft könne man diese dekolonisieren, man müsse sie sich aneignen und zurückgewinnen.<sup>170</sup> Anhand der Erforschung neuer Formen der Existenz, des Überlebens und des Lebens könne zudem das ‚Computergedächtnis‘ bearbeitet werden.<sup>171</sup> Als Beispiel hierfür nennt Russel die Aneignung und Subversion von Technologien der Überwachung und der digitalen Bilderfassung, deren Algorithmen oft rassistische und diskriminierende Vorurteile bedienen und damit auf strukturelle

---

<sup>163</sup> S. Russel 2021, S. 111.

<sup>164</sup> Ebd., S. 54 f.

<sup>165</sup> S. ebd., S. 112.

<sup>166</sup> Ebd., S. 119.

<sup>167</sup> S. ebd.

<sup>168</sup> Ebd., S. 120.

<sup>169</sup> S. ebd., S. 121.

<sup>170</sup> S. ebd.

<sup>171</sup> S. ebd.

Ungleichheiten hinweisen.<sup>172</sup> „Um Technologien in Richtung einer Anwendbarkeit zu revolutionieren, die geglichte Körper wirklich zelebriert, ist es der vielleicht einzige Weg, aus dem Inneren heraus zu remixen, ein spezifisches Programmieren im Bewusstsein des Ungesehenen oder Unlesbaren als Aktivismus“, erklärt Russel.<sup>173</sup>

Der Glitch Feminismus reise auf den Verbindungspfaden zwischen der digitalen und der AFK-Welt.<sup>174</sup> Die Verkörperung des Glitchs sei als „Ausdruck räumlicher Sehnsucht“ zu verstehen, als neugierige Erkundung im Dienste der Neuordnung der physischen Form und der Art und Weise, wie sie aufgeführt und (neu) strukturiert wird.<sup>175</sup> Glitch-FeministInnen wollen den kollektiven Diskurs in Frage stellen, der die Geschlechter-Binarität als natürliche Entwicklung sieht. Binäre Geschlechter würden den Menschen von seiner „kosmischen Körperlichkeit“ trennen, dem Raum, in dem sich Körper ausdehnen und in der „Freiheit der Abstraktion“ selbst entdecken können.<sup>176</sup> Als Glitch-FeministIn finde man im Umfeld des Scheiterns zu sich selbst. Man entwickle eigenständige Modelle anstatt reaktionärer Werkzeuge des Widerstandes.<sup>177</sup> Man erschaffe komplett neue Welten, in denen man sich vervielfältigen und verflüssigen könne.

### 3.2. Cyberfeminismus: Gemeinsamkeiten und Unterschiede

„Ich war eine digitale Eingeborene, die durch die cybergefrorenen Landschaften pirschte, mit erwachenden Sinnen, mit Macht, die ich noch schüchtern gebrauchte. Ich war nicht privilegiert und als Cyborg noch lange nicht voll ausgeformt, aber da ich mich danach ausstreckte, war ich unaufhaltsam auf dem Weg dahin“, erzählt Legacy Russel über ihre Jugend im Netz.<sup>178</sup>

Die Figuration des Cyborgs wurde erstmals von Donna Haraway in ihrem einflussreichen Essay *A Cyborg Manifesto* (1985) eingeführt.<sup>179</sup> Haraway stellte sich darunter einen kybernetischen Organismus vor, eine hybride Verschmelzung von

---

<sup>172</sup> S. Russel 2021, S. 30, 121 ff.

<sup>173</sup> Ebd., S. 126 f.

<sup>174</sup> S. ebd., S. 134.

<sup>175</sup> Ebd.

<sup>176</sup> Ebd.

<sup>177</sup> S. ebd., S. 134.

<sup>178</sup> Ebd., S. 12.

<sup>179</sup> Haraway, Donna: Ein Manifest für Cyborgs, Feminismus im Streit mit den Technowissenschaften, in: Haraway, Donna: Die Neuerfindung der Natur. Primaten, Cyborgs und Frauen, Frankfurt am Main/New York 1995, S. 33-72; Die Autorin hat sich mit diesem Thema bereits in einer Seminararbeit befasst.

Mensch und Maschine, die das in der westlichen Kultur vorherrschende binäre Denken in Frage stellt. Die amerikanische Biologin, Wissenschaftsphilosophin und Literaturwissenschaftlerin plädierte für die Auflösung von Grenzen, insbesondere derer zwischen Mensch und Tier sowie zwischen Organismus und Maschine und forderte eine Neubewertung der etablierten Denkkategorien. Der Cyborg dient in diesem Zusammenhang als ironisch-politischer Mythos, der die weibliche Emanzipation verkörpert und die transformative Wirkung der fortschreitenden Technologie widerspiegelt.<sup>180</sup> Haraways Arbeit drängt auf ein Überdenken traditioneller Vorstellungen und umfasst ein fließendes Verständnis von Identität und Beziehungen. Vor fast vierzig Jahren verkündete sie in ihrem Schlüsseltext: „Die Dichotomien von Geist und Körper, Tier und Mensch, Organismus und Maschine, öffentlich und privat, Natur und Kultur, Männer und Frauen, primitiv und zivilisiert sind seit langem ideologisch ausgehöhlt. Die konkrete Situation von Frauen ist ihre Integration/Ausbeutung in ein weltweites System der Produktion/Reproduktion und Kommunikation, das als Informatik der Herrschaft bezeichnet wird. Haushalt, Arbeitsplatz, Markt, öffentliche Sphäre, sogar der Körper – alles kann in nahezu unbegrenzter, vielgestaltiger Weise aufgelöst und verschaltet werden.“<sup>181</sup>

Die Gesellschaft und ihr Verständnis des Körpers, so Haraway, stünden unter dem Einfluss einer sogenannten „Informatik der Herrschaft“. In diesem Kontext würden Körper als Text beziehungsweise als genetische oder digitale Codes erscheinen, die beliebig manipuliert und umprogrammiert werden können.<sup>182</sup> Demzufolge repräsentiere die Cyborg „eine Art zerlegtes und neu zusammengesetztes, postmodernes kollektives und individuelles Selbst“, das FeministInnen im Zuge der Konstruktion und Dekonstruktion von „Maschinen, Identitäten, Kategorien, Verhältnissen, Räumen und Geschichten“ kodieren müssen.<sup>183</sup>

Haraways Cyborg-Theorie legt besonderen Wert auf den Genderaspekt: „Cyborgs sind Geschöpfe in einer Post-Gender-Welt. Nichts verbindet sie mehr mit Bisexualität, präödipler Symbiose, nichtentfremdeter Arbeit oder anderen Versuchungen, organische Ganzheit durch die endgültige Unterwerfung der Macht aller Teile unter

---

<sup>180</sup> S. Volkart, Yvonne: Matrix, Mother Animal, Birth Mother, Uterus: From Cyberfeminism to Techno-Eco-Feminism, in: Munder, Heike (Hrsg.): Producing Futures: A Book On Post-Cyber-Feminisms, Zürich 2019, S. 19-36, S. 25.

<sup>181</sup> Haraway 1995, S. 51.

<sup>182</sup> S. Volkart 2019, S. 25.

<sup>183</sup> Haraway 1995, S. 51, 72.

ein höheres Ganzes zu erreichen.“<sup>184</sup> Das Geschlecht sei als unbrauchbares historisches Konstrukt zu begreifen und könne aus diesem Grund nicht als universeller Identitätsmarker gerechtfertigt werden: „Es gibt kein ‚Weiblich‘-Sein, das Frauen auf natürliche Weise miteinander verbindet. Es gibt nicht einmal den Zustand des Weiblich-, ‚Seins‘. (...) Gender-, Rassen- oder Klassenbewußtsein (sic!) sind Errungenschaften, die uns aufgrund der schrecklichen historischen Erfahrung der widersprüchlichen, gesellschaftlichen Wirklichkeiten von Patriarchat, Kolonialismus und Kapitalismus aufgezwungen wurden.“<sup>185</sup> Mit ihrem Essay steht Haraway in der Tradition der Utopie, die sich eine geschlechtsfreie Welt vorstellt, „die vielleicht eine Welt ohne Schöpfung, aber möglicherweise auch eine Welt ohne Ende ist.“<sup>186</sup>

Donna Haraways *A Cyborg Manifesto* wird oft als entscheidender Einfluss für die Entstehung der cyberfeministischen Bewegung in den 1990er Jahren angesehen, die eine Verschiebung vom Feminismus zum Cyberfeminismus bedeutete.<sup>187</sup> Während der Feminismus für die Übernahme neuer Technologien als Werkzeug der Frauenbefreiung eintrat, förderte der Cyberfeminismus eine Verschmelzung von Körper und Technologie als Mittel der Lust und Befreiung.<sup>188</sup> Cyberfeministinnen glaubten an die Programmierbarkeit der Welt und sahen in Software- und Internettechnologien den Weg in eine vielversprechende Zukunft im Rahmen einer ‚digitalen Wende‘.<sup>189</sup> Trotz der anhaltenden Hoffnungen und Bestrebungen von Cyberfeministinnen, den Cyberspace zu einem Bereich der Selbstermächtigung und Befreiung von sozialen, ethnischen, politischen und sexuellen Stereotypen zu machen, steht die gegenwärtige virtuelle Welt in starkem Kontrast zu dem von ihnen angestrebten Ideal.<sup>190</sup> Im Zuge der Migration von Körpern in das riesige Gebiet des World Wide Web haben sich diskriminierende und objektivierende Denk- und Verhaltensmuster sowie hierarchische Machtstrukturen hartnäckig gehalten und wiederholt.<sup>191</sup> „Der Traum eines einfachen digitalen Shangri-La – einer Online-Welt, in der wir alle endlich von den Genderkonventionen ‚befreit‘ sein können, wie es frühe Cyberfeministinnen (sic!) erträumten – ist schon lange geplatzt, das Internet ist aber

---

<sup>184</sup> Ebd., S. 35.

<sup>185</sup> Ebd., S. 41.

<sup>186</sup> Ebd., S. 35.

<sup>187</sup> S. Volkart 2019, S. 25.

<sup>188</sup> S. ebd.

<sup>189</sup> Vgl. Munder, Heike: Producing Futures – An Exhibition on Post-Cyber-Feminisms, in: Munder, Heike (Hrsg.): Producing Futures: A Book On Post-Cyber-Feminisms, Zürich 2019, S. 7-18, S. 9.

<sup>190</sup> Vgl. ebd.

<sup>191</sup> S. ebd.

immer noch ein Gefüge, durch das sich ein ‚Werden‘ verwirklichen kann. Der Glitch ist eine *passage*, durch die der Körper in Richtung Befreiung hindurchgeht, ein Riss im Gewebe des Digitalen“, so Legacy Russel.<sup>192</sup>

Der Cyberfeminismus stimmt als zeitgeschichtliches und weiterhin aktuelles politisches Projekt philosophisch mit dem Glitch-Diskurs überein, da er Online-Räume als Wege zur Schaffung alternativer Welten begreift und die patriarchale Normativität des ‚Offline-Mainstreams‘ in Frage stellt.<sup>193</sup> „Mit dem Cyberfeminismus konnten Feministys (sic!) online netzwerken, theoretisieren, kritisieren, und dabei (wenn auch nur zeitweise und symbolisch) Geschlecht, Gender und Geografie transzendieren. Damit einher ging auch ein grundlegendes Bewusstsein für Machtmechanismen im Namen des Kapitalismus innerhalb des Online-Komplexes (...)“, anerkennt Legacy Russel.<sup>194</sup>

Ogleich Legacy Russel die bedeutenden Beiträge des Cyberfeminismus zur Anregung von Gesprächen über Geschlecht und Technologie würdigt, nähert sie sich diesem Thema aus einer eher kritischen Perspektive und verweist auf den historischen Kontext der Bewegung, der vorwiegend von weißen Frauen geprägt und auf diese ausgerichtet war.<sup>195</sup> Die Dominanz weißer Gesichter und Stimmen in der feministischen Cyberkultur, wie Sadie Plant, Faith Wilding, N. Katherine Hayles, Linda Dement, um ein paar frühe Pionierinnen zu nennen, hätte für eine anhaltende Ausgrenzung und Marginalisierung der Erfahrungen und Standpunkte nichtweißer und queerer Menschen gesorgt, die den digitalen Raum über ähnliche Kanäle und Netzwerke zu dekolonisieren versuchten.<sup>196</sup> In der kunstuniversitären Sphäre hochgelobt, hätten ihre Positionen zu einer weißen und westlichen Kennzeichnung des digitalen Raums geführt und somit eine einfache Gleichung erzeugt: „*Weißer Frauen = die weiße Theorie produzierten = die weißen Cyber-space produzierte.*“<sup>197</sup>

Der Feminismus als Institution wurzle, so Russel, in einem Erbe der systematischen Exklusion Schwarzer Frauen, da er während seiner Gründungsphase eine Bewegung war, die sich vor allem auf die Anliegen weißer Frauen aus der Mittelschicht

---

<sup>192</sup> Russel 2021, S. 20.

<sup>193</sup> S. ebd., S. 36.

<sup>194</sup> Ebd., S. 37.

<sup>195</sup> Vgl. ebd., S. 36 f.

<sup>196</sup> S. ebd.

<sup>197</sup> Ebd., S. 36.

konzentrierte.<sup>198</sup> Trotzdem erkenne Russel in der gegenwärtigen feministischen Landschaft die Vorboten einer verheißungsvollen und womöglich inklusiveren Vierten Welle: „Wenn wir uns den zeitgenössischen Feminismus und aktuelle Machtkämpfe ansehen, wie z. B. #BlackLivesMatter, #MeToo, oder die traditionellen Women's Marches, müssen wir anerkennen, dass diese Bewegungen von Technologien bestimmt und vorangetrieben werden (...).“<sup>199</sup> Der Weg zum endgültigen ‚Feminismus für alle‘ sei jedoch noch weit und mühsam. „So ist die Arbeit von Schwarzness (sic!) an der Erweiterung des Feminismus – und damit des Cyberfeminismus – eine wesentliche Wegbereiterin für Glitch-Politik“, proklamiert Russel.<sup>200</sup> Sie setzt sich daher dafür ein, den Cyberfeminismus weiterzuentwickeln sowie neue inklusive und vielfältige Räume zu erschaffen, „um die Sichtbarkeit von historisch geänderten Körpern zu vergrößern.“<sup>201</sup>

#### 4. Verkörperungen von Glitch

Legacy Russell hebt in ihrem Manifest besonders die stärkende Wirkung des Internets auf marginalisierte Gemeinschaften hervor. Als Beispiel hierfür nennt die Autorin die Künstlerin Juliana Huxtable, selbstdefinierte ‚Cyborg‘, welche innerhalb der bildenden Kunst, Musik, Literatur und Mode die Starrheit der binären Systeme aufzubrechen versucht.<sup>202</sup> Huxtable wurde in Texas als Intersex-Kind geboren und ihr wurde das männliche Geschlecht zugeteilt. In ihrem konservativen, christlichen Milieu schien es anfangs undenkbar, eine Trans-Identität für sich zu beanspruchen.<sup>203</sup> Im Internet fand sie zu College-Zeiten die Kontrolle und Freiheit, die sie im Alltag nicht hatte. Durch verschiedene digitale Plattformen konnte Huxtable die Sichtbarkeit ihrer Kunst und ihrer selbst steigern.<sup>204</sup>

„Mein Erwachsensein wurde durch die sozialen Medien befreit“, erklärt Huxtable. „Sie sind für mein Selbstverständnis und meine psychosoziale Realität genauso wichtig geworden wie mein Fleisch. Heute habe ich das Gefühl, dass ich immer als eine Mischung aus meiner Online- und meiner IRL-Präsenz lebe. (...) Früher fühlte ich mich etwas machtlos, und erst durch das Spiel mit meinem Körper als Bilddatei, die

---

<sup>198</sup> S. Russel 2021, S. 37.

<sup>199</sup> Ebd., S. 38.

<sup>200</sup> Ebd., S. 40.

<sup>201</sup> Ebd.

<sup>202</sup> S. ebd., S. 51.

<sup>203</sup> S. ebd.

<sup>204</sup> S. ebd.

manipuliert, verzerrt, gerendert, dekoriert und in neue Kontexte gestellt werden kann, habe ich meinen Körper in seiner jetzigen Form akzeptiert und mich darin wohl gefühlt, mir aber auch vorgestellt, wie er sich in Zukunft entwickeln könnte.“<sup>205</sup>

Gemäß Legacy Russel personifiziere Juliana Huxtable selbst einen Glitch: Sie verkörpere die Problematik des Dualismus und das Potenzial, Gender auf den Kopf zu stellen und die eigenen Möglichkeiten zu bejahen.<sup>206</sup> „Die Verkörperung des Irrtums – ein alles verzehrendes, freudiges Scheitern innerhalb eines Systems, das uns nie gewollt hat und das uns keinen Platz machen wird, wenn wir bloß darauf warten – treibt die Strukturen des binären Geschlechtssystems immer weiter auf einen Punkt zu, wo sie zerbrechen müssen“, erklärt sie.<sup>207</sup>

Mit der zunehmenden Verflechtung von ‚Realität‘ und Cyberspace, Offline- und Online-Selbst, wird die physische Verkörperung von Glitch zu einem immer relevanteren und beachtenswerteren Konzept. Der Glitch gehe, so Russel, über die Grenzen des Bildschirms hinaus und durchdringe alle Aspekte unserer Lebensbereiche.<sup>208</sup> Während die Schaffung digitaler Identitäten und Oberflächen ein tieferes Verständnis des Selbst ermögliche, ver helfe die Nutzung von Glitches zu einer Neubewertung der physischen Existenz.<sup>209</sup> Angesichts der Interdependenz von Körper und Maschinen in ihrem gegenwärtigen Kontext werde deutlich, dass Maschinen als Material dienen, durch das Körpererfahrungen aufgenommen und verarbeitet werden.<sup>210</sup> „Womit im eigentlichen Sinne Körper, die durch den digitalen Raum surfen, sowohl errechnete als auch aus Fleisch sind“, behauptet Russel.<sup>211</sup>

Der Körper selbst diene als Struktur, „die aktiviert und dann wie ein Meme herumgeschickt wird, um soziale und kulturelle Logiken weiterzuentwickeln.“<sup>212</sup> Im Rahmen der Gestaltung neuer Realitäten werde ein Individuum nicht nur dazu ermutigt, seine oder ihre Online-Erfahrungen zu erweitern, sondern möglicherweise auch dazu bewegt, die digitale Welt in sein ästhetisches Empfinden einzubeziehen und

---

<sup>205</sup> Huxtable, Juliana/Benson, Frank/ Durbin, Andrew: Juliana Huxtable and Frank Benson in Conversation with Andrew Durbin, in: Cornell, Lauren/Christoffersen, Helga (Hrsg.): Surround Audience: New Museum Triennial 2015, New York 2015, S. 32-36, S. 35 f., Übersetzung OL.

<sup>206</sup> S. Russel 2021, S. 54.

<sup>207</sup> Ebd., S. 73.

<sup>208</sup> S. ebd., S. 35.

<sup>209</sup> S. ebd.

<sup>210</sup> S. ebd., S. 64.

<sup>211</sup> Ebd.

<sup>212</sup> Ebd., S. 35.

die Grenzen zwischen Körper und Maschine weiter aufzulösen.<sup>213</sup> Den Glitch zu verkörpern, könnte beispielsweise bedeuten, die visuelle Sprache der Maschinenästhetik kreativ in Offline-Umgebungen auf die eigene physische Form anzuwenden.<sup>214</sup>

Legacy Russels Behauptungen eines transformativen Potenzials des Digitalen und der Verschmelzung von Mensch und Maschine beziehungsweise ‚real‘ und digital decken sich mit Theorien aus dem Bereich der Medientheorie. Rosa Menkman etwa beschreibt 2010 in ihrem *Glitch Studies Manifesto*: „Ich fühle mich nicht auf ein Medium festgelegt, zwischen Gegensätzen wie real vs. virtuell oder digital vs. analog.“<sup>215</sup> Carolyn L. Kane führt diesen Gedanken weiter aus und stellt das Konzept der sogenannten „algorithmischen Lebenswelt“ vor, in welcher menschliche und maschinelle Wahrnehmungen untrennbar miteinander verschmolzen seien.<sup>216</sup> Die digitalen Technologien hätten sich zu einem wesentlichen Bestandteil fast aller Formen kreativer Produktion, der Vermittlung von Erfahrungen und der Bildung kulturellen Wissens entwickelt.<sup>217</sup>

Auch finden sich in diesem Feld ein paar wenige Ansätze zur möglichen physischen Manifestation des Glitches. Wie Medientheoretiker Alexander R. Galloway erwähnt, handelte es sich bei dem allerersten Glitch wohl tatsächlich um einen lebenden Fehler; eine 1949 von Grace Hopper entdeckte Motte (engl. bug), die sich in einem frühen Computer verfangen hatte und für den Ausfall der Maschine sorgte.<sup>218</sup> Iman Moradi vermerkt 2004, dass sich die Diskussion über Glitches bisher auf den zweidimensionalen Bereich beschränkt habe.<sup>219</sup> Er weist jedoch darauf hin, dass es ein Potenzial für die physische Manipulation des Mediums gibt, wodurch die Möglichkeiten über den visuellen Bereich hinaus erweitert werden könnten.<sup>220</sup> Während der Glitch bereits in der Musik und im Bereich des statischen oder bewegten Bildes eingesetzt werde, könne er beispielsweise auch in der visuellen Erscheinung und den physischen Eigenschaften einer Skulptur sichtbar werden oder sich auf

---

<sup>213</sup> S. ebd., S. 45.

<sup>214</sup> S. ebd.

<sup>215</sup> Menkman 2010, S. 3, Übersetzung OL.

<sup>216</sup> S. Kane 2019, S. 7 f.

<sup>217</sup> S. ebd., S. 8.

<sup>218</sup> S. Galloway, Alexander: *Protocol. How Control Exists after Decentralization*, Cambridge/London 2004, S. 185.

<sup>219</sup> S. Moradi 2004, S. 34.

<sup>220</sup> S. ebd.

verschiedene Bereiche der kreativen Performance ausdehnen, wie etwa den Tanz.<sup>221</sup> Im weitesten Sinne könnten Moradi zufolge selbst die vom Menschen verursachten Unfälle oder Naturkatastrophen als Glitch betrachtet werden.<sup>222</sup> Der Mediendesigner spricht in diesem Zusammenhang von einem sogenannten „viractual potential“ des Glitch; dem Potenzial der Verwischung von realer und virtueller Form beziehungsweise Räumlichkeit.<sup>223</sup>

In der zeitgenössischen Kunst haben sich eine Reihe von Ansätzen herausgebildet, die das Konzept des Glitch als verkörperte Form darstellen könnten. Zu diesen gehören der Einsatz von fiktiven Charakteren, Alter Egos oder Avataren sowie kabarettistische Performances.

#### 4.1. Fiktive Figuren und Alter Egos:

*Juliana Huxtable, Kapwani Kiwanga, E. Jane, Jayson Musson*

Ein aussagekräftiges Beispiel für die Verkörperung von Glitch in Legacy Russels Sinne ist die Arbeit der bereits erwähnten Künstlerin Juliana Huxtable, die sich selbst als „Cyborg, Fotze, Priesterin, Hexe, nuwaubische Prinzessin“ bezeichnet.<sup>224</sup> Im Anschluss an ihr Studium der Literatur und Gender Studies begann sie 2010 in New York mit ihrer künstlerischen Praxis, die sich gegen jede Art von Kategorisierung sträubt.<sup>225</sup> Nachdem sie durch die Veröffentlichung langer Gedichte und viraler Selbstporträts auf Social-Media-Plattformen bekannt geworden war, beschloss sie, ihre Festanstellung als juristische Assistentin für das Racial Justice Program aufzugeben und verfolgt seitdem eine abwechslungsreiche Karriere als Künstlerin, Organisatorin, DJane, Autorin und Performerin.<sup>226</sup> Ihre kreative Arbeit konzentriert sich in erster Linie auf die Erkundung von Themen wie Selbstdarstellung und Identität und soll zum Nachdenken und zur kritischen Reflexion über Themen wie Tradition, Geschlecht, Rasse und Begehren anregen.<sup>227</sup>

In ihrer künstlerischen Praxis nimmt Juliana häufig eine sich wandelnde Identität an und verkörpert eine hybride Verschmelzung menschlicher und tierischer

---

<sup>221</sup> S. ebd., S. 34, 41.

<sup>222</sup> S. ebd., S. 34.

<sup>223</sup> S. ebd., S. 35.

<sup>224</sup> Huxtable/Benson/Durbin 2015, S. 35.

<sup>225</sup> S. Mbuti, Ann: Black Artists Now. Von El Anatsui bis Kara Walker, München 2022, S. 21.

<sup>226</sup> S. ebd.

<sup>227</sup> Vgl. ebd., S. 22.

Eigenschaften, die über konventionelle Realitäten hinausgehen.<sup>228</sup> Diese fiktiven Figuren repräsentieren ein fließendes Identitätsgefühl, das durch Merkmale wie grellbunte Hauttöne, bovine Körper oder multiple Brüste visuell zum Ausdruck kommen kann.<sup>229</sup> Eine der fantasievollen Schöpfungen von Huxtable ist die sogenannte Nuwaubian Princess. Diese mystische Figur wird als nacktes Wesen mit grüner Haut dargestellt und ist wiederholt ihren Bildern und Performances zu finden.<sup>230</sup> Als Inspiration gilt die umstrittene amerikanische Religionsgemeinschaft Nuwaubian Nation, dessen absurde Theorien zu UFOs und der amphibischen Herkunft von Schwarzen Menschen die Künstlerin faszinieren.<sup>231</sup>

Die Nuwaubian Princess schaffte ihren Durchbruch auf der New Museum Triennial 2015 in New York. Neben vier Tintenstrahldrucken von Huxtables eigenen Arbeiten – zwei Selbstportraits und zwei Gedichten – war auch die berühmte hyperrealistische 3D-Skulptur des Bildhauers Frank Benson ausgestellt, die Juliana als nackte, grün schimmernde Muse darstellt (s. Abb. 2,3).<sup>232</sup> Für das Selbstportrait *Untitled in the Rage (Nibiru Cataclysm)* (2015) inszeniert sich Huxtable als aliengrüne Prinzessin in einem beliebten afroamerikanischen Portraitstil, der mit seinen Verweisen auf nubische und ägyptische Kulturen eine Darstellung der Schwarzen Identität betont, die aufstrebend und triumphierend ist.<sup>233</sup> Gleichzeitig hebt die Künstlerin, die als intersexuell geboren und als Mann aufgewachsen ist, ihren eigenen Körper feierlich durch eine offenkundig feminisierte und sexualisierte Haltung hervor und fordert damit normative Wahrnehmungen von Geschlecht und queerer Sexualität heraus.<sup>234</sup> In den begleitenden Gedichten befasst sich Juliana mit verschiedenen Themen aus Vergangenheit, Gegenwart und Zukunft, darunter Klimawandel, Reparationen für die Schwarze Gemeinschaft und Spiritualität und beruft sich auf eine Vielzahl Schwarzer Künstler aus den Bereichen Literatur, Musik und Videographie.<sup>235</sup>

Bensons Skulptur, die in enger Zusammenarbeit mit Huxtable entstand, wurde nach der Triennale zu einem Social-Media-Phänomen und einer Ikone für die Trans-

---

<sup>228</sup> S. ebd.

<sup>229</sup> S. ebd.

<sup>230</sup> S. ebd., S. 24.

<sup>231</sup> S. ebd., S. 24 f.

<sup>232</sup> Vgl. ebd., S. 25.

<sup>233</sup> S. Website Guggenheim, ‚Juliana Huxtable. Untitled in the Rage (Nibiru Cataclysm)‘, <https://www.guggenheim.org/artwork/34476> (23.07.2023).

<sup>234</sup> S. ebd.

<sup>235</sup> Vgl. Russel 2021, S. 53.

Community.<sup>236</sup> Als ursprünglich computergeneriertes Portrait, das dem Publikum als klassische Bronzeskulptur präsentiert wurde, steht sie für eine Verwischung des Physischen und Virtuellen.<sup>237</sup>

Die Verkörperung fiktiver Figuren spielt auch in der Praxis der kanadisch-französischen Künstlerin Kapwani Kiwanga eine entscheidende Rolle. Seit 2011 kombiniert die Künstlerin Komponenten aus wissenschaftlichen, poetischen und mythologischen Quellen, um ein Kunstwerk zu schaffen, das in der Zukunft spielt und dabei erkennbare historische Handlungsstränge nachahmt.<sup>238</sup> Oft wird ihre forschungsorientierte Praxis, die viel Zeit in Archiven erfordert, mit ihrem ungewöhnlichen Studium der Anthropologie und der vergleichenden Religionswissenschaften in Verbindung gebracht.<sup>239</sup> Für ihre Performance-Serie *Afrogalactica* (2011-ongoing) schlüpft Kiwanga in die Rolle einer fiktiven Anthropologin und liest live zu einer Videoprojektion aus den Protokollierungen der futuristischen Vereinigten Staaten von Afrika vor: „Im Jahr 2170 startete die Agentur eine Mission zur Errichtung dauerhafter Siedlungen im Weltraum an Bord von Raumschiffen. Diese erste Flotte, bekannt als Black Star, bestand aus dem Mutterschiff Black Star und einer Reihe von Hilfsschiffen. (...) Mündlichen Überlieferungen zufolge trennte sich sechs Monate nach Beginn der Mission ein Hilfsschiff namens Immamou auf einer routinemäßigen Datensammelmission von der Black Star. (...) Dieses Ereignis wurde als The Great Separation (Die große Trennung) bekannt.“<sup>240</sup>

Für Kapwani dienen Arbeiten wie *Afrogalactica* als eine Art Exit-Strategie, als Mittel, um die gegenwärtigen Bedingungen zu verlassen und neue Perspektiven zu eröffnen.<sup>241</sup> Inspiriert von der Afrofuturismus-Bewegung nutzt die Künstlerin die Verschmelzung von Fakt und Fiktion, um alternative Erzählungen zu konstruieren, die die afrikanische Subjektivität erforschen und den herrschenden Diskurs herausfordern.<sup>242</sup> Durch eine Kombination aus persönlichen Erfahrungen, etablierten

---

<sup>236</sup> Vgl. Respini 2018b, S. 41.

<sup>237</sup> S. De Blois, Jeffrey: Performing the Self, in: Respini Eva (Hrsg.): Art in the Age of the Internet, 1989 to Today, Boston/New Haven 2018b, S. 254-283, S. 254.

<sup>238</sup> Vgl. Mbuti 2022, S. 37.

<sup>239</sup> Vgl. Steingo, Gavin: Kapwani Kiwanga's Alien Speculations, in: Images Re-vues 14 (2017), <https://doi.org/10.4000/imagesrevues.4051> (23.07.2023), S. 3.

<sup>240</sup> Mbuti 2022, S. 36 f.

<sup>241</sup> S. ebd., S. 37.

<sup>242</sup> S. Steingo 2017, S. 3.

Erzählungen und Elementen des Übernatürlichen beleuchtet *Afrogalactica* unausgewogene Machtdynamiken und spekuliert über mögliche Zukunftsszenarien.<sup>243</sup>

Auch die Erschaffung eines Alter Ego kann ein faszinierender künstlerischer Ansatz für die Verkörperung von Glitch sein, der die Schnittstelle zwischen Technologie, Identität und kreativem Ausdruck erforscht. E. Janes künstlerische Praxis erkundet die Freiheit der Multiplizität anhand zweier Selbste. Janes Alter Ego und Performance-Persona, Avatar Mhysa, ist selbsternanntes „Untergrund-Popstar des Cyber-Widerstands“ und findet sich in einigen „sehrner“ Werke wieder.<sup>244</sup> Das zweite Musik-Album von Mhysa *Nevaeh*, dessen Cover von Elle Pérez fotografiert wurde, erschien im Jahr 2020.<sup>245</sup>

E. Jane wurde 1990 geboren und lebt seither gleichermaßen im Internet wie in Maryland. Mhysa diente anfangs vor allem als eine von Konventionen befreite ‚Experimentier-Persönlichkeit‘ in den sozialen Medien; mit der Veröffentlichung von Musik und AFK-Performances wurde das Alter Ego jedoch zunehmend mit E. Janes Wesen und künstlerischem Umfeld verflochten.<sup>246</sup> Jane beschreibt Mhysa in einem Interview mit Rhizome von 2017 als „ein Teil von mir, von dem ich glaube, dass weiße Institutionen ihn unterdrücken wollten. Jetzt behalte ich sie bei mir und bringe sie nach draußen, wenn wir in Sicherheit sind, vorzugsweise in Räumen, in denen Schwarze Frauen einfach sie selbst sein können (...).“<sup>247</sup> Mhysas Weg aus der virtuellen Welt des Internets in die reale Welt, unterstützt durch Kunstschaaffende, Freunde und Bewunderer, dient als zentrales Thema Janes künstlerischer Bemühungen. Darüber hinaus lässt er die tiefgreifende Wirkung der Netzwerkkultur erahnen, die zu greifbaren und bedeutenden Ergebnissen führen kann. Jane reflektiert über ihre Reise und erzählt: „Während meines Studiums bekam ich oft sehr schlechtes Feedback, dann

---

<sup>243</sup> Vgl. Website EMPAC, ‚Afrogalactica: Kapwani Kiwanga‘, <https://empac.rpi.edu/events/2018/afrogalactica> (23.07.2023).

<sup>244</sup> Hahn, Rachel: *fantasii*, Mhysa 2017 [02.08.2017], in: Pitchfork, <https://pitchfork.com/reviews/albums/mhysa-fantasii/> (23.07.2023), Abs. 2, Übersetzung OL; Russel 2021, S. 24.

<sup>245</sup> S. Karp-Evans, Elizabeth: E. Jane Rethinks Representation and Recognition [26.11.2019], in: *Cultured Magazine*, <https://www.culturedmag.com/article/2019/11/26/musician-e-jane-mhysa-young-artists-2020> (23.07.2023), Abs. 2.

<sup>246</sup> S. Russel 2021, S. 24 f.

<sup>247</sup> Girma, Hanna: Artist Profile: E. Jane [23.05.2017], in: Rhizome, <https://rhizome.org/editorial/2017/may/23/artist-profile-e-jane/> (23.07.2023), Abs. 4, Übersetzung OL.

stellte ich meine Arbeit online und bekam großartiges Feedback. Die Folgen, die das Internet für die Beteiligungskultur hat, sind viel größer, als die Leute glauben.“<sup>248</sup>

Ob E. Jane nun Musik veröffentlicht oder ihre Soloarbeiten ausstellt – das größte Interesse gilt der Konstruktion ausgedehnter utopischer Welten, die die Multidimensionalität Schwarzer Frauen feiern.<sup>249</sup> Ihre Einzelausstellung *Where there's love overflowing* (2022) erforschte das kulturelle Erbe Schwarzer Diven wie Diana Ross, Whitney Houston, Beyoncé, und Jazmine Sullivan.<sup>250</sup> Jane fügte mit der Installation *Mhysa — When I Think of Home, I Think of a Bag (bag sculpture)* (2021) ihre eigene von Mhysa performte Version von Stephanie Mills *Home*, einem Lied aus dem Broadway-Musical *The Wiz* von 1975, welches die Idee eines Zuhauses voller Liebe als imaginären Ort aufgreift, als Video auf einem von Tüchern umhüllten Bildschirm in die Ausstellung ein (s. Abb. 4).<sup>251</sup>

Anhand der Arbeit als Mhysa verbindet Jane die verschiedenen Elemente ihrer künstlerischen Praxis, die von ‚spacigen‘ Klängen über Divenverehrung bis hin zu afrofuturistischen Möglichkeiten reichen.<sup>252</sup> Im Studio arbeiten die beiden Persönlichkeiten zusammen und beteiligen sich abwechselnd am kreativen Prozess: „Bei Mhysa geht es mehr um Musik und Gefühle und darum, Dinge zu machen, die man empfindet, und E. Jane beschäftigt sich mit den eher institutionellen Ansätzen und dekonstruiert sie, während Mhysa nicht gerne über diese Räume nachdenkt und viel lieber über das Nachtleben nachdenkt.“<sup>253</sup> Mhysa ist viel mehr als ein digitaler Zweitkörper für die Erkundung von Geschlecht und Identität; der Avatar lebt als Schwarze Performance-Person, die sich von institutionellen Rahmenbedingungen absetzt, koloniale Konzepte von Weiblichkeit verweigert und sich mit übertriebenen weiblichen Schönheitsidealen auseinandersetzt, um diese zu unterlaufen.<sup>254</sup>

Eine ähnliche Strategie verfolgt auch der Künstler Jayson Musson, dessen Alter Ego Hennessey Youngman für seine Serie *Art Thoughtz* die Plattform eines Amateur-YouTube-Kanals nutzt, um sich kritisch mit der zeitgenössischen Kunstwelt

---

<sup>248</sup> Karp-Evans 2019, Abs. 3, Übersetzung OL.

<sup>249</sup> Vgl. Hahn 2017, Abs. 2.

<sup>250</sup> S. Jacquet, Alexis: A Dialogue with E. Jane [10.05.2022], in: Website The Kitchen, <https://thekitchen.org/on-mind/a-dialogue-with-e-jane/> (23.07.2023), Abs. 5.

<sup>251</sup> S. ebd., Abs. 2.

<sup>252</sup> S. Hahn 2017, Abs. 2.

<sup>253</sup> Girma 2017, Abs. 5, Übersetzung OL.

<sup>254</sup> S. Karp-Evans 2019, Abs. 2.

auseinanderzusetzen.<sup>255</sup> Jayson Musson erlange mit *Art Thoughtz* in den Jahren 2010 bis 2012 große Popularität im Internet.<sup>256</sup> In seinen insgesamt 20 YouTube-Performances macht sich der Künstler mit geschickter Satire über die Populärkultur und die vermeintlichen ‚Insider‘ der Kunstwelt lustig, mit dem Ziel, die elitären Tendenzen der Szene zu enthüllen und gleichzeitig alternative Perspektiven zu präsentieren, die ein neues Verständnis der kulturellen Landschaft ermöglichen.<sup>257</sup>

#### 4.2. Avatare und Künstliche Intelligenz:

*Lil Miquela, LaTurbo Avedon, American Artist, Sondra Perry*

Eine weitere potenzielle Methode für die Verkörperung von Glitch ist die Verwendung von (KI-generierten) Avataren mit dem Ziel der Subversion bestehender ausbeuterischer Machtstrukturen und diskriminierender Technologien. Der umstrittene AI-Prototyp beziehungsweise kommerzielle Avatar Miquela Sousa, auch bekannt als Lil Miquela, setzt sich über die sozialen Medien für politische Anliegen wie Black Lives Matter und LGBTQ+-Rechte ein und bezeichnet sich selbst als queere Schwarze Frau.<sup>258</sup> Lil Miquelas Instagram Profil wurde erstmals 2016 vorgestellt, nahm aber erst 2018 die Gestalt eines empfindungsfähigen und denkenden Roboters an.<sup>259</sup> Das in Los Angeles ansässige Unternehmen Brud hat dieses ‚It-Girl‘ mit dem Ziel entwickelt, die fortschrittlichste Künstliche Intelligenz der Welt zu schaffen.<sup>260</sup> Vor diesem Hintergrund stellt sich die Frage, ob ein körperloser kommerzieller Avatar tatsächlich ein Katalysator für sozialen Wandel sein kann.<sup>261</sup>

Miquela, die auf Instagram eine Fangemeinde von etwa 3 Millionen Menschen angesammelt hat und einen geschätzten Wert von 125 Millionen Dollar aufweist, wird durch sichtbarkeitssteigernde Algorithmen als Modeliebhaberin, Sängerin und Verfechterin von Bürgerrechten gestaltet.<sup>262</sup> Auf ihrem Kanal präsentiert sie sich als

---

<sup>255</sup> S. Jones, Caitlin: It’s a Website: The Enduring Promise of Art Online, in: Respini Eva (Hrsg.): *Art in the Age of the Internet, 1989 to Today*, Boston/New Haven 2018, S. 82-88, S. 87.

<sup>256</sup> Vgl. Website The Fabric Workshop and Museum, ‚Artist-in-Residence: Jayson Musson‘, <https://fabricworkshopandmuseum.org/artist/jayson-musson/> (23.07.2023).

<sup>257</sup> S. ebd.

<sup>258</sup> S. Salameh, Riad: Disintegrated Bodies – From Cyborg Microcelebrities to Capital Flow: A Post-Phenomenological Investigation of Disembodiment, in: *Phenomenological Investigation of Disembodiment. Body, Space & Technology* 20, Nr. 1 (2021), <https://doi.org/10.16995/bst.372> (23.07.2023), S. 75-82, S. 97.

<sup>259</sup> S. Russel 2021, S. 86 f.

<sup>260</sup> S. ebd., S. 87.

<sup>261</sup> Vgl. ebd.

<sup>262</sup> S. Block, Elena/Lovegrove, Rob: Discordant storytelling, ‘honest fakery’, identity peddling: How uncanny CGI characters are jamming public relations and influencer practices, in: *Public Relations*

Teil der realen Welt und typische prominente Influencerin, die mit Künstlern posiert und wegen der Trennung von ihrem menschlichen Freund in den Unterhaltungsnachrichten Schlagzeilen macht.<sup>263</sup> Ein konkreter Versuch, sie in die Realität zu integrieren, bestand darin, ein CGI-Modell neben dem realen Model Bella Hadid in einer Calvin Klein-Kampagne zu zeigen (s. Abb. 5).<sup>264</sup> Nach den Protesten infolge des Todes von George Floyd im Juni 2020 nutzte sie ihre Instagram-Plattform, um sich für die Entmachtung der Polizei einzusetzen und zu Spenden für diesen Zweck aufzurufen.<sup>265</sup> Durch ihren Aktivismus beteiligt sich die Influencerin aktiv am aktuellen Geschehen und überbrückt somit die Kluft zwischen der realen und der virtuellen Welt. Sie bietet neue Gelegenheiten, die Grenzen der physischen Materie zu erweitern und zu überdenken, wie das Verständnis des Körpers neugestaltet werden kann.

Auch im konkret künstlerischen Bereich gibt es vergleichbare Beispiele wie den non-binären Avatar LaTurbo Avedon, dessen kreativer Praxisschwerpunkt auf der Erforschung der Potenziale nicht-physischer Identitäten und des Konzepts der Autorenschaft liegt.<sup>266</sup> Avedon tauchte erstmals 2008/09 im Metaversum des Online-Computerspiels Second Life auf.<sup>267</sup> Die virtuelle Persona missachtet bewusst die Zwänge der Körperlichkeit und betont die Möglichkeiten, die fließenden und nicht greifbaren Formen innewohnen.<sup>268</sup> „Eine Spielwelt kann auf so dynamische Weise neu geladen, verändert und wieder besucht werden. In dieser Umgebung fallen viele Beschränkungen der physischen Welt weg“, erzählt Avedon 2022 im Interview mit Kristina Kulakova.<sup>269</sup>

In den letzten zehn Jahren hat Avedon ein künstlerisches Portfolio kultiviert, das die immer stärker werdende Verbindung zwischen Menschen und virtuellen Erlebnissen beleuchtet.<sup>270</sup> Durch die Integration von Komponenten aus VideospieLLandschaften sowie Zitaten aus der zeitgenössischen Webkultur in digitale Skulpturen, Fotografien,

---

Inquiry 10, Nr. 3 (2021), <https://doi.org/10.1177/2046147X21102693> (24.07.2023), S. 265-293, S. 265.

<sup>263</sup> S. Salameh 2021, S. 79.

<sup>264</sup> S. ebd.

<sup>265</sup> S. ebd.

<sup>266</sup> S. Kulakova, Kristina: In the Studio: LaTurbo Avedon, Virtueller Raum [2022], in: Collectors Agenda, <https://www.collectorsagenda.com/de/in-the-studio/laturbo-avedon> (23.07.2023), Abs. 1.

<sup>267</sup> S. Website MAK, ‚La Turbo Avedon: Pardon Our Dust‘, [https://www.mak.at/programm/ausstellungen/la\\_turbo\\_avedon](https://www.mak.at/programm/ausstellungen/la_turbo_avedon) (23.07.2023).

<sup>268</sup> S. ebd.

<sup>269</sup> Kulakova 2022, Abs. 4.

<sup>270</sup> Vgl. ebd., Abs. 1.

und Videos setzt sich LaTurbo Avedon kritisch mit dem Internet als Medium und seinen technologischen und wirtschaftlichen Auswirkungen auseinander.<sup>271</sup> Die sozialen Medien und vernetzten Erfahrungen würden von Machtstrukturen beeinflusst, weshalb der Schutz des Nutzers nicht mehr im Vordergrund stünde und die Dezentralisierung von Technologie zu einem immer wichtigeren Thema werde.<sup>272</sup> LaTurbo Avedons einfallsreiche Szenarien wollen die tiefe Bedeutung von Erinnerungen, die im Metaversum gesammelt werden, untersuchen: „Als ich mit frühen Videospieldwelten wie Chrono Trigger (Super Nintendo) anfang, habe ich mich mit virtuellen Offline-Räumen beschäftigt, die so viel Potenzial zur Erweiterung von Kreativität und Erfahrung hatten. Obwohl die frühen Videospiele noch keinen Zugang zum Internet hatten, boten sie so viel Raum, um neue Erinnerungen und Identitäten zu schaffen.“<sup>273</sup> Darüber hinaus kuratiert und gestaltet der Avatar Panther Modern, einen digitalen Ausstellungsraum, der KünstlerInnen dazu anregt, ortsspezifische Installationen ausschließlich für den Online-Bereich zu schaffen.<sup>274</sup>

LaTurbo Avedon hat 2022 für das MAK in Wien die neuartige digitale Mehrkanal-Installation *Pardon Our Dust* geschaffen (s. Abb. 6), die sich durch die Verwendung von Metallrahmen und sechs Schautafeln durch einen großen Raum des Museums erstreckt und eine umfassende virtuelle Simulation und Erzählung beinhaltet.<sup>275</sup> Laut Avedon hätten Simulationen „eine Tiefe, die bisher kaum verstanden wurde. (...) Es besteht die Möglichkeit, so viele Schwierigkeiten und Unmöglichkeiten der physischen Welt hinter sich zu lassen.“<sup>276</sup> Für diese immersive Erfahrung begeben sich die BetrachterInnen auf eine Reise an der Seite von LaTurbo Avedons Avatar, das durch verschiedene virtuelle Landschaften und Umgebungen navigiert. Das Kunstwerk bietet auch eine partizipatorische Komponente: Die vier Versionen von Avedon treten als „Blumensammler\*innen“ auf, mit symbolischen Händen, „die auf den Boden zeigen, in der Hoffnung, dass physische Blumen unter ihren Rahmen hinterlassen werden.“<sup>277</sup> Avedon entwickelte die Arbeit mittels Renderings und maßstabsgetreuer Modelle in einer virtuellen Version desselben Raumes, der im MAK

---

<sup>271</sup> S. Website MAK, ‚La Turbo Avedon: Pardon Our Dust‘, [https://www.mak.at/programm/ausstellungen/la\\_turbo\\_avedon](https://www.mak.at/programm/ausstellungen/la_turbo_avedon) (23.07.2023).

<sup>272</sup> S. Kulakova 2022, Abs. 5.

<sup>273</sup> Ebd., Abs. 4.

<sup>274</sup> S. ebd., Abs. 1.

<sup>275</sup> S. Website MAK, ‚La Turbo Avedon: Pardon Our Dust‘, [https://www.mak.at/programm/ausstellungen/la\\_turbo\\_avedon](https://www.mak.at/programm/ausstellungen/la_turbo_avedon) (23.07.2023).

<sup>276</sup> Kulakova 2022, Abs. 9.

<sup>277</sup> Ebd., Abs. 15.

physisch besucht werden kann.<sup>278</sup> „Vielleicht kann ich die Art und Weise, wie Technik genutzt wird, nicht ändern, aber ich hoffe, dass meine Arbeit einen Raum schafft, um anders und achtsam darüber nachzudenken“, erklärt LaTurbo Avedon hoffnungsvoll.<sup>279</sup>

Die Erschaffung eines Avatars kann, ähnlich wie ein Glitch, auch dazu dienen, diskriminierende (kreative) Technologien zu untergraben. 2013 änderte eine kunstschaaffende Person ihren Namen legal in American Artist und drückte damit den Wunsch aus, das herkömmliche Verständnis des ‚amerikanischen Künstlers‘ neu zu definieren.<sup>280</sup> Artist spielt absichtlich mit den Stereotypen, die man gemeinhin mit diesem Begriff verbindet, insbesondere mit dem des berühmten weißen männlichen Nachkriegskünstlers.<sup>281</sup> „Wenn ich das zu meinem Namen mache, bin ich es jetzt“, erklärt American Artist.<sup>282</sup> Um die Namensänderung zu vollziehen, musste ein kalifornisches Gericht aufgesucht, eine Bekanntmachung in einer Zeitung veröffentlicht und eine Anhörung angesetzt werden.<sup>283</sup>

Dieser Avatar wurde geschaffen, um es Artist zu ermöglichen, sich in Online-Räumen zu bewegen und dabei ein gewisses Maß an Anonymität zu wahren. Gleichzeitig widersetzt sich Artists Name der unsichtbaren, aber mächtigen Voreingenommenheit der Suchmaschinenoptimierung; einem algorithmischen Mechanismus, der ein hierarchisiertes soziales Narrativ formt und Einfluss auf die Geschichte und visuelle Kultur ausübt, indem bestimmte Ergebnisse bevorzugt und in den Vordergrund gerückt werden.<sup>284</sup> Wer also im Internet nach ‚American Artist‘ sucht, stößt als erstes Ergebnis auf American Artist, neben der von Google kuratierten Auswahl amerikanischer Künstler wie Andy Warhol, Jean-Michel Basquiat, Jasper Johns und Jackson Pollock.<sup>285</sup> Dadurch, dass der Name neben den von der Kunstgeschichte anerkannten Meisterwerken erscheint, kann der Avatar selbstständig in Form einer ‚durational

---

<sup>278</sup> S. ebd., Abs. 16.

<sup>279</sup> Ebd., Abs. 2.

<sup>280</sup> S. Greenberger, Alex: Black and Blue: American Artist Is Redefining How We Think About Race in the Digital Age [26.04.2019], in: ARTnews, <https://www.artnews.com/art-news/artists/american-artist-12444/> (23.07.2023), Abs. 1.

<sup>281</sup> S. ebd., Abs. 2.

<sup>282</sup> Ebd., Abs. 1, Übersetzung OL.

<sup>283</sup> S. ebd.

<sup>284</sup> S. Russel 2021, S. 104.

<sup>285</sup> S. ebd.

performance‘, die keine physische Anwesenheit American Artists erfordert, den etablierten Kanon auf subtile Weise untergraben und in Frage stellen.<sup>286</sup>

Die Namensänderung ist zwar kein konkretes Kunstwerk, aber ein bemerkenswertes Beispiel für Artists scharfsinnige und schwer fassbare Herangehensweise, die sich mittels digitaler Arbeiten, Video und Skulpturen mit der sich wandelnden Identität im Internetzeitalter auseinandersetzt und dabei Verbindungen zwischen systemischen Erscheinungsformen von Rassismus und neuen technologischen Entwicklungen herstellt.<sup>287</sup> „Ich habe erkannt, dass Anti-Schwarzsein eine Form von Algorithmus ist, der tief in der Grundstruktur der amerikanischen Gesellschaft verwurzelt ist“, so Artist.<sup>288</sup> „Er reproduziert sich ständig und passt sich an, wobei er stets seinen beabsichtigten Zweck erfüllt.“ American Artist ist der Beweis dafür, dass durch die innovative Wiederverwendung von systemeigenem Material gebrochene Systeme gebrochen und subversiert werden können.<sup>289</sup>

Auch Sondra Perry nutzt die visuelle Sprache des Glitches in ihrer künstlerischen Praxis als Ort des Protests gegen zeitgenössische Technologien und Praktiken der sexuellen Überwachung. Ihre Arbeit *Graft and Ash for a Three Monitor Workstation* (2016) (s. Abb. 7), bestehend aus drei an einem Heimtrainer befestigten Monitoren, unterstreicht die Unzulänglichkeiten der digitalen Repräsentation außerhalb der Grenzen des idealisierten Körpers in der heutigen Kultur.<sup>290</sup> In dem Dreikanal-Video steht Perrys Avatar vor einer blauen Leinwand – eine Alternative zur üblicherweise verwendeten grünen Leinwand, die entwickelt wurde, um dunklere Hauttöne in Werbevideos darzustellen.<sup>291</sup> Der digitale Avatar stellt ein fehlerhaftes, unvollständiges Abbild der Künstlerin dar und verdeutlicht damit die Limits von Rendering-Technologien, die weißen Idealen den Vorzug geben.<sup>292</sup> Er informiert den Betrachter darüber, dass die Open-Source-Software, mit der er erstellt wurde, nicht in der Lage war, den ‚fetten‘ Körperbau der Künstlerin genau wiederzugeben.<sup>293</sup>

---

<sup>286</sup> S. ebd.

<sup>287</sup> S. Greenberger 2019, Abs. 3.

<sup>288</sup> Ebd., Übersetzung OL.

<sup>289</sup> Vgl. Russel, S. 105.

<sup>290</sup> S. Respini 2018b, S. 35.

<sup>291</sup> S. Lax, Thomas J.: *Modern Problems*, in: Respini Eva (Hrsg.): *Art in the Age of the Internet, 1989 to Today*, Boston/New Haven 2018, S. 74-81, S. 77.

<sup>292</sup> S. De Blois 2018a, S. 155.

<sup>293</sup> S. Respini 2018b, S. 35.

Begleitet von einer Vielzahl digitaler Soundtracks, darunter ‚Entspannungsmusik‘ von YouTube, schildert Perrys Avatar die beunruhigenden Begegnungen, die mit dem Schwarzsein in Amerika verbunden sind.<sup>294</sup> Mit diesem außergewöhnlichen Kunstwerk versucht Sondra Perry, die von der idealisierten weißen Kultur auferlegten Normen für das Schwarze Erbe mit der tatsächlichen Lebensrealität Schwarzer Menschen in Einklang zu bringen.<sup>295</sup> Mit einer Kombination aus aufrichtiger Kontemplation und ironischem Humor untersucht die Künstlerin, wie man die verkörperte Erfahrung des Schwarzseins mit den anhaltenden entmenschlichenden Darstellungen in Einklang bringt, die weiterhin von außen auf Schwarze Körper projiziert werden.<sup>296</sup>

#### 4.3. Glitch als Kabarett:

*Sin Wai Kin, Cibelle Cavalli Bastos, boychild*

Verschiedene Post-Internet-KünstlerInnen betonen den Wert des Nachtlebens, insbesondere für queere Personen, die dort die Möglichkeit haben, anhand von Make-up, Kleidung oder bestimmten Ausdrucksweisen neue Versionen von sich zu erfinden.<sup>297</sup> Im Nachtleben ginge es nicht nur ums Feiern, sondern auch um eine intelligente Art der Gemeinschaftsbildung.<sup>298</sup> Die Kultur gedeihe in verschiedenen Umgebungen jenseits der Grenzen von Museen, Galerien oder ähnlichen Einrichtungen, in Clubs und Kellern, wo völlig neue Charaktere geschaffen werden, die es ermöglichen, körperbezogene Ideen zu hinterfragen und zu verstehen.<sup>299</sup> Als wichtige Epizentren von Performance, Nachtleben und Queerkultur gelten insbesondere die erstmals in den 70er Jahren in Harlem aufgetauchten sogenannten „ballroom houses“ – Räume die damals als selbstgewählte Familieneinheiten galten und noch immer in Voguing-Battles und Style-Wettkämpfen gegeneinander antreten.<sup>300</sup>

In der Arbeit „ders Londoner Künstlernis“ und Drag Queen Sin Wai Kin (vormals Victoria Sin) sieht man, wie innovative Performances als Mittel zur Dekonstruktion

---

<sup>294</sup> S. ebd.

<sup>295</sup> S. ebd.

<sup>296</sup> Vgl. De Blois 2018a, S. 155.

<sup>297</sup> Vgl. Mbuti 2022, S. 22.

<sup>298</sup> S. ebd.

<sup>299</sup> S. ebd., S. 24.

<sup>300</sup> Vgl. Russel 2021, S. 89.

von Gender eingesetzt werden können.<sup>301</sup> Sin wurde bei der Geburt das weibliche Geschlecht zugeordnet, identifiziert sich heute aber als nicht-binär und queer.<sup>302</sup> Sin Wai Kins künstlerische Praxis sieht es vor, Gender mittels ausgefallener Kostüme sowohl über Instagram als auch AFK in überspitzter Form aufzuführen. Sins Drag-Personae, „pointiert hochgepitchte Femmes“, die sich durch ihre bewusst übertriebene Weiblichkeit auszeichnen, heben die soziale und kulturelle Konstruktion von Geschlecht hervor und legen deren künstlichen Charakter offen.<sup>303</sup> Gender dient hier nur als Prothese; mittels Brust- und Po-Polstern, ausgefallener Perücken, geschicktem Make-up und glamouröser Abendkleider verwandelt sich Sin in evokative und hypnotisierende Kabarett-Persönlichkeiten, die an Burlesque-Shows, Vintage Hollywood und Jessica Rabbit erinnern (s. Abb. 8).<sup>304</sup> „Im Kapitalismus werden extreme Darstellungen immer erfolgreicher sein, weil sie unerreichbar sind, und polarisierte Darstellungen von Dingen wie Geschlecht werden normalisiert. Drag ist eine gezielte Maßnahme, die das auch wieder rückgängig macht“, erklärt Sin Wai Kin während eines Studiobesuchs.<sup>305</sup>

Sins Alter Egos dienen als lebendige Erinnerungen daran, dass die Produktion von Geschlecht nur Montage ist. Auf Online-Plattformen wie Instagram übernimmt Sin die populäre Sprache von YouTube-Schmink-Tutorials. Darüber hinaus legt Sin Wai Kin anhand von Bildern und Videos des Transformationsprozesses bewusst die zugrundeliegenden Mechanismen der Geschlechterdarstellung offen, die normalerweise verborgen bleiben.<sup>306</sup> In der sorgfältig ausgearbeiteten Darstellung konstruierter Identitäten werden wir Zeuge, wie Sin sich in einen digitalen Drag-Avatar verwandelt und das Internet in eine Bühne umformt, die an ein Cyber-Kabarett erinnert.<sup>307</sup> Durch Vorher- und Nachher-Bilder sowie Abdrücke ihres Full-Face-Makeups auf Abschminktüchern, die wie Kunstwerke in Rahmen präsentiert werden, lädt Sin auf humorvolle Weise dazu ein, zu überdenken, wie und warum Körper gelesen werden.<sup>308</sup>

---

<sup>301</sup> Ebd., S. 55.

<sup>302</sup> S. ebd.

<sup>303</sup> Ebd., S. 56.

<sup>304</sup> S. ebd.

<sup>305</sup> Sherwin, Skye: Sin Wai Kin: Dreaming of Me [08.11.2022], in: ArtReview, <https://artreview.com/sin-wai-kin-dreaming-of-me/> (23.07.2023), Abs. 1.

<sup>306</sup> S. Russel 2021, S. 56 ff.

<sup>307</sup> S. ebd., S. 58.

<sup>308</sup> S. ebd.

Einerseits negieren Sins Drag-Performances die körperliche Form, indem sie deren unangepasste und künstliche Natur betonen und sie dadurch absichtlich ins Lächerliche ziehen, um die Vorstellung von Geschlecht als einem inhärenten und festen Merkmal zu untergraben.<sup>309</sup> Andererseits umarmt Sin als Verkörperung der paradoxen Natur des körperlichen Selbst stolz einen queeren Körper, der unvermeidlich sichtbar, fabelhaft weiblich und bemerkenswert fesselnd ist.<sup>310</sup> Diese absichtliche und wirkungsvolle Konfrontation ist von großer Bedeutung, da sie gesellschaftliche Normen und Erwartungen in Frage stellt. „Hier frisst jede Hälfte des Binären die andere, ein schillerndes Kunststück, an dem man sich nicht sattsehen kann“, so Legacy Russel.<sup>311</sup> Im Jahr 2020 erfuhr das Projekt von Sin eine bedeutende Veränderung: Von nun an nicht mehr Victoria Sin genannt, sondern Sin Wai Kin, führte Sin den ersten vollständig entwickelten männlichen Charakter in die künstlerischen Kreationen ein und tauschte lange blonde Haare und Plastikbrüste gegen einen jungenhaften orangenen Haarschnitt und Bauchmuskelprothesen ein.<sup>312</sup>

Cibelle Cavalli Bastos temporäre Installation und Performance *Sonja Khalecallon's Theirstories of the Retro-Future GoGo Show* (2019) (s. Abb. 9) verfolgt einen vergleichbaren Ansatz. Die Installation besteht aus einem mehrdimensionalen Science-Fiction-Setting aus Federn, Wachstüchern, Plastikgraffiti und verschiedenen kitschigen Deko-Objekten aus Ein-Euro-Läden.<sup>313</sup> Es erzählt von einer apokalyptischen Zukunft, in der die Erde durch eine Kollision mit einem anderen Planeten kaum noch bewohnbar ist, was die Reichen dazu veranlasst, andere Welten zu kolonisieren, während die Armen zurückbleiben.<sup>314</sup> In dem einzigen verbliebenen Ort auf der Erde, den Ruinen des *Las Venus Resort Palace Hotels*, etabliert sich Cibelles Drag Queen und High Femme-Alter Ego Sonja Khallecallon, und schafft es, sich mit begrenzten Ressourcen zu erhalten.<sup>315</sup> In ihrer retrofuturistischen Räumlichkeit präsentiert Sonja eine fesselnde One-Woman-Show, ein Spektakel der

---

<sup>309</sup> Vgl. ebd., S. 58.

<sup>310</sup> Vgl. ebd., S. 58 f.

<sup>311</sup> Ebd., S. 59.

<sup>312</sup> S. Sherwin 2022, Abs. 4.

<sup>313</sup> S. Website Berliner Festspiele, ‚Cibelle Cavalli Bastos: Sonja Khalecallon's Products for a Better Life, Theirstory and News from the Retrofuture‘, [https://www.berlinerfestspiele.de/de/berliner-festspiele/programm/bfs-gesamtprogramm/programmdetail\\_262037.html](https://www.berlinerfestspiele.de/de/berliner-festspiele/programm/bfs-gesamtprogramm/programmdetail_262037.html) (14.07.2023).

<sup>314</sup> S. Website steirischer herbst, ‚Grand Hotel Abyss: Cibelle Cavalli Bastos‘, <https://2019.steirischerherbst.at/de/program/artists/414/cibelle-cavalli-bastos> (23.07.2023).

<sup>315</sup> S. Website Berliner Festspiele, ‚Cibelle Cavalli Bastos: Sonja Khalecallon's Products for a Better Life, Theirstory and News from the Retrofuture‘, [https://www.berlinerfestspiele.de/de/berliner-festspiele/programm/bfs-gesamtprogramm/programmdetail\\_262037.html](https://www.berlinerfestspiele.de/de/berliner-festspiele/programm/bfs-gesamtprogramm/programmdetail_262037.html) (14.07.2023).

Weiblichkeit am Rande des Zusammenbruchs.<sup>316</sup> Durch die bewusste Übertreibung der vermeintlichen weiblichen Multitasking-Fähigkeit bietet Sonja Khalecallon ihre Dienste unter anderem als Kabarettistin, Stripperin, Köchin, Putzfrau, Ästhetin, Managerin oder kosmische Heilerin an.

Die BesucherInnen der Performance/Installation sind eingeladen, Sonjas experimentellen Raum zu betreten und an individuellen Therapiegesprächen, Gruppenmeditationen, Tarot-Lesungen, improvisiertem Geschichtenerzählen und anderen Übungen teilzunehmen.<sup>317</sup> Als Künstlerin aus einer dystopischen Zukunft ist Sonja Teil eines Langzeitprojekts, das darauf abzielt, eine komplexe fiktionale Erzählung über die techno-kapitalistische Gesellschaft zu konstruieren, die der heutigen Welt zugrunde liegt.<sup>318</sup> Ihre Performance eröffnet Fragen zu Geschlechterpolitik, Cyberfeminismus, Ökologie, Ethik, Individualismus und Spiritualität.<sup>319</sup>

Das Nachtleben spielt auch in der künstlerischen Praxis von boychild eine wichtige Rolle. „Sehrne“ künstlerischen Ausdrucksformen können als eine Verschmelzung der virtuellen und der physischen Welt sowie als Schnittpunkt zwischen dem Realen und dem Digitalen bzw. dem Menschlichen und Maschinellen verstanden werden.<sup>320</sup> boychild tritt roboterhaft, oft unbekleidet und mit schillernder Mundbemalung auf und vollführt charakteristische Drag- und Butoh-inspirierte Lippensynchronisationen (s. Abb. 10).<sup>321</sup> Dieses künstlerische Projekt ist eine Hommage an das Erbe der Kybernetik und die Anfänge des Internets und fängt gleichzeitig die sinnliche Erfahrung des queeren Nachtlebens ein.<sup>322</sup>

Im Interview mit der Künstlerin Wu Tsang erklärt boychild: „Das Nachtleben ist wichtig für meine Arbeit, denn es schafft einen Raum für meine Existenz; nichts kontextualisiert meine Performance so sehr wie diese Orte. Es ist meine Welt, meine Existenz im Untergrund. (...) Was die Art und Weise angeht, wie die Leute meine

---

<sup>316</sup> S. Website steirischer herbst, ‚Grand Hotel Abyss: Cibelle Cavalli Bastos‘, <https://2019.steirischerherbst.at/de/program/artists/414/cibelle-cavalli-bastos> (23.07.2023).

<sup>317</sup> S. Website Berliner Festspiele, ‚Cibelle Cavalli Bastos: Sonja Khalecallon’s Products for a Better Life, Theirstory and News from the Retrofuture‘, [https://www.berlinerfestspiele.de/de/berliner-festspiele/programm/bfs-gesamtprogramm/programmdetail\\_262037.html](https://www.berlinerfestspiele.de/de/berliner-festspiele/programm/bfs-gesamtprogramm/programmdetail_262037.html) (14.07.2023).

<sup>318</sup> S. ebd.

<sup>319</sup> S. ebd.

<sup>320</sup> Russel, S. 45 f.

<sup>321</sup> S. ebd., S. 46.

<sup>322</sup> S. ebd.

Performance erleben und wahrnehmen, so sehen sie sie einfach in einem Club, und ich denke, das ist etwas Besonderes, Magisches und Spontanes, so wie es an anderen Orten nicht der Fall ist.“<sup>323</sup> boychild stellt in diesem Gespräch weiter einen Zusammenhang zwischen der Underground-Szene von Clubräumen und dem Internet als parallele ‚Spielplätze‘ mit vergleichbaren Funktionen her.<sup>324</sup> Legacy Russel argumentiert, dass diese Verbindung auf einen entscheidenden Wandel in den 1990er Jahren zurückgeführt werden kann; in dieser Ära entstanden einerseits die digitale Kultur und der Cyberfeminismus, andererseits wurden die Orte des queeren Nachtlebens absichtlich ausgelöscht.<sup>325</sup>

boychilds Performance-Kunst, die auf Inspirationen und Elemente der digitalen Kunst zurückgreift, verfestigt die Rolle des Internets als Kabarett. Sie ist Anlass, die Vorstellung vom Körper als Maschine und die Art und Weise, wie nicht-binäre Erfahrungen verstanden und vermittelt werden können, zu hinterfragen.<sup>326</sup> Diese Fragen erstrecken sich auf die Nutzung der Maschine als Medium, in dem Berechnung und Verhandlung von non-binären Empfindungen stattfinden.<sup>327</sup> boychild beschreibt diesen künstlerischen Prozess als eine Transformation des physischen Körpers in einen Cyborg: „Es ist wie ein Glitch, eine repetitive Sache, die passiert. Es bewegt sich langsam, aber auch schnell.“<sup>328</sup> Durch diesen cyborgianischen Ansatz verkörpert boychild bewusst Fehler, in einer Performance der systemischen Störung, die sich mit ihren maschinellen Anleihen von der Offline-Existenz unterscheidet.<sup>329</sup>

## 5. Fazit

In der heutigen Zeit ist das Internet über seine Rolle als bloßer Datenspeicher hinausgewachsen und hat sich zu einem virtuellen Raum entwickelt, in dem wir unsere individuellen ‚Selbste‘ aktiv kultivieren und äußern. Die Integration verschiedener autobiografischer Ausdrucksformen in den Alltag wurde vor allem durch hochauflösende Smartphone-Kameras und den nahtlosen Zugang über die sozialen

---

<sup>323</sup> Perlson, Hili: Truth in Gender: Wu Tsang and boychild on the question of queerness [29.10.2014], in: Sleek Magazine, <https://www.sleek-mag.com/article/truth-in-gender-wu-tsang-and-boychild-on-the-question-of-queerness/> (23.07.2023), Abs. 2, Übersetzung OL.

<sup>324</sup> Vgl. Russel 2021, S. 46.

<sup>325</sup> S. ebd.

<sup>326</sup> S. ebd., S. 46 f.

<sup>327</sup> S. ebd.

<sup>328</sup> Small, Rachel: Boychild [10.12.2014], in: Interview Magazine, <https://www.interviewmagazine.com/art/boychild> (23.07.2023), Abs. 2, Übersetzung OL.

<sup>329</sup> Vgl. Russel, S. 47.

Medien erleichtert. Social-Media-Plattformen haben zur Entstehung einer neuartigen Wirtschaft geführt, in deren Mittelpunkt die Online-Sichtbarkeit steht und damit einhergehend die Erstellung von Nutzerprofilen, die durch verschiedene Mittel wie Selfies, Memes, Status-Updates und Tweets konstruiert werden. Diese Masse an Bildern und ‚Captions‘ prägt dabei nicht nur unsere Identität und Sprache, sondern beeinflusst auch unsere sozialen Interaktionen.

Das Aufkommen des Internets hat uns zweifellos ein unvergleichliches Gefühl der universellen Zugänglichkeit und Sichtbarkeit gegeben. Es hat jedoch auch die wachsende Angst vor staatlicher Überwachung, Ausbeutung durch Unternehmen und unbefugter Kompromittierung unserer Daten, Bilder und Privatsphäre mit sich gebracht. Die Vorstellung des Internets als konventionsbefreiter Kommunikationsraum, wie einst von frühen Cyberfeministinnen erträumt, ist durch die wachsende kapitalistische Unternehmens-Dominanz im Web längst nicht mehr haltbar. Mit jeder noch so kleinen digitalen Aktion hinterlassen wir Spuren im globalen Mediennetzwerk, gespeichert auf den Servern der Netzgiganten und Social-Media-Plattformen. Durch vorausschauende Algorithmen werden unsere Vorlieben, die sich in dem widerspiegeln, was uns ‚gefällt‘, genau beobachtet, um Konsumgüter und Erfahrungen zu empfehlen.<sup>330</sup>

Während, wie Russell sagt, „ein Körper, der online als männlich/weiblich, maskulin/feminin gelesen wird“ eine demografische Zielgruppe für Werbung und Marketing erfüllt,<sup>331</sup> ist dies immer noch weniger fixiert als in der Offline-Welt, in der ein Körper verschiedene Politiken symbolisiert, verschiedene Projektionen enthält und Annahmen über Rasse, Klasse, Fähigkeit und Geschlecht macht. Das Internet, einschließlich der umstrittenen unternehmensgesteuerten sozialen Medien, bietet eine Plattform für Online-Gemeinschaften, um eine breite Palette persönlicher und kultureller Identitäten zu erforschen und auszudrücken, die andernfalls vielleicht weniger erreichbar wären. Diese Repräsentationssysteme sind flexibel und betonen die instabile Natur der realen Identität, die sich ständig neu bildet. Im Online-Raum kann man das praktizieren, was Russel als Glitch Feminismus bezeichnet: Die Drähte der rigoros durchgesetzten Geschlechterbinaritäten durcheinanderbringen, wählen, wen oder was man verkörpern möchte und lernen, technologische Werkzeuge zu nutzen

---

<sup>330</sup> Vgl. De Blois 2018b, S. 254.

<sup>331</sup> Russel 2021, S. 62 f.

um zu ‚remixen‘ und das System als Fehler zu ‚stören‘ – als BewohnerIn der ‚Zwischenräume‘ ein bisschen was von allem sein.<sup>332</sup>

Der weitreichende Einfluss und die Bedeutungen des Internets sind über seine materielle Form hinausgewachsen und zu einem inhärenten Aspekt unserer Existenz geworden. Die konventionelle Grenze zwischen dem Greifbaren und dem Virtuellen ist heute unscharf geworden, da wir mehr und mehr in eine Verschmelzung von Online- und Offline-Bereichen eintauchen. Diese entscheidende Entwicklung hat dazu geführt, dass Kunst im Internet oder über das Internet nicht mehr nur im Browserfenster zu finden ist. Stattdessen dient sie nun als aussagekräftiges Symbol für unsere zeitgenössische Vernetzung. Darüber hinaus stellt die häufig immaterielle oder flüchtige Natur der Internetkunst die vorherrschende Dominanz und das Ansehen des traditionellen Kunstmarktes in Frage, da sie sich den klassischen Vorstellungen des Objekts widersetzt.<sup>333</sup> Die Vielzahl neuer künstlerischer Strategien, wie die Erschaffung von Online-Persönlichkeiten, Avataren, und virtuellen Welten, führt zu einer Ausweitung der genutzten Materialien und auch des Skulpturbegriffs; innerhalb von Performance-Kunst und Body Art wird selbst der Körper der KünstlerInnen zur Skulptur. Auch wenn nicht alle Netzkunst zwangsläufig darauf abzielt, etablierte Institutionen und Konventionen zu untergraben, liegt in ihrer inhärenten Wandlungsfähigkeit ein unbestreitbares revolutionäres Potenzial.

Die KünstlerInnen und Kunstwerke, die im vorigen Kapitel besprochen wurden, widerspiegeln die außergewöhnliche Sichtbarkeit derjenigen, die sich in den digitalen Netzwerken entfalten und bieten die Möglichkeit, die Grenzen von Technologie, Identität und Realität neu auszuloten. Was all diese künstlerischen Positionen vereint, ist ihre Verweigerung von Pronomen und binärer Zuschreibungen oder von Eindimensionalität; die Praktizierung von Glitch als Form der Verweigerung und nicht-performende Körper im Sinne Russels. Es handelt sich um KünstlerInnen, die vielfache Identitäten beanspruchen, als multiple Selbste leben und dadurch Raum einfordern. Mittels fantasievoller Charaktere und futuristischer Orte als Manifestationen kalkulierter Überlebens- und Exitstrategien entwickeln sie nonkonformistische Narrative und fordern herrschende Diskurse zu Körper,

---

<sup>332</sup> Vgl. Campbell, R. V.: A net, a web, a trap: on ‘Glitch Feminism’ [November 2020], in: The White Review, <https://www.thewhitereview.org/feature/a-net-a-web-a-trap-on-glitch-feminism/> (23.07.2023), Abs. 5.

<sup>333</sup> Vgl. Jones 2018, S. 88.

Geschlecht, Identität und ‚Rasse‘ heraus. Sie existieren als glitchende Körper, die sich ständig zwischen der virtuellen und der physischen Welt bewegen. Selbst diejenigen, die ursprünglich und in erster Linie als Online-Avatare existieren, überschreiten die digitale Sphäre, manifestieren sich in der realen Welt und bewirken greifbare Transformationen. Dies wirft Fragen nach dem Potenzial nicht-körperlicher Identitäten und einer Neugestaltung des Körperverständnisses auf.

Ziel dieser Arbeit ist es, die Frage zu klären, ob das Konzept des Glitch tatsächlich verkörpert werden kann, wie Russel vorschlägt, und die Machbarkeit dieses Konzepts mit Hilfe der aufgeführten Strategien zu bewerten.

Dem Glitch Feminismus zufolge solle ein Glitch zum Nachdenken über Möglichkeiten provozieren, machtbehaftete Strukturen und veraltete Körperkonzepte zu brechen. Dies geschieht in diesem Kontext einerseits anhand der kritischen Untersuchung, Manipulation und Subversion des Internets als Medium zum Zwecke der Offenlegung einprogrammierter diskriminierender Algorithmen und inhärenter Vorurteile. Andererseits werden Binaritäten wie männlich und weiblich sowie Mensch und Maschine mittels ausdrucksstarker Bühnen-Performances und Online-Auftritten dekonstruiert, die mit den Extremen spielen, um die Künstlichkeit des Geschlechtersystems zu entlarven. Die genannten Praktiken erfüllen sämtliche von Russel aufgestellten Kriterien, um als Fehler zu gelten: Sie besitzen die Fähigkeit Kontrolle zu umgehen, erweisen sich als schwierig zu imitieren, bringen Bewegung in ansonsten stagnierende Räume und erzeugen ein allgegenwärtiges Gefühl der Störung.

Wie ein Glitch offenbaren diese zeitgenössischen künstlerischen Strategien eine machtbasierende Ordnung, verweisen auf die Fehlbarkeit eines vermeintlich natürlichen Systems und lassen die dominante Erzählung starrer Geschlechterunterschiede brüchig werden. Als eigenständige kreative Akteure lösen sich die KünstlerInnen von den Zielen und Zwecken auf die hin sie als binäre Geschöpfe ‚entworfen‘ wurden. Eingebettet in die ‚Maschine Gesellschaft‘ widersetzen sie sich dem Gendersystem und legen dessen verborgene, kontrollgesteuerte Prozesse offen, die vom alltäglichen ‚Nutzer‘ in der Regel nicht bemerkt oder als selbstverständlich angesehen werden.

Es bleibt die Frage offen, inwieweit die Verkörperungen von Glitch auch den Parametern des Computer Glitchs der Medientheorie und -archäologie standhalten. Der klassische ‚wilde‘ Glitch aus der Computer- und Netzwerkterminologie stellt eine vorübergehende und vor allem unerwartete Unterbrechung innerhalb eines

technischen Systems dar. Die Praxis der Verkörperung von Glitch kann deshalb, allenfalls, in Anlehnung an Moradi mit einem ‚domestizierten‘ Glitch gleichgesetzt werden – einem Glitch, der in nicht-digitalen Medien synthetisiert wird und Ähnlichkeit mit den visuellen Aspekten echter Glitches aufweist.

Auch die von Moradi festgelegten visuellen Merkmale des Computer Glitches lassen sich teilweise auf die verkörperte Form anwenden: Eine direkte und offensichtliche Gemeinsamkeit bilden die wiederkehrenden schrillen und lauten Farben, die im Falle des klassischen Glitches durch Fragmentierung hervorgerufen und hier durch Juliana Huxtables Fabelwesen, LaTurbo Avedons VideospieLLandschaften, Sin Wai Kins glitzernde Kleider oder Cibelle Cavalli Bastos futuristische Neonwelten repräsentiert werden. Das Element der Replikation oder Wiederholung findet sich ebenfalls wieder; besonders präsent in boychilds Performances, welche die Grenzen von Mensch und Maschine durch repetitive und robotische Butoh-Bewegungen verschwimmen lassen – als avantgardistisches Tanztheater ohne feste Form eignet sich Butoh ohnehin besonders gut als Offline-Ausdrucksform des arbiträren digitalen Glitches. Die Multiplikation des Selbst in Form von Alter Egos oder Drag-Persönlichkeiten könnte im weitesten Sinne ebenfalls als Replikation verstanden werden. Während das Kriterium der Linearität, das heißt, die Tendenz von Pixeln, sich reihenweise zu Linien zu verbinden, nur schwer als Bestandteil der vorgestellten Verfahren zu rechtfertigen ist, wird das Merkmal der Komplexität auf verschiedenen Ebenen erfüllt. Neben der äußerst komplexen und vielschichtigen Vita der KünstlerInnen, ihrer anspruchsvollen und technologisch fortgeschrittenen Kunstwerke, Figuren und Welten, wie der afrofuturistischen Fiktion von Kapwani Kiwanga, verweisen ihre Praktiken auch auf die Komplexität und Fallibilität eines zumeist unhinterfragten Systems.

Der Computer Glitch dient in der Kunst als Mittel des Protests, als Beweis für die Unvollkommenheiten, Risse und Brüche in Kontroll-, Überwachungs- und Technologiesystemen; sein Zweck ist es, Fehler in Akte des Widerstands zu verwandeln.<sup>334</sup> Artists und Perrys Avatare symbolisieren die Ängste und Blickwinkel, die wir in Bezug auf Menschlichkeit, den physischen Körper, Rasse und Sicherheit in unserer heutigen technologischen Gesellschaft haben und weisen damit erhebliche Ähnlichkeiten mit Haraways Cyborg auf.<sup>335</sup> Sie arbeiten gegen diejenigen

---

<sup>334</sup> Vgl. Shabbar 2018, S. 197.

<sup>335</sup> Vgl. Respini 2018b, S. 35.

‚Störungen‘, die auf keinen Fall als Glitches missverstanden werden sollten; diskriminierende und sexistische Körperverständnisse, die in Überwachungspraktiken und -technologien einkodiert sind und damit die Kontrolle bestimmter Körper über andere verstärken. Die Betrachtung von privilegierenden Algorithmen und Erkennungsfehlern als bloße ‚Fehler‘ übersieht und rechtfertigt das Vorhandensein rassistischer, herabwürdigender und transphober Vorurteile, die in der Konzeption und Entwicklung von Technologien tief verwurzelt sind und suggeriert, dass es sich dabei lediglich um Unfälle handle.<sup>336</sup>

Laut Medienarchäologie seien Glitches aufgrund ihrer subversiven Wirkung in der Lage, die Wahrnehmung von Normalität durch den Verbraucher zu beeinflussen, eine Theorie der Reflexion zu produzieren und schließlich aus den Trümmern des vorherigen Systems ein neues zu bauen. Indem sie sich den Glitch zu eigen machen und ihn durch verschiedene Arbeitsweisen verkörpern, wortwörtliche utopische „Videolandschaften“ konstruieren, bieten uns die ausgewählten KünstlerInnen eine einzigartige Perspektive auf die Verflochtenheit des digitalen Zeitalters und die Möglichkeiten, unsere Beziehung zu Technologie, Körper und Identität, wenn nicht sogar unser ganzes System, neu zu gestalten.

Abschließend konnte gezeigt werden, dass die Verkörperung von Glitch als mächtiges Instrument dienen kann, um traditionelle Darstellungen von Geschlecht und Sexualität zu unterlaufen, die Grenzen des Selbst neu zu definieren und alternative Formen des Seins in der Welt zu fördern, die sich nicht zwischen Online- und Offline-‚Selbsten‘ oder konstruierten Pronomen entscheiden müssen. Der Glitch mag zwar noch nicht das gesamte System lahmgelegt haben; trotzdem dienen diese Kunstwerke online wie offline als Gegenentwurf zu eindimensionalen, rassistischen und homophoben Narrativen. Sie ermutigen den Einzelnen, seine Vielfalt, sein Anderssein und seine sexuelle Orientierung zu akzeptieren, und fördern eine Denkweise, die über die konventionellen Normen hinausgeht und das Konzept des ‚Normalen‘ schließlich zum Verschwinden bringen könnte.

---

<sup>336</sup> S. Shabbar 2018, S. 199.

## 6. Literaturverzeichnis

ATM Magazine, Glitching the “Real”. An interview of Legacy Russell on cyberfeminism, becoming your avatar, and how refusal transforms the current world order [o. D.], in: <https://www.atm-magazine.com/online/an-interview-of-legacy-russell> (23.07.2023)

Betancourt, Michael: *Glitch Art in Theory and Practice. Critical Failures and Post-Digital Aesthetics*, New York 2017

Block, Elena/Lovegrove, Rob: Discordant storytelling, ‘honest fakery’, identity peddling: How uncanny CGI characters are jamming public relations and influencer practices, in: *Public Relations Inquiry* 10, Nr. 3 (2021), <https://doi.org/10.1177/2046147X21102693> (24.07.2023), S. 265-293

Braidotti, Rosi: *The Ethics of Becoming-Imperceptible*, in: Constantin V. Boundas (Hrsg.): *Deleuze and Philosophy*, Edinburgh 2006, S. 133-159

Campbel, R. V.: A net, a web, a trap: on ‘Glitch Feminism’ [November 2020], in: *The White Review*, <https://www.thewhitereview.org/feature/a-net-a-web-a-trap-on-glitch-feminism/> (23.07.2023)

De Blois, Jeffrey: *Hybrid Bodies*, in: Respini Eva (Hrsg.): *Art in the Age of the Internet, 1989 to Today*, Boston/New Haven 2018a, S. 154-183

De Blois, Jeffrey: *Performing the Self*, in: Respini Eva (Hrsg.): *Art in the Age of the Internet, 1989 to Today*, Boston/New Haven 2018b, S. 254-283

Engemann, Johanna Marie: Kill the Binary, Long Live the Glitch? Über Legacy Russells Glitch Feminism [o. D.], in: *re:visions*, <https://revisionsjournal.de/Kill-the-Binary-Long-Live-the-Glitch> (22.07.2023)

Galloway, Alexander: *Protocol. How Control Exists after Decentralization*, Cambridge/London 2004

Girma, Hanna: Artist Profile: E. Jane [23.05.2017], in: *Rhizome*, <https://rhizome.org/editorial/2017/may/23/artist-profile-e-jane/> (23.07.2023)

Greenberger, Alex: Black and Blue: American Artist Is Redefining How We Think About Race in the Digital Age [26.04.2019], in: *ARTnews*, <https://www.artnews.com/art-news/artists/american-artist-12444/> (23.07.2023)

Grundell, Vendela: *Flow and Friction. On the Tactical Potential of Interfacing with Glitch Art*, Malmö 2016

Hahn, Rachel: fantasii, Mhysa 2017 [02.08.2017], in: *Pitchfork*, <https://pitchfork.com/reviews/albums/mhysa-fantasii/> (23.07.2023)

Haraway, Donna: Ein Manifest für Cyborgs, Feminismus im Streit mit den Technowissenschaften, in: Haraway, Donna: *Die Neuerfindung der Natur. Primaten, Cyborgs und Frauen*, Frankfurt am Main/New York 1995, S. 33-72

Hershman Leeson, Lynn: *Romancing the Anti-body: Lust and Longing in (Cyber)space* [1994], in: Website der Künstlerin, <https://www.lynnhershman.com/wp-content/uploads/2016/06/Romancing-the-Anti-Body.pdf> (23.07.2023)

Hurley, Zoe: Review of Legacy Russell (2020). Glitch Feminism: A Manifesto, in: Postdigital Science and Education 5 (2023), <https://doi.org/10.1007/s42438-023-00397-6> (22.07.2023), S. 455-463

Huxtable, Juliana/Benson, Frank/ Durbin, Andrew: Juliana Huxtable and Frank Benson in Conversation with Andrew Durbin, in: Cornell, Lauren/Christoffersen, Helga (Hrsg.): Surround Audience: New Museum Triennial 2015, New York 2015, S. 32-36

Jacquet, Alexis: A Dialogue with E. Jane [10.05.2022], in: Website The Kitchen, <https://thekitchen.org/on-mind/a-dialogue-with-e-jane/> (23.07.2023)

Jones, Caitlin: It's a Website: The Enduring Promise of Art Online, in: Respini Eva (Hrsg.): Art in the Age of the Internet, 1989 to Today, Boston/New Haven 2018, S. 82-88

Kane, Carolyn L.: Compression Aesthetics: Glitch From the Avant-Garde to Kanye West, in: InVisible Culture: An Electronic Journal for Visual Culture (IVC) 21 (2014), <https://doi.org/10.47761/494a02f6.8aebfcc0> (22.07.2023)

Kane, Carolyn L.: High-Tech Trash. Glitch, Noise, and Aesthetic Failure, Oakland 2019, <https://doi.org/10.1525/luminos.83> (23.07.2023)

Karp-Evans, Elizabeth: E. Jane Rethinks Representation and Recognition [26.11.2019], in: Cultured Magazine, <https://www.culturedmag.com/article/2019/11/26/musician-e-jane-mhysa-young-artists-2020> (23.07.2023)

Kulakova, Kristina: In the Studio: LaTurbo Avedon, Virtueller Raum [2022], in: Collectors Agenda, <https://www.collectorsagenda.com/de/in-the-studio/laturbo-avedon> (23.07.2023)

Lax, Thomas J.: Modern Problems, in: Respini Eva (Hrsg.): Art in the Age of the Internet, 1989 to Today, Boston/New Haven 2018, S. 74-81

Marenko, Betti: When making becomes divination: Uncertainty and contingency in computational glitch-events, in: Design Studies 41 (2015), <http://dx.doi.org/10.1016/j.destud.2015.08.004> (22.07.2023), S. 110-125

Mbuti, Ann: Black Artists Now. Von El Anatsui bis Kara Walker, München 2022

Menkman, Rosa: Glitch Studies Manifesto [2010], in: Website der Künstlerin, [http://amodern.net/wp-content/uploads/2016/05/2010\\_Original\\_Rosa-Menkman-Glitch-Studies-Manifesto.pdf](http://amodern.net/wp-content/uploads/2016/05/2010_Original_Rosa-Menkman-Glitch-Studies-Manifesto.pdf) (22.07.2023)

Moradi, Iman: Glitch Aesthetics, unv. Diss., School of Design Technology, Huddersfield 2004

Munder, Heike: Producing Futures – An Exhibition on Post-Cyber-Feminisms, in: Munder, Heike (Hrsg.): Producing Futures: A Book On Post-Cyber-Feminisms, Zürich 2019, S. 7-18

Nguyen, Pauline: Glitch Feminism by Legacy Russel [o. D.], in: Femme Art Review, <https://femmeartreview.com/2021/10/25/glitch-feminism-legacy-russell/> (22.07.2023)

- Oxen, Nicolas: Instabile Bildlichkeit. Eine Prozess- und Medienphilosophie digitaler Bildkulturen, Bielefeld 2021, <https://doi.org/10.14361/9783839458174> (23.07.2023)
- Perlson, Hili: Truth in Gender: Wu Tsang and boychild on the question of queerness [29.10.2014], in: Sleek Magazine, <https://www.sleek-mag.com/article/truth-in-gender-wu-tsang-and-boychild-on-the-question-of-queerness/> (23.07.2023)
- Respini, Eva: No Ghost just a Shell, in: Respini Eva (Hrsg.): Art in the Age of the Internet, 1989 to Today, Boston/New Haven 2018b, S. 13-41
- Respini, Eva: Preface, in: Respini Eva (Hrsg.): Art in the Age of the Internet, 1989 to Today, Boston/New Haven 2018a, S. 11-12
- Russel, Legacy: Glitch Feminismus. Ein Manifest, Leipzig 2021 [Zuerst erschienen als: Russel, Legacy, Glitch Feminism. A Manifesto, London 2020]
- Salameh, Riad: Disintegrated Bodies – From Cyborg Microcelebrities to Capital Flow: A Post-Phenomenological Investigation of Disembodiment, in: Phenomenological Investigation of Disembodiment. Body, Space & Technology 20, Nr. 1 (2021), <https://doi.org/10.16995/bst.372> (23.07.2023), S. 75-82
- Sellami, Samir: Legacy Russells Manifest "Glitch Feminismus": Zweite Haut [28.02.2022], in: Süddeutsche Zeitung, <https://www.sueddeutsche.de/kultur/feminismus-legacy-russell-literatur-1.5536537> (22.07.2023)
- Shabbar, Andie: Queer-Alt-Delete: Glitch Art as Protest Against the Surveillance Cistem, in: Women's Studies Quarterly 46, Nr. 3 & 4 (Herbst/Winter 2018), <https://www.jstor.org/stable/10.2307/26511339> (23.07.2023), S. 195-212
- Sherwin, Skye: Sin Wai Kin: Dreaming of Me [08.11.2022], in: ArtReview, <https://artreview.com/sin-wai-kin-dreaming-of-me/> (23.07.2023)
- Small, Rachel: Boychild [10.12.2014], in: Interview Magazine, <https://www.interviewmagazine.com/art/boychild> (23.07.2023)
- Steingo, Gavin: Kapwani Kiwanga's Alien Speculations, in: Images Re-vues 14 (2017), <https://doi.org/10.4000/imagesrevues.4051> (23.07.2023)
- Volkart, Yvonne: Matrix, Mother Animal, Birth Mother, Uterus: From Cyberfeminism to Techno-Eco-Feminism, in: Munder, Heike (Hrsg.): Producing Futures: A Book On Post-Cyber-Feminisms, Zürich 2019, S. 19-36

## 7. Abbildungsverzeichnis



Abb. 1: *A Vernacular of File Formats*, 2010, Leihgabe der Künstlerin © Rosa Menkman, Sammlung Moderne Kunst - Pinakothek der Moderne  
Quelle: Museen in Bayern, ‚Glitch. Die Kunst der Störung‘, <https://museen-in-bayern.de/ausstellungen/detail/sammlung-moderne-kunst-pinakothek-der-moderne/ausstellung/9765> (23.07.2023)



Abb. 2: Juliana Huxtable, *Untitled in the Rage (Nibiru Cataclysm)*, 2015, Inkjet print  
Quelle: Respini Eva (Hrsg.): *Art in the Age of the Internet, 1989 to Today*, Boston/New Haven 2018, S. 272



Abb. 3: Installationsansicht der Triennale 2015 im New Museum, New York City  
 Quelle: Mbuti, Ann: Black Artists Now. Von El Anatsui bis Kara Walker, München 2022, S. 23

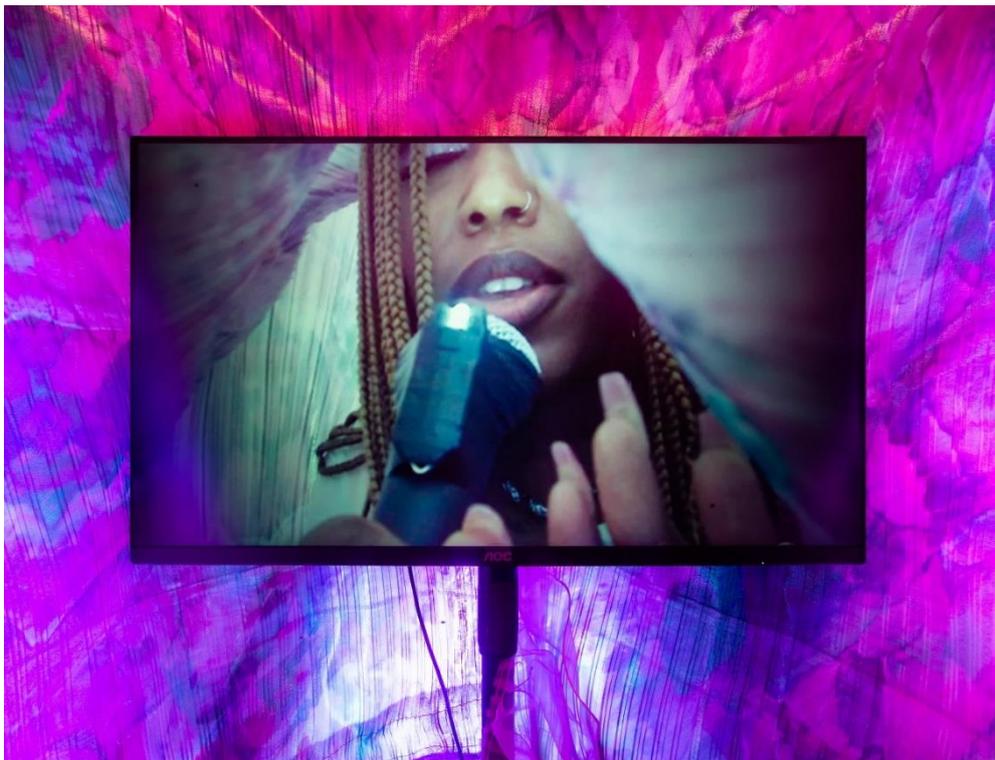


Abb. 4: E. Jane, *Mhysa — When I Think of Home, I Think of a Bag (bag sculpture)*, 2021, Installationsansicht, The Kitchen, Foto: Jason Mandella  
 Quelle: Jacquet, Alexis: A Dialogue with E. Jane [10.05.2022], in: Website The Kitchen, <https://thekitchen.org/on-mind/a-dialogue-with-e-jane/> (23.07.2023)



Abb. 5: Bella Hadid (li.) und Lil Miquela (re.), I SPEAK MY TRUTH IN #MYCALVINS campaign © Calvin Klein, Foto: Mario Sorrenti  
 Quelle: Penrose, Nerisha: Bella Hadid Makes Out With Lil Miquela in the New Calvin Klein #MyCalvins Ad [16.05.2019], in: Elle Magazine, <https://www.elle.com/culture/celebrities/a27493112/bella-hadid-lil-miquela-kiss-calvin-klein-mycalvins-ad/> (23.07.2023)



Abb. 6: Ausstellungsansicht La Turbo Avedon: *Pardon Our Dust* © kunst-dokumentation.com/MAK  
 Quelle: Website MAK, ‚La Turbo Avedon: Pardon Our Dust‘, [https://www.mak.at/programm/ausstellungen/la\\_turbo\\_avedon](https://www.mak.at/programm/ausstellungen/la_turbo_avedon) (23.07.2023)



Abb. 7: Sondra Perry, *Graft and Ash for a Three Monitor Workstation*, 2016. Installationsansicht, Sondra Perry: *Resident Evil*, The Kitchen, New York, 2016  
 Quelle: Website Sondra Perry, , *Graft and Ash for a Three Monitor Workstation*, <https://sondraperry.com/Graft-and-Ash-for-a-Three-Monitor-Workstation> (23.07.2023)



Abb. 8: Victoria Sin, Performance für „Glitch @ Night“ organisiert von Legacy Russell als Teil der Post-Cyber Feminist International, 2017, ICA London, freundlicherweise zur Verfügung gestellt von ICA London, Foto: Mark Blower  
 Quelle: Elephant Art, ,*Victoria Sin – Glitch @ Night – Victoria Sin*, photo Mark-Blower, no9’, <https://elephant.art/breaking-open-the-machine-with-legacy-russell-glitch-feminism-02092020/victoria-sin-glitch-night-victoria-sin-photo-mark-blower-no9/> (23.07. 2023)



Abb. 9: Cibelle Cavalli Bastos, *Sonja Khalecallon's Theirstories of the Retro-Future GoGo Show*, 2019, Performance, Congress Graz, Foto: Mathias Völzke  
Quelle: Website steirischer herbst, „Grand Hotel Abyss: Cibelle Cavalli Bastos“, <https://2019.steirischerherbst.at/de/program/artists/414/cibelle-cavalli-bastos> (23.07.2023)

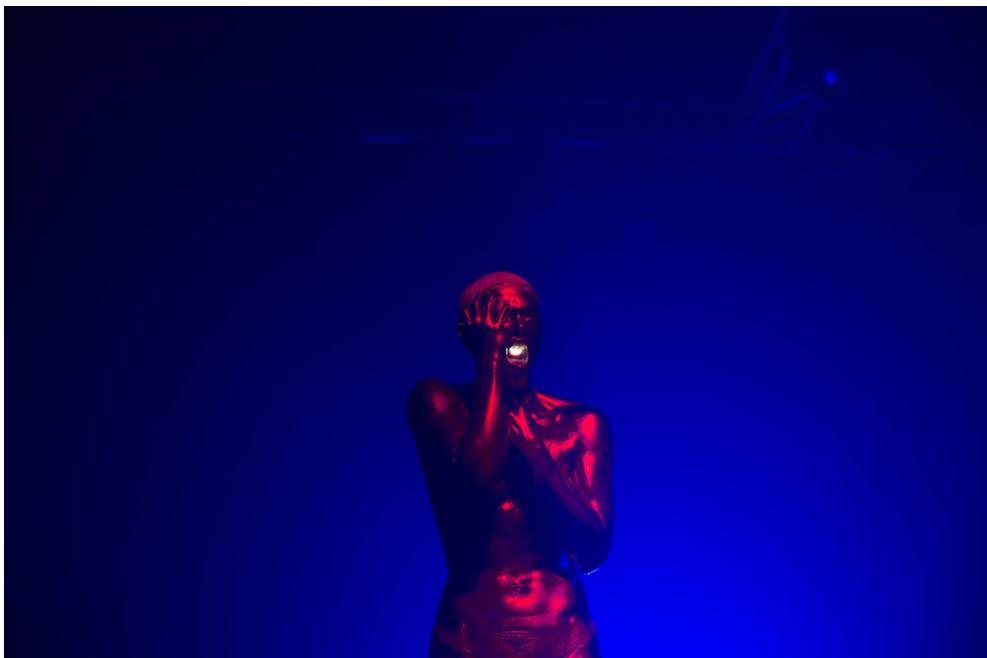


Abb. 10: boychild, *Refuse Powers' Grasp Club - We Will Rise Fundraiser*, 2016, Foto: Alex Woodward  
Quelle: Arika, „Refuse Powers' Grasp Club“, <https://arika.org.uk/refuse-powers-grasp-club/> (23.07.2023)

## **8. Eigenständigkeitserklärung**

Hiermit erkläre ich, Olivia Liesner, Matrikelnummer 11757981, dass ich die vorliegende Arbeit eigenständig und ohne fremde Hilfe angefertigt habe. Die Textpassagen, die entweder wörtlich oder dem Sinn nach auf andere Autor:innen zurückgehen, habe ich durch Quellenangaben als solche gekennzeichnet. Ich versichere zudem, dass die Arbeit in gleicher oder ähnlicher Fassung noch nicht Bestandteil einer Studien- oder Prüfungsleistung war.

München, den 24.07.2023

Olivia Liesner