

LIKE A RAY IN SEARCH OF ITS MIRROR

Ein Mixed-Reality Kunstprojekt von Sylvia Eckermann und Gerald Nestler

donaufestival. Forum Frohner. Krems.

Performance, 19.4.2024, 18 Uhr | Ausstellung 20.-28.4.2024.

Immersed in planetary matter a new world is unfolding.
Can you feel the ecstatic sensation of alien copresence?

Like a Ray in Search of its Mirror widmet sich neuen Ansätzen für ein integratives Naturverständnis.

Der westlich geprägte Zugriff auf Natur und Mensch hat die Welt in eine katastrophale Krise geführt. Es herrscht heute eine nahezu kosmische Entfremdung. Der Mensch ist zum «Alien» in einer Umwelt geworden, die er zum Überleben braucht und die sich zunehmend «zur Wehr setzt». Nicht zuletzt aus diesem Grund erkennen wir, wie eng Naturvorgänge und Lebensprozesse verknüpft sind. Diese Dichotomie lässt sich ohne ein neues Weltbild nicht überwinden. Denn wie sollten wir sonst unsere häufig abstrakten und komplexen Erkenntnisse in konkrete, gelebte Wirklichkeit verwandeln?

Like a Ray in Search of its Mirror bedient sich einer experimentellen künstlerischen Praxis, die auf ökologisch-politische Synergien zielt. Gemeinsam mit den Mitwirkenden – neben Menschen gehören dazu Mikroben, Pilze, Pflanzen, Tiere, Werkzeuge, Technologien, anorganische und synthetische Stoffe, – wollen wir hybride Mittel der Wahrnehmung, Erfahrung und Sinnggebung aktivieren.

Auf vielstimmige Weise gehen wir auf die ambivalente Wirkmächtigkeit ökologischer, sozialer, kultureller und technologischer Beziehungen und Symbiosen ein. **Giuliana Furci** [live aus Santiago de Chile] erforscht das Ökosystem der Myzelien. **Fahim Amir** folgt widerspenstigen Politiken von Mensch-Tier-Beziehungen. **Maggie Roberts, Orphan Drift** [live aus London] taucht in die fremdartige Wahrnehmung von **Oktopoden** ein. Die Komplexität von Auswilderungen zeichnen **Gordan Savičić & Felix Stalder** anhand des **Waldrapp** nach. **Martina De Dominicis & Alberto Cissello, debocs**, erkunden Berührung als prekäres Gleichgewicht. Die neuronalen Netzwerk-Konstellationen von **Agostino Nickl** spiegeln unsere kollektiven Bilder wider. **Thomas Nail** [live aus Denver] stellt Bewegung in all ihren mobilen, migrierenden Formen ins Zentrum seiner Philosophie. **Yuka Takahashi** [live aus Columbus] performt virtuell als Punktwolken-Körper. **Daniela Gandorfer** [live aus London] engagiert sich für mehr-als-menschliche Adaptionen unserer Rechts- und Regierungssysteme. **Patricia Reed** erweitert unsere Vorstellungen von der Bewohnbarkeit des planetarischen Raums. **Marian Kaiser** nimmt die Fäden auf und verbindet sie zu Gedankenbildern. Sound und Gesang von **Soulcat E-Phife, Volkmar Klien** und **Wientaler Dreigesang** verweben die Atmosphären zu vielschichtigen Klangräumen. Und die **Besucher*innen** können nicht nur im Forum Frohner teilnehmen, sondern auch Online.

Like a Ray in Search of its Mirror wendet sich den emotionalen Faktoren zu, die neue Qualitäten von Verbundenheit, Sorge und Zugehörigkeit erzeugen können. An der Schwelle zu echter ökologischer Solidarität imaginieren wir konkrete Utopien, die «re-entanglement» als erneuerte Verbindung des entfremdeten Menschen mit seiner Lebenswelt greifbar werden lassen.

Like a Ray in Search of its Mirror verbindet unterschiedliche Medien und Stoffe. Eine Rauminstallation aus organischen Materialien von **Sylvia Eckermann** füllt den hinteren Bereich des Forum Frohner fast vollständig aus. Ihre Formen und Muster finden sich in der Natur auf vielfältigste Weise wieder, von Mikroorganismen, Myzelien und Insektenflügel, über Blattadern, Netzstrukturen und Synapsen bis zur kosmischen Supernova. Eine Videoprojektion von wissenschaftlichen Mikro- und Makroaufnahmen (**Eckermann/Nestler**) steht den Konstellationen Agostino Nickls gegenüber, die auf CLIP basieren, einem OpenAI Pretraining Werkzeug für Künstliche Intelligenz. Gemeinsam verweisen die Werke auf die Tragweite und Komplexität, die der Begriff des Kosmos zunehmend gewinnt.

Die **Mitwirkenden** sind auf verschiedene Weise präsent: Je nach dem Ort ihrer Teilnahme sind sie **physisch im Forum Frohner** bzw. **virtuell in Form einer Punktwolken-Übertragung** anwesend. Letztere werden mittels Poren-förmiger Projektionen in das Geschehen vor Ort integriert. Zusätzlich erscheinen Teilnehmer*innen mittels **Videoprojektion auf Metallspiral**en – Objekte, durch die wir einen holografischen Effekt erzeugen. Diese unterschiedlichen ästhetischen Qualitäten erlauben es uns, verschiedene performative Repräsentationsformen parallel abzubilden. Diese Hyperpräsenz verstärkt den immersiven Live-Charakter unseres Mixed-Reality Kunstprojekts, lässt aber gleichzeitig die Intensität und Volatilität unserer Entfremdung spürbar werden.

Like a Ray in Search of its Mirror – virtuelle Realität als osmotische Haut.

Für das künstlerische Zusammenspiel unseres Mixed-Reality Projekts verändern wir die Konzeption und Ästhetik von Virtual Reality: Während konventionelle VR- und Metaverse-Anwendungen in künstliche 3D-Welten und Realitätssimulationen investiert sind, verwandeln wir das «Virtuelle» in eine *osmotische Haut*, die virtuelle und physische Räume miteinander verbindet.

Außerdem ersetzen wir VR-Avatare durch ein Echtzeit-Punktwolken-Streaming unserer Mitwirkenden. Durch diesen technologisch wie ökologisch innovativen Zugang wird VR zu einer *Membran*, durch die Menschen und andere Wesen direkt und live miteinander interagieren, kommunizieren und performen können – unabhängig davon, wo sie sich befinden.

Technisch wird dieses immersive Live-Erlebnis von **Markus Passecker** [Leiter XR-Produktion], **Marek Šimoník** [Point Cloud Sharing] und **Michael Loizenbauer** [Livestream] realisiert.

Nach der Performance am 19. April 2024 wird **Like a Ray in Search of its Mirror** im Rahmen des donaufestival als Ausstellung zu sehen sein.

Performance: Fri, 19.04. 18:00 – 19:15

Livestream: <https://www.thefutureofdemonstration.net/s4/stream.html>

Exhibition:

Sat, 20.04.	15:30 – 19:00
Sun, 21.04.	16:00 – 21:00
Fri, 26.04.	16:00 – 19:00
Sat, 27.04.	15:30 – 18:30
Sun, 28.04.	16:00 – 21:00

Ort: Forum Frohner. Minoritenplatz. Krems/Stein. Austria.

Festival: donaufestival 2024. «Community of Aliens».

CREDITS | LIKE A RAY IN SEARCH OF ITS MIRROR

Sylvia Eckermann und **Gerald Nestler**

Konzept, künstlerische Gestaltung, Projektleitung.

MITWIRKENDE:

MC: **Marian Kaiser**, Medientheoretiker, Dramaturg, Kurator, Autor.

Fahim Amir, Philosoph. **Marina De Dominicis & Alberto Cissello (debocs)**, Performer:innen.

Giuliana Furci, Mykologin. **Daniela Gandorfer**, Rechtswissenschaftlerin. **Thomas Nail**, Philosoph.

Agostino Nikl, Architekt & KI-Forscher. **Patricia Reed**, Künstlerin & Theoretikerin. **Maggie Roberts**, Künstlerin. **Yuka Takahashi**, Performerin. Ein **Waldrapp & Gordan Savičić**, Künstler, & **Felix Stalder**, Medientheoretiker.

Musik, Soundscape:

Soulcat E-Phife, DJ/MC; **Volkmar Klien**, Komponist, **Wientaler Dreigesang**, Vokalensemble.

TEAM

Markus Passecker: Leitung XR-Produktion und Unity3D-Entwicklung.

Marek Šimoník: Record3DS3 volumetrisches Video-Sharing.

Michael Loitzenbauer: Live-Stream.

Alexander Weber: Kamera.

Bela Eckermann: Konstruktionen.

Daniel Hüttler: Assistenz und Set-Fotografie.

Maximilian Thoman: Koproduzent.

PROJEKTPARTNER

donaufestival | <https://www.donaufestival.at/>

medien.kunst.tirol | <https://www.mkt.at>

Latent Spaces Research Project. Hochschule für Gestaltung Zürich | <https://latentspaces.zhdk.ch/>

Radical Matter. FWF-PEEK Forschungsprojekt | <https://www.radicalmatter.art/>

./studio3, Institut für Experimentelle Architektur, Universität Innsbruck | <https://www.studio3.me/>

FÖRDERGEBER

BMKOES | Land Tirol | Bildrecht/ske | Donaufestival

BIOGRAFIEN | LIKE A RAY IN SEARCH OF ITS MIRROR

Die **Biografien der Mitwirkenden** finden sich unter:

<https://www.thefutureofdemonstration.net/s4/larisoim/credits.html>

Neben ihrer eigenen künstlerischen Arbeit realisieren **Sylvia Eckermann** und **Gerald Nestler** seit 2005 gemeinsame Kunstprojekte. Seit einigen Jahren widmen sie sich verstärkt dem Verhältnis zwischen ökologischen, sozialen und technologischen Beziehungen und der Frage, wie neue Zugänge zu Wahrnehmung, Sichtbarmachung und Sinngebung für einen integrativen Naturbegriff fruchtbar gemacht werden können.

Sylvia Eckermann lebt und arbeitet als Künstlerin in Wien. In Ihren Arbeiten kulminieren langjährige formal-mediale künstlerische Auseinandersetzungen in kritischen Reflexionen zur Gegenwart. Sie zeigen Inszenierungen von Information in binären und physischen Umgebungen, die individuelle wie ökonomische Verstrickungen strukturieren. Seit Ende der 1980er beschäftigt sich Eckermann mit dem digitalen Raum, seiner Beschaffenheit und seinen Möglichkeiten in zahlreichen nationalen und internationalen Ausstellungen, u.a. Millennium Dome, London; Kulturhauptstadt Graz; Ludwig Forum für internationale Kunst, Aachen; KIASMA Museum of Contemporary Art, Helsinki; Kunsthalle Wien; Museum der Stadt Wien). Durch ihre frühe künstlerische Beschäftigung mit Computerspielen gilt sie als Pionierin der Game Art. War es anfangs ausschließlich der virtuelle Raum, verschob sich ihr Interesse in den 2000er Jahren zur „Schnittstelle“ zwischen dem realen und dem virtuellen Raum. Sie war von 1987-1989 Mitglied der Künstlergruppe Gangart, 1989-2004 fuchs-eckermann und ist seit 2011 Mitglied der Technopolitics Forschungsgruppe, Wien. 2014 erhielt sie den erstmals vergebenen Medienkunst-Preis der Stadt Wien für ihr künstlerisches Gesamtwerk und wurde 2018 mit dem österreichischen Kunstpreis für Medienkunst ausgezeichnet.

syl-eckermann.net

Gerald Nestler ist Künstler, Forscher und Kurator. In seiner Arbeit verbindet er künstlerische Mittel wie Installation, Video, Performance, Grafik, Text und Intervention mit Theorie und Diskursformen. Und er entwickelt postdisziplinäre Formate zwischen Kunst, Wissenschaft und Theorie. Thematisch beschäftigt er sich insbesondere mit Finanzmärkten und Kommunikationsmedien und wie ihre Technologien, Modelle, Narrative und Ästhetiken gesellschaftliche Realität erzeugen. Neben seiner künstlerischen Tätigkeit mit Ausstellungen und Projekten u.a. in Brasilien, China, Dänemark, Deutschland, Frankreich, Großbritannien, Hongkong, Italien, Kanada, Österreich, Portugal, Schweiz, Spanien und den USA ist er als Autor, Herausgeber und Vortragender tätig. Nestler ist Mitglied der Technopolitics Forschungsgruppe, Wien. Er studierte an der Akademie der bildenden Künste (Mag.art., 1992) und promovierte am Centre for Research Architecture, Goldsmiths, University of London (PhD, 2017), wo er als Researcher Teil von Forensic Architecture war.

www.geraldnestler.net

Seit 2017 beschäftigt sich die Kunstreihe «**The Future of Demonstration**» mit Vektoren der Mobilisierung. **Like a Ray in Search of its Mirror** (Season 4) geht auf die zunehmende Ausbreitung dystopischer Kräfte ein, indem es gegen ihre paranoid-repressiven Vorstellungen auf Ambivalenzen in der Vielstimmigkeit des Lebendigen setzt. Der Entfremdung als Deformation begegnen wir mit ihrem Potenzial zur Verwandlung und Aneignung. Denn aus realen Konflikten entwickelt sich das Vermögen, Sichtweisen und Zuschreibungen zu verändern. Gerade in Zeiten, in denen sich der Kampf um die Gestaltung von Weltbezug ideologisch zwischen der Globalisierung und ihrer Konzentration auf eine einzige gemeinsame Welt, neoimperialen Restaurierungsversuchen und neuen planetarischen Konstellationen aus unterschiedlichen, miteinander kommunizierenden Welten abspielt.

Sind wir Menschen also nicht bereits zu Aliens in einer Umwelt geworden, die wir zum Leben und Überleben benötigen, die sich jedoch zunehmend gegen unser Verhalten «zur Wehr setzt»? Gegen die kapitalistisch produzierte globalisierte Entfremdung hat Gayatri Spivak den Begriff «Planetary» (Planetarität) 1997 eingeführt. Können wir unsere Entfremdung verwandeln, indem wir das, was wir als äußere Natur zu beherrschen glauben, verinnerlichen und (mit)bewohnen?

Es geht heute um ein Bild der Welt, in dem sich der Mensch als Teil der Natur wiedererkennt. Dieser Wandel basiert notwendig auf dem Übergang von der Eindimensionalität des globalen Paradigmas zur geteilten Vielfältigkeit planetarischer Lebensformen. Er beruht damit auf der Erkenntnis, das Leben alle Dimensionen der Natur durchdringt. Ihre nahezu unermesslich verzweigten und (mit dem Menschen) verbundenen Lebensformen werden durch Wissenschaft und Visualisierungstechnologien immer konkreter wahrnehmbar. Um diesen enormen Reichtum in unserer Vorstellung zu verankern und fruchtbar zu machen, braucht es einen neuartigen Umgang, der Sichtbarmachung und Sinngabung miteinander verknüpft («an entanglement between sensing and sense-making»).

Like a Ray in Search of its Mirror schlägt eine spekulative Praxis vor, die wir «re-entanglement» nennen. Nicht, dass der Mensch völlig abgekoppelt wäre von der Natur. Immer mehr Menschen werden sich unseres zerstörerischen Einflusses bewusst und damit der Notwendigkeit einer Kursänderung. Sylvia Wynter spricht von „gemeinsamer Umwelt“, Yuk Hui von Kosmotechnik: „Cosmos does not refer to outer space, but, on the contrary, to locality“. Der Begriff Kosmos rekurriert mithin auf materielle Fülle und eng verwobenen Vielfalt. Können wir uns mit dessen „Alien Magic“ verknüpfen, indem wir das Virtuelle – entgegen der vorherrschenden, globalen Verwertung des Begriffs – als magische Technologie (in Rückgriff auf Arthur C. Clark) begreifen, die uns die Dringlichkeit für «re-entanglement» auf zweifach kosmische Weise näherbringt: Einerseits als vermittelnde, kommunizierende *Membran* zwischen (oft weit entfernten) lokalen Konfliktzonen. Andererseits als mediales Bindegewebe zwischen unzähligen Dimensionen und Netzwerken des Lebens, die wir trotz unserer Selbstbezogenheit (mit)bewohnen.

In diesem Sinn sucht das Mixed-Reality Kunstprojekt Wege aus der Entfremdung, die, wie wir wissen, nicht nur ein Begriff für Produktions- und Klassenverhältnisse ist, sondern sich auch auf die Beziehung des Menschen zur Natur als ein Außen bezieht. Diese Perspektive zeigt sich bereits bei Karl Marx in Form des „Stoffwechsels“ zwischen der inneren Natur des Menschen und der ihn umgebenden Natur. Marx erkannte bereits den Riss, den die kapitalistische Produktionsdynamik im Metabolismus zwischen Natur und Mensch verursacht. Die Konsequenzen der wachstumsbasierten, globalen politischen Ökonomie und ihrer ‚Entfremdungsleistung‘ sind heute überall spürbar, vom Auslaugen der Böden (bereits von Marx erwähnt) über Ressourcenausbeutung bis hin zum Artensterben und der Klimakatastrophe. Ein höherer Grad an Entfremdung ist kaum denkbar.

Like a Ray in Search of its Mirror spürt den Mikro-, Meso- und Makro-Verflechtungen nach, die das Leben auf unserem Planeten in ökologischer, biologischer und kultureller Hinsicht ermöglichen und mitbestimmen. Proponent:innen des Projekts sind daher neben Menschen auch Pilze, Pflanzen, Tiere, Stoffe und Technologien. Wir bilden hybride Kooperationen zwischen «planetarischen Wesen» (Spivak). Im Gegensatz zu «globalen Entitäten» geht es uns um «Alien Communities». Als Subjekte mit je eigener *poetic agency in time* können sie spartenübergreifende, postdisziplinäre Netzwerke ausbilden.

Gerade die Kunst kann grundlegende Positionen radikal überdenken. Wissenschaft, Technologie, Theorie und Kunst sind für uns keine getrennten Felder. Unser künstlerischer Ansatz ist es, Allianzen jenseits disziplinärer Grenzen zu entwickeln, die Fragestellungen aus unterschiedlichen Perspektiven betrachten. Wir tauchen mit unseren Mitwirkenden in Konfliktsphären ein und speisen die Potenziale unserer Auseinandersetzung aus ihren jeweiligen Perspektiven. Dies scheint uns notwendig, um neue Ansätze zu gewinnen, wie «re-entanglement» des Menschen mit (seiner) Natur aussehen kann.

Like a Ray in Search of its Mirror nutzt die Potentiale und Ambivalenzen vielfältiger Präsenz, die über den sozialen Rahmen, der bisher Menschen vorbehalten war, hinausgehen. Während technologischen Formationen gesellschaftliche und zwischenmenschliche Beziehungen zunehmend beherrschen, zeigen klimatische und biologische Ereignisse ihre Präsenz mit eskalierend katastrophischer Wirkung. In diesem Sinne ist das Mixed-Reality Kunstprojekt unsere Antwort auf die Hybridisierung von Präsenz, wie wir sie u.a. durch die profitgetriebene Digitalisierung und ihre enormen materiellen Folgen erleben.

In Anlehnung an den Philosophen Emanuele Coccia, der unlängst in einem Artikel die provokante These vertrat, dass es „um über den Planeten nachzudenken, [besser ist], Kunst zu machen, nicht Ökologie“, wollen wir Imaginationen so konkret verfolgen, dass Konstellationen planetarischer «Co-Presence» greifbar werden können. Die Kunst ist für uns in diesem Zusammenhang eine postdisziplinäre Praxis, die mit wissenschaftlichen Disziplinen und anderen Erkenntnisformen interagieren kann, gerade weil sie keinen disziplinären Grenzen unterworfen ist.

VR – von künstlichen 3D-Welten zur planetarischen Membran

Like a Ray in Search of its Mirror baut auf dem Projekt **Planetary Skins** auf, das wir im Mai 2023 im Zuge des «Heart of Noise» Festivals in der Elisabeth und Klaus Thoman Galerie in Innsbruck realisieren konnten. Durch diese Erfahrung sind wir in der Lage, das Kunstprojekt weiterzuentwickeln, indem wir die Mitwirkenden live und – im Gegensatz zu klassischen Avataren – als sie selbst erkennbar in den virtuellen Raum und den Ausstellungsraum integrieren/streamen. Mixed-Reality (MR) wird so auf mehrere Orte erweitert. Dadurch ergibt sich nicht nur eine stärkere immersive Teilhabe, vielmehr wird MR zum Medium ortsunabhängiger und direkter Begegnung.

Dies ist sowohl künstlerisch als auch technisch ein wesentlicher Schritt in Richtung gegenseitiger Wahrnehmung und echter Kooperation. Und diese Lösung erlaubt vielfältige Experimente mit einer neuen Ästhetik digitaler 3D-Darstellung von Personen, Lebewesen und Dingen. Außerdem ist sie speziell für die Live-Momente während unserer Performance essenziell, denn nur so können wir Gespräche und diskursive Interaktionen zwischen den verschiedenen Mitwirkenden live stattfinden lassen.

Point Cloud Video-Sharing ist eine wichtige Erweiterung, da uns ästhetisch und dramaturgisch ein neues Werkzeug zur Verfügung stellt. Im Ausstellungsraum wird die virtuelle Membran auf verschiedene, poren-förmige Flächen projiziert. Durch diese Aufsplitterung und Verschiebung entsteht ein immersives Erlebnis für das Publikum, das sich im Ausstellungsraum frei bewegen kann. Es gibt keine singuläre Blickrichtung, keinen Fixpunkt, die Ausrichtung der Aufmerksamkeit ändert sich durch die Dramaturgie des Kunstprojekts und die Architektur des physischen und des virtuellen Raums.

Videoprojektionen von meist wissenschaftlichen Mikro- und Makroaufnahmen werden Konstellationen gegenübergestellt, die auf OpenAI CLIP Pretraining Werkzeugen für Künstliche Intelligenz Anwendungen basieren und auf die Multiplizierung des Begriffs Kosmos verweisen. Kosmos war ursprünglich ein Begriff für die uns umgebende, geordnete Welt und steht erst seit dem frühen 20. Jhd. für das Weltall. Heute entstehen neue, menschengemachte Künstliche Intelligenz-Kosmen, die je nach Deutung uns als ihre Schöpfer unterjochen oder eine neue Renaissance der menschlichen Gattung einläuten werden.

Die performative-diskursive Dramaturgie und Choreografie, in die das Publikum eingebettet ist, beruht auf Live-Aktionen und Einspielungen (u.a. über Kinect Azure und HD Videocam), sowie auf vorproduziertem Material. Es wird eine Vielzahl von Medienformaten unterstützt, zum Teil unter Mitwirkung von KI, neben volumetrischem Video-Sharing etwa auch Videos, Bilder, 3D-Modelle und -Scans. Die im VR agierenden Proponent:innen sind Menschen, Landschaften, Gewässer, Tiere, Gebäude, Pflanzen, Pilze, usw. Es entsteht ein Amalgam aus virtuellen und physischen, analogen und digitalen Präsenzen – eine Mixed Reality-Performance, die unterschiedliche Dimensionen der Realität zu einer hybriden Erfahrung versammelt.

Dass sich das Publikum frei im Raum bewegt, nutzt das Kunstprojekt auch klanglich. Musik und Sound stammen von der DJ/MC Soulcat E-Phife und dem Klangkünstler und Komponisten Volkmar Klien. Sie bindet die Besucher*innen musikalisch in das Geschehen ein.

Während der Performance laufen alle Signale aus dem Ausstellungsraum und der virtuellen Membran bei einem Videokünstler zusammen, der diese live schneidet. Dieser Livestream wird über eine Streaming Plattform, unsere Website und Facebook gesendet und erweitert die Reichweite des Kunstprojekts auf ein weltweites Publikum.

Nach der Performance am 19.4.2024 werden die unterschiedlichen Formate – virtuelle Point Cloud Übertragungen, Videos auf den Metallspiralen und das Geschehen im Forum Frohner selbst verbunden und ab 20.4.2024 als Ausstellung gezeigt.

Das Video des Live-Streams wird schlussendlich auf der Projektwebsite zu sehen sein und dient somit als Online-Dokumentation von **Like a Ray in Search of its Mirror**.

Like a Ray in Search of its Mirror ist somit ein Kunstprojekt, das zwei für uns wesentliche Aspekte experimenteller, künstlerischer Auseinandersetzung verbindet: die Möglichkeiten des künstlerischen und diskursiven Austauschs auf Basis medialer und technologischer Mittel – in unserem Fall die Verwendung von Virtualität als Membran, die kulturell, sozial und geographisch entfernte Gegebenheiten in Echtzeit verbindet – sowie die Erörterung und ästhetische Demonstration komplexer Fragestellungen, die gerade durch die spartenübergreifende Vielstimmigkeit unserer mehr-als-menschlichen Proponent*innen an Komplexität – und wir an Einsicht – gewinnen können.

Die Schaffung neuer, digitaler Räume und Werkzeuge ist unverzichtbar für Kunst, Diskurs und die demokratiepolitische Teilhabe. Denn die Digitalisierung ist eine Kulturtechnik, die einer dem Profit verpflichteten Industrie nicht völlig überlassen werden darf – gerade in einer Zeit, in der fortwährend neue politische, soziale, ökonomische, ökologische und technologische Friktionen und Konflikte auftreten, nicht zuletzt durch die künstliche Intelligenz, die sich auf allen Ebenen durchzusetzen beginnt (KI befindet sich beispielsweise komplett in privaten Händen).

Ein neues Weltbild, wie es in ersten Ansätzen erkennbar wird (etwa im zivilgesellschaftlichen Widerstand gegen die Klimakatastrophe oder für Naturschutz), kann von medienkünstlerischen Formaten profitieren, durch die integrative und diverse Ideen experimentell und spekulativ erprobt, demonstriert, diskutiert und erlebt werden können.