

# LET THE WHOLE GODDAMN THING SHORT-CIRCUIT

Ausstellung kuratiert von **Quentin Emery**

Mit Werken von **Thalia Bassim, Cibelle Cavalli Bastos, Danielle Brathwaite-Shirley, Corentin Darré, FAFSWAG, Su Yang, Lucas LaRochelle, 4FSB**

Vom **16. März** bis **15. April 2023**

Vernissage am **16. März**

Im **Toxi, Zimmerlistr. 4, 8004 Zürich**

Wie wirkt sich das Digitale auf queere Kunst aus? Von dieser Frage ausgehend präsentiert die Ausstellung „Let the Whole Goddamn Thing Short-Circuit“ Werke queerer Künstler\*innen, die mit digitalen Mitteln arbeiten und sich der Ästhetik virtueller Universen bedienen. Über die Vielfalt der Formen ihrer plastischen, digitalen, oder hybrid-geschaffenen Werke hinaus, soll hier auf mögliche thematische Achsen, die den Arbeiten zugrunde liegen, hingewiesen werden. In ihnen zeichnen sich nämlich drei, der queeren Kunstgeschichte altbekannte Aspekte heraus: Erinnerung und Gedenken, Stereotypen und Klischees, und die Beziehung zum Körper.

Ursprünglich war der Cyberspace als utopisches Feld der unendlichen Möglichkeiten gedacht. Er versprach Emanzipation, Freiheit und Horizontalität. Heute scheinen diese Perspektiven jedoch weit entfernt von der Realität. Neben der Monopolisierung zahlreicher Plattformen durch Tech-Giganten ist das World Wide Web auch zum Schauplatz vielfältiger Formen von Gewalt geworden, die durch algorithmisch generierte Echokammern und Filterblasen gefördert wird. Cyber-Mobbing und hassschürende Parolen, denen systematisch und effizient durch die Anonymität der Nutzer\*innen der Weg freigemacht wird, gehören leider der Normalität an. Geolokalisierungstools mancher Applikationen ermöglichen im äussersten Fall physische gewaltsame Angriffe auf LGBTQIA+-Personen, oder deren Festnahme in manchen Staaten.

**Lucas LaRochelle** eignet sich genau diese Tools an und hat die interaktive Seite *queeringthemap* kreiert, auf der queere Erfahrungen der Liebe, aber auch Traumata geographisch archiviert werden können. Mithilfe einer künstlichen Intelligenz, dem QT.bot schaffte LaRochelle im Video *Sitting with you here in the future* anhand von Street-View- und Text-Daten dieser Erzählungen ein amüsant-rührendes Werk queerer Fiktion.

Der Aspekt der Archivierung der Erfahrungen erscheint auch im Werk von **Danielle Brathwaite-Shirley**. Ihr Videospiel stellt die extreme Gewalt, die schwarze Trans-Menschen erfahren ins Zentrum, und ehrt deren Kampf und Resilienz. Spieler\*innen interagieren dabei mit schwarzen Trans-Menschen, die in der Gesellschaft systematisch ausgegrenzt werden, und in der Geschichtsschreibung ausgelassen wurden.

Der chinesische Künstler **Su Yang** materialisiert in seinen Skulpturen wiederum auf steinhart physische Weise seine queere Existenz, die in seinem Heimatland zur Unsichtbarkeit verdammt ist.

Im Web, auf Dating-Applikationen, sowie in Videospielen werden teilweise bestimmte LGBTQIA+-feindliche Stereotypen wiederbelebt, verbreitet wenn nicht sogar verstärkt. Dies äussert sich in ständig wieder auftretenden homo- und transphoben, sowie rassistischen

Klischees, die auch innerhalb der Community selbst aufzufinden sind. In seinen faszinierenden und teils grotesken Fotomontagen kreuzt **4FSB** visuelle Archetypen der Queer-Kultur mit mit Bildelementen der Post-Internet-Ära, die er in den Mäandern des Webs sammelt.

Mit dem digitalen Zeitalter geht zudem einher, dass allseits von User\*innen neuartige Beziehungen geschaffen werden zwischen ihrem physischen und ihrem virtuellen Körper. Digitale Universen wie Second Life haben es einer ganzen Generation ermöglicht, einen neuen, wenn auch virtuellen Körper nach ihrem Belieben zu erschaffen. Das Kreieren eines, von der materiellen Realität isolierten Avatar wirft eine Reihe von Fragen auf. Trägt das Digitale zur Isolation der Individuen bei, oder entstehen dabei neue, virtuelle Community-Spaces? Stehen das Physische und das Virtuelle im Widerspruch zueinander, oder können sie miteinander fusionieren? Würde die Verschmelzung beider Welten, der materiellen und der digitalen, bedeuten, dass wir eine neue Form des Daseins definieren können?

So skizziert das Werk von **Thalia Bassim** mittels eines Spiels von Projektionen und Illusionen eine persönliche Auseinandersetzung mit der hybriden, physisch-virtuellen Existenz und Präsenz. **Cibelle Cavalli Bastos** hingegen schlägt eine Kreuzung verschiedener traditioneller und digitaler Kunstmedien vor und ahmt dabei eine Form von Verwirrung nach, welche manche Leute bei Gender-Fragen vor den Kopf stossen. In ähnlicher Weise bricht das virtuelle Universum von **Corentin Darré** in die Welt des Physischen ein. Er schöpft aus seinen Animationen, in denen Avatare zu mittelalterlich anmutenden Protagonist\*innen moderner Legenden über queere Liebe, Sexualität und Gewalt werden, und schafft plastische Requisiten seiner virtuellen Mythologie.

In einer umfangreichen Auseinandersetzung um Stereotypen und Klischees, einer spektakulären Inszenierung der Körper und einer dokumentarischen Sammlung von Schilderungen ihrer queeren Existenzen sieht man mit der interaktiven Video-Installation der Künstler\*innen **FAFSWAG** vielleicht am anschaulichsten, dass die drei leitenden Themenfelder in einem Kunstwerk eingebunden werden können.

Auf diese Weise zeigen die in dieser Ausstellung vorgestellten Künstler\*innen auf, wie wiederkehrende Sujets der queeren Kunstgeschichte im Zeitalter des Digitalen neu aufgegriffen und interpretiert werden können und müssen. Ihre Werke sind das Ergebnis sehr unterschiedlich geführter Recherchen, die ebenso vielfältige Reflexionen vorschlagen und ungemein zur zeitgenössischen, queeren Geschichtsschreibung beitragen.

**„It’s time for new mechanics  
Let’s mutate please  
Bye, binary! Buffer forever**

**Usurp the body. Become your avatar. Be the glitch.  
Let the whole goddamn thing short-circuit.“**

Legacy Russel, *Glitch Feminism: A Manifesto*, 2020