

Das transformative Potential & die Verschmelzung der Grenzen in realen und virtuellen Erfahrungsräumen

Eine Analyse des Body-Horrors und des Avatarismus'
in Film, Gaming und der zeitgenössischen Kunst

Inhaltsverzeichnis:

0	5
1 Einleitung: Der reale und virtuelle Erfahrungsraum	6
1.1 Definitionsversuch des Erfahrungsraums als Heterotopie nach Michel Foucault.....	8
1.2 Biophysikalische Maschinen, Mutationen und das Unheimliche	9
1.3 Digitale Zwillinge und virtuelle Welten	12
1.4 Die Verschmelzung der Räume	14
2 Body-Horror	16
2.1 Die Körper- und Technikphantasien des David Cronenberg.....	17
2.2 Videodrome: „Long Live The New Flesh“	22
2.2.1 Der Geist in der Maschine	22
2.2.2 Die Vaginisierung des Mannes	24
2.2.3 Transzendenz	26
2.3 eXistenZ: Virtuelle Dauerschleife	27
2.3.1 Der Biopord und das technologische Tier	30
3 Avatarismus	32
3.1 Der Proteus-Effekt.....	33
3.1.1 Die Sims.....	34
3.1.2 Second Life	36
3.1.3 VR Chat.....	37
3.2 Lu Yangs Oeuvre	40
3.2.1 Das Selbst - eine digitale Wiedergeburt	42
4 Schlussfolgerung: Verschmelzungsprozesse	44
4.1 Voraussetzung: Neues Fleisch	45
4.2 Explosion der Überschneidung	46
4.3 Cyberspace - Cyborgspace	47

5 Quellen	50
5.1 Literaturverzeichnis.....	50
5.2 Internetquellen.....	51
5.3 Abbildungsverzeichnis	51

0

„Our bodies are what we are. [...] The body for me is the essence of human existence. The body is what we are and everything comes from that including technology. [...] Technology has always been ultra human and a complete extension of what we are. [...] So technology becomes what we are, for the good and the bad. [...] It's just natural to go there.“

– David Cronenberg

1 Einleitung: Der reale und virtuelle Erfahrungsraum

Wir leben in einer Welt in der die Grenzen von realen und virtuellen Erfahrungsräumen durch täglich neue Ankündigungen technischer Errungenschaften zunehmend verschwimmen und unsere Vorstellungskraft in phantastische Welten locken, unsere Sinne vernebeln oder zu schärfen versuchen. Die ganze Vorstellung einer virtuellen Welt (*Metaversum*¹) ist nicht erst seit dem populären Spielfilm *Tron* (1982) von Steven Lisberger eine feste Größe für die Kreation neuer Narrative im Genre der Science Fiction. Sie lebt in den Köpfen der Menschheit seitdem wir unsere Nasen in die erdachten Welten literarischer Werke stecken.

Der Wechsel zwischen verschiedenen Konstruktionen der Realität manifestiert sich in unserem Hang zum Eskapismus, wodurch wir in der Lage sind unsere reale Umgebung und physische Körper zu verlassen und uns, Dank unserer Fantasie, in einer anderen Welt und einem anderen Körper mit einer anderen Identität wiederzufinden. Unser Erfahrungsraum, ob virtuell oder real, basiert aber nicht nur auf der Potenz unserer Vorstellungskraft oder dem Potential unserer Träume, sondern ist auch ein poetisch-affektives Spielfeld unserer Sinne und unserer daraus abgeleiteten Emotionen. Schon im Jahre 1962 wagte sich der Kameramann Morton Heilig an einen Prototyp eines multisensorischen Kinoerlebnisses namens *Sensorama*, indem er in einer Art Automat, die audiovisuellen Sinne mit dem Geruchs- und Tastsinn zusammenführte, um das bewegte Bild in seiner Immersion zu verstärken.² Der erste Ansatz für den Weg zu einer Virtual-Reality-Brille war geboren.

Der Körper und dessen physikalische oder digitale Erscheinung, spielt mit seinen dafür spezifischen Fähigkeiten eine entscheidende Rolle, wenn es darum geht, welchen Erfahrungsraum wir wie wahrnehmen und welche Folgen das für unsere Identitätsbildung hat. Hier eröffnet sich, auf der Suche nach etwas Fortschrittlichem und der Überwindung binärer Systeme ein gewisses Potential, wie die Naturwissenschaftshistorikerin Donna Haraway in ihrem *Cyborg Manifesto* in einer fast poetischen Form beschreibt: „Im Verschleiß der Identitäten und in den reflexiven Strategien ihrer Konstruktion eröffnet sich die Möglichkeit, etwas anderes zu weben als das Leichentuch für den Tag nach der Apokalypse, die uns das Ende der Heilsgeschichte verheißt.“³ Haraway zeigt uns in

¹ Der Begriff „Metaversum“ (engl. *Metaverse*), seit Jahrzehnten fester Bestandteil der Science-Fiction-Welt, tauchte erstmals 1992 in dem Roman *Snow Crash* von Neal Stephenson auf, um kollektive virtuelle Realitäten als erweiterte Handlungsräume und Lebenswelten menschlicher Identitäten zu beschreiben. Das Konzept eines virtuellen Universums mit virtuellen Repräsentationen von Menschen (Avataren) wurde seitdem immer wieder in Büchern, Filmen oder Spielen aufgegriffen und in Szene gesetzt.

² Vgl. Stefan Reismann: „Sensorama – Virtual Reality in 1962“, in: *Netzpiloten.de* (13.03.2023), <https://www.netzpiloten.de/sensorama-virtual-reality-in-1962/> [03.03.2024]

³ Haraway, Donna: *Die Neuerfindung der Natur. Primaten, Cyborgs und Frauen* (1985), Frankfurt am Main 1995, S. 44.

ihrem erstmals 1985 veröffentlichten *Cyborg Manifesto*, dass das Erleben und Verknüpfen verschiedenster Erfahrungsräume, um neue Netzwerke zu erschließen, Affinität statt Identität lehrt, fragliche duale Strukturen durchbricht und die Welt der ‚-Ismen‘ beseitigen kann.⁴

Dabei bedingt der feste Zusammenhang zwischen unserem Körper und unserer sich ständig verändernden Lebenswelt, neue und absurde Fantasien der Transformation unserer physikalischen Hülle und unseres transzendierenden Geistes. Mit den Worten „The body for me is the essence of human existence. The body is what we are and everything comes from that including technology.“⁵ verweist der Filmmacher und Mitbegründer des *Body-Horror*⁶, David Cronenberg, auf genau diese Abhängigkeit.

In dieser Arbeit möchte ich genau diese Beziehungen, besonders in dem Genre des Body-Horror und dem breit gefächerten Feld des Avatarismus sowie den dazugehörigen Werken und Medien des Films, der Gaming-Kultur und der zeitgenössischen Kunst, beleuchten. Die Betrachtung von Body-Horror und Avataren, bietet einen fruchtbaren Boden für die Diskussion über die menschliche Erfahrung in den Räumen der realen Welt und in den erweiterten Räumen der Virtualität, in einer zunehmend digitalisierten Welt, welche durch ergänzende Technologien neue Wahrheiten und Tatsachen generiert. Dieser Text untersucht, wie diese beiden Konzepte die Grenzen zwischen dem Realen und dem Virtuellen verschmelzen lassen und welche Implikationen dies für unser Verständnis von Identität, Körperlichkeit und Realität hat. Dabei werden nicht nur die dystopischen Visionen Cronenbergs und virtuellen Welten unserer Avatare betrachtet, sondern auch die dazugehörigen philosophischen und sozialen Fragen, die sich aus dieser Vermischung ergeben.

Trotz der inkonsistenten Beschaffenheit dieser fast paradoxen Erfahrungsräume, findet man durch den Vergleich der Topografie von realen und virtuellen Körpern geradezu fließende und phantastische Übergänge. Daher soll sich die Analyse beim Body-Horror vor allem im realen Erfahrungsraum auf das körperliche, transformative Potential konzentrieren und beim Avatarismus auf die Verschmelzung der räumlichen Grenzen im virtuellen Erfahrungsbereich. In den folgenden Kapiteln werden technische Tiere und virtuelle Avatare, die nach einer intensiven Kuscheleinheit in Symbiosen verharren oder sich nach einer entstandenen Mutation abstoßen, betrachtet und analysiert.

⁴ Vgl. Haraway 1995, S. 41-43.

⁵ „David Cronenberg on Crimes of the Future and why he sees body horror as ‚the body beautiful‘, in: *Q with Tom Power* (03.06.2022), Podcast, YouTube, <https://www.youtube.com/watch?v=uQ06od3TYiQ&t=5s>, Min: 21:12 [03.03.2024]

⁶ „Im Zentrum des *Body-Horror* – eine Bezeichnung, mit der eher eine Dramaturgie der Inszenierung als ein eigenes Genre bezeichnet wird – steht die radikale, in der Regel destruktive Veränderung des (fast immer menschlichen) Körpers – Metamorphosen, Verstümmelungen, Mutationen, starke Formen von Deformation oder ausgeprägte Folgen parasitären Befalls.“
Ramm, Martin: *Body-Horror* (1), in: *Lexikon der Filmbegriffe*, Kooperation der Universitäten Hagen, Kiel, Luxemburg, Münster und Zürich, <https://filmlexikon.uni-kiel.de/doku.php/b:bodyhorror1-8895> [04.03.2024]

1.1 Definitionsversuch des Erfahrungsraums als Heterotopie nach Michel Foucault

Der Begriff „Erfahrungsraum“ kann definiert werden als ein konzeptueller oder physischer Raum, in dem Individuen oder Gruppen spezifische, dem Raum entsprechende Erfahrungen machen, verarbeiten und reflektieren. Diese Räume sind nicht ausschließlich geografisch oder physisch begrenzt, sondern umfassen auch virtuelle oder imaginierte Dimensionen, in denen Erfahrungen kulturell, sozial, emotional oder kognitiv geprägt sind. Erfahrungsraum bezieht sich somit auf die Umgebung, in der Erfahrungen eingebettet sind und durch die sie geformt werden.

Besonders interessant für die Gegenüberstellung und Zusammenführung von Erfahrungen in realen und virtuellen Räumen oder Ordnungssystemen, ist das Konzept der „Heterotopie“⁷ von Michel Foucault. Der Begriff der Heterotopie bezieht sich auf reale oder imaginierte Räume, die durch ihre Struktur und Dimension vor allem real erfahrbar sind.

Die Eigenschaften der räumlichen Struktur ist für die Analyse der Grenzvermischung von realen und virtuellen Welten von Bedeutung. Heterotopien zeichnen sich durch ihre einzigartige Struktur aus, da sie die Fähigkeit besitzen, diverse Räume innerhalb eines einzigen Ortes miteinander zu verweben und in Beziehung zu setzen, auch wenn diese normalerweise als unvereinbar gelten. Ein Beispiel hierfür ist das Kino, das gleichzeitig als Zuschauerraum und durch den Film als Fenster in andere Welten fungiert und so phantastische Welten mit dem physischen Raum verknüpft.⁸ Ein anderes, für die folgende Analyse ebenfalls relevantes Beispiel wäre der Cyberspace, ein Begriff, welcher aus dem griechischen Wort, Kybernetik (Kunst des Steuermanns) und dem englischen Begriff space (Raum, Weltraum) zu einer Neuschöpfung wird und eine digitale, virtuelle Scheinwelt beschreibt. In einem erweiterten Verständnis umfasst der Begriff die Gesamtheit aller durch Computer generierten Umgebungen, die räumliche Eigenschaften aufweisen oder durch räumliche Merkmale gestaltet sind. Dazu zählen Bedienungsflächen, Arbeitsumgebungen, Kommunikationsplattformen und Erlebniswelten, die mittels digitaler Technologie erschaffen werden. Die Kombinationsmöglichkeiten von diversen Aktionen und Erfahrungen zeigt das Potential für eine Heterotopie im virtuellen (Cyberspace) und auch im filmischen Kosmos (Kino).

⁷ Der Begriff „Heterotopie“ entstammt ursprünglich der Medizin und bezieht sich auf die „die Bildung von Gewebe am falschen Ort“. (Chlada, Marvin: *Heterotopie und Erfahrung. Abriss der Heterotopologie nach Michel Foucault*, Aschaffenburg 2005, S.8) Michel Foucault verwendet den Begriff erstmals 1966 andeutungsweise in der Einleitung von *Les Mots et les Choses/Die Ordnung der Dinge* und führt seine Überlegungen zu den „Heterotopien“ in verschiedenen anschließenden Texten und Vorträgen weiter aus: „Denn es gibt in unserer Zivilisation wie wohl in jeder Kultur auch reale, wirkliche, zum institutionellen Bereich der Gesellschaft gehörende Orte, die gleichsam Gegenorte darstellen, tatsächlich verwirklichte Utopien, in denen die realen Orte, all die anderen realen Orte, die man in der Kultur finden kann, zugleich repräsentiert, in Frage gestellt und ins Gegenteil verkehrt werden. Es sind gleichsam Orte, die außerhalb aller Orte liegen, obwohl sie sich durchaus lokalisieren lassen. Da diese Orte völlig anders sind als all die Orte, die sie spiegeln und von denen sie sprechen, werde ich sie im Gegensatz zu den Utopien als Heterotopien bezeichnen.“ Foucault, Michel: „Von anderen Räumen“ (frz. 1967), in: Dünne, Günzel (Hg.): *Raumtheorie: Grundlagentexte aus Philosophie und Kulturwissenschaften* 2006, S. 317–329, hier: S. 320f.

⁸ Vgl. Dander, Valentin: *Zones Virtopiques: Die Virtualisierung der Heterotopien und eine mediale Dispositivanalyse am Beispiel des Medienkunstprojekts Zone*Interdite*, <http://books.openedition.org/iup/1532> [23.03.2024]

Kulturwissenschaftliche und künstlerische Einflüsse prägen philosophische und schöpferische Techniken der Interpretation und Neuerfindung unserer Erfahrungsräume. Dies umfasst die Untersuchung von narrativen Räumen in Literatur und Film sowie virtuellen Räumen in digitalen Medien. Komplexe Strukturen zwischen Umwelt, Individuen und Gesellschaft in den verschiedensten Lebensbereichen formen immer wieder neue und interessante Erfahrungsräume, um die persönliche Entwicklung der Vorstellungskraft zu fördern, die zwischenmenschliche Kommunikation zu erweitern und neu zu erfinden. Neue Räume werden aber auch erschaffen, um Menschen zu kontrollieren, zu überwachen und Macht auszuüben.

1.2 Biophysikalische Maschinen, Mutationen und das Unheimliche

In unserer Lebensrealität, in der technologische Fortschritte nicht nur unseren Alltag, sondern auch unsere kulturellen Ausdrucksformen prägen, werden traditionelle Vorstellungen von unserem menschlichen Körper dekonstruiert und neu verhandelt. Vor allem in der Imagination des realen Erfahrungsraums spielt das Genre des Body-Horror mit dessen körperlicher Verformung oder der uns bekannten physiologischen und biologischen Tatsachen, eine Rolle.

In der besagten Horror-Kategorie sehen wir unmögliche und geradezu irrwitzige Möglichkeiten neuer Lebensarten und -formen (Abb. 1), welche die Grenzen des menschlichen Transformationspotenzial von Innen heraus aufbrechen. Der Begriff Body-Horror zu deutsch Körperhorror oder auch „Biological Horror“ bezieht sich auf ein Subgenre innerhalb des Horrors und der Science Fiction, das den menschlichen Körper in den Mittelpunkt seiner Erzählungen stellt – insbesondere seine Verformung, Zerstörung oder Mutation. Diese Darstellungen erforschen nicht nur tief verwurzelte Ängste vor Verletzlichkeit und Verfall, sondern auch die Faszination für emotionale und surrealistischen Grenzerfahrungen.

In Cronenbergs jüngstem Werk *Crimes of the Future* (2022), in dem es heißt: „Operieren ist der neue Sex“⁹, versammeln sich alle wichtigen Motive, die für die Vermischung der Grenzen im realen Erfahrungsraum eine besondere Rolle spielen. Wir sehen hier biophysikalische Maschinen in Form von scheinbar intuitiven, biologisch konstruierten Nahrungsaufnahmegerten, einem Bett oder chirurgischen Operationsmodulen, welche von einem Zweiergespann von Biomechanikerinnen gewartet und repariert werden. Dazu kommt das Sujet der Mutation. Im Film wird die Menschheit mit einem „beschleunigten Evolutionssyndrom“ konfrontiert, welches körperliche und mentale Veränderungen hervorruft. Ein deutlich reduziertes Schmerzempfinden und das Züchten neuer Organe ohne kenntliche Funktion werden in einer Art Fetisch-Subkultur, in Form von

⁹ David Cronenberg: *Crimes of the Future* (2023)

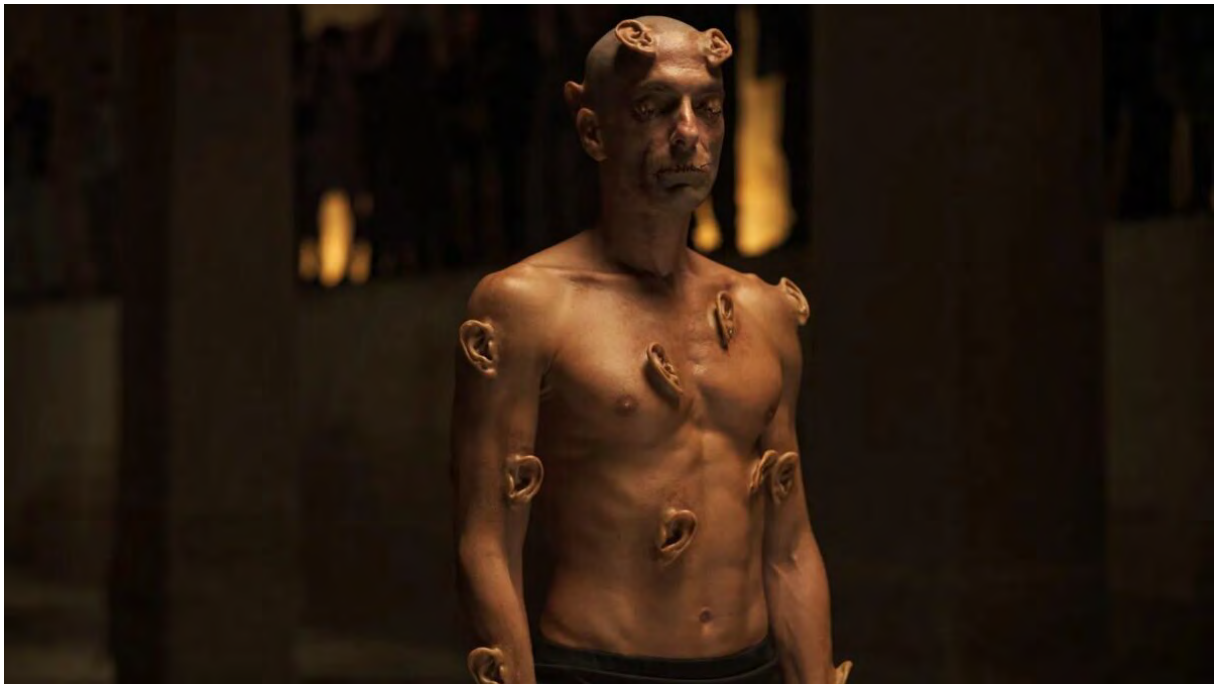


Abb. 1: Avantgardistisches Performance-Kunst-Spektakel in *Crimes of the Future* (2023)

avantgardistischen Performance-Kunst-Spektakel zur Schau gestellt. Zu guter Letzt bestimmt das Leitmotiv des Unheimlichen das Narrativ der dreckigen, unsteril anmutenden Zukunftsvision von Cronenberg. Morphologische Veränderungen, offene Wunden und Narbenbilder als zeitgenössisches Make-Up sowie das Schneiden und Verletzen des äußeren und inneren Körpers als Steigerung des sexuellen Lustpotentials, beschreibt die Auflösung uns bekannter, gesellschaftlicher Grenzen und Regeln. Das Szenario beschwört eine unheimliche, stumpfe, emotionslose Welt herauf.

Das erste Motiv der biophysikalischen Maschine stellt eine direkte Verschmelzung von organischen und mechanischen Elementen dar. In Cronenbergs filmischem Universum werden Körper häufig zu Schauplätzen technologischer Eingriffe und Transformationen. *Videodrome* (1983) präsentiert eine absurde VHS-Technologie, die sich buchstäblich in das Fleisch des Protagonisten Max Renn einbettet und dessen Wahrnehmung der Realität verändert. Diese Verschmelzung von Mensch und Technik, „wird in *eXistenZ* weitergeführt und zwar mit 1999 aktuellen Reality Games und der ähnlich inhärenten Virtualisierung von Welt und Sein. Das besondere ist, dass [...] die Verschränkung von Psyche und Maschine ins Bild“¹⁰ gesetzt wird und damit direkt auf gegenwärtige Technologien wie „Augmented Reality“ (AR) und „Virtual Reality“ (VR) verweist. Diese Filme hinterfragen nicht nur die Grenzen des Menschlichen wie Körperlichen, sondern auch die Konsequenzen einer immer enger werdenden Beziehung zwischen Mensch und Technik. Sie illustrieren die Angst vor dem Verlust der Kontrolle über den eigenen Körper und werfen

¹⁰ Schneider, Gerhard; Bär, Peter (Hg.): „David Cronenberg“, in: *Im Dialog: Psychoanalyse und Filmtheorie*, Bd. 10, Mannheim 2013, S. 8.



Abb. 2: Die groteske Geburt des Xenomorphs in *ALIEN* (1979). Das Wesen berstet aus dem Brustkorb seines Wirtes.

gleichzeitig Fragen nach der Autonomie und der Authentizität auf.

Das zweite Merkmal der Mutationen symbolisiert oft die Angst vor dem Unbekannten und der Entfremdung vom eigenen Körper. In *The Fly* (1986) von Cronenberg führt die Verschmelzung menschlicher und tierischer DNA zu einer grauenhaften physischen und psychologischen Transformation. Diese Darstellung von Mutationen reflektieren die Panik vor genetischer Veränderung und vor dem Überschreiten natürlicher und biologischer Grenzen. Diese Körpertransformationen spiegeln den wissenschaftlichen Fortschritt und mangelnde, ethische Reflexion in unserer Zeit wider und nähren unsere Phobien mit „zerstörenden Körperphantasien in Zusammenhang [...] mit Science-Fiction-Elementen“¹¹.

Das Unheimliche im Body-Horror entsteht oft durch die Verfremdung des Vertrauten, indem alltägliche körperliche Erfahrungen in etwas grotesk Verzerrtes verwandelt werden wie. Diese Verschiebung ins Unheimliche wird besonders deutlich in der Art und Weise, wie physische Veränderungen die Grenzen zwischen Subjekt und Objekt, zwischen Lebendigem und Leblosem verwischen. Ridley Scotts *ALIEN* (1979) nutzt das Motiv des Xenomorphs¹², einer außerirdischen Lebensform, die den menschlichen Körper als Wirt benutzt, um tiefe Ängste vor Penetration, Kontrollverlust und der Geburt des Anderen (Abb. 2) zu thematisieren. Inspiriert von den ‚grausamen‘ Fortpflanzungsmethoden der Schlupfwespe wird eine außergewöhnliche Kreatur, das Alien, die Grenzen zum realen Erfahrungsraum mit aller Brutalität durchbrechen. Die Wespe legt ihre Eier in lebende Wirte, woraufhin die Larven sich durch den Körper fressen. Der

¹¹ Schneider, Bär 2013, S. 8.

¹² Aus dem Englischen übersetzt: Der Xenomorph ist eine fiktive endoparasitoide außerirdische Spezies. Das von H.R. Giger entworfene Wesen debütierte im Film *ALIEN*.

Literaturwissenschaftler Roger Luckhurst beschreibt die Wahl dieser schrecklichen Biomechanik für die Darstellung im Film folgendermaßen: „This is not just phantasmatic natural history in *Alien*, but a significant ideological choice. The cruelty of this wasp’s reproductive cycle has actually made it pivotal case in argument for the presence or absence of intelligent design in Nature“¹³. *ALIEN* spielt zum einen mit der Angst vor den unergründlichen Rätseln der Natur und zum anderen mit der Furcht, was unter der eigenen Haut lauern könnte, und erzeugt dadurch eine Atmosphäre des Grauens, die aus der Zerstörung körperlicher Integrität resultiert.

Zusammenfassend lässt sich sagen, dass der Körperhorror durch die Darstellung von biophysikalischen Maschinen, inneren Mutationen und dem Unheimlichen eine kritische Auseinandersetzung mit den Themen Technologie, Identität und Körperlichkeit bietet. Diese Elemente dienen nicht nur als Metaphern für zeitgenössische Ängste und Faszinationen, sondern auch als Erkundungen der Grenzübergänge zwischen dem Realen und dem Virtuellen. Vor allem David Cronenbergs Œuvre bietet „die Bausteine eines weit größeren angelegten Planspiel, dass sich mit den ultimativen existenziellen Problem auseinandersetzt: mit dem Tod.“¹⁴ In einer Welt, in der die digitale und physische Realität immer stärker miteinander verschmelzen, bietet dieses Genre eine erweiterte Perspektive auf die sich wandelnde Natur menschlicher Erfahrung und Existenz.

1.3 Digitale Zwillinge und virtuelle Welten

In der Auseinandersetzung mit der Thematik des Avatarismus nimmt der digitalen Zwillinge und der virtuellen Welten eine zentrale Stellung ein. Der Avatarismus, ein Begriff, der die jüngste Ausprägung von Technologieanwendungen zur Schaffung und Nutzung persönlicher virtueller Repräsentationen für verschiedene Zwecke charakterisiert, manifestiert sein Wirken im virtuellen Erfahrungsraum.

In Videospiele, wie in anderen Bereichen des Alltags, der Arbeitswelt, oder der Popkultur und der Kunst wird heute Wert darauf gelegt, divergente Personengruppen in unterschiedlichen Varianten, sichtbar zu machen.¹⁵ Das Werkzeug dafür ist der Avatar. Der digitale Doppelgänger ist mittlerweile verantwortlich für einen Teil der Kommunikation im Alltag und macht in unserem Interesse in allen virtuellen Räumen auf sich aufmerksam. Generell im Internet, auf Social Media, in Chatrooms, in Bereichen der Streaming-Kultur und im Gaming sind unsere digitalen Zwillinge für unsere virtuelle Präsenz unentbehrlich.

¹³ Luckhurst, Roger: *Alien*, London, New York, Dublin 2014, S. 56.

¹⁴ Schneider, Bär 2013, S. 12.

¹⁵ Vgl. Birken, Jakob: *Videospiele, Illusionsindustrien und Retro-Manufakturen*, Berlin 2022, S. 57.

Die Repräsentation in Spielen scheint oft naiv von historischen und aktuellen Realitäten losgelöst zu sein, ein Effekt, der möglicherweise durch den Aspekt der Simulation noch verstärkt wird.¹⁶ Trotzdem ermöglichen diese digitalen Abbilder eine tiefere Interaktion und Exploration von virtuellen Welten, indem sie eine Brücke zwischen der physischen Realität und ihren digitalen Äquivalenten schlagen.

Jacob Birken, Kultur- und Medienhistoriker, deutet an, dass das Konzept von visueller Darstellung im Bereich der Videospiele-Kultur und der damit gekoppelten gesellschaftlichen Repräsentation grundlegende Veränderungen hervorrufen könnte.¹⁷ Die Fähigkeit, verschiedene Identitäten in virtuellen Räumen zu erschaffen und diese mit einer anderen Hülle zu erkunden, spiegelt ein zentrales Element des Avatarismus wider: Die Befreiung von physischen und sozialen Einschränkungen, die im realen Erfahrungsraum existieren. Die scheinbar unendlich, flexiblen Möglichkeiten der Gestaltung unserer digitalen Zwillinge, führt zu einer vielschichtigen Form der Selbstrepräsentation, die die Grenzen zwischen dem realen, inneren Selbst und dem digitalen, äußeren Selbst, zwischen Realität und Virtualität neu definiert.

Die Existenz und die Form der digitalen Zwillinge ist aber meist eingeschränkter, als die oft propagierte, grenzenlose Freiheit des digitalen Kosmos verspricht. Die Erscheinung der Avatare ist abhängig und determiniert durch die virtuelle Umgebung in denen sie sich bewegen und agieren können. Die virtuellen Welten sind Softwareprodukte, welche genau definieren, was für eine Repräsentation ein Individuum für sich wählen kann. Neben den partiellen Einschränkungen durch bestimmte virtuelle Settings und vor dem Hintergrund, dass Videospielewelten auch dubiose Machtphantasien verkörpern können, muss man hervorheben, dass sich die virtuellen Welten hervorragend als Zufluchtsort (Abb. 3) eignen, um den komplexen Zwängen und den weltlichen Verstrickungen der Wirklichkeit für eine gewisse Zeit zu entkommen.¹⁸ Der „Eskapismus ist als Phänomen viel älter als Videospiele“,¹⁹ wird aber durch den Simulations-Aspekt, durch eine gesteigerte Immersion als eine neue Lebensrealität vermarktet.

Plattformen wie *Second Life* oder *VRChat* bieten Nutzer*innen die Möglichkeit, nicht nur ihre Avatare, sondern auch die Umgebungen, in denen diese Avatare agieren, zu gestalten und zu modifizieren. Diese kreativen Freiräume ermöglichen ein umfassendes Eintauchen in virtuelle Realitäten, in denen die Grenzen des Möglichen auf und den Monitoren neu verhandelt werden.

¹⁶ Vgl. Birken 2022, S. 57.

¹⁷ Vgl. Birken 2022, S. 58.

¹⁸ Vgl. Birken 2022, S. 56.

¹⁹ Birken 2022, S. 56.



Abb. 3: Virtueller Raum und Zufluchtsort mit Avatar-Repräsentation in der Online-Plattform Software *VRChat*

Indem sich die User eigene Welten erschaffen, die ihre individuellen Vorstellungen und Wünsche zum Ausdruck bringen, werden virtuelle Räume zu einem Spiegelbild persönlicher Ideale, Ängste und Sehnsüchte.

In der Betrachtung digitaler Zwillinge und virtueller Welten im Kontext von Avatarismus und der Erschaffung von virtuellen Marionetten und Vorstellungen wird deutlich, dass diese Technologien nicht nur Werkzeuge zur Erweiterung unserer realen Welt darstellen, sondern auch deutliche Auswirkungen auf unser Verständnis von Körperlichkeit, Sexualität, Identität und Raum haben. Die große Bandbreite der virtuellen Erfahrungsräume, von simplen Chat-Simulationen bis zu AAA-Spielen²⁰ mit einer Open-World²¹, bildet neue Fundamente für Experimente, Expressionen und die Erkundung der Psyche, die in der physischen Welt so nicht möglich wären, und markieren damit einen signifikanten Wendepunkt in der Art und Weise, wie wir Realität konstruieren und erleben.

1.4 Die Verschmelzung der Räume

Bevor ich noch näher auf das Genre des Body-Horrors, den Avatarismus und die entstandenen Werke in Film, Videospielen und zeitgenössischer Kunst eingehe, möchte ich festhalten, dass der reale Erfahrungsraum, repräsentiert durch die phantastischen Filmserzeugnisse von David

²⁰ Ein AAA-Spiel ist eine informelle Klassifikation beziehungsweise Einstufung in der Videospieldindustrie. Videospiele mit dieser Einstufung besitzen meist das höchste Entwicklungsbudget und die meisten Ausgaben für Werbung und andere Promotion-Leistungen.

²¹ Open-World-Spiele sind eine Art von Computerspielen, bei denen der Spieler überdurchschnittlich viele Freiheiten und Möglichkeiten besitzt, das Spiel zu spielen. Die Besonderheit bei Open-World-Spielen ist die ungehinderte Bewegungsfreiheit.

Cronenberg, und der virtuelle Erfahrungsraum, vertreten durch Gaming- und Avatar-Kultur in unserer heutigen Zeit, durchaus interessante Schnittstellen aufweisen, welche im Kontext des transformativen Potentials von Körper und Geist, deutlich zu erkennen sind.

Trotz der unterschiedlichen Attribute der beiden Orte, bleiben beide „kinetische Räume“²². Indem sie durch die selben Wahrnehmungstechniken überprüft und erkundet werden oder, solange die Technologie es zulässt, durch eine Soft- oder Hardware zusammengeführt werden, entstehen ähnliche, sprich vergleichbare Zugänge. Obwohl „Film und Videospiele zwei grundsätzlich verschiedene Medien bleiben, sind sie Dank digitaler Bilderzeugung gewissermaßen kompatibel“.²³ Das digitale Bild als Quasi-Abbild simulierter Räume verändert, auch durch die Nutzung gleicher Software, unsere Erwartungen an Raumdarstellungen – egal ob auf Leinwand oder Monitor.²⁴

Aber nicht nur in der Beschaffenheit der Bildschirme oder des Zugangs ergeben sich Verschmelzungen, sondern allein der tägliche mediale Gebrauch bewirkt das Verschwimmen der Grenzen. Dadurch, dass Technologien, wie Computerspiele und Fernseher einen erheblichen Einfluss auf moderne Formen des Privatlebens haben, kommt es zu einer immer stärkeren Vernetzung des virtuellen und realen Erfahrungsraums.²⁵

Donna Haraway beschreibt das Zusammenweben der verschiedenen Räume und Identitäten als oppositionelle Praxis mit sozialer und politischer Tragweite: „Ich bevorzuge das ideologische Bild des Netzwerks, weil es in der Lage ist, die Verschmelzung verschiedener Räume und Identitäten sowie die Durchlässigkeit der Grenzen des individuellen Körpers, wie der Körperpolitik auszudrücken. ‚Vernetzung‘ ist [...] eine feministische Politikform.“²⁶ Angesichts dieser sozialpolitischen Komponente, lohnt sich eine Analyse des Einflusses der Kategorien Body-Horror und Avatarismus auf die realen und virtuellen Erfahrungsräume und deren Überschneidungen.

Seitdem unserer Lebensrealität ohne Internet und Smartphone nicht mehr vorstellbar ist, steigt das Begehren nach technologischen Neuerungen immer weiter rasant an. Während sich der Blick auf eine dystopische Endzeitvision, ausgelöst durch globale Krisen, den Klimawandel, das Erforschen und Produzieren künstlicher Intelligenzen oder bedrohliche Pandemien schärft und Woche für Woche, reale Ängste geschürt werden, verspricht das digitale Zeitalter und dessen turbokapitalistische Marktstruktur im selben Moment, virtuelle Absolution und befeuert unsere

²² Birken 2022, S. 22.

²³ Ebd.

²⁴ Ebd.

²⁵ Vgl. Haraway 1995, S. 58

²⁶ Haraway 1995, S. 60

Hoffnung auf ein Sci-Fi-Fantasy-Happyend.

Hier stehen sich das Genre des Body-Horrors und das Glaubenssystem Avatarismus in ihrer Darstellung und Ideologie gegenüber, aber zur gleichen Zeit auch miteinander, denn in beiden Welten leben existentielle Ängste und die Hoffnung auf eine perfekte Transformation.

2 Der Body-Horror

Der Body-Horror, ein Subgenre des Horrors, konzentriert sich auf die Darstellung der Verzerrung, Mutation, Verletzung oder Zersetzung des menschlichen Körpers auf oft absurde und erschreckende Weise. Wichtig dabei ist die „innere oder äußere Fremdeinwirkung unkontrollierbarer Veränderung/Zerstörung des Körpers“²⁷ und das dadurch entstandene Potential zur Transformation, visualisiert durch groteske Körper- und Technikphantasien.

Diese Form des Horrors spielt mit tief verwurzelten Ängsten vor körperlicher Zerstörung und Veränderung, was bei Betrachter*innen sowohl Faszination als auch Abscheu und Ekel hervorrufen kann. Konzepte wie „creative cancer“²⁸ oder „Psychoplasmatics (Emotionen bewirken Körpertransformationen)“²⁹ erweitern die Fähigkeiten und die physische und psychischen Konditionen der betroffenen Protagonist*innen. Das bedeutet, der Körperhorror reflektiert häufig über Themen wie Krankheit, Alterung und Wucherung, sowie neue medizinische Technologien und die Grenzen menschlichen Körpers.

Das Genre des *Biological Horror* findet seinen künstlerischen Ausdruck im Medium des Films. Bevorzugte Vorlagen sind literarische Werke aus der Science-Fiction-Welt.³⁰ Die Narrative des Body-Horrors spielen häufig in antiutopischen Universen und können auch oft als Satire, Gesellschafts- oder Technologiekritik gegenüber ihrer Zeit verstanden werden. Die künstlerischen Umsetzungen und Werke des Genres bieten eine ideale Grundlage für eine Analyse von diversen Realitätsverschiebungen im Bereich des menschlichen Körpers und dessen transformativen Zuständen, sei es das Fleisch oder der Geist. Zudem verweisen sie in intelligenter Manier auf den Zusammenhang von Mensch, Tier und Maschine, in Anbetracht der Veränderung unserer Lebensrealität durch den Einfluss neuer Technik.

Besonders zwei Werke aus dem Œuvre von David Cronenberg, dem König des Body-Horrors, sollen in diesem Fall zur Analyse genannter Phänomene herangezogen werden.

²⁷ Schneider, Bär 2013, S. 8.

²⁸ Schneider, Bär 2013, S. 23.

²⁹ Schneider, Bär 2013, S. 19.

³⁰ Vgl. Ramm 2022, o. S.

Videodrome (1983): Dieser Film ist ein Kernstück in Cronenbergs Gesamtwerk, in dem die Verschmelzung von Mensch und Medientechnologie eine zentrale Rolle spielt. Die Hauptfigur erlebt verstörende physische Veränderungen und Halluzinationen, die seinen Körper in ein biophysikalisches Hybrid-Medium verwandeln. *Videodrome* reflektiert über die Auswirkungen der Medienkonsumkultur auf den menschlichen Körper und Geist.

eXistenZ (1999): In diesem Film setzt sich der Drehbuchautor und Regisseur mit der Welt der virtuellen Realität in Videospielen auseinander. Die Erzählung folgt einer Spielentwicklerin und einer Gruppe von Tester*innen, die in ein bioorganisches Spielgerät eintauchen, das sich direkt mit ihrem Körper verbinden lässt. *eXistenZ* lotet die Grenzen zwischen Realität und Spiel aus, indem die körperlichen und psychischen Effekte virtueller Welten auf seine Charaktere untersucht.

Diese beiden „Filme (*Videodrome* & *eXistenZ*) lassen darüber hinaus erkennen, was er mit der Konzeption des *neuen Fleisches* meint, z.B. die Erweiterung des körperlichen Lust-Potentials³¹ oder die Fleischeslust der Medien. Hier zeichnet sich ein weiteres wichtiges Motiv der Transformation in Cronenbergs Filmen ab, was ihn als Künstler des Genres zu einem speziellen Beispiel macht: Die Ohnmacht gegenüber der sexuellen Lust unseres Körpers und Geistes.

Doch bevor wir uns den relevanten Inhalten der beiden Filme analytisch nähern, ist es wichtig zuerst den Filmemacher David Cronenberg und dessen schöpferischen Intentionen in den Fokus zu nehmen.

2.1 Die Körper- und Technikphantasien des David Cronenberg

„Ein Künstler ist gezwungen, jeden Aspekt der menschlichen Erfahrung zu ergründen, die dunkelsten Gefilde – nicht unbedingt, doch wenn es das ist, wohin es einen zieht, dann muss man dort hingehen“³²

David Cronenberg wird in Toronto am 15. März 1943 geboren und ist ein Kind des Mittelstands. Ausgehend von seiner Kindheit und Jugend ohne Überlebenskampf, Geldsorgen oder religiöse Repressionen, entwickelte er im jungen Alter eine Faszination für die Schriftstellerei und die Wissenschaften. In einem akademischen Umfeld, der Vater Journalist, die Mutter Pianistin, erfuhr er erst in der Highschool von seiner jüdischen Herkunft, denn seine Eltern zogen ihn areligiös auf.³³ Existenzielle Sorgen entstanden bei ihm erstmals durch die Konfrontation mit der frühen Krankheit

³¹ Schneider, Bär 2013, S. 8.

³² Cronenberg zit. n. Stanley Wiater: *Dark Visions. Conversations with the Masters of the Horror Film*, New York 1992, S. 57.

³³ Vgl. Schneider, Bär 2013, S. 13.

seines Vaters. Indem der junge Cronenberg zusehen musste, wie der drastische Kalziummangel des Körpers, die Knochen seines Vaters buchstäblich auflöste, dessen Geist aber scharf und präzise blieb, entstand wohl das „risikoreiche Spannungsverhältnis zwischen Körper und Geist, Leib und Seele“³⁴, welches die ästhetisch-philosophische Erkundung in seinem Werk von den 1970er Jahren bis in die frühen 1990er Jahre, nachhaltig prägen sollte.³⁵

Mit dem Tod seines Vaters fiel die Entscheidung, welcher Passion er nun folgen sollte, auf das Schreiben, um möglicherweise in dessen Fußstapfen zu treten. Cronenberg gelang es aber auf seinem Weg „wissenschaftliche Erkenntnis und künstlerische Einbildungskraft“³⁶ zu verknüpfen und eine „Form ästhetischer Forschung“³⁷ in den Feldern der Kybernetik, Biochemie, KI-Programmierung und Computertheorie, geschickt mit seiner philosophischen Vorstellungskraft zu verbinden und zu kanalisieren. In der Folge gelang es ihm Geschichten für Science-Fiction Magazine zu schreiben und seine Drehbücher und Gedankenspiele in bewegte Bilder zu verwandeln.³⁸

Seine Karriere als Drehbuchautor und Regisseur kommt mit *Shivers* (1975) langsam an ins Rollen und der Ausbau seines Werkes mit *Rabid* (1977) und *The Brood* (1979) besiegelt Stil und Thematiken seiner filmischen Horrorszenarien.

Zum ersten Mal treten biologische, morphologische Körper- und Maschinenkombinationen in Erscheinung, welche dann in seinen Filmen der 1980er Jahre, *Scanners* (1981), *Videodrome* (1983), *The Dead Zone* (1983) und *The Fly* (1986), mit komplexeren Sinnes- und Körperwandlungen der Protagonist*innen angereichert werden.

Vor allem mit der Mediensatire *Videodrome*, auf die ich im folgenden Kapitel noch näher eingehen werden, beginnt Cronenberg sich dem „gängigen Genremechanismus“³⁹ zu entziehen und entwickelt eine „vielschichtige Reflexion von Wahrnehmungsmodi, die auf [...] eigenen Erfahrungen als Kind basieren.“⁴⁰ Medienphilosophische Erkenntnisse von Jean Baudrillard verweben sich mit der Angst vor dem Verbotenen und der Lust auf das Verbotene.⁴¹ Aufgrund der

³⁴ Stiglegger, Marcus: *film: David Cronenberg*, Bd. 16, Berlin 2011, S. 9.

³⁵ Vgl. Stiglegger 2011, S. 9-10.

³⁶ Stiglegger 2011, S. 9.

³⁷ Ebd.

³⁸ Vgl. ebd.

³⁹ Stiglegger 2011, S. 25.

⁴⁰ Stiglegger 2011, S. 25.

⁴¹ Vgl. ebd.

expliziten Darstellung sadomasochistischer Gelüste durchkreuzte die Zensur die Erfolgsgeschichte des Body-Horror-Streifens und der Film schrieb rote Zahlen. Trotzdem ist hervorzuheben, dass durch die dargestellten Körper- und Technikphantasien von Cronenberg, eine regelrechte „Technolust“⁴² zum Ausdruck gebracht wurde und dass der Film in seiner Materie und ästhetischen Ausformung etwas Neues etabliert hatte, nämlich den Kult um das *neue Fleisch*.

Mit dem kanadischen Genie Award (Best Achievement in Direction: 5th Genie Awards 1984) für *Videodrome*, waren die Grundpfeiler für die folgenden Projekte des Filmemachers gesetzt und sein künstlerisches Renommee war offiziell anerkannt und ausgezeichnet. Es folgen weitere Filme wie die schon erwähnten Werke, *The Dead Zone*, *The Fly*, *Faith Healer* (1988), *Dead Ringers* (1988), *Naked Lunch* (1991), *M.Butterfly* (1993), *Crash* (1996) und schließlich knapp vor der Jahrtausendwende *eXistenZ* (1999).

Mit dem Science-Fiction-Thriller *eXistenZ* gelingt ihm ein weiterer Meilenstein in seinem Werk. Eine komplexe und visionäre Erzählstruktur ermöglicht das Verweben des Narratives in den Kontext einer virtuellen Gamification in der sich reale Lebenswelt und imaginierte Spielwelt erschreckend fluide ineinander verschränken. Durch die Einführung eines ‚Biopods‘, eine im Film neu entdeckte Biotechnologie, welche durch die Verlinkung der menschlichen Wirbelsäule mit dem biochemischen Speicher, des Ports, das Game in die Gedankenwelt des Spielers überträgt, schafft es Cronenberg eine zeitlose Markierung für VR-Technologien und jegliche Neuerfindungen, welche sich mit der Transformation des Realen zu einem virtuellen Erlebnis beschäftigen, zu setzen. Der Regisseur beschwört die „neue Technologie [...], die den Herrschaftsanspruch der objektiven Realität unterwandert und gar [...] zu der Ersetzung führen könnte“⁴³ und beschäftigt sich somit schon früh mit den Auswirkungen und philosophischen Fragen zu Realität, Subjekt und Natur in virtuellen Räumen des Gaming.

Mit seiner unaufgeregten, eigenen Ästhetik entzieht sich *eXistenZ* 'zeitgemäßen' popkulturellen Trends und im Gegensatz zu dem Hype von *Matrix* (1999), ist er eigentlich der Einzige von zahlreichen zeitgleichen Filmen, die sich mit virtuellen Realitäten beschäftigen, dabei in einer „eigenartigen Periode der Zeitlosigkeit schweben“⁴⁴ und „gleichzeitig modern und anachronistisch“⁴⁵ (Abb. 4 und Abb. 5) erscheinen.

Die weitere Filmografie von David Cronenberg ist durch seine Praxis als Regisseur oder als

⁴² Schneider, Bär 2013, S. 40.

⁴³ Schneider, Bär 2013, S. 42.

⁴⁴ Schneider, Bär 2013, S. 42.

⁴⁵ Ebd.

Produzent von Bewegtbildern geprägt, weniger durch das eigentliche Beisteuern seiner Narrative und Drehbücher. Es folgen Filme, die den Fokus auf psychoanalytische Beobachtungen legen, wie *Spider* (2002), *A History of Violence* (2005), *A Dangerous Method* (2011), sowie das filmische Werk *Cosmopolis* (2014) mit Robert Pattinson, welches wohl jegliche philosophische und



Abb. 4: Das Attentäter-Pärchen in *Matrix* (1999)



Abb. 5: Das Attentäter-Pärchen in *eXistenz* (1999)

psychoanalytische Frage stellt, die man aus der Sicht eines durch Geld isolierten, triebgesteuerten, ungeliebten Mannes nur stellen kann.

Cronenberg beweist immer wieder, egal wie differenziert seine Wahl auf die Thematiken auch sein mag, dass er die wesentlichen, entscheidenden Dinge, durch die eigene Handschrift der Reduktion, in Szene setzen kann und es ihm möglich ist durch seine akademische und intellektuelle

Herangehensweise phantastische und realistische Szenarien auf einer komplexen Ebene zusammenzuführen, um neue Fragen zu stellen, faszinierende Antworten zu erfinden und dadurch den realen Erfahrungsraum zu erweitern.

Besonders hervorzuheben sind seine Körper- und Techniksymbiosen, dargestellt durch lebende, biotechnische Spielekonsolen, wie die Biopods in *eXistenz* oder die zu *neuem Fleisch* mutierte Videokassette, welche sich durch eine angepasste Bauch-Vagina in den Körper einführen lässt und mit dem Konsumenten verschmilzt. Diese Fusionen sind in seinen Drehbüchern und Filmen nicht bloß physischer Natur, sondern symbolisieren auch eine tiefgreifende Veränderung im Verständnis des Selbst und der eigenen Identität in Bezug auf den Gebrauch und Umgang mit Medien. Cronenbergs Filme suggerieren – im McLuhanschen Sinne⁴⁶ –, dass Technologie nicht nur ein externes Werkzeug, sondern ein integraler Bestandteil des menschlichen Seins ist.⁴⁷ Cronenberg denkt diese Vorstellungen in seinen Narrativen evolutorisch weiter und das „neue Fleisch“⁴⁸ aus *Videodrome* „ist in *eXistenZ* bereits Bestandteil der Normalität und gehört zur Grundausstattung des weiterentwickelten ‚technological animal‘, die Installation eines Portes ist ein standardisierter Eingriff, den sogar ein Mechaniker mitten in der Nacht in einer schmutzigen Tankstellenwerkstatt durchführt.“⁴⁹

Diese Perspektive fordert traditionelle Dichotomien zwischen Subjekt und Objekt, Natur und Technik heraus und öffnet den Raum für ein post- und transhumanistisches Verständnis von Existenz und schürt dabei die Ängste vor einem grotesken Körper. Genau diese Verschränkungen erlauben es, die alltäglichen Annahmen über den eigenen Körper und die uns umhüllende Realität zu hinterfragen. „Das Destruktive und die Deformation bei Cronenberg durch Innen und Außen“⁵⁰ agiert als Spiegel für die Betrachter*innen, die dazu angehalten werden, die Implikationen technologischer Durchdringung in ihrem eigenen Leben zu reflektieren. Denn öffnen sich die räumlichen Begrenzungen des Körpers durch Technologie und das Innere wird für technologische Prozesse (wie Coding oder das Benutzen einer Genschere) zugänglich gemacht, verschwimmen die „Grenzen zwischen Physikalischem und Nichtphysikalischem“⁵¹, zwischen real und virtuell und

⁴⁶ Vgl. McLuhan, Marshall: Die magischen Kanäle. Understanding Media, Düsseldorf/Wien 1968, S. 13-28.

⁴⁷ Vgl. Cronenberg 2022, [26.03.2024]

⁴⁸ Schneider, Bär 2013, S. 46.

⁴⁹ Ebd.

⁵⁰ Schneider, Bär 2013, S. 59.

⁵¹ Haraway 1995, S. 38.

diese Grenzen sind dann „nur noch sehr unscharf für uns“⁵² und ebnen möglicherweise den Weg in eine neue Welt des Cyborguniversums⁵³. Mit der medialen Infiltration des Körpers und dem Bewusstsein der Technik und deren Medien beschreibt Cronenberg in seinem vielleicht radikalsten Werk, die Entgrenzung und Transformation von Körper und Geist.⁵⁴ Die Rede ist von *Videodrome*.

2.2 Videodrome: „Long Live The New Flesh!“

In *Videodrome* (1983) ist die Beschwörung des ‚neuen Fleisches‘ (The New Flesh) zentral für die zugrunde liegende Philosophie des Films und repräsentiert Cronenbergs Vision einer Transformation der menschlichen Existenz durch die Verschmelzung mit der Technologie und ist damit einer seiner radikalsten Beiträge zur Medientheorie.⁵⁵ Die Geburt des neuen Fleisches wird als metaphorische Evolution des menschlichen Körpers und Bewusstseins durch die Einwirkung von Medientechnologien dargestellt, besonders die, die direkt mit dem sensorischen und neurologischen Systemen des Menschen interagieren, wie zum Beispiel die „Fernsehmattscheibe [...] also die mediale Membran“⁵⁶, die in *Videodrome* Merkmale einer menschlichen Haut aufweist und dadurch zu einem Empfänger menschlicher Gelüste transformiert. Das Geschehen in *Videodrome* gliedert die Stufen der Evolution des grotesken Maschinenkörpers⁵⁷ in drei verschiedene Schlüsselszenen und Motive.

2.2.1 Der Geist in der Maschine

Die Handlung dreht sich um den Protagonisten Max Renn (gespielt von James Woods), den Geschäftsführer eines kleinen, privaten Fernsehsenders Channel 83 in Toronto, der auf der Suche nach provokativen Inhalten ist: „weiche Pornografie und harte Gewaltformate“⁵⁸. Max entdeckt eine Piratensendung namens *Videodrome*, die scheinbar echte Folter- und Mordszenen vertreiben, jedoch im Geheimen agieren.

Fasziniert von der Rohheit und Echtheit von *Videodrome*, beginnt Max, die Herkunft der Sendung zu ergründen. Die mysteriöse Figur namens Professor Brian O’Blivion (oblivion; englisch für

⁵² Haraway 1995, S. 38.

⁵³ Vgl. Haraway 1995, S. 40

⁵⁴ Vgl. Stiglegger 2011, S. 78.

⁵⁵ Ebd.

⁵⁶ Vgl. Stiglegger 2011, S. 79.

⁵⁷ Vgl. Papenburg, Bettina: *Das neue Fleisch. Der groteske Körper im Kino David Cronenbergs*, Bielefeld 2014, S. 157.

⁵⁸ Stiglegger 2011, S. 102.



Abb. 6: Der Fernseher erwacht zum Leben. Die Kunstlederhülle pulsiert und bekommt Adern. *Videodrome* (1983)

‚Vergessenheit‘) tritt in Erscheinung. Dieser glaubt, dass die Television die nächste Stufe der menschlichen Evolution darstellt und dass *Videodrome* die Pforte zu einer neuen Bewusstseinssebene öffnet, wodurch eine höhere Stufe metaphysischer Existenz erreicht wird. O'Blivion kommuniziert nur durch archivierte Fernsehbotschaften, die an heutige Ankündigungen von YouTube-Verschwörungstheoretikern erinnern. Er behauptet, dass die Realität bald nur noch durch das TV-Medium erfahrbar wird. Gleichzeitig beginnt Max eine wilde, sexuelle Beziehung mit der Radiomoderatorin Nicki Brand (gespielt von Deborah Harry). „Nicki ist eine flamboyante Rothaarige [...] postmoderne Wiedergeburt oder technologisch upgegradetes reload der männerverschlingenden Femme fatale aus dem Film noir“.⁵⁹

Sie verführt den beschränkten Möchtegern Max Renn und befeuert seine Faszination für die gewaltverherrlichende Show *Videodrome* umso bestimmter durch sadomasochistische Sexpraktiken und ein spektakuläres Bildschirm-Rendezvous, in dem ein Videobild von Nicki auf dem Fernseher von Max erscheint und das Abbild anfängt mit ihm zu flirten: "I want you Max! Come to me. Come to Nicki." Die flüsternden Worte ihrer Stimme verwandeln sich zu einem regelmäßigen Stöhnen und Atmen, während der anfangs porträtierende Bildausschnitt langsam und ausschließlich auf Nickis sinnliche Lippen zoomt. Im selben Moment, sieht es so aus als würde die finale Wahl des Bildausschnitts, also das gezeigte Sprechorgan, das Fernsehgerät beleben, indem sich scheinbar biomechanische Prozesse in Gang setzen. Die Außenhülle des Geräts senkt und hebt sich und Adern pulsieren auf der davor harten Plastikoberfläche (Abb. 6). Der Bildschirm wird zu einer zarten

⁵⁹ Ebd.

Membran und es scheint, als hätte sich die audiovisuelle Darstellung von Nicki mit der Maschine synchronisiert. Die visuelle Lust treibt den Protagonisten Max dazu, mit dem neuartigen Technikkörper zu verschmelzen. Mit tastenden Händen und dem Kopf nach vorne, taucht er in den Schlund des TV-Geräts (Nickis Mund).

Diese erste Schlüsselszene beschreibt die erste Stufe auf dem Weg zum neuen Fleisch und zeigt, wie „quasi menschliche Körperqualitäten und Bewegungsabläufe auf die Substanz des Fernsehgeräts“⁶⁰ übertragen werden. Die Beseelung durch die Fusion von Mensch und Technik erschafft einen tatsächlichen Maschinenkörper in einem realen Setting und wird durch die sexuelle Begierde des Protagonisten unterstrichen.

2.2.2 Die ‚Vaginisierung‘ des Mannes

Je tiefer Max in die Welt von *Videodrome* eindringt, desto mehr beginnt er, verstörende und lebensbedrohliche Halluzinationen zu erleben. Dem Protagonist*innen, sowie dem Zuschauenden fällt es immer schwerer, Traum von Wirklichkeit zu unterscheiden. Er entdeckt, dass *Videodrome* tatsächlich eine Verschwörung sein könnte, die von einem Medienmogul namens Barry Convex (gespielt von Les Carlson), dem CEO von *Spectacular Optical* geleitet wird und beginnt mit der Hilfe von Bianca O’Blivion (gespielt von Sonja Smits) die Sucht nach dem neuerlangten Medium der Halluzination, unter Kontrolle zu bringen, um die darin erlangten Erkenntnisse gegen Barry Convex einzusetzen, um sich aus den Fesseln des *Videodrome*-Signals zu lösen. Aber der Tumor, ausgelöst durch das Signal hat sich bei Max schon unwiderruflich festgesetzt.

Während besagter Irrfahrt und der Suche nach Antworten ereignet sich folgendes Geschehen, welches das zweite Motiv für die Transformation von Fleisch und Maschine darstellt. In den Fokus rückt nun die Transformation des Körpers von Max: Es beginnt damit, dass er oberkörperfrei auf der Couch sitzt, zum Schutz vor möglichen, bedrohlichen Ereignissen, ausgelöst durch die bewegten Bilder im Fernsehgerät, mit einer Pistole in der Hand. Er schaut sich eines der Archivvideos von Prof. O’Blivion an und das TV-Gerät verhält sich friedlich, bis ihn auf einmal etwas an seinem Bauch irritiert. „In Max’ Unterbauch öffnet sich ein riesiger, vaginaler Spalt, der offenkundig in die inneren Regionen seines Körpers hineinführt.“⁶¹ Ein stellvertretender Sexualakt beginnt (Abb. 7): Max führt die Pistole immer weiter bis zum Anschlag in den Schlund hinein, bis er nach einem kurzen Gerangel mit dem körpereigenen, mutierten Bauchloch die Hand ohne die Schusswaffe wieder herauszieht. Durch das neue Organ wurde Max ein tödliches Gerät einverleibt.

⁶⁰ Papenburg 2014, S. 160-161.

⁶¹ Stiglegger 2011), S.105.



Abb. 7: Der stellvertretende Sexakt beginnt. Max Renn führt die Pistole in seine Bauch-Vagina ein. *Videodrome* (1983)

In einer folgenden Szene führt Convex mit Gewalt eine Videokassette durch die Bauch-Vagina von Max ein und man merkt wie der neue Zugang zu Max Innerem, ihn immer weiter verstört, schmerzt und hilflos macht. Er wird nicht nur zu einer Art Computer, den man durch einführen verschiedener Dinge umprogrammieren kann, sondern er mutiert zu einem Medium aus Fleisch und Blut.

In einer späteren Filmszene scheitert der Versuch Max mit einer organischen, atmenden Videokassette für eine weitere Mission zu programmieren, denn sein weibliches Organ verwandelt sich durch seine Willenskraft in eine *Vagina dentata*⁶² und beisst dem Angreifer die Hand ab, die wiederum in seinem Körper zu einer Handgranate transformiert wird und den Feind daraufhin endgültig eliminiert.

Das Weibliche stülpt sich über unseren Protagonisten und seine Machtlosigkeit gegenüber seiner Transformation, wird deutlich durch sein Verhalten (ebenso ausgelöst durch den Technik implizierten Tumor). Sein Körper ist durch seine erlangte Vagina und durch die Berührung mit der Technologie grotesk geworden.⁶³ Das transformative Potential, dass nun an der Pforte zu seinem Inneren gewachsen ist, setzt ihn auf der einen Seite großen Gefahren aus, macht ihn verletzlich und nach innen angreifbar, aber auf der anderen Seite ist es auch in der Lage ihn zu beschützen und durch die Eingabe von Technologien, Abwehrmechanismen einzusetzen. Durch die Verarbeitung

⁶² *Vagina dentata* ist lateinisch für „bezahnte Vagina“ – ein Sinnbild, das seit quer durch die Geschichte der Menschheit in verschiedenen Varianten in zahlreichen Kulturen verbreitet ist: Das Mythenmotiv der *Vagina dentata* wurde in der westlichen Welt hauptsächlich durch Sigmund Freud bekannt gemacht (Stichwort: „Kastrationsangst“).

⁶³ Vgl. Stiglegger 2011, S.106.

äußerer Reize reagiert das neue Organ intuitiv wie ein Sexualorgan und hat über alle Empfindungen hinaus auch mechanische Attribute. Die Verbindung mit der Videotechnologie öffnet den Körper des Protagonisten und ist im Kanon des vielgestaltigen grotesken Körperkonzepts als Verweiblichung des Männerkörpers zu betrachten.⁶⁴ Die Weiblichkeit und die Technologie sind bei Cronenberg sowie bei den Cyborgs von Haraway fest und unzertrennlich miteinander verwoben. Das Motiv der ‚Vaginisierung des Mannes‘⁶⁵ zeigt erneut die Sprengung der Grenzen innerhalb realer Erfahrungsräume (körperlich, innen und außen) und wird in *Videodrome* mit dem Einsatz des immer wiederkehrenden Auslösers der Halluzination geschickt in das Narrativ verwoben.

2.2.3 Transzendenz

Nach der endgültigen Ausschaltung von Barry Convex und der Zerschlagung von *Spectacular Optical* versteckt sich Max Renn zu einem finalen Akt auf einem verrosteten Boot. Abgeschieden und mutterseelenallein findet er sich in einem fensterlosen, vermüllten Raum aus Stahl wieder. Auf einmal imaginiert er seinen altgewohnten Fernseher und Nicki Brand erscheint auf dem Bildschirm um direkt mit ihm zu sprechen:

„I'm here to guide you, Max [...] Your body has already done a lot of changing but that's only the beginning – the beginning of the new flesh. You have to go all the way now. Total transformation. Do you think you're ready? [...] To become the new flesh. You have to kill the old flesh. Don't be afraid. Don't be afraid to let your body die.“⁶⁶

Mit den Worten "Long Live The New Flesh" richtet Max die Waffe gegen sich selbst und drückt ab (Abb. 8). In der finalen Halluzination, welche mittlerweile für den Protagonisten wie die eigentliche Realität erscheint, begeht er Selbstmord, um seinen Geist vom alten Fleisch zu befreien: ein weiteres Bewusstseinslevel auf dem Weg zum neuen Fleisch zu erklimmen. Um also das volle Transformationspotential auszuschöpfen, muss er sich von den irdischen Fesseln lösen und den realen Erfahrungsraum verlassen, um in einen transzendenten Erfahrungsraum überzugehen.

Das Motiv der Transzendenz und des Glaubens ist die letzte Evolutionsstufe im Prozess, das neue Fleisch zu leben. Denn nachdem der Realitätsgehalt der erscheinenden Wirklichkeit zu einem Problem geworden ist, gibt es nach Cronenbergs Darstellung nur einen Ausweg: Willkommen in der realen Virtualität.

⁶⁴ Vgl. Stiglegger 2011, S.107.

⁶⁵ Vgl. Stiglegger 2011, S. 106.

⁶⁶ David Cronenberg: *Videodrome* (1983)



Abb. 8: Abgebildet auf einem Bildschirm, wählt Max Renn den Freitod in der letzten Szene von *Videodrome* (1982)

2.3 eXistenZ: Virtuelle Dauerschleife

Bei dem nächsten Werk von David Cronenberg rückt zu Beginn des folgenden Kapitels die Evolutionsstufe des „technological animal“⁶⁷ (eine bereits mutierte Manifestation des ‚New Flesh‘) in den Fokus. Dieser Zustand ist Voraussetzung für den Menschen, um eine halborganische Technologie (Biopod) zu nutzen, die wiederum das menschliche Bewusstsein durch eine virtuelle Spielwelt erweitert. Bis zum Ende dieses Teils gilt die Konzentration der Verschränkung der Virtualität mit der Realität, welche durch diese Spielkonsole (Biopod) erfahrbar gemacht wird.

Für die zwei genannten Hauptthemen von *eXistenZ* wird die Handlung für die Analyse mit einer kurzen Zusammenfassung umrissen:

Allegra Geller (gespielt von Jennifer Jason Leigh), eine brillante Spieleentwicklerin, wird bei der Vorführung ihres neuesten Virtual-Reality-Games *eXistenZ* Ziel eines Attentats. Um sich zu schützen, flieht sie mit Ted Pikul (gespielt von Jude Law), einem Sicherheitsmitarbeiter und Marketing-Trainee, der unfreiwillig zu ihrem Beschützer wird. Gemeinsam tauchen sie in die Welt von *eXistenZ* ein, indem sie Spielkonsolen, sogenannte Biopods, die biotechnologische Verbindungen zu ihren Körpern herstellen, verwenden.

Die Grenze zwischen Realität und Spiel beginnt zu verschwimmen, als sie durch verschiedene Ebenen des Spiels navigieren, die mit surrealen und oft verstörenden Herausforderungen aufwarten.

⁶⁷ Schneider, Bär 2013, S. 42. Die Transformationen stellen in Cronenbergs Medienphilosophie verschiedene Stufen der Evolution des Menschen als „technological animal“ dar.

Das Spielerpärchen muss für ihre Avatare die eigenen? Identitäten annehmen, was zu Konflikten führt. Zunehmend haben sie Schwierigkeiten zwischen Spiel und Realität zu unterscheiden. Obwohl sie in einer virtuellen Dauerschleife gefangen sind, schaffen es beide sich von den Fesseln des Möbiusbands zu lösen und der Film nimmt eine Hundertachtziggradwende. Allegra und Ted entpuppen sich selbst als die Attentäter. Der Film endet mit dem Tod des Spieleentwicklers von *transCendenZ* und seiner Assistentin mit der Frage: „Are we still in the game?“ (Abb. 4)

Cronenberg nutzt geschickt die Frage nach der Realität, um eine ewige Schleife zu knüpfen und im Film realen und virtuellen Erfahrungsraum zu mischen, zu trennen und dann aufs Neue den Raum des Erlebens, und damit alles Geschehene in Frage zu stellen. Er setzt die Handlung auf Anfang und die Rezipient*in muss die ganze Handlung rekapitulieren, um Realität von Virtualität zu trennen.

Die Verschränkung dieser Zustände ähneln stark dem Einsatz der Vermischung von Realität und Halluzination in *Videodrome* und helfen Cronenberg den Zuschauenden zu verwirren, aber vor allem offene Fragen als Fundament des Narrativs aufzubauen.

Bei *eXistenZ* ist die Frage nach der realen Virtualität eine Frage nach der Häufigkeit des wiederholten Erlebens. Wie oft muss man etwas virtuell Erleben bis es tatsächlich real wird? Oder anders, wie real wahrnehmbar muss die Virtualität sein damit sie zur Realität wird?

In Cronenbergs zeitlich nicht zu weit entferntem Science-Fiction-Szenario ist VR Software so genial programmiert und ausgereift, dass es für die Spieler*innen in diesem Universum zu gefährlichen Differenzierungsproblemen kommen kann. Allegra und Ted sind genauso wütend, wie angsterfüllt und ehrfürchtig, als sie den Spielentwickler Yevgeny Nourish ansprechen und ihn mit den möglichen Folgen dieser neuen virtuellen Spielwelt konfrontieren:

„Yevgeny, don't you think you should suffer for all the harm you've done, and intend to do, to the human race? [...] Don't you think the world's greatest game artist ought to be punished for the most effective deforming of reality?“⁶⁸

In Bezug auf unsere Zeit sind wir laut Birken von einer solchen Technologie gar nicht mehr so weit entfernt: „Die Hardware der letzten Jahre ist zunehmend in der Lage, fotorealistic Bilder zu produzieren. Seit langem geht es nicht mehr darum, wie etwas überhaupt auf lesebare Weise überhaupt dargestellt werden kann, sondern um spektakuläre Illusionen, um immer neue, immer überzeugendere Simulationen optischer Effekte wie Lichtreflexe, Schattenwürfe oder

⁶⁸ David Cronenberg: *eXistenZ* (1999)

Transparenz.“⁶⁹ Daher kann man feststellen, dass Cronenberg avant la lettre ansteigende Ängste vor dem virtuellen Erfahrungsraum und die Faszination für Virtual-Reality-Games ernst nimmt und ein Szenario malt in der die zwei Räume (virtuell und real) topografisch und ästhetisch nicht mehr zu unterscheiden sind.

Er zeigt virtuelle Subjekte, die ihre Verdoppelung auch als Spaltung wahrnehmen. Die Verbindung zu dem von der Virtualität abgespalteten Rest-Selbst außerhalb des Spiels, kann sich als Schizophrenie-ähnliche Erfahrung darstellen.⁷⁰ Die Erfahrung der Reproduzierbarkeit und Verdoppelung ist bei *eXistenZ* ein starker Leitfaden, der sich mit den Tatsachen aus der heutigen Gaming-Welt und Industrie deckt. „Wo es bei Letzteren um die (ästhetisch oder politisch) Personalisierung von 3D-Modellen geht, läuft die Modellierbarkeit menschlicher Gesichter und



Abb. 9: Allegra mit ihren Anhänger*innen in einem kirchlichen Setting, bereit für eine gemeinsam Spielerfahrung

Körper auf die potentielle Verdoppelung von Menschen und digitalen Wiedergänger:innen hinaus. Sowohl in klassischen Science-Fiction-Erzählungen um virtuelle Welten wie in den aktuellen Industrie-Visionen eines Metaverse ist Gaming Teil einer viel größer Gedachten Simulation – mit fließenden Grenzen.“⁷¹

Im Gegensatz zu *Videodrome*, in dem man durch die Halluzinationen des Protagonisten mit Realitätsverschiebungen konfrontiert ist, um eine Verschmelzung der Erfahrungsräume zu erwirken,

⁶⁹ Birken 2022, S. 7.

⁷⁰ Vgl. Schneider, Bär 2013, S. 48.

⁷¹ Birken 2022, S. 58.

nutzt *eXistenZ* den reinen Glauben an die Technologie und dessen Reliquiare⁷²: Die Hardware dieser Religion – die Spielkonsole. (Abb. 9)

2.3.1 Der Biopod und das technologische Tier

Das Schlüsselement für eine Reise in den virtuellen Erfahrungsraum funktioniert in *eXistenZ* nach dem Schlüssel-Schloss-Prinzip: Die Verschränkung von Psyche und Maschine wird durch ein nabelschnurartig anmutendes Link-Kabel bewirkt. Ein halborganisches, halbsynthetisches Meta-Fleisch – der Biopod –, eine zusätzliche Kategorie des neuen Fleisches, dazu geschaffen, mit jedem spielbegierigen Individuum eine symbolische Verbindung einzugehen.⁷³ Der Biopod ist eine ganz offensichtliche Erfindung des studierten Biologen Cronenberg und Rekombination vieler Merkmale aus seinem Ideenkosmos. Die durch den Menschen konstruierte, organähnliche, in sich windende, mit Haut überzogene Zellmasse ist keine harte Ware (Hardware), sondern ein fühlendes, bewegliches, fiependes Lebewesen, das Streicheleinheiten benötigt um auf Touren zu kommen.

Die Verbindung zum Nervensystem erfolgt durch eine quasi, analartige, offene Wunde unterhalb der Wirbelsäule. Diese Eintrittsstelle ist ein Merkmal des neuen Fleisches, das bei *eXistenZ* bereits Bestandteil der Normalität ist und gehört zum Inventar eines funktionierenden, weiterentwickelten technologischen Tiers im Universum der lebendigen Game-Pods.⁷⁴

Anders als bei der „Videovagina“⁷⁵ in *Videodrome* ist der Eingriff, um zum „technological animal“ zu werden mechanisch und nicht von einer Mutation impliziert. Der Mensch scheint aber in der Evolution so weit fortgeschritten zu sein, dass er auf die Zusammenführung mit fremdem organischem Material mit keiner abstoßenden Reaktion, wie einer Irritation oder Infektion, reagiert. Zumindest scheint das bei der breiten Bevölkerung zuzutreffen.

Bei Ted entzündet sich sein Port an und daraufhin auch der Biopod von Allegra mit dem er verbunden war. Trotz des lustvollen Liebesspiels beim Einführen der Biomachine, Einsalben und Befeuchten des Ports, verspürt Ted keine Erotik. Ted bedient das Motiv des Hypochonders. Seine Sorgen entheben ihn von dem Status eines technischen Tiers, das lustgetrieben, ohne jegliche Zweifel die Vereinigung mit einer Maschine eingehen will. Seine Psyche ist noch nicht bereit für

⁷² Reliquiare dienen in der katholischen Kirche der Aufbewahrung und Präsentation von Reliquien und haben deshalb eine andere Funktion als die Sepulcra in Altären. Im Hinblick auf Form, Größe und Material gibt es eine große Vielfalt. Neben Kästchen, Büchsen, Kapseln und anderen Gefäßen gibt es flache Tafelreliquiare oder solche in Kreuz-, Tier- oder Monstranzform. Entsprechend dem erhaltenen Körperteil kann das Behältnis auch als Hand, Finger, Fuß, Bein, Rippe oder Statue gestaltet sein. Im Mittelalter entstanden kostbare Schreinreliquiare.

⁷³ Vgl. Schneider, Bär 2013, S. 47.

⁷⁴ Vgl. Schneider, Bär 2013, S. 46.

⁷⁵ Papenburg 2014, S. 167.

dies nächste Evolutionsstufe und genau diese Einstellung macht ihn zu einem passiven Verweigerer des neuen Fleisches.

Im Gegensatz dazu geht Allegra eine sehr innige und mütterliche Beziehung mit ihrem Biopod ein. Ihre Lust auf das Spiel überträgt sich auf den Umgang mit dem Pod. Die Spielentwicklerin ist als Homo ludens⁷⁶ zu begreifen und steigert ihr spielerisches Lustpotential mit immer neuen Herausforderungen im virtuellen Game. Ihre Berührungen mit dem Spielkonsolen-Lebewesen sind lasziv, sanft und voll körperlichen Genusses.⁷⁷ Vor allem der erotische, spielerische Bezug, aber auch das besorgte, mütterliche Verhalten gegenüber 'ihrem Baby' macht sie zu einem perfekten Beispiel für ein technologisches Tier, indem sie sexuellen Trieb und mütterliche Instinkte in Symbiose mit der Technik auslebt.

Die Technikfreundin Allegra erhellt das Bild um eine Welt voller Wunder der Technik und der Einklänge mit virtuellen, sowie realen Erfahrungsräumen – sodass alles zu einem Ganzen verschmilzt. Technikverdrossenheit und das Einteilen in Kategorien scheint ihr im Spiel lästig und unangebracht. Ihre Offenheit und ihr Freiheitsgeist, durch die Entkopplung von der Realität und im symbiotischen Einklang mit der Technik, erinnert an die transhumanistischen Gedanken von Donna Haraway. Denn aus Allegras Perspektive könnte:

„[eine] Cyborgwelt, [die] gelebte soziale und körperliche Wirklichkeiten bedeute[t], in der niemand mehr seine Verbundenheit und Nähe zu Tieren und Maschine zu fürchten braucht und niemand mehr vor dauerhaft partiellen Identitäten und widersprüchlichen Positionen zurückschrecken muß.“⁷⁸

Cronenberg zeigt in *eXistenZ*, dass die Erforschung neuer Welten, nicht nur Attentäter auf den Plan (Medienphobie) ruft, sondern ein spielerischer bewusster Umgang mit den neuen virtuellen Räumen eine existentielle Auseinandersetzung erfordert. Um diesen Erfahrungsraum zu erkunden, und um herauszufinden welches Potential man in einer virtuellen Welt entfalten kann, braucht es ein digitales formbares Selbst – einen Avatar.

⁷⁶ Der Homo ludens (lateinisch *homō lūdēns*, deutsch „der spielende Mensch“) ist ein Erklärungsmodell, wonach der Mensch seine kulturellen Fähigkeiten vor allem über das Spiel entwickelt

⁷⁷ Vgl. Schneider, Bär 2013, S. 45.

⁷⁸ Haraway 1995, S. 40.

3. Avatarismus

Um den Begriff des Avatarismus im Gaming, in der Netzkultur und der zeitgenössischen Kunst richtig einordnen zu können, muss man sich den ursprünglichen Begriff des „Avatars“ und dessen Herleitung, die dem Sanskrit eines hinduistischen Klassikers entstammt, genauer ansehen. In der Schrift ist der Avatar eine Inkarnation des Gottes *Vishnu* und muss als eine Metapher verstanden werden.⁷⁹

In der altindischen Lehre von *Bhagavadigta* werden zwei Ordnungen beschrieben, zum einen *purusa* (Gott und Geist) und *prakrti* (Material, Rohstoff, Chaos). Offensichtlich werden hier zwei Welten beschrieben, die sich in ihrer binären Gestaltungsart bedingen. *Prakrti*, die Welt der Menschen, in der Leid, Verwirrungen (*māyā*) und Chaos herrschen, kann durch eine Offenbarung von *purusa*, also einer Inkarnation in der Form eines Avatars, der Weg zur Erlösung gezeigt werden.⁸⁰

Dabei ist die Art der Inkarnation in die Welt der *prakrti* für die Ordnung der Götter*Göttinnen und Geister frei wählbar: „Die Verkörperung, welche die menschlichen Wesen erfahren, sind nicht freiwillig. Von der *prakrti* auf Grund ihrer Unwissenheit vorwärtsgetrieben, werden sie immer neu geboren. Gott bändigt die *prakrti* und verkörpert sie nach eigenem, freiem Willen.“⁸¹

Das bedeutet in der materiellen Welt gibt es keinen freien Willen, denn alles ist Gott gelenkt oder im übertragenen Sinne durch die Inkarnation der Avatare. Doch sobald der Inbegriff des Göttlichen in der chaotischen Welt der Materie angekommen ist, wirkt auf ihn die selbe Verwirrung (*māyā*) wie auf die Menschen.

Im Umkehrschluss darf der Avatar nicht als übermenschliche Gottesgestalt verstanden werden, sondern ist auch dazu verdammt „Begrenzung, Verwirrungen und Leiden, die in der Welt der *prakrti* herrschen“⁸², zu überwinden.

Wenden wir diese Lehren auf unsere digitalen Zwillinge in den mittlerweile unzähligen, virtuellen Welten von Videospiele, Internetplattformen, Social Media oder einem einfachen WhatsApp-Profilbild an, stellen wir fest, dass unsere virtuellen Avatare weder unfehlbar noch unbesiegbar sind. So wie Gott und Geist durch Material, Chaos und Verwirrung eingeschränkt sind, erfahren auch wir die Begrenzungen in den virtuellen Räumen unserer Zeit.⁸³

⁷⁹ Vgl. Stederth 2022, S. 93.

⁸⁰ Ebd.

⁸¹ S. Radhakrishnan / Siegfried Lienhard: *Die Bhagavadigta. Sanskrittext*, Wiesbaden 1985, S. 176.

⁸² Stederth 2022, S. 94.

⁸³ Vgl. ebd.

Unsere Schöpfung oder digitale Manifestation unserer Selbst als digitales Konstrukt, ist kein Gott – sie ist durch Hardware limitiert, durch Software begrenzt und die Auswahl ist endlich. Genauso wenig macht es uns zu Göttern*Göttinnen. Das *māyā* der virtuellen Erfahrungsräume ist deren eigene Kapazität, oder trocken ausgedrückt, die Rechenleistung oder das Programm. Am Ende ist der Avatar ausschließlich „die virtuelle Erscheinungsform eines Subjekts in virtuellen Räumen (Spielen wie ‚World of Warcraft‘ oder Plattformen wie ‚Second Life‘ oder ‚Metaverse‘)“⁸⁴.

Der Avatar kann durch die Spezifizierung von Merkmalen personalisiert und sogar unserer Gefühlswelt und unserem ‚wahren‘, inneren Ausdruck angepasst werden. Bei der Online-Kommunikation über die Software *VRChat* kommt dies besonders zum Ausdruck und manifestiert sich in originären Arten der Repräsentation, die zu regelrechten subkulturellen Hypes und Trends anwachsen und kapitalistisches Potential entwickeln. (Kapitel 3.2.3 VRChat)

Der Avatarismus ist die Summe aus all diesen virtuellen Anwendungen zu unserem digitalen Selbst aber gleichzeitig auch mehr als die Summe seiner Teile. Die Zusammenfassung aller Phänomene, die sich durch eine Kultur der virtuellen Repräsentationsform sammeln und ausbilden.

Diese Lebensart ist motiviert unser Selbst, im Gleichschritt digitalen Fortschritts zu transformieren und immer mehr von unserem Bewusstsein auf unsere digitalen Zwillinge zu übertragen – die Avatar-Technologie so zu optimieren bis autonome, virtuelle Agent*innen jenseits des physischen Lebens entstehen und losgelöst von dieser ‚Hülle‘ miteinander interagieren. Hier wird nichts anderes Gewaltiges angestrebt als eine Form virtueller Unsterblichkeit.

Wir leben bereits im Zeitalter des Avatarismus. Wir benutzen ihn in der Freizeit am Computer, im Beruf bei einem Online-Meeting oder in unserem kulturellen Ausdruck als Platzhalter oder Kunstform. Auf der einen Seite ist der Avatar bereits Projektionsfläche kapitalistischer Träume, auf der anderen Seite hat er das transformative Potential, Sinnbild und Werkzeug für eine post- und transhumane Lebensart zu sein: „Die Allgegenwart und Unsichtbarkeit dieser Cyborgs, dieser ‚*sunshine belt*‘-Maschinen, sind der Grund ihres tödlichen Potentials. Sie sind politisch ebenso schwer zu erkennen wie materiell. Sie sind eine Frage des Bewusstseins oder dessen Simulation.“⁸⁵

3.1 Der Proteus-Effekt

Das Internet, soziale Netzwerke, neue Plattformen und Portale für virtuelle, erweiterte, gemischte Realität beginnen interaktive, räumlich relative, dreidimensionale Versionen von Objekten, Personen und Umgebungen zu nutzen und anzuzeigen. Die virtuellen Simulationen treten auf den

⁸⁴ Stederoth 2022, S. 95.

⁸⁵ Haraway 1995, S. 39.

Plan und auf einmal ist es wichtig und von Nutzen, wie wir innerhalb dieser Simulationen agieren, wie wir aussehen, welche Fähigkeiten und Attribute wir haben. Das trifft nicht nur für spielerische Freizeitaktivitäten zu, sondern auch in der sozialen Kommunikation und im Berufsleben am Computer.

Spricht man also von unserem digitalen Zwilling im Cyberspace und seiner Erscheinung, reden wir gleichzeitig über ein Identifikationsobjekt eines Subjekts.

Auf der Webseite *Karrierebibel.de* heißt es: „Du wirst, wer du online bist.“⁸⁶ Der Proteus-Effekt verursacht eine Wechselwirkung zwischen den digitalen Avataren und unserem realen Selbst. Diese Avatare dienen nicht nur als digitale Masken oder Spiegelbilder, entworfen für die Präsentation im Cyberspace oder zur Aufpolierung unseres Images –, sie sind vielmehr als künstlerischer Ausdruck und Projektionsfläche unserer Wünsche zu verstehen, die subtil auf uns zurückwirken.

Sie beeinflussen leise unsere Persönlichkeit und unser Verhalten, weben sich ein in das Geflecht unserer Identität. So entsteht eine dynamische Interaktion, ein Dialog zwischen der virtuellen und der realen Welt, in dem wir und unsere Avatare sich in einem ständigen Prozess der gegenseitigen Prägung und Verwandlung gegenüberstehen.

Der Proteus-Effekt ist das perfekte Phänomen, um die Auswirkungen der Erfahrungen im virtuellen Raum auf die resultierenden Transformationen im realen Erfahrungsraum zu beweisen und damit die Vermischung der Grenzen zu erläutern.

In den folgenden drei Kapiteln werden zu diesem Phänomen drei chronologisch aufgeführte Lebenssimulationen, von Videospiele bis Online-Plattform in Funktion und Zweck besprochen, um diesen Effekt genauer zu beleuchten und um das Bedürfnis nach ansteigender Komplexität in den Modifikationen der Avatare zu erklären.

3.1.1 Die Sims

Das Videospiele *Die Sims* (Originaltitel: *The Sims*), entwickelt von *Maxis*, ein Label des Computerspielerherstellers *Electronic Arts*, ist ein bahnbrechendes Erzeugnis in der Geschichte der Spielesoftware, das seit seiner ersten Veröffentlichung im Jahr 2000 eine tiefgreifende Wirkung auf das Genre der Lebenssimulationen hatte. Sein damals innovatives Gameplay, das den Spieler*innen erlaubt, Avatare in einer virtuellen Welt zu erschaffen, zu steuern und durch verschiedene Lebensphasen zu führen, bietet einen einzigartigen ersten Ausgangspunkt für die Untersuchung der Schnittstellen zwischen der digitalen Darstellung der Avatare (digitale Zwillinge), virtuellen

⁸⁶ Jochen Mai: „Proteus-Effekt: Wie Avatare Verhalten ändern“, in: *karrierebibel.de* (09.09.2023), <https://karrierebibel.de/proteus-effekt/> [29.03.2024]

Erfahrungsräumen und dem Rollenspiel-Charakter des Games.

Die Avatare in *Die Sims* dienen als digitale Stellvertreter*innen der Spielenden im virtuellen Raum – einer simplen Nachbarschaft mit zwölf Grundstücken und einem Story-Modus – und bieten eine einzigartige Möglichkeit, Identität und Selbstaussdruck in einer digitalen Umgebung zu erfahren. Die damals noch rudimentären und reduzierten Anpassungsmöglichkeiten der Avatare, von physischen Merkmalen bis hin zu Persönlichkeitseigenschaften, ermöglicht es den Spieler*innen, Aspekte ihrer eigenen Identität zu reflektieren oder alternative Identitäten zu erforschen (Abb. 10). Dieses Element der Personalisierung und Identifikation mit dem Avatar verstärkt das Eintauchen in die Spielwelt und fördert ein intensives Spielerlebnis, das durch emotionale Bindungen und eine erweiterte Selbstwahrnehmung im Game direkt charakterisiert wird.



Abb. 10: Die Bedienungsfläche für die Erstellung eines Avatars in dem Videospiel *Die Sims*

Die Simulation von Alltagsleben in *Die Sims*, einschließlich physischer Bedürfnisse, sozialer Interaktionen und Karriereentwicklung, erfordert eine fortlaufende Auseinandersetzung mit dem eigenen digitalen Zwilling. Die physische Präsenz der Avatare in der Spielwelt und ihre Grundbedürfnisse nach Essen, Schlaf und sozialer Interaktion spiegeln menschliche Konditionen wider und verleiten automatisch, auf eine im wahrsten Sinne des Wortes spielerische Weise, zur Reflexion über menschliches Verhalten und soziale Normen ein:

„Wenn dies in Echtzeit abläuft, geschieht etwas an sich ganz Erstaunliches: Das Spiel stellt unser Handeln dar. Dieses virtuelle Handeln ist selbstverständlich immer ein nachträgliches,

immer mindestens eine Berechnung später als der Mausklick [...]: Wir können nur spielen, weil wir (uns?) beim Spielen zusehen.“⁸⁷

Die virtuellen Bedürfnisse, Gefühle und Wünsche in *Die Sims* dienen nicht nur als Spielmechanik, sondern auch als Medium für die Exploration von Identitätskonzepten, Körperbild und der Suche nach Anerkennung in allen sozialen Bereichen, wie Freundschaft, Beruf oder Schul.

Die Sims integriert Elemente des Rollenspiels, indem es den Spielenden erlaubt, Geschichten zu erschaffen und zu erleben, die durch ihre Avatare und die virtuellen Erfahrungsräume zum Leben erweckt werden. Diese narrativen Möglichkeiten werden durch die relativ offene Welt und die Nichtlinearität des Spiels verstärkt, wobei die Spieler*innen die Freiheit haben, verschiedene Lebenswege zu verfolgen und komplexe soziale Beziehungen zu entwickeln. Mit den Erweiterungspacks (Add-Ons) von *Die Sims* und den Nachfolger-Games (*Die Sims 1-4*), werden immer mehr alltägliche Inhalte, wie Haustiere (*Die Sims: Tierisch gut drauf*) oder der Fokus auf das Partyleben (*Die Sims: Party ohne Ende*), aber durchaus auch jede Menge phantastische Inhalte, wie Zauberei und Aliens (*Die Sims: Hokus Pokus*), in die Spielwelt integriert.

Generell fördern diese simulierenden Rollenspiele kreatives Denken und Empathie durch das Eintauchen in die Lebensgeschichten eigener und anderer Charaktere. Gesellschaftliche Dynamiken und soziale Interaktionen können, sobald sie im Internet stattfinden, sogar auf globaler Ebene wirken. Durch die Simulation des menschlichen Lebens und die Schaffung von narrativen Möglichkeitshorizonten eröffnet *Die Sims* ein einzigartiges Fenster zur Exploration von Identität, Selbstaussdruck und sozialen Beziehungen in der digitalen Ära. Das Spiel lädt zur Reflexion sowohl über die Konstruktion der eigenen Identität als auch die sozialen Implikationen virtueller Welten ein und leistet damit einen bedeutenden Beitrag zum Verständnis der Wechselwirkungen zwischen Mensch und Medium zur Zeit der Jahrtausendwende – dementsprechend kann es als positives Beispiel für einen virtuellen Erfahrungsraum geführt werden.

3.1.2 Second Life

Second Life, entwickelt von *Linden Lab* und veröffentlicht im Jahr 2003, ist eine virtuelle Welt, die den Nutzer*innen ebenfalls erlaubt durch Avatare zu interagieren, und über eine Online-Plattform eine Art zweites Leben zu simulieren. Im Gegensatz zu *Die Sims* liegt die Betonung aber auf dem Begriff Plattform und nicht auf dem Begriff Videospiele.

Zwar ist hier auch alles ausführbar, was bei den *Sims* möglich ist – von der Erstellung des

⁸⁷ Birken 2022, S. 72.

personalisierten Avatar über das Eingehen virtueller Beziehungen bis zum eigenen *Worldbuilding*⁸⁸ –, jedoch spiegelt *Second Life*, bis auf ein paar wenige Ausnahmen, ausschließlich den gewöhnlichen Alltag in einem virtuellen Raum und fördert damit weder die Kulturindustrie oder Phantasie der Spielenden noch ein Gegenkultur-Konzept zum Alltagstrott: Eben das, was *Die Sims* mit zahlreichen, phantasievollen Erweiterungen möglich macht, nämlich der Realität zu entkommen, eskapistische Bedürfnisse zu befriedigen und abseits der normalen, langweiligen Realität in eine neue absurde Realität einzutauchen und neue zwischenmenschliche Abenteuer zu erspielen.⁸⁹ Die „inhaltsleere Simulation [...] fordert mit nichts zu nichts heraus, und so erschöpft sie sich schließlich in Pornografie und virtuellen, aber konventionellen Urlaubsorten.“⁹⁰

Beispielhaft für den Misserfolg einer Lebensimulation ist wohl das aktuell populärste Gestaltungselement für den eigenen digitalen Zwilling: Ein erigierter, realistisch wirkender Penis.⁹¹ Für die menschliche Faszination ist es daher von großer Bedeutung, ob das Leben einfach nur trocken simuliert wird oder aber auch gespielt und mit Platz für Phantastisches erweitert werden kann – durch räumliche, körperliche oder narrative Voraussetzungen. Somit hat *Second Life* nur zu einem negativen Diskurs für den virtuellen Erfahrungsraum beitragen können und ist wohl kaum als interessantes Konzept für den Onlinemarkt jemals wieder zu beleben, da es in den weiten Sphären des Internets in seinen starren Form versteinert.

3.1.3 VRChat

VRChat ist eine Online-Plattform, die es Nutzer*innen ermöglicht sich mit anderen Spieler*innen in virtuellen Environments zu versammeln und zu interagieren. Die Software kombiniert Elemente sozialer Medien mit der Immersion und Interaktivität der virtuellen Realität, wodurch ein Art 3D-Chatroom für soziale Interaktionen entsteht.

Das Programm wird mit einer Virtual-Reality-Brille gespielt und kann auch als Free-To-Play MMOG (Massively Multiplayer Online Game) bezeichnet werden, da es meist von unzähligen Spieler*innen zur gleichen Zeit genutzt wird. Immersion und Intention des virtuellen Raums werden durch die Hardware deutlich verstärkt, sodass sich die Nutzer*innen regelrecht in den virtuellen Räumen zu verlieren.

⁸⁸ Worldbuilding ist der Prozess des Aufbaus einer imaginären Welt oder Umgebung, manchmal verbunden mit einem fiktiven Universum. Die Entwicklung einer Welt mit kohärenten Eigenschaften wie Geschichte, Geographie, Kultur und Ökologie ist für viele Science-Fiction- oder Fantasy-Autor*innen eine Schlüsselaufgabe.

⁸⁹ Vgl. Birken 2022, S. 70.

⁹⁰ Ebd.

⁹¹ Vgl. Birken 2022, S. 69.

Die User*innen können eigene Avatare erstellen oder auswählen, mittels derer sie sich in der virtuellen Welt bewegen. Diese Avatare können in verschiedenen virtuellen Räumen und Umgebungen interagieren, von realistischen Nachbildungen bis hin zu vollständig fantastischen Welten gibt es eine riesige Bandbreite zur Auswahl. Das Open-Source-Konzept⁹² der Plattform ermöglicht es allen Spieler*innen meist in *Unity*⁹³ erstellte Avatare und 3D-Welten zur Verfügung zu stellen oder zum Verkauf anzubieten.

Die Palette an digitalen Stellvertreter*innen reicht von extrem banalen Charakteren (z. B. ein Hotdog mit Punkte als Augen und Strichmund quasi ohne Mimik) über menschliche Ganzkörper-Modellen mit ausdifferenzierten Mimik und Gestikfunktionen/-steuerungen und mehrstufigen Outfits bis zur kompletten Nacktheit. Sogar besondere Anforderungen, wie eine ERP⁹⁴ Funktion sind in allen erdenkbaren Ausführungen zu erwerben.

Bei *VRChat* geht es aber nicht um „eine adäquate Repräsentationsbeziehung zwischen User:in und Ihrem Vater, sondern darum wie ich in diesem virtuellen Raum gesehen werden will“⁹⁵. Es geht hier vielmehr um die virtuelle Umgebung und die Anpassung an die Nutzer*innen, mit denen ich dort sozial interagiere.

In der Welt von *VRChat* hat sich insbesondere ein stereotypischer Avatar durchsetzen können. (Abb. 11). Abgeleitet von einer Anime/E-Girl/E-Boy-Ästhetik⁹⁶ bestimmen diese Arten von digitalen Zwillingen hauptsächlich den Look der verschiedenen Communities im Spiel.

Die virtuellen Gemeinschaften sind bei *VRChat* wie im richtigen Leben (IRL) gleich verteilt. Es gibt jede erdenkliche Interessengruppe, die man auch in der Realität findet. Weil das Programm weltweit zugänglich ist, spiegelt es vor allem die dunklen Seiten des Internets und bietet ihnen einen Extraraum für Pornografie oder kriminelle Machenschaften, wie Erpressung, Menschenhandel und Missbrauch. Da *VRChat* ab 13 Jahren offiziell verfügbar ist, können Auswüchse der Pädophilie und des Machtmissbrauchs begünstigt werden.⁹⁷ Strip Clubs und ‚Party Environment‘, das generelle

⁹² Als Open Source wird Software bezeichnet, deren Quelltext öffentlich ist und von Dritten eingesehen, geändert und genutzt werden kann.

⁹³ Unity ist eine Laufzeit- und Entwicklungsumgebung für Spiele (Spiel-Engine) des Unternehmens Unity Technologies mit Hauptsitz in San Francisco. Ziel-Spieleplattformen sind neben PCs auch Spielkonsolen, mobile Geräte und Webbrowser.

⁹⁴ ERP ist ein Akronym für Erotic Roleplay, eine Form des spezifisch sexuellen Online-Rollenspiels, das in Online-Videospielen, Chatrooms, Foren usw. durchgeführt wird. Der Slang-Begriff wird im Internet bereits seit den 2000er Jahren verwendet, insbesondere im Zusammenhang mit dem Aufkommen von Online-Spielen, und wurde im Laufe der Jahre mit der Einführung von Apps wie *VRChat* immer populärer.

⁹⁵ Stederoth 2022, S. 96-97.

⁹⁶ E-Girls und E-Boys, gemeinsam auch als E-Kids bezeichnet, sind eine Jugendkultur der Generation Z, die in den späten 2010er Jahren entstand. Die Kultur ist hauptsächlich in den sozialen Medien präsent und enthält Elemente des Anime, K-Pop, Hip-Hop, Gothic, Rave und Emo.

⁹⁷ „The Dark Side of VR“, in: *Brandon FM*, YouTube, <https://www.youtube.com/watch?v=Tod1qMcWeMk&t=26s> [29.03.2024]



Abb. 11: Versammlung von Freunden in *VRChat* gezeigt im Dokumentarfilm *We Met in Virtual Reality* (2022).

Überangebot an sexuellen Inhalten in Kombination mit der Anonymität befeuern 'unmoralisches' bis kriminelles Verhalten.

Jenseits dieser Abgründe zeigt der Dokumentarfilm *We Met in Virtual Reality* (2022), dass sich die Nutzung von *VRChat* auch positiv auf die Existenzen seiner Nutzer*innen auswirken kann. In einem Interview mit einer Userin über die virtuelle Realität heißt es: „Making friends here is sometimes what saves people’s lives.“⁹⁸ Vor allem marginalisiert Gruppen der Gesellschaft bilden hier global, umspannende Communities. *VRChat* ist ein sozialer Zufluchtsort für die LGBTQIA+ Gemeinschaft geworden und gibt von der Gesellschaft ausgestoßenen, allein gelassenen Individuen Hoffnung und eine zweite Chance auf ein soziales Leben.

Isolation und Einsamkeit können mit den Möglichkeiten eines Metaversums überwunden werden. Soziale Bindungen, Konversation werden durch die Illusion der Avatare durch den virtuellen Erfahrungsraum getragen bis sich die Erlebnisse und Gefühle in den realen Erfahrungsraum spiegeln können. Besonders Phänomene wie Phantom Touch⁹⁹ zeigen, wie unser Gehirn virtuelle Reize in der Realität erfahrbar macht und damit eine direkte Brücke vom virtuellen zum realen Erfahrungsraum geschlagen wird. All diese immersiven Prozesse, die wir auch im Ansatz in der Software *VRChat* vorfinden, regen zu weiteren Feldzügen durch den Cyberspace an. Neue Errungenschaften, wie eine ausgearbeitete/-reife Phantom Touch Mechanik, könnten neue Türen zu

⁹⁸ Joe Hunting: *We Met in Virtual Reality* (Dokumentarfilm, 2022)

⁹⁹ Vgl. "Phantom Touch in VR", in: <http://phantomtouchvr.com/> [29.03.2024]

phantastischen Realitäten öffnen.

Die Online-Plattform deutet an, was im virtuellen Raum alles möglich sein kann und ist ein interessanter Anhaltspunkt für die Inspektion des Spiegels der Gesellschaft und ihrer Auswüchse, ob extremer oder ‚normaler‘ Natur. Trotzdem bleibt dieser virtuelle Ort ein subkulturelles Phänomen und spielt sich in den tiefsten Sphären der Netzkultur ab.

Im nächsten Kapitel wird ein chinesischer, zeitgenössischer, nicht-binärer Künstler beleuchtet, der sich genau in diesen Untiefen des Internets, also in der digitalen Welt und Zeitalter wie zu Hause fühlt. Mit seinen eigenen Worten: „lebe er eigentlich hauptsächlich im Internet“, denn „durch ein Leben im Internet kann man Identität, Nationalität und sogar die eigene menschliche Existenz selber hinter sich lassen“.¹⁰⁰

3.2 Lu Yangs Œuvre

Die künstlerische Praxis von Lu Yang, geboren 1984 in Shanghai, wo er heute noch lebt und arbeitet, steht exemplarisch für die Erforschung und Überschreitung der Grenzen zwischen Mensch, Technologie und virtueller sowie spiritueller Existenz. Durch die Verschmelzung von Avantgarde-Technologie, buddhistischer Philosophie, Biowissenschaften und Popkultur durchdringt Lu Yang nicht nur einen großen Teil des heutigen Kunstdiskurses, sondern ist durchaus in einem noch größeren Kontext zu betrachten. Internet, Netzkultur und Bereiche der Gaming-Kultur sind ebenso Orte seines Wirkens.

Wichtigen Diskursen über Geschlecht, Sexualität und Körperpolitik nähert er sich nicht durch seine Kunst per se, sondern sie sind für ihn, durch seine Sozialisierung im Internet, Voraussetzung für den Ausdruck der eigenen Existenz. Lu Yang wehrt sich vehement gegen Einordnungen physischer Voraussetzungen, wie eine Reproduktionsfunktion des eigenen biologischen Körpers. Vielmehr ist der Künstler „in den Gefilden der Avatare, in den interaktiven Online-Spielen und den fulminanten Fantasiereichen der japanischen Manga und Anime zu Hause.“¹⁰¹

„Dynamik und Narration von Computerspielen, aber auch von Tanz, die zuweilen an die Ästhetik von Manga und Superhelden erinnernden Bilder, die animierten Kostüme, die Farben, die Zitate aus und Bezüge zu Religion und Medizin“¹⁰² sind allesamt interdisziplinäre, vielfältige Werkzeuge seines Ausdrucks und Markenzeichen für eine Persönlichkeit die seit dem rasanten Aufstieg des Internets von Beginn an, an diesem virtuellen Ort, gelernt, gewirkt und gelebt hat.

¹⁰⁰ Ausst.-Kat.: *LuYang. Digital Descending / False Awakening*, Kunstpalais Erlangen, Leipzig 2022, S. 29.

¹⁰¹ *Lu Yang* 2022, S. 103.

¹⁰² *Lu Yang* 2022, S. 10.



Abb. 12: Vier Darstellungen des eigenen Selbst. Lu Yangs Avatare von links nach rechts: *DOKU-HELL*, *DOKU-Animal*, *DOKU ASURA*, *DOKU-heaven* (2022)

Das Internet ist Lu Yangs Inspirationsquelle und seine Schnittstelle zu einer erträumten Existenz ohne gesellschaftliche, weltliche Grenzen – ein wichtiger Zufluchtsort, um Erinnerungen an wochenlange Krankenhausaufenthalte und seiner Asthma-Erkrankung zu entkommen. Ähnlich wie bei Cronenberg ist die Auseinandersetzung mit dem Tod ein ständiger Begleiter seiner Jugend.

Die Loslösung von der eigenen Physis und die Übertragung allerlei Sehnsüchte auf ein digitales Subjekt, ist der Grund für die Zuwendung zum Avatarismus und die Triebkraft hinter dem Herzstück seiner Arbeit: das fortlaufende Projekt *DOKU* (*Dokusho Dokushi*, eine Ableitung des chinesisch-buddhistischen Lehrsatzes *Dusheng Dushi* – „wir leben und sterben alleine“). (Abb. 12) Die *DOKU*-Reihe ist Ausdruck verschiedener Persönlichkeiten, Götter, Elemente oder des eigenen Selbst. Die Avatare tragen alle dieselben genderfluiden körperlichen Merkmale und die Gesichtszüge von Lu Yang, aber unterscheiden sich in ihren Outfits, Make-Up und Hairstyling.

Der Künstler nutzt die technischen Möglichkeiten, um seiner realen Persona im virtuellen Raum, viele verschiedene Facetten der Existenz zu konstruieren und manifestiert in seinen digitalen Stellvertreter*innen eine Vermischung von Kulturen und Zeitgeschichte?, indem er bspw. alte Götter in futuristische Anzüge steckt.

Bei Lu Yang gibt es „keine binäre Opposition zwischen wahr und falsch, Traum und Wirklichkeit.“¹⁰³ Deswegen erweist sich der Blick auf sein Œuvre als vielversprechender Betrachtungswinkel, um den realen und virtuellen Erfahrungsraum und entsprechende Schnittstellen zu erfassen.

¹⁰³ Lu Yang 2022, S. 104.

Mit seiner Traumsprache ist Lu Yang bereits Teil einer Position, die sich konstruktiv in den hier skizzierten Diskurs, beginnend bei Haraway, von der Abschaffung der -ISMEN über die Interpretationen des neuen Fleisches und der Indikation eines technikaffinen Homo ludens bei Cronenberg, gut einordnen lässt. Seine Bestrebungen Themen, wie die Auflösung von Dualismen oder genderspezifischer Grundsätze und die Hinwendung zu virtuellen Erfahrungsräumen im Bereich der Virtual Reality und des Gaming aufzugreifen, knüpft an die kulturwissenschaftlichen Gedanken von Haraway und die philosophischen Science-Fiction-Träume von Cronenberg an.

3.2.1 Das Selbst – eine digitale Wiedergeburt

In der Videoarbeit *DOKU the Self* von 2022 zeichnet Lu Yang verschiedene Traumsequenzen, aufgeteilt durch seine sechs Avatare, die in verschiedenen technoiden Bionomen zu ihrer personalisierten Musik tanzen und die Aufsplitterung des Selbst beschreiben.

Im weiteren Verlauf des Geschehens beschäftigt sich das Narrativ mit einer inneren Reflexion über den Zustand des Seins und des Selbst, die Herausforderungen bzgl. der moralischen Beurteilung von Leben und Tod sowie die Erkenntnisarmut der Menschen, wenn es darum geht hinter die Grenzen des Sichtbaren zu sehen.

Geführt von einer Stimme aus dem Off, schwebt der Protagonist der Handlung *DOKU - Human*, die digitale Reinkarnation von Lu Yang selbst, in einer Seifenblase durch apokalyptische Szenarien, spielt Roulette mit den fünf Facetten seiner Identität (*DOKU-Hungry Ghost*, *DOKU-Heaven*, *DOKU-ASURA*, *DOKU-Animal*, *DOKU-HELL*), zersetzt sich in der Leere des Weltraums und landet zu guter Letzt vor seinem eigenen überdimensionalen, mit Tränen überströmten Gesicht, während er über dem Ozean aus Tränen zu Schweben kommt.

Das Worldbuilding, die Figuren, jede Kamerafahrt und -einstellung erinnern stark an eine Videospiele-Ästhetik und insbesondere an das Franchise von *Final Fantasy*¹⁰⁴. Diese Gaming-Metapher schließt den Kreis mit dem Gedanken an ein tödliches? „Wechselspiel der Wiedergeburt“¹⁰⁵ seines eigenen Avatars immer und immer wieder: „To be willing to die over and over again.“¹⁰⁶

DOKU the self wird zu einem Konzept, zu einer virtuellen Dauerschleife, in der fortan die existenzielle Frage nach einer Wahrheit auf ‚repeat‘ läuft. Ähnlich wie in dem VR-Game *eXistenZ* bleibt die Frage nach der Realität im Film von Cronenberg offen und genauso versetzt uns die

¹⁰⁴ Computer-Rollenspiel-Serie des japanischen Unternehmens Square.

¹⁰⁵ Lu Yang 2022, S. 41.

¹⁰⁶ Lu Yang: *DOKU the self* (2022)

Videoarbeit von Lu Yang in einen Dauerzustand der Frage: Bin ich schon wach oder träume ich noch?

„Einst träumte Dschuang Dschou, dass er ein Schmetterling sei, ein flatternder Schmetterling, der sich wohl und glücklich fühlte und nichts wußte von Dschuang Dschou. Plötzlich wachte er auf: da war er wieder wirklich und wahrhaftig Dschuang Dschou. Nun weiß ich nicht, ob Dschuang Dschou geträumt hat, dass er ein Schmetterling sei, oder ob der Schmetterling geträumt hat, dass er Dschuang Dschou sei, obwohl doch zwischen Dschuang Dschou und dem Schmetterling sicher ein Unterschied ist. So ist es mit der Wandlung der Dinge.“¹⁰⁷

Wie im Schmetterlingstraum von dem chinesischen Philosophen Zhunagzi, (gestorben 290 Jahre v. Chr.), rutsch man also zwischen realer Vorstellung und Traumvorstellung wieder mal sanft hin und her als würden man selbst in den Schlaf geschaukelt werden. Ob zwischen Realität und Halluzination (wie in *Videodrome*) oder zwischen Virtual Reality und dem ‚echten‘ Leben (wie in *eXistenZ*), die Erfahrungsräume und deren Wände werden erst milchig, dann transparent, schließlich verschränken¹⁰⁸ sie sich ineinander. Die Grenzen verschmelzen und eine Transformation vollzieht sich im Wandel des Bewusstseins, dargestellt durch die Auflösung des Körperlichen, also der digitalen Hülle des Avatars in den Weiten des Universums. Die Narration endet dann mit der großen Metapher vom dem Ozean aus Tränen als Endstufe des Weltschmerzes und als Aufruf zu Mitleid und Empathie. (Abb. 12)¹⁰⁹

Letztendlich will die Arbeit aufzeigen, dass es keine gegensätzlichen Kategorien gibt, wie das Leben und den Tod oder Banales wie schön und hässlich, richtig oder falsch. Wie im aufgeführten Gleichnis von Zhunagzi, stellt sich Lu Yang als der Protagonist in seinem Traum dar und ist gleichzeitig der, der diesen Traum träumt. Es soll eine Einheit oder Allverbundenheit suggeriert werden, welche über die Bewusstseinszustände unseres Geistes und die Verortung unseres Körpers hinaus gehen.¹¹⁰

DOKU the self schließt den Kreis nach dem Betrachten der divers dargebotenen Erfahrungsräume. Lu Yangs Praxis und insbesondere dieses filmische Selbstportrait liefert den Kontext für viele oben

¹⁰⁷ Zi Zhuang: *Dschuang Dsi: Das wahre Buch vom südlichen Blütenland*, Düsseldorf/Köln 1972, S. 51-52.

¹⁰⁸ Siehe hierzu auch Karen Barad: *Verschränkungen*, Berlin 2015, S.125. Gemeinsam mit einer "bunt zusammengewürfelte[n] Crew queerer Kolleg_innen – unter ihnen soziale Amöben, Blitze, eine Phantomspezies der Dinoflagellanten, Akademiker_innen (eine merkwürdige Gefährten-Spezies), und Atome" versucht die US-amerikanische Quantenphysikerin, Philosophin und feministische (Natur-)Wissenschaftstheoretikerin "innerhalb der Natur- und Technikwissenschaften daran zu arbeiten, dass deren rassistische, kolonialistische, sexistische, heterosexistische Geschichten beachtet und dadurch ihre aktuellen Funktionsweisen gestört werden“.

¹⁰⁹ Abb. 12: Lu Yang: *DOKU the self* (2022) (ABBILDUNGSVERZEICHNIS)

¹¹⁰ Lu Yang 2022, S. 41.



Abb. 13: *DOKU - Human* weint ein Meer der Tränen.

besprochene heterotopische Konzepte. Die Virtualisierung des eigenen Ichs in einer virtuellen phantastischen Welt verdeutlicht alternative Wege der Existenz und der Identitäten durch die Schöpfung digitaler Avatare und Beschwörung virtueller Welten. Diese Räume stehen im Kontrast zu den realen physischen Räumen, in denen wir leben und bieten eine Flucht oder eine alternative Perspektive auf die Realität, vergleichbar zu einer alternativen, sozialen Form wie in der Welt von *VR Chat* oder anderen Räumen der Weltflucht. Die Lobby¹¹¹ ist der Geburtsaal unseres neuen digitalen Selbst.

4. Schlussfolgerung: Verschmelzungsprozesse

„Die zeitgenössische Science Fiction, wimmelt von Cyborgs, Geschöpfen – Tier und Maschine in einem –, die Welten bevölkern, die vieldeutig zwischen natürlich und hergestellt changieren. Auch die moderne Medizin ist voller Cyborgs, Verkoppelungen aus Organismen und Maschinen, in denen beide als programmierbare Geräte erscheinen, die mit einer Intimität oder Macht verbunden sind, wie sie die Geschichte der Sexualität nicht hervorzubringen vermochte.“¹¹²

Wenn Donna Haraways von einer Macht der Verkoppelung spricht und dabei Mensch und Maschine

¹¹¹ Die Lobby ist eine Art virtueller Vorraum, in dem sich Online-Spieler*innen vor Beginn des eigentlichen Matches zusammenfinden.

¹¹² Haraway 1995, S. 34.

adressiert, sind auf einmal jegliche Art von Körper- und Technik-Verschmelzungsprozesse vorstellbar geworden. Die Kraft über eine normierte Vorstellungskultur zu wachsen und den respektvollen Umgang mit Vielfalt und Absurditäten in den Fokus zu nehmen, wenn es um das Zusammenleben aller Lebewesen geht, ist ein Produkt aller derjenigen die nicht davor zurückschrecken, ihre habitable Zone zu verlassen und Erfahrungsräume zu erforschen, die größer und phantastischer sind als einen neuen -ismus zu erfinden oder einen Phallus zu reinszenieren.

Zur Neudefinition von Kultur und Natur bedarf es der Ausschöpfung vieler Möglichkeiten der Transformation und die Ausrichtung des Augenmerks auf die anderen Räume, die Utopien, die Mikrokosmen, den Cyberspace und die Welt der Träume.

Im *Manifest der Cyborgs* ist einer der Voraussetzungen für eine Verschränkung von Mensch und Maschine eine „Post-Gender-Welt“¹¹³ um „die endgültige Unterwerfung der Macht aller Teile unter ein höheres Ganzes zu erreichen“¹¹⁴, also die Zusammenführung aller Erfahrungsräume, um mit einer gemeinschaftlichen Intelligenz zu wirken.

Man muss feststellen, dass alle aufgeführten Heterotopien in dieser Arbeit noch weit von einer derartigen Vorstellung entfernt sind, aber allen Beispielen ein fiktionaler Geist innewohnt, der Haraways Handschrift trägt.

4.1 Voraussetzung: Neues Fleisch

Die Transformation zum neuen Fleisch im Film *Videodrome* von David Cronenberg ist quasi eine mediale Übersetzung von dieser Feststellung aus Haraways *Manifest*: „Im späten 20. Jahrhundert, in unseren Zeiten, einer mythischen Zeit haben wir uns alle in Chimären, theoretisierte und fabrizierte Hybride aus Maschinen und Organismus verwandelt, kurz, wir sind Cyborgs. Cyborgs sind unsere Ontologie.“¹¹⁵ Bei Cronenberg wird die Einteilung und Programmierung des Seienden (Max Renn) durch die Macht der Medien hervorgerufen und neu strukturiert, bis Technik und Fleisch zu einem Hybrid verschmelzen.

Cronenbergs Cyborg trägt die chimärische Signatur aus Mensch und Technik, welche das neue Fleisch bildet. In einer grotesken Bildsprache beschreibt der Filmemacher, seinem Zeitgeist entsprechend, das transformative Potential über exzessive Fleischeslust und den Siegeszug der Medien in unseren Alltag, was bei Haraway im späten 20. Jahrhundert schon längst zur Realität geworden war. Trotzdem ist hervorzuheben, dass in jeder Epoche eine signifikante Veränderung,

¹¹³ Haraway 1995, S. 35.

¹¹⁴ Ebd.

¹¹⁵ Haraway 1995, S. 35.

Mutation oder Modifikation das Cyborguniversum beeinflusst und formt.

Cronenberg hat in *Videodrome* einen neuen Mythos („Long Live The New Flesh“) erschaffen und damit nachfolgende Körper- und Technikphantasien, welche den scheinbaren Gegensatz von Natur, Ding und Mensch aufheben, durch originelle Kopplungsprozesse visualisiert. In der Folge bestätigt sich das transformative Potential als Voraussetzung bei Haraway durch den Beweis des neuen Fleisches bei Cronenberg, die „Verkopplung von Organismen und Maschinen“¹¹⁶

4.2 Explosion der Überschneidung

Für die weitere Schlussfolgerung wird uns das transformative Potential weiterhin bis in den virtuellen Erfahrungsraum begleiten. Cronenbergs Werke verweilen nicht im Genre des Body-Horrors, sondern bilden „die Bausteine eines weit größeren angelegten Planspiel, das dich mit den ultimativen existenziellen Problem auseinandersetzt: mit dem Tod. Zugleich ermöglichen es seine Filme, die Stadien des Experimentes mit der Sterblichkeit und dem Verfall des menschlichen Körpers in Mutation, Erkrankung und bewussten Transformationen zu beobachten“¹¹⁷.

Cronenbergs Antiutopien sind voller Beobachtungen zu unserer Spezies und ermöglichen uns mit einer gewissen Distanz quasi in parallele Universen einzutauchen, die sich zu unserem in nur wenigen Komponenten und Voraussetzung unterscheiden.

Die Reflexion endet bei Cronenberg oft in dem Verschmelzungsprozess von verschiedenen Räumen und deren Bewusstseinssebenen. Um die Geschehnisse und Dialoge einordnen zu können, ist die Frage nach der Realität fast überflüssig. Vielmehr ist der Ausgangs- und Endpunkt ein wichtiges Indiz für die Transformation des Bewusstseins.

Betrachten wir Cronenbergs Filme als einen Erfahrungsraum, so entspricht er ganz und gar nicht einer Utopie nach Foucault: „Die Utopien trösten; [...] entfalten sich in einem glatten Raum, [...] selbst wenn ihr Zugang schimärisch ist“¹¹⁸ sondern wohl eher einer Heterotopie. „Die Heterotopien beunruhigen, wahrscheinlich weil sie heimlich die Sprache unterminieren, weil sie verhindern, daß dies und das benannt wird, weil sie die gemeinsamen Namen zerbrechen oder sie verzahnen, weil sie im voraus die ‚Syntax‘ zerstören“¹¹⁹ Cronenbergs Filme sind keine zugänglichen, gradlinigen, weichgespülten Behauptungen. In *eXistenZ* als Paradebeispiel für eine Heterotopie ist der Aufbau verschachtelt und komplex. Verschiedene Räume überlagern sich und befruchten sich gegenseitig.

¹¹⁶ Haraway 1995, S. 34.

¹¹⁷ Schneider, Bär 2013, S. 12.

¹¹⁸ Foucault, Michel. *Die Ordnung der Dinge* (1966), Frankfurt am Main, 1971. S. 20.

¹¹⁹ Ebd.

Mittels dieser Überschneidungen der Räume und das virtuelle Setting entfaltet sich das transformative Potential durch die virtuelle Welt selbst. Dort zu existieren bedeutet zu transzendieren, also die metaphysischen Gegebenheiten zu akzeptieren. Die Ordnung des Films ist bestimmt durch die Überlagerung zweier Zustände, womit ein heterotopisches Konstrukt ausgelöst wird, das man zum Beispiel durch das Chaos der vorausgesetzten Ordnung (alle Teilnehmer*innen in der VirtualReality haben eine andere Funktion als im echten Leben) und die fremdartige Beschaffenheit der Technik, beschreiben kann. Zum Schluss liefert der Mechaniker Gas (gespielt von William Defoe) den endgültigen Beweis für eine Heterotopie, indem er uns „auf den Zusammenhang zwischen Techniker, Gott und Künstler“ hinweist und diese „sich in der Erschaffung virtueller Welten vereinen.“¹²⁰ Es kommt zu einer Explosion der Überschneidung der Räume.

Das letzte Kapitel dieser Arbeit widmet sich den Schlussfolgerungen über den Erfahrungsraum, bei dem das Potential der körperlichen und geistigen Transformation nicht in Metaphern oder Allegorien gedacht werden muss, sondern die „Reality“ ist.

4.3 Cyberspace – Cyborgspace

Der Cyberspace umfasst so viele Räume und Überschneidungen, von der Arbeitswelt über unser soziales Leben bis hin zu dem Ausleben unserer wildesten Fantasien, sodass der heterotopische Moment evident scheint. „Virtualisierte Heterotopien schließlich sind nach der hier vorgeschlagenen Taxonomie einerseits solche virtuellen Heterotopien, die sich durch eine sehr direkte Übertragungsleistung physikalischer Räume auf virtuelle Räume und damit einhergehend durch einen maximalen Realitätsanspruch, oder anders: durch weitestgehenden Ausschluss fiktiver Anteile, auszeichnen.“¹²¹ Die virtuellen Räume bzw. der Cyberspace vermischt Realität mit Fiktion, kann die Bereiche trennen aber auch auf das Unkenntlichste verschwimmen lassen.

Wie im Hauptteil der Arbeit ausführlich beschrieben, bedarf es zur Navigation durch die virtuellen Erfahrungsräume einen angepassten digitalen Zwilling. In Bezug auf die Vorstellung eines Cyborguniversums, das sich dem großen Ganzen verschreibt, entlarvt der Avatar eindeutig die Schwächen der Heterotopie Cyberspace. „Ein digitales Wesen [...], das zugleich spielt und gespielt wird, scheint zumindest eine treffende Metapher für die Menschen in einer globalisierten Gesellschaft zu sein, die zugleich für alles verantwortlich und zu nichts wirklich handlungsfähig

¹²⁰ Schneider, Bär 2013, S. 46.

¹²¹ Dander 2014, o. S.

sind.¹²² Das transformative Potential, das durch einen Avatar in den virtuellen Räumen zum Tragen kommen könnte, wird immer noch von der Macht des Marktes gelenkt und die Spieler*in und ihre Stellvertreter*in wird zum triebhaften Zeitvertreib verführt. Anhand der Online-Welt *VRChat*, stellen wir fest, dass viele Inhalte „meistens unterhaltsam, oft intelligent und originell, aber dennoch kapitalistische Ordnung von Waren- und Wertproduktion“¹²³ unterliegen.

Um keine „Marionetten der Teich-Industrie“¹²⁴ zu werden, sondern den wahrhaftigen Sinn des Cyborg-Selbst umzusetzen, ist es notwendig dem Hauptmotiv des Eskapismus zu entkommen und die eigenen virtuellen Räume politisch handlungsfähiger zu gestalten. Die Visualisierung und die Nutzung dieser Räume wird bedroht von faschistischen, phallogozentristischen Denkschulen (Hass und Hetze, Fake News, Manipulation), die wie Rattenfänger mit geldgierigen, klebrigen Fingern um sich schlagen.

Zum Ende meines Fazits möchte ich zwei Kernaussagen von Donna Haraway als grundlegenden Ansatz in das Gedächtnis zurückholen, um zu zeigen, dass das transformative Potential und die Verschmelzung der Grenzen und damit die Auflösung aller physischen sowie körperlichen Grenzen, also die absolute Vernetzung, ein bedeutsames Moment für das Aufzeigen gesellschaftlicher Veränderung in allen Medien der Kultur (Film, Videospiel, Kunst) verkörpert:

„Ich bevorzuge das ideologische Bild des Netzwerks, weil es in der Lage ist, die Verschmelzung verschiedener Räume und Identitäten sowie die Durchlässigkeit der Grenzen des individuellen Körpers wie der Körperpolitik auszudrücken. ‚Vernetzung‘ ist nicht nur eine multinationale Unternehmensstrategie, sondern auch eine feministische Politikform – das Weben von Netzen ist die Praxis oppositioneller Cyborgs.“¹²⁵

Die Arbeit *DOKU the self* von Lu Yang findet einen Ausdruck dieser individuellen Körperpolitik durch die Wiedergeburt eines neuen Selbst, einem Avatar, welcher die feministische Traumsprache¹²⁶ spricht und die Verschmelzung von Tier (Mensch) und Maschine in einer tänzerischen Choreographie umsetzt. Der Tanz steht für eine poetische Sprache und sträubt sich gegen eine direkte Übertragung:

¹²² Birken 2022, S. 72.

¹²³ Birken 2022, S. 73.

¹²⁴ Ebd.

¹²⁵ Haraway 1995, S. 35.

¹²⁶ Vgl. Haraway 1995, S. 61-62.

„Cyborg-Politik bedeutet, zugleich für eine Sprache und gegen die perfekte Kommunikation zu kämpfen, gegen das zentrale Dogma des Phallogozentrismus, den einen Code, der jede Bedeutung perfekt überträgt. Daher besteht die Cyborg-Politik auf dem Rauschen und aus der Verschmutzung und bejubelt die illegitime Verschmelzung von Tier und Maschine.“¹²⁷

Natürlich findet diese idealisierte Form von Politik und Bildsprache meistens noch keine Anwendungsfelder, wenn es um einen realpolitischen Kontext geht. Trotzdem muss die Hoffnung bestehen, durch Denkansätze und Handlungsspielräume wie im Manifest von Haraway formuliert, den reaktionären Status Quo ins Wanken zu bringen. Filme von Cronenberg, die stetige Weiterentwicklung virtueller Räume und Lu Yang als zeitgenössische Position in der Kunst zeigen zum einen soziale wie gesellschaftspolitische Gefährdungen auf und zum anderen sorgen sie dafür, auf diverse, poetische und intellektuelle Weise, dass unsere Hoffnung auf ein Sci-Fi-Fantasy-Happyend am Leben bleibt.

¹²⁷ Haraway 1995, S. 65.

5 Quellen

5.1 Literaturverzeichnis

Monografien:

Karen Barad: *Verschränkungen*, Berlin 2015

Jakob Birken: *Videospiele, Illusionsindustrien und Retro-Manufakturen*, Berlin 2022

Michel Foucault: *Die Ordnung der Dinge* (1966), Frankfurt am Main, 1971

Donna Haraway: *Die Neuerfindung der Natur. Primaten, Cyborgs und Frauen* (1985), Frankfurt am Main 1995

Roger Luckhurst: *Alien*, London, New York, Dublin 2014

Marshall McLuhan: *Understanding Media: The Extensions of Man*, New York 1964

Bettina Papenburg: *Das neue Fleisch. Der groteske Körper im Kino David Cronenbergs*, Bielefeld 2014

S. Radhakrishnan / Siegfried Lienhard: *Die Bahgavadigta. Sanskrittext*, Wiesbaden 1985

Stanley Wiater: *Dark Visions. Conversations with the Masters of the Horror Film*, New York 1992

Zi Zhuang: *Dschuang Dsi: Das wahre Buch vom südlichen Blütenland*, Düsseldorf/Köln 1972

Reihen:

Gerhard Schneider, Peter Bär (Hg.): „David Cronenberg“, in: *Im Dialog: Psychoanalyse und Filmtheorie*, Bd. 10, Mannheim 2013

Marcus Stiglegger (Hg.): „David Cronenberg“, in: *film*, Bd. 16, Berlin 2011

Dirk Stederoth: „Reale Avatare: Zur Versponnenheit des Menschen in der Netzkultur“, in: Maxi Berger, Philip Hogh (Hg.): *Studien zur Kritischen Theorie*, Berlin, Heidelberg 2022

Marvin Chlada: *Heterotopie und Erfahrung. Abriss der Heterotopologie nach Michel Foucault*, Aschaffenburg 2005

Ausstellungskatalog:

Ausst.-Kat.: *LuYang. Digital Descending / False Awakening*, Kunstpalais Erlangen, Leipzig 2022

5.2 Internetquellen

Valentin Dander: *Zones Virtopiques: Die Virtualisierung der Heterotopien und eine mediale Dispositivanalyse am Beispiel des Medienkunstprojekts Zone*Interdite*, Innsbruck 2014, <http://books.openedition.org/iup/1532> [23.03.2024], S. 53–75

Stefan Reismann: "Sensorama – Virtual Reality in 1962", in: *Netzpiloten.de* (13.03.2023), <https://www.netzpiloten.de/sensorama-virtual-reality-in-1962/> [03.03.2024]

„David Cronenberg on Crimes of the Future and why he sees body horror as ‚the body beautiful““, in: *Q with Tom Power*, Podcast, YouTube, <https://www.youtube.com/watch?v=uQ06od3TYiQ&t=5s> [03.03.2024]

Jochen Mai: „Proteus-Effekt: Wie Avatare Verhalten ändern“, in: *karrierebibel.de* (09.09.2023), <https://karrierebibel.de/proteus-effekt/> [30.03.2024]

„The Dark Side of VR“, in: *Brandon FM*, YouTube, <https://www.youtube.com/watch?v=Tod1qMcWeMk&t=3471s> [08.03.2024]

Martin Ramm: "Body-Horror (1)", in: *Lexikon der Filmbegriffe* (09.03.2022), Kooperation der Universitäten Hagen, Kiel, Luxemburg, Münster und Zürich, <https://filmlexikon.uni-kiel.de/doku.php/b:bodyhorror1-8895> [04.03.2024]

5.3 Abbildungsverzeichnis

Abb. 1 David Cronenberg: *Crimes of the Future*, 2022, Spielfilm, Screenshot

Abb. 2 Ridley Scott: *ALIEN*, 1979, Spielfilm, Screenshot

Abb. 3 VRChat Reddit, What a truly beautiful world: https://www.reddit.com/r/VRchat/comments/pdykzl/what_a_truely_beautiful_world/ [06.03.2024]

Abb. 4 David Cronenberg: *eXistenz*, 1999: <https://indieethos.com/2019/12/31/existenz-the-stronger-testament-to-the-matrix-of-escapism-from-1999/> [26.03.2024]

Abb. 5 Die Wachowskis: *Matrix*, 1999: <https://it.wikipedia.org/wiki/Matrix> Zugriff: [26.03.2024]

Abb. 6 David Cronenberg: *Videodrome* 1983, Spielfilm, Screenshot

Abb. 7 David Cronenberg: *Videodrome* 1983, Spielfilm, Screenshot

Abb. 8 David Cronenberg: *Videodrome* 1983, Spielfilm, Screenshot

Abb. 9 David Cronenberg: *eXistenZ*, 1999, Spielfilm, Screenshot

Abb. 10 „Sims 1- Create A Sim mode“, in SariaFan93, YouTube, <https://images.app.goo.gl/1YJCsya7zeZ26SRd7> [21.03.2024]

Abb. 11 Joe Hunting: *We Met in Virtual Reality*, 2022, Dokumentarfilm, Screenshot

Abb. 12 Ausst.-Kat.: *LuYang. Digital Descending / False Awakening*, Kunstpalais Erlangen, Leipzig 2022

Abb. 13 Ausst.-Kat.: *LuYang. Digital Descending / False Awakening*, Kunstpalais Erlangen, Leipzig 2022