

Spiele ohne Grenzen

Cyberfeminismus: Der Kampf gegen patriarchale Strukturen geht weiter

Als „Virus der neuen Welt- Un-Ordnung“, so trat das australische Künstlerinnen-Kollektiv VNS Matrix Anfang der 1990er-Jahre an, um den damals noch verheißungsvollen Freiraum des Cyberspace aufzumischen. 1991 erschien das „Cyber Feminist Manifesto for the 21st Century“ der Gruppe. Weitere Wegbereiterinnen des cyberfeministischen Aufbruchs waren die britische Kulturphilosophin Sadie Plant und die Medienkünstlerin Lynn Hersman Leeson. Cornelia Sollfrank, eine Mitinitiatorin der von 1997 bis 2001 aktiven, ironisch benannten Allianz „Old Boys Network“, trieb den Cyberfeminismus ihrerseits in Deutschland voran. Sie gehörte zu den Ausrichterinnen der „first Cyberfeminist International“ auf der documenta 10 (1997), eine von drei großen Konferenzen zum Thema.

Einige Jahrzehnte danach sind die damaligen Hoffnungen auf eine radikale Durchbrechung der alten patriarchalen Strukturen im World Wide Web unerfüllt geblieben. In unserer heutigen, digital durchdrungenen Alltagswirklichkeit gibt sich das WWW weiterhin als hierarchisch angelegter Einwegspiegel zu erkennen, in dem sich die gewachsenen Machtstrukturen fortsetzen und ins scheinbar Unendliche vervielfältigen.

An dieser Stelle setzen jetzt die Protagonistinnen des Post-Cyberfeminismus an. Sie wollen das Internet als barrierelosen Ort für subversive Spiele ohne Grenzen zurückerobern. Ständen die Entwicklung unabhängiger Kommunikations- und Vernetzungsstrategien und der Kampf für Gleichberechtigung noch im Zentrum der Vorreiterinnen der 1990er-Jahre, geht es aktuell um eine Verschiebung, Umdeutung, Unterwanderung und

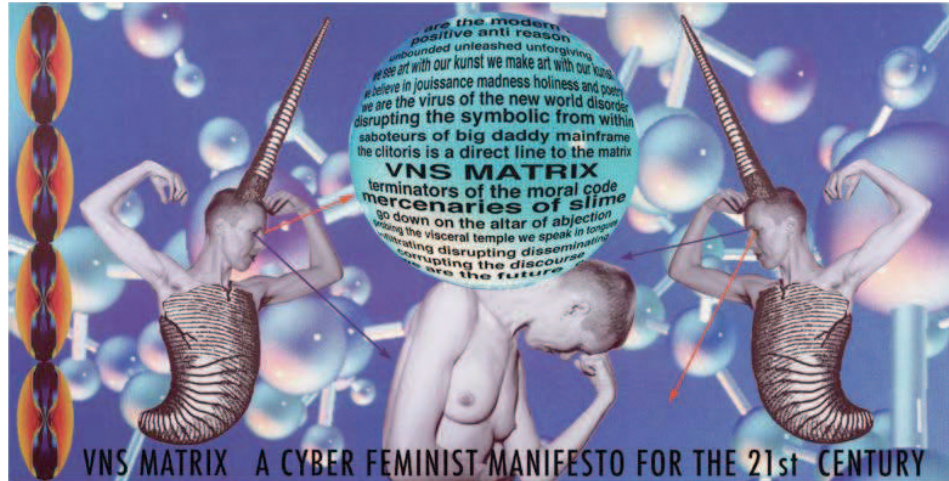
Verfremdung vorhandener Formate im digitalen Kosmos.

Nach der Tagung „Post-Cyber Feminist International“ des Londoner Institute of Contemporary Art im Jahr 2017 widmete das Migros Museum in Zürich dem Phänomen in diesem Frühjahr eine Bestandsaufnahme unter dem Titel „Producing Futures. An Exhibition on Post-Feminisms“. Ausgehend von cyberfeministischen Künstlerinnen der ersten Stunde wie Leeson und VNS Matrix, präsentierte die Schau Beiträge von Cao Fei, Cécile B. Evans, Juliana Huxtable, Guan Xiao, MALAXA, Mary Maggic, Shana Moulton, Tabita Rezaire, Anna

Uddenberg, Anicka Yi und weiteren. Was die Arbeiten verbindet: eine brüchige Ästhetik, die sich zwischen analog und digital bewegt, eine Öffnung des Gender-Begriffs, das Verfließen von Öffentlichkeit und Intimität sowie die Aneignung sozialer Netzwerke.

Die umfassende Digitalisierung hat parallele Welten geschaffen, die gleichwohl mit der greifbaren Realität verbunden bleiben. Darin liegt auch eine Chance post-cyberfeministischer Innovation: Als künstlerische Revolte kann sie aus dem virtuellen Terrain auf die Wirklichkeit diesseits der Bildschirme zurückwirken.

Belinda Grace Gardner



VNS Matrix: „A Cyber Feminist Manifesto for the 21st Century“

Foto: Migros Museum für Gegenwartskunst/Stefan Altenburger

Was die August-Ausgabe bietet:

Claudia Steinberg über Patrick Drabi, den neuen mächtigen Mann bei Sotheby's Seite 4
Dorothee Baer-Bogenschütz, Belinda Grace Gardner und **Carl Friedrich Schröder** mit einer speziellen Nachlese zur Biennale in Venedig Seite 9 bis Seite 11
Peter Iden über den grandiosen Maler Sean Scully Seite 13

Inge Ahrens auf den Spuren von Alberto Giacometti Seite 16
Matthias Kampmann fragt sich, ob Virtual Reality die Kunst revolutionieren kann Seite 17
Bernhard Schulz über das Für und Wider von Architektur-Rekonstruktionen Seite 19
Karlheinz Schmid träumt von einer Kiste Kunst Seite 20

BIS 03.11.2019

Afriedr Krupp von Bohlken und Heilbrich-Stiftung Peter und Irene Ludwig Stiftung

POINT OF NO RETURN

WENDE UND UMBRUCH IN DER OST-DEUTSCHEN KUNST

MdbK Museum der bildenden Künste Leipzig Katharinenstraße 10 04109 Leipzig Follow us: f t w i /MdbKLeipzig



Hans Ticha, Der Agitator (Rufert), 1988, Privatbesitz, © VG Bild-Kunst Bonn, 2019