

Toni Alberti
staring constantly, something constantly stares at me

Künstlerische Masterarbeit

Zur Erlangung des akademischen Grades Master of Arts

Kunstuniversität Linz

Institut Raum und Design
Studienrichtung Fashion and Technology

Juni 2024
Betreuung durch Karin Krapfenbauer, Sen.Lect. Mag.art.

Prüfungstermin: 04.07.2024

[DE]

Ich starre auf ein Bild von Körpern in konstruierten Posen in künstlichen Räumen unter korrodierten Schichten aus chimärischer Textur. Ich starre auf einen Fleck im undichten Dunkel demolierter Bildschirmcken. Ich starre auf statische Pixel wie Linien, projiziert auf graue Wände. Ich starre auf ein Bild und es starrt mich an.

Staring constantly beschäftigt sich mit Horror jenseits des Genrebegriffs und thematisiert das Dispositiv von Betrachten und betrachtet werden, zwischen Medium und Substanz, Individuum und System, angewandt auf Mode als mediales Bildwerkzeug.

Ich benutze Horror als Matrix einer Welt hinter der Welt, Wänden aus Pappe, im flackernden Licht fluoreszierender Lampen und Exit-signs in türlosen Gebäuden; Einer Matrix in der Mode uns als Menschen träumt, die es nicht gibt. Dabei verstehe ich Mode als mediale Textur, die Körper und Raum aufeinander reduziert, als Prothese, die im White Cube untrennbar miteinander verschmilzt. Ein kritischer Umgang mit der Bildproduktion als Blickproduktion unmöglicher (Mode-)Körper, deren Starren wie ein Echo in den Eingeweiden, unter einer zweiten Haut, übersteuert vibriert.

In diesem Dialog widmet sich die Arbeit der Generierung eines eigenständigen Narrativs aus einer Philosophie des Horrors, und bringt so bildhafte Gedankenlabyrinth hervor, die sich verlaufen, ausschließen, im Keller einschließen und verzahnt im Körper Stoff-überzogener Fälschungen auslaufen.

In Auseinandersetzung mit digitalen Bildwelten, Experimenten mit 3D Programmen und dem Versuch (und Scheitern daran), das künstliche Bild in ein echtes zu übersetzen, kollabiert der Körper unter technischem Versagen.

In meiner Ausarbeitung zitiere ich digitale Kultur und Ästhetiken: Weirdcore und Liminal spaces, Internet-folklore und Analoghorror. Die gesammelte düstere Nostalgie einer Generation, die chronisch Online aufgewachsen ist und beginnt zu spüren, wie sie von Bildern aufgefressen werden. Von augenlosen Blicken, körperloser Schatten auf ortlosen Texturen einer glatten Fläche mit glossy Finish unter öligen Fingerabdrücken an Stelle meines Daumens. Eine Generation, die spürt, wie virtuelle Erlebnisse in ihre Wahrnehmung einbrechen.

[EN]

I stare at an image of bodies in contrived poses in artificial spaces beneath corroded layers of chimerical texture. I stare at a stain in the dense darkness of demolished screen corners. I stare at static pixels like lines projected onto grey walls. I stare at an image and it stares right back at me.

Staring constantly deals with horror beyond the concept of genre and addresses the dispositif of gazing and being gazed at, between media and substance, individual and system, applied to fashion as a media image tool.

I use horror as a matrix of a world beyond the world, walls made of cardboard, in the flickering light of fluorescent lamps and exit signs in doorless buildings; a matrix in which fashion dreams us as people who do not exist. I understand fashion as a media texture that reduces body and space to one another, as a prosthesis that inseparably merges in the white cube. A critical approach to image production as a gaze production of impossible (fashion) bodies, whose staring vibrates overdriven like an echo in the intestines of a second skin.

In this dialogue, the work is dedicated to the development of an independent narrative out of a philosophy of horror, and thus produces pictorial labyrinths of thought that get lost, exclude each other, lock themselves in the cellar and end up interlocked in the body of cloth-covered imitations.

In an exploration of digital imagery, experiments with 3D programmes and the attempt (and failure) to translate the artificial image into a real one, the body collapses under technical failure.

In my elaboration I cite digital culture and aesthetics: Weirdcore and liminal spaces, internet folklore and analogue horror: the collected dark nostalgia of a generation that has grown up chronically online and is beginning to feel how they are being consumed by images. Of eyeless gazes, disembodied shadows on dislocated textures of a smooth surface with a glossy finish under oily fingerprints in place of my thumb. A generation that feels virtual experiences invading its perception.

Inhalt

Abstract

9 Prolog
eine Einleitung

13 Act 1
a theory on horror

14 the suspense is killing me

18 daydreams of nightmares
-horror as philosophy

21 Act 2
the fashion medium

22 a short circuit of identity

25 on image making of images that are making

27 Intermezzo
-a visual contemplation of digital aesthetics

33 Act 3
on horrifying fashion

34 objektion,
Substantiv, feminin [die]

35 as an image of me

36 abriss
-three bodies

41 epilogue
voyeuristic intentions
-this room is a soul, I think it's haunted

94 Literaturverzeichnis | Filmografie |
Abbildungsverzeichnis

Staring constantly, something constantly stares at me,

eine spekulative Modetheorie zum Horror der Existenz, drohender Indifferenz erzeugter Bilder zum und über das Individuum in digitalen und medialen Sphären.

Eine Masterarbeit in Fashion and Technology in drei Akten

dem Gefühl, nicht alleine zu sein, bei dem Geräusch einer Wohnung, einem Haus, einem Ort. Berührungslos physische Erfahrungen auf einem Spielplatz aus Pappe, auf dem sich Figuren aus feuchtem Papier, wie aus Lehm, in einem Nachbau aus Erinnerungen zu Bildern fügen. Einen Blick ins Dunkel werfen, zuschauen und nachahmen.

„Horror films don't create fear. They release it" (Wes Craven)

Die vorliegende Arbeit beschäftigt sich reflexiv mit dem Begriff Horror als narratives Leitmotiv.

Die Themenerschließung in der Recherchephase gründet auf einer tiefen Faszination für Horrorfilme und fließt in eine Kontextualisierung von Horror, als narratives Grundmotiv, zu einer eigenständigen Theorie von Mode (-Bildern) als Recherche-Objekt.

Was mich hier konkret fasziniert, ist der Effekt, den Horror hinterlässt. In der Art, wie er sich Zugriff verschafft, seine Spuren hinterlässt und mich paranoid in halboffenen Türen nach Bewegungen eindimensionaler Körper suchen lässt; Eingebettet in hyperbolisches Schwarz, aus Gummi, dumpf, salzig und nass, sieht es mich an.

Wonach suche ich auf dem Boden von Abgründen? Was zieht mich, wie ein Sog, in den Ort hinter maskierten Blicken? Dieser Reiz zum Bösen, als Mystik und Essenz, eine Offenbarung von versteckten Welten als ästhetische Erfahrung und Grenzgang (Noller 2017, 121 ff). Ich halte Horror (-Filme) für eine Freisetzung von Angst, in dem das Individuum "konsequenzlos" die Abgründe der Existenz erfahren kann (Voss 2006, zitiert nach Leitner 2017, 37) . Darin sehe ich sein narratives Potenzial: Als erhöhte, ästhetische Erfahrung, andersartig, übernatürlich und doch im Erlebbareren situiert. In einer Grauzone, Grenzzone zwischen Bild und Individuum als Blickendes und Angeblicktes, verbirgt sich etwas. Etwas, nach dem ich suche, es untersuche, analytisch, wie auch philosophisch.

Einfach gefragt: Was ist der Horror der Mode? Woraus besteht Horror, und was ist diese Substanz in der Mode? Restricted Area: zur Entsicherung des darstellenden Mediums "Mode", als Abbild des Individuums an den Rand (un-)menschlichen Denkens. Was macht Horror aus dem Menschen und der Mensch aus sich selbst?

Sogni D'Oro

„Die Welt gibt uns immer weniger Geborgenheit; trotz allem Komfort fühlen wir uns immer gefährdeter, und unser Lebensgefühl wird labilisiert durch die Überfülle an Reizen [...] die gefährliche Machbarkeit und Beeinflussbarkeit [...] durch Technik und Naturwissenschaften, haben in uns ein Gefühl existenzieller Bedrohtheit entstehen lassen.“

(Riemann 1961, 40) ■

short form expressions of tension, as I stare at open doors, in the back of a hallway, gut wrenching twists alongside sightings of veiled remains, like a familiar face, in an image placed on screen. Will you follow me, reach out to me, accept my company, as you catch me, staring right at you, constantly.



Abb. 1:
Gregor Schneider, schlafen, Totes Haus Ur, 1988

Angst vor einer Wand haben, auf farblose Flecken an einer Wand starren.

Nach Leitner ist der Blick im Horror sein entscheidendes Potential (Leitner 2017, 80). Wie Gravitation zieht ein Bild einen Blick auf sich, ungenau, in ein dezentriertes Vakuum jenseits von Bildrändern. Unter der Wandfarbe, schräg links oberhalb einer Matratze.

Wie Dreck zwischen den Fliesen dröhnt es- vibrierende Reste von Licht, die Bilder hinterlegen. Knorpelige Flächen, glanzlose Glasblasen, Flüstern aus Glasfasern. Was ist es, worauf mein Starren trifft?

In Medienhorror formuliert es Leitner als das Andere. Entnommen aus Lacans *Seminar X, über die Angst* verwendet er den Begriff des Anderen als das Irreale eines Bildes (Leitner 2017, 89 ff). Ein Bild zum Subjekt, als etwas, das "erkannt wird als etwas". Das Andere stellt darin den Inhalt eines Bildes dar, ein geisterhaftes Aufleben, im Moment, in dem es erkannt wird (Leitner 2017, 14).

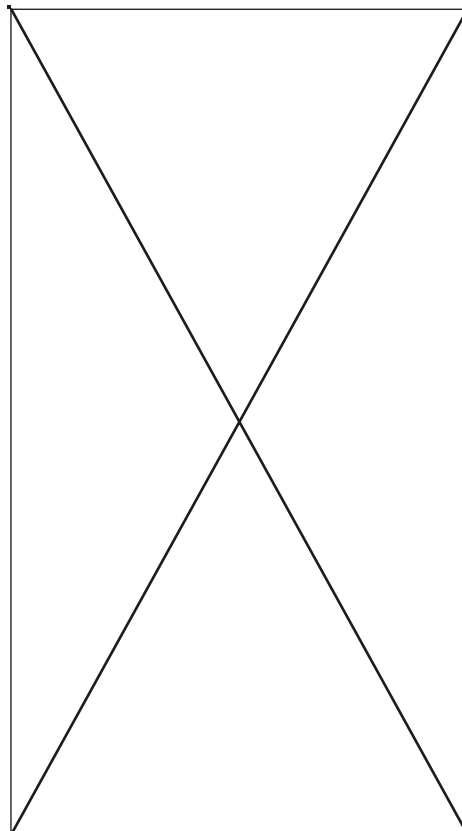
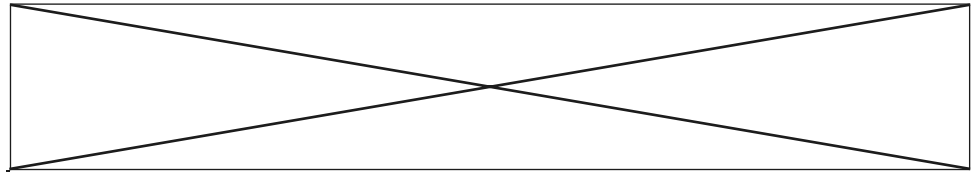
The pretty you're looking at is me (Perkins 2016). Ohne es direkt betrachten zu können, schauen wir in das Andere als ein Leeres.

Als ein Leeres im Dazwischen, Nowhere und Nowhere, only a gaze you feel, as it is resting on your skin, wird das Andere im "betrachtet werden" ausgefüllt. Wie eine parasitäre Blase sitzt es verwachsen unter der Oberfläche, hohl und glatt.

Im Horror wird dieser Hohlraum zum unaushaltbaren Horror Vacui (Grünthaler 2020)- eine Verneinung von negativem Raum, die das Subjekt zwingt, es auszugleichen und mit Bildern zu besetzen. Bildern von Angst. Und so formuliert sich das Andere im Horror als objektiver Ereignisraum von subjektiven Angstbildern, bespielt und aufprojiziert, zum Angstobjekt des Subjekts, als irreales Bild im Bild, unbefestigt in einem Raum ohne Wände. Substanzlos im Bild, wo es ortlos verweilt, lethargisch, und blickt, hidden in plain sight, ohne einen Körper, den ich berühren könnte, ohne einen Raum, den ich schließen könnte, besetzt es das Bild, ergreift Besitz von mir.

Aus einem Anderen, über den Blick, ein Objekt formen. Und was, wenn dieses Andere zurück starrt, und aus mir sein Objekt formt? What does that make me?

Act 1 the suspense is killing me
a theory on horror



Im Blick, erklärt Lacan, manifestiert sich das Begehrt eines Subjekts, indem sich das Ich im äußeren sein Objekt (a) formuliert (Lacan 1962, zitiert nach Leitner, 2017, 71). An diesem äußeren, als das Andere zum Ich, haften dieses Blicken des Subjekts und drücke darüber sein Begehrt an das Objekt aus.

Ich spüre den Blick im Horror als einen Umgekehrten, in dem das Bild nicht einfach ein Anderes beinhaltet, als das Blickende; Dieses Andere ist ein leeres, ohne ein ausdrückliches Begehrt formulieren zu können. Sein Blick hebt sich, sobald wir es betrachten, und in einem Moment der Unachtsamkeit formuliert es aus uns, was ich das Objekt (Null) nenne. Passiv diesem Anderen zum Objekt sein, ohne sein Begehrt deuten zu können, diesem bestimmten Blick auf ein Anderes zu entgegenen. Einsam auf weiter Flur, sich beobachtet fühlen, und ungenau in die Leere starren, paranoides Zentimeter zählen, Zahlen lesen. Ich betrachte ein Bild, passiv, und forme ein Objekt meiner Angst, wie projiziert, in eine Leere hinein. Das Blicken wird zum erraten, errahnen von Konturen in Abstufungen von Grau bis Schwarz. Ich empfinde mich passiv, als angesehen, etwas sieht mich an; Empfinde mich passiv, als Objekt meiner Angst. In einem leeren Bild nach einem Anderen suchen, seinen Blick erraten: let's creatively brainstorm every possible way I could die.

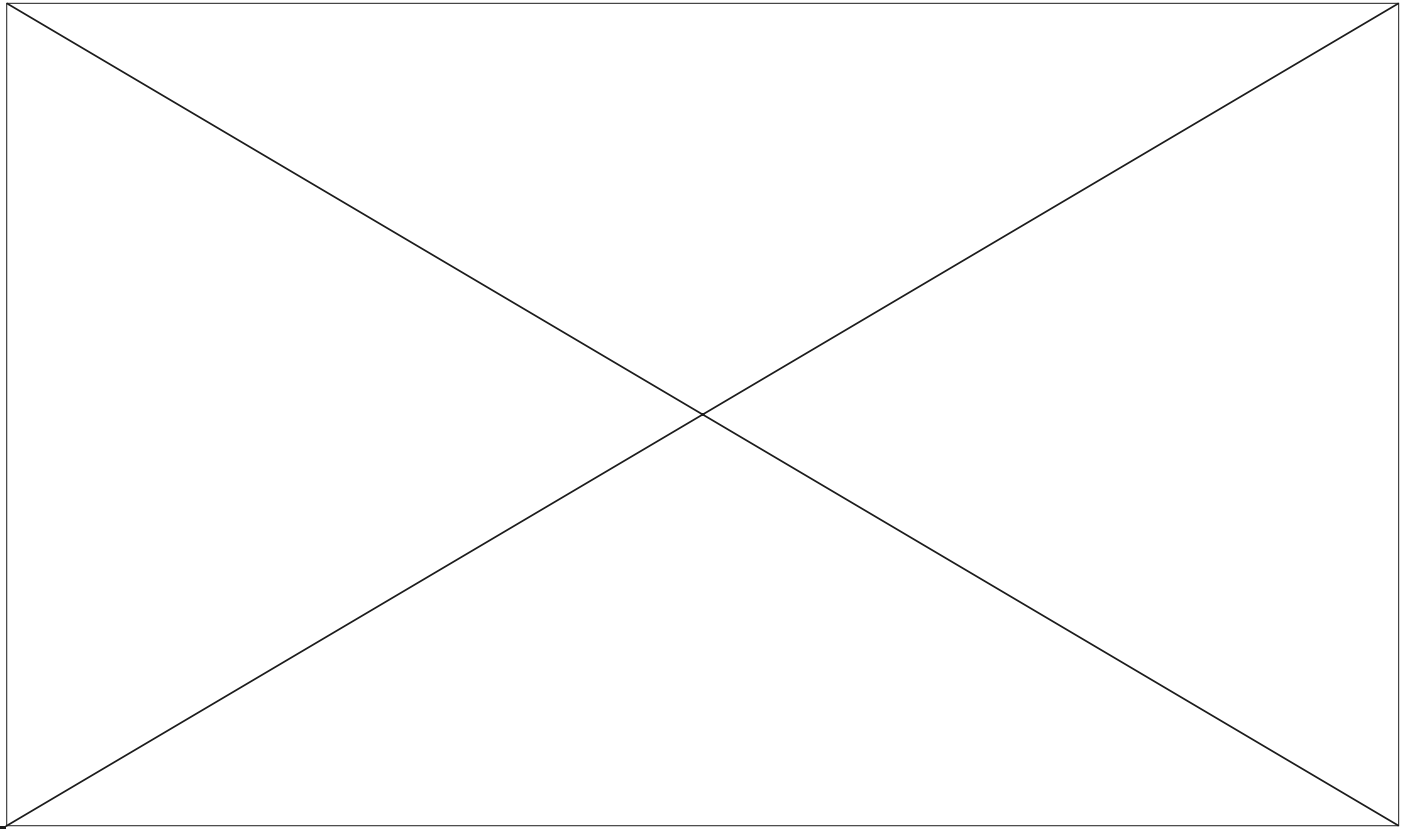


Abb.: Notes on Nothing
über den Horror Vacui (nach Romeo Grünfelder und fotgrafien von Paul Nougè) am Beispiel
des Empty (Blender)

Abb. 2.1
Notes on Nothing, 1/3, Collage, 2024

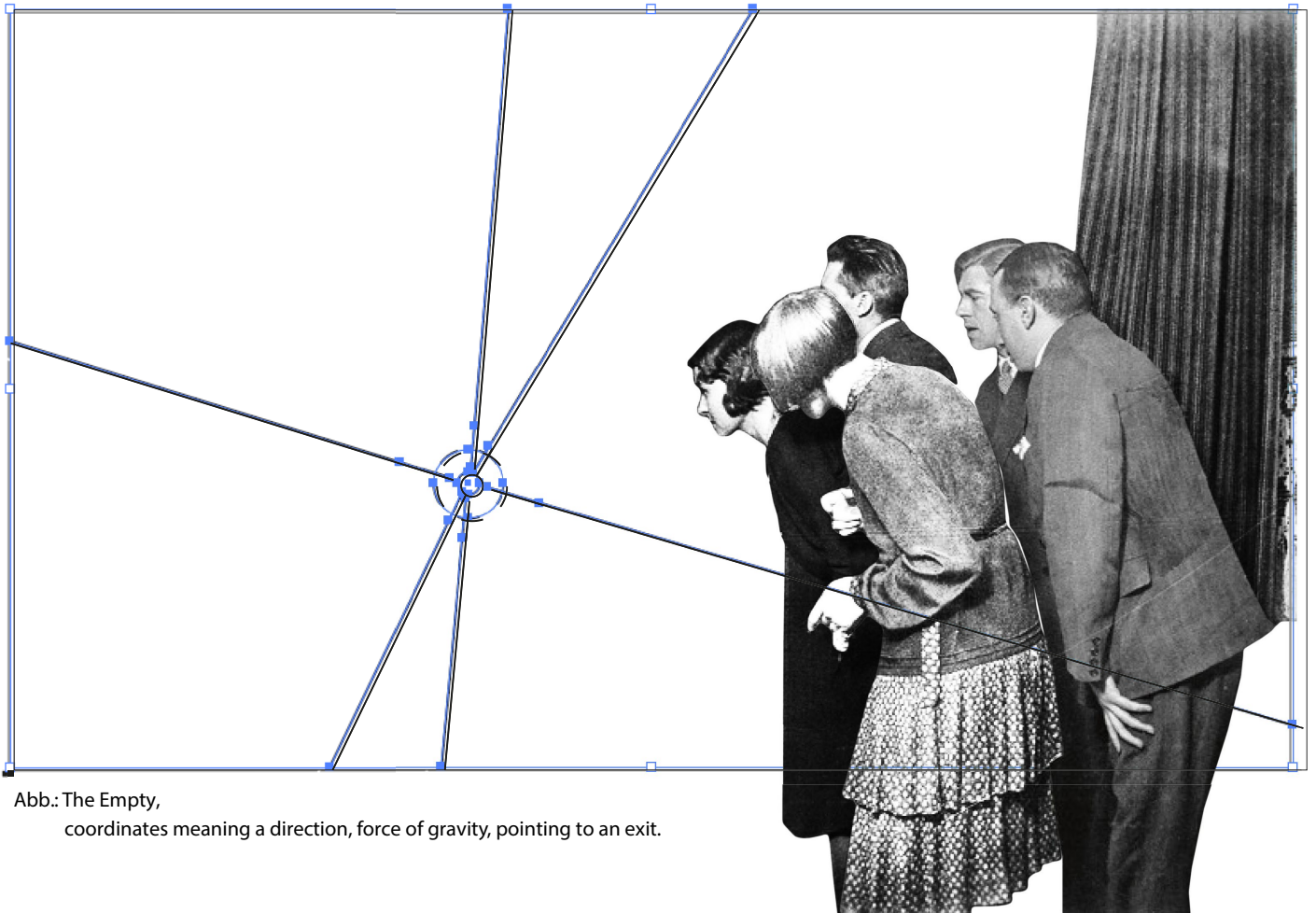


Abb.: The Empty,
coordinates meaning a direction, force of gravity, pointing to an exit.

Abb. 2.2
Notes on Nothing, 2/3, Collage, 2024

Act 1
a theory on horror

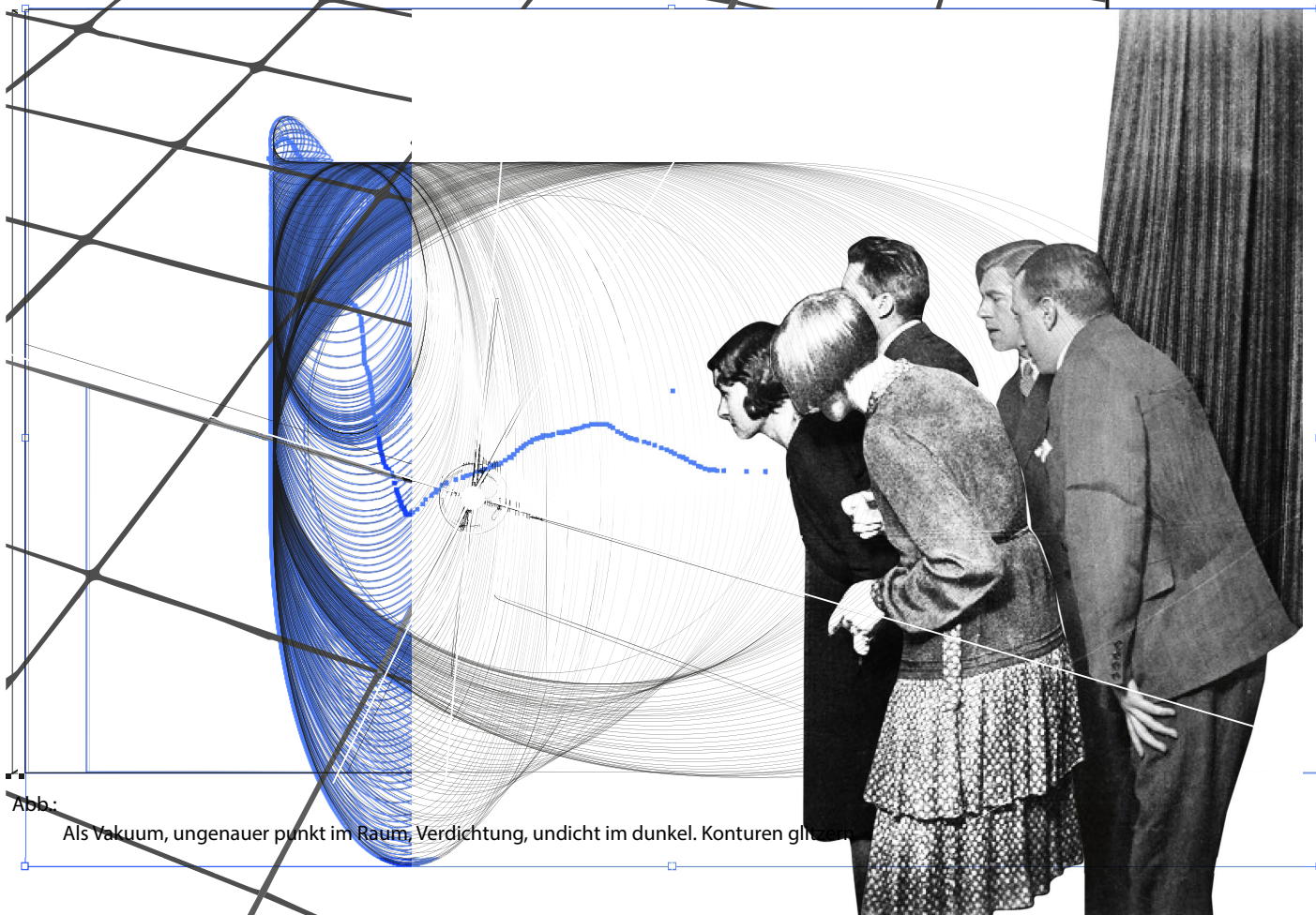


Abb:

Als Vakuum, ungenauer punkt im Raum, Verdichtung, undicht im dunkel. Konturen glänzen

Abb. 2.3

Notes on Nothing, 3/3, Collage, 2024

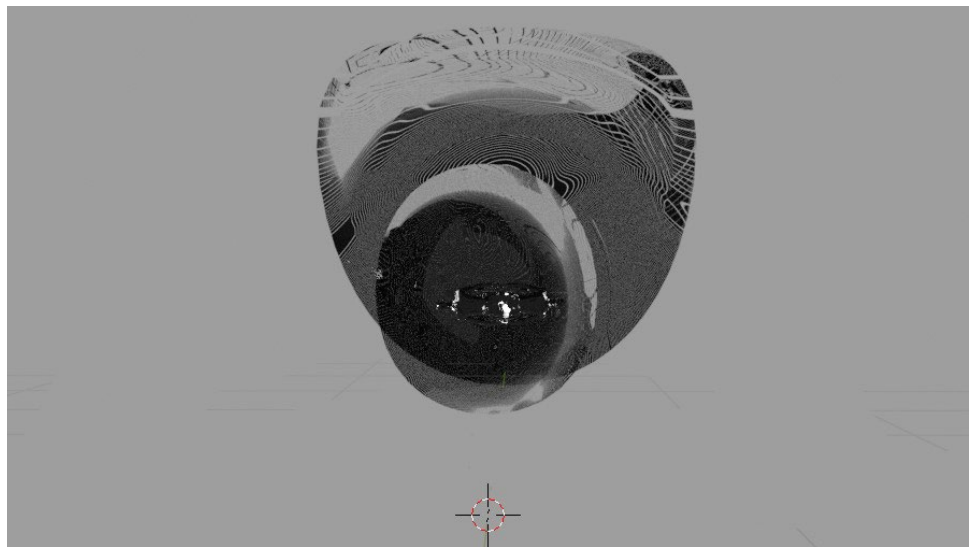


Abb. 3
Untitled Rendering, Screenshot, 2023

Horror drängt uns an den Rand unserer Wahrnehmung, zwingt unsere Aufmerksamkeit an einen Ort jenseits des Sichtbaren. Philosoph Eugene Thacker benennt darin den Horror der Philosophie: Ein Denken, in dem zu denken unmenschlich wird. Der Grenzgang zu dem, was hinter sichtbaren Oberflächen an den Abbruch des Denkbaren führt (Thacker 2020, 62).

Ähnlich formuliert es Daniel Illger, in *kosmische Angst*: grausam, ins undichte Dunkel von Zimmerdecken zu starren, und sich vorzustellen, nicht zu existieren (Illger 2019, 9). Ein Ding, nur beschreibbar als Farbe, die es nicht gibt, was stellst du dir vor? Der kosmische Horror bei Lovecraft (Illger 2019, 40 ff), ist ein Zustand im "Dazwischen". In einen leeren Raum zu zeigen und zu sagen "da" (Illger 2019, 143). Und innerhalb von Sekunden bilden sich unbeschreibbare Bilder mitten im Raum, hängen an seidenen Fäden, wie an Koordinaten, konvex in der Luft zwischen mir und einem Punkt.

Körpergroße Ansammlungen von Masse, wie Narben, hinter einer Tür, im schrägen Schatten, lösen sich, taumeln gelenklos auf mich zu. Tonlos und jenseits von Zeit höre ich Räume, wie sie flüstern, Strukturen in meinem Ohr. Mein Blick wird gezogen, sucht in Oberflächen nach den Rissen, aus denen dieses Rauschen versucht, einen Satz zu formulieren.

Jenseits von blutigen Ästhetisierungen und Adrenalin-induzierten Szenenwechseln verstehe ich Horror nicht als Genre oder Stil. Vielmehr sehe ich Horror als Philosophie, die das Subjekt an den Rand der äußeren Welt führt, es plättet und einen ganzen Kosmos jenseits eines Selbstverständnisses öffnet. Eine Erzählform der Leere, gebogen in ein "anders als Nichts", über 4 Dimensionen in hyperbolischen Kurven. Horror ist meine Matrix einer Welt hinter der Welt.

Ein Raum, hinter Wänden aus Pappe im flackernden Licht fluoreszierender Lampen und Exit-Signs in türlosen Gebäuden; I've been here before, a room without a door.

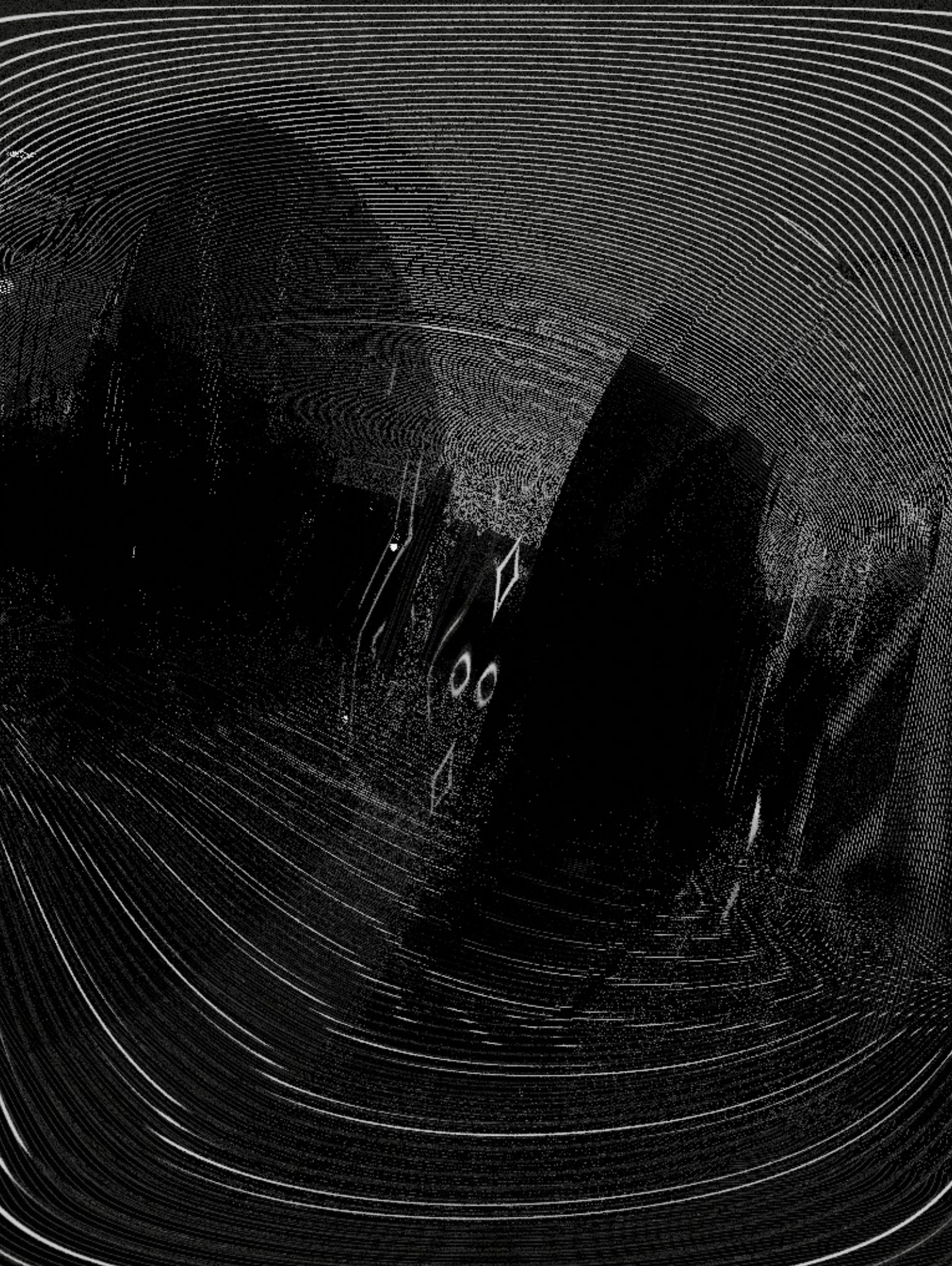


Abb. 4
This room's a soul, Rendering, 2023

Back, right where you left me, do you ever think how many frames per second there are in reality? To stare at a screen, as it recognizes your empty gaze, into flashing squares, on a greasy sheet of glass. I feel your fingerprints on household things, got you right where I want you, leave you where I got you, with no one to help you, me, that you turn to.

Wie auch Leitner den Begriff Horror mit einem explizit medialen Bezug untersucht, versteht diese Arbeit den gegenüberliegenden Begriff Mode als ein Medium- definiert als Dargestelltes, Darstellendes. Medium also. Verbindung zwischen Inhalt und Machart zueinander, zur BetrachterIn, also: Blick aus dem Fenster, Was stellt Mode dar und wie, als das Du zum Ich? Ein Gegenstand, Repräsentant einer Epoche, Bewegung, sozialem Stand, Kultur, Lifestyle- ein Gegenstand, ein Mensch. Shortcut: benennen wir Mode, medial, als geformte und formende Instanz, second skin, Vermittler zwischen Individuum und System. Eine Oberfläche, als Raum im „Dazwischen“, als Verhärtung und Manifestation des immateriellen Subjekts, die zwischen dem Ich und dem Du im Außen atmet, ertastet und blickt- Your immediate environment. Ich verstehe das Fashion Medium als eine Membran, Oberfläche, Projektionsfläche und Bildschirm- das Abbild einer Person. Damit benenne ich gleichzeitig seinen Inhalt: das Ich, den Menschen, das Individuum, das Andere, das Nichts.



Abb. 5
Untitled Rendering, Screenshot, 2024

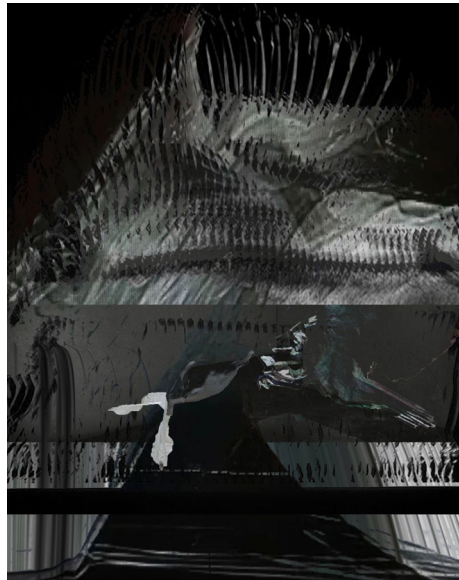


Abb. 6
Doves in flight, Digitale Collage, 2022

Das Äußere als Benutzeroberfläche, das Interface zum Ich. Albträume von glatten Flächen, Abspielgeräten, spielen ab, ein Ich- das Subjekt, dem Interface zum Du, auf sich selbst zurückgeführt. Gesichter gepresst in den Dark Mirror, im Dazwischen, unzählige Spiegelungen in abnehmender Qualität.

Wovon Fischer und Weber hier sprechen ist eine Angst vor zunehmender Technisierung und Medialisierung in der Postmoderne (Fischer 1999, 175 ff.). Das Individuum wird inflationär abgespielt, bespielt, wie ein farbloser Golem. Vorgespielt, die Welt aus präzisen Pixel- Bewegungen. Sie ist das Interface, ein blaues Glas, Objekt in den Händen, a friendly machine. Looking at my face, as a set of Data, proving me to myself, keeping me company, an inverted reflection as virtual immateriality, in the shape of image reactions.

Das mediale Außen verhält sich wie ein hinterleuchtetes Ganzfeld, formlos, dimensionslos, bis es auf den Blick des Subjekts trifft und meine Hand sich selbst hält, unter einer transparenten Schicht, einem öligen Fleck auf einem Bildschirm an Stelle meines Daumens. Das Interface als mediale Oberfläche ist für mich das Fenster zum irrealen Ort des Anderen, indem es seine Leerstelle mit dem Subjekt als sein Objekt (Null) besetzt und aus ihm ein Bild formt. Entnommen aus seinem Ich, behandelt das Subjekt ein immersives Selbstbild als sein Du. Sich unbewusst zum Selbstobjekt. Selbstbilder, zusammengesetzt aus Bildresten, verdecken das Andere, zwischen Oberfläche und Nichts. Außer Stande, Abbild und Selbst voneinander zu trennen ist das Subjekt einem Fremdbild zum Objekt.

Give me your eyes, I'll be the last to see you practice.

Sowohl gegenständlich als auch medial (als Interface) benenne ich die Substanz der Mode als das Individuum. Das Ding-Mode, gegenständlich, besessen vom Ich. Das Interface, hier die Membran zwischen Ich und Du im Außen. Ein Raum (r) im Raum (R), nahezu lebendig, belebt. Das Produkt wird bewegt, geformt, verfärbt, es altert, wandert, durchwandert unzählige Iterationen und Kombinationen.

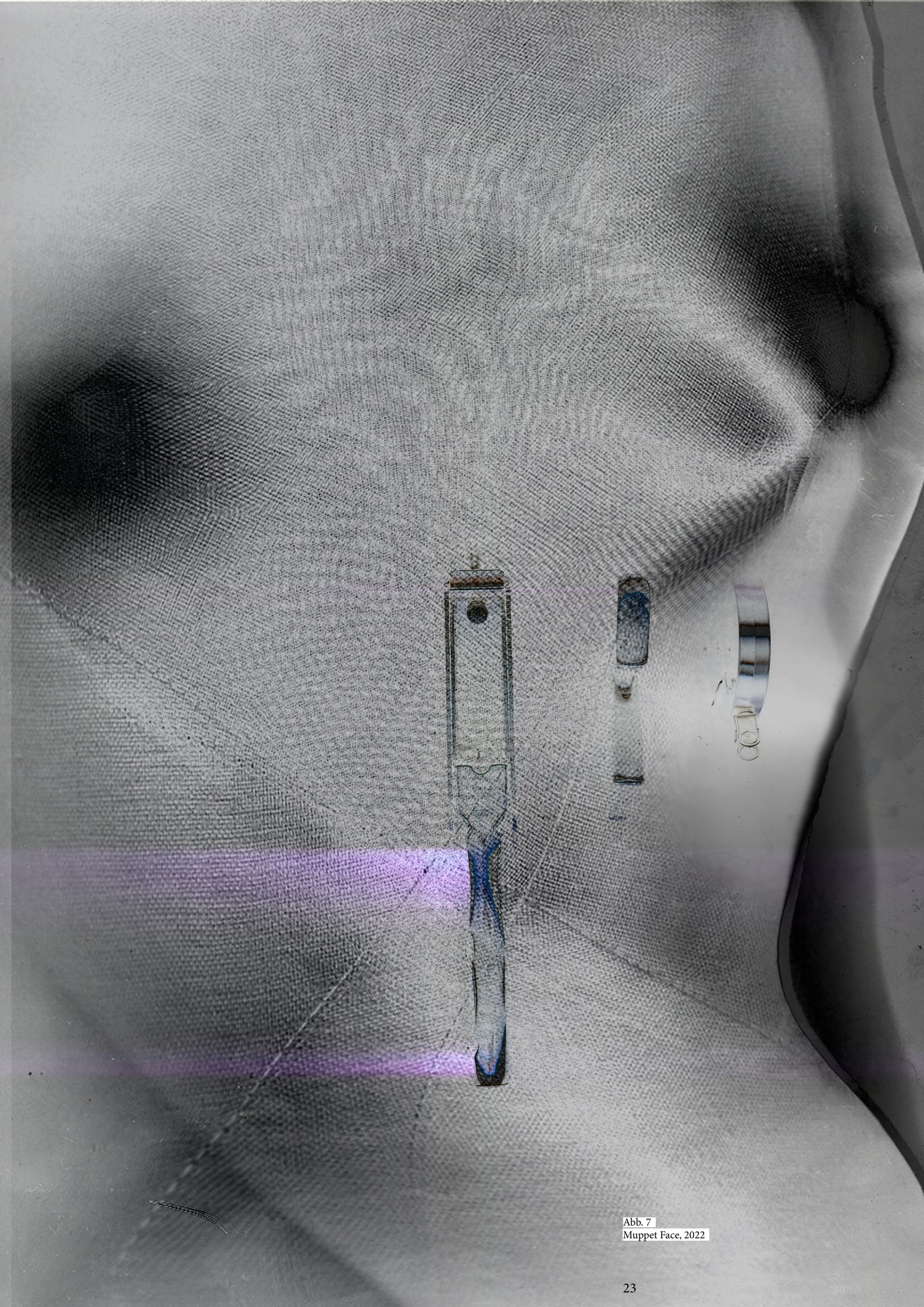


Abb. 7
Muppet Face, 2022

<https://thispersondoesnotexist.com/>

Das Un-Ding-Mode, medial, ist ein Leeres.

Als Un-Ding wird Mode heimgesucht von einem Irrealen, einem kollektiven Traum, geboren aus Moodboards, aufrechterhalten von unsterblichen Körpern. Das Medium als gemachtes, dargestelltes: Das Ich in ihm weicht einem Anderen als ein beworbenes, zu besitzendes, ein Leeres, hinein gedacht in den Raum (R) zwischen einem Ich und Du, hinterlegt vom Nichts im Dazwischen.

Der Modekörper, Prothese aus Lehm, verhält sich zum Subjekt wie der Prothesengott bei Freud (Freud 1974, Vgl.: Illger 2019, 161): Das Selbstbild "Mensch", überragt in unaufhaltsamen Potenzierungen, als Idealbild des verkümmerten Originals. Es verdaut das Subjekt, verarbeitet in zwei Dimensionen, wird medial überzogen (Illger 2019, 163 f.).

Ich sehe mich, verwachsen als ein Objekt. Zusammengefasst als räumlicher Körper, verklebt in einer Oberfläche aus Fäden und Metallresten, verzahnt in meiner Haut. Wachsrig und dumpf blicke ich bewegungslos aus einem Bild in mein Gesicht auf der anderen Seite. This person does not exist.

Als Ding verstehe ich das Fashion Medium, seiner Substanz nach, als vermenschlichtes Objekt. Offene Türen, Leichen im Keller- Ist das Un-Ding Mode damit seine Ver-un-menschlichung (Erlhoff 2021, 21)? Im Ausschluss des Menschen, ersetzt durch die synthetische Mode- Persona, ein Gefühl von Wahrnehmung findet weder im Ich noch im Du statt, es raunt aus dem Raum (R) dazwischen, dem Raum (r) des Anderen. Ein Raum, der sich nicht betreten lässt.

Ich stelle mir vor darin zu leben, Ich stelle Mich mir vor, existierend, außerstande zu leben und ein rechteckiger 4k Bildschirm, der kodierte Signale in Pixelblöcke aufbricht. Sender und Empfänger, Receive Aufnahme und Abspielgerät wirrer Signale außerhalb des Circuits, die Administrative Instanz des Designers Das Rechte veraltet konstant, dreht im Wind, Wellen im Pool aus Geschmack und Geschmackloser Chlor Flecken am Beckenrand. Lebendige Materie, elektrisiert alternd, verjüngt, knorpelig und wulstig, glatte Kanten, harte Schnitte, raue Handoberflächen, die Hosensäume geraderücken. Gelebt, lebendig, aufgeladen (zurück-) gelassen. ein wirrer Haufen Mensch. Träume, Würdem Gehweg, ein Teenager im Alter von 1 Jahr. Im Bild, in einem Raum übersteht der Gehweg unregelmäßige Gitterstrukturen, ausgeleuchtet bis zum Ende des Lebens. Es übersteht, wie ein aus dem Bild (Ausschluss, Einschluss, Reproduktion, Refrakt von

Abb. 8

Ein Raum (Aufschlüsselung im Anhang)



Abb. 9
KI-generiertes Bild (Dall-e mini), Prompt: „Mannequins in Backrooms“, 2022

In ihrer Substanz teile ich das Fashion Medium in Ding (gegenständlich) und Un-Ding (medial). Dem voraus, bzw. gleichzeitig unternehme ich diese Teilung auf der Ebene der Machart, unterschieden als Doing und Making Fashion.

Das Doing, als Ding, leite ich aus Butlers Begriff der Performance ab (Thun-Hohenstein 2016, 291 ff). Gemacht als das Medium wird es vom Individuum ausgeführt, ausdrücklich ausgedrückt ins Äußere. Ausgeleierte Knopflöcher, Jasmin, ein brauner Ledergürtel, Finger auf Buchrücken, in der Ecke einer Bibliothek.

Die Konturen eines Du in greifbarer Nähe, es platzt aus den Nähten, rein zufällig, der Nagellack bröckelt, blättert durch Seiten.

Das Ich wird ausgeführt, als Material, Duft, als Blauton. Ein Bild, es kommt von irgendwo, wird gemacht, auf und durch ein Ich. Was ich Doing Fashion nennen ist die Aneignung und Performanz eines Gegenstands, in dem Bewusstsein, dass Mode, medial, außerstande ist, keine Botschaften zu senden. Bewusstlos entschieden, wie ich mich anziehe, was stellt mein Ich für das Du dar?

Making Fashion auf der Anderen Seite meint das Herstellen von Bildern. Abgelöst vom Individuum, nimmt ein Anderes seinen Platz ein, als Verkörperung eines ganz unbestimmten Menschen.

Das Unding Mode, als Making, widmet sich der konstanten (re-)Produktion von Bildern. Remove, resculpt, replace, eingefügt in eine kulturelle Matrix.

Wie Arvanitidou schließt:

“Fashion does not only deal with the production of sophisticated images intended to smooth the physical reality of the body facing the cruelty of our culture. Now Fashion and dressing contain references to the dissolution and death, the uncertainty and the paradox by highlighting the insignificance of existence.”

(Arvanitidou 2013)

Das Regime des Idealbildes (Steyerl 2009), formuliert aus Mode, über seinen Gegenstand hinaus, ein Fremdbild des Menschen, als Bild von sich, über sich, die das Ich in ein künstliches Koma versetzt: Threads, skin and fibre, a Lullaby.

Zurück zur kosmischen Angst, dem Horror der Existenz nach Nietzsche (Kain, 2007): Im Blick der Mode-Persona formuliert sich das Selbstbild des Subjekts als bedeutungsloses Objekt. Ein Un-Ding.

Bewusstlos lebt es in den Bildern, unter dem Regime des Idealbildes. A Designers Intention- Ein Bild von unechten Körpern in White Cubes, poliertes Metall, an Ohrfläppchen, reduziert auf eine kontrollierte, konstante Gegenwart.

Diese Körper können den Raum nicht verlassen. Das Ich imaginiert sein Selbstbild in diesen unmöglichen Raum, konstruiert sich als unsterblicher Körper und blickt zurück, durch die Oberfläche, auf eine bemitleidenswerte Realität. Ins Bild flüchten, sich in Posen nach dem Licht richten.

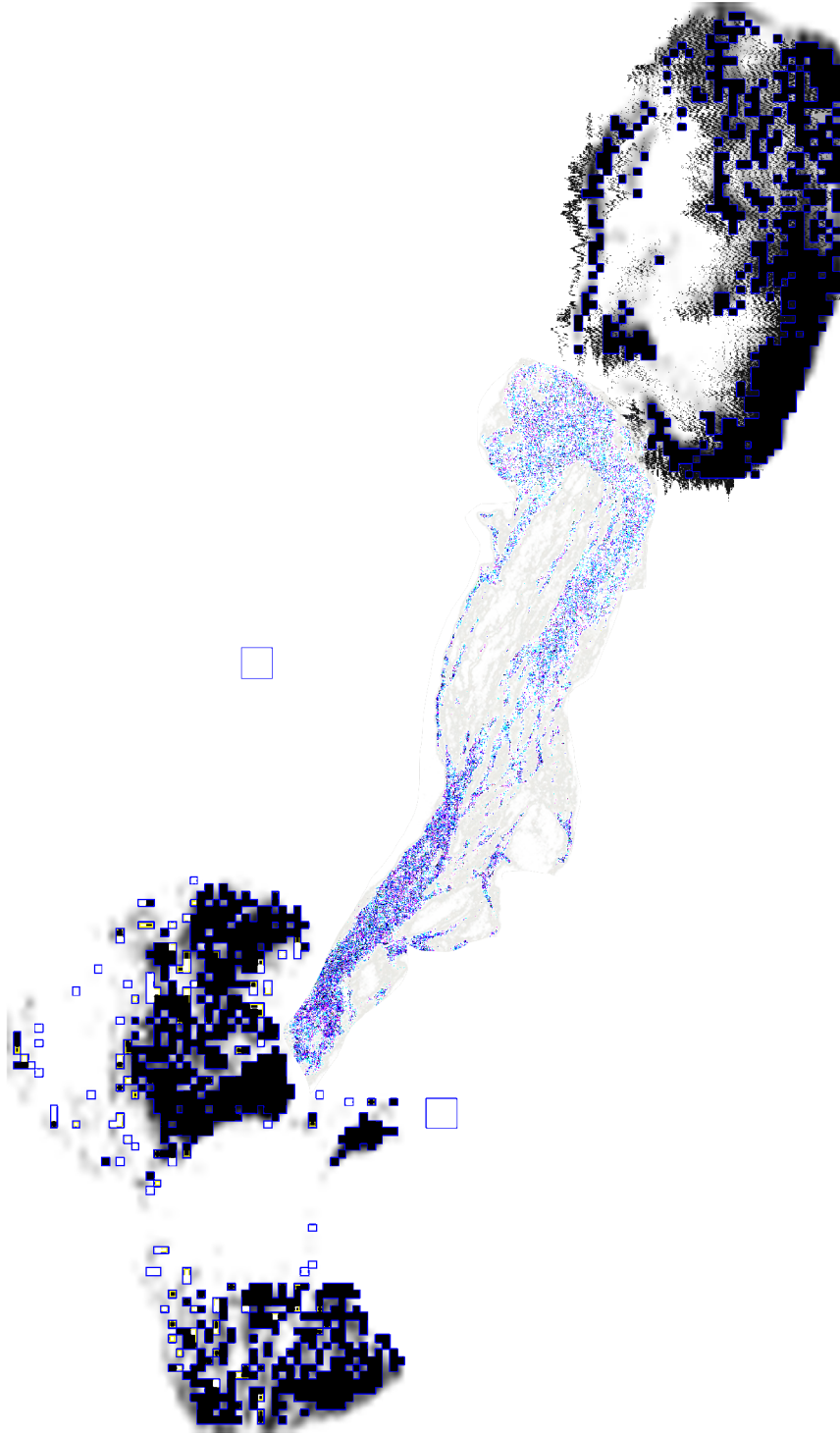


Abb. 10
„to be swallowed by a surface
pleading
tied in a knot, pull it out of me,
a tumorous pile, pixel by pixel by
a volatile
common intake“,
digitale Collage, 2024

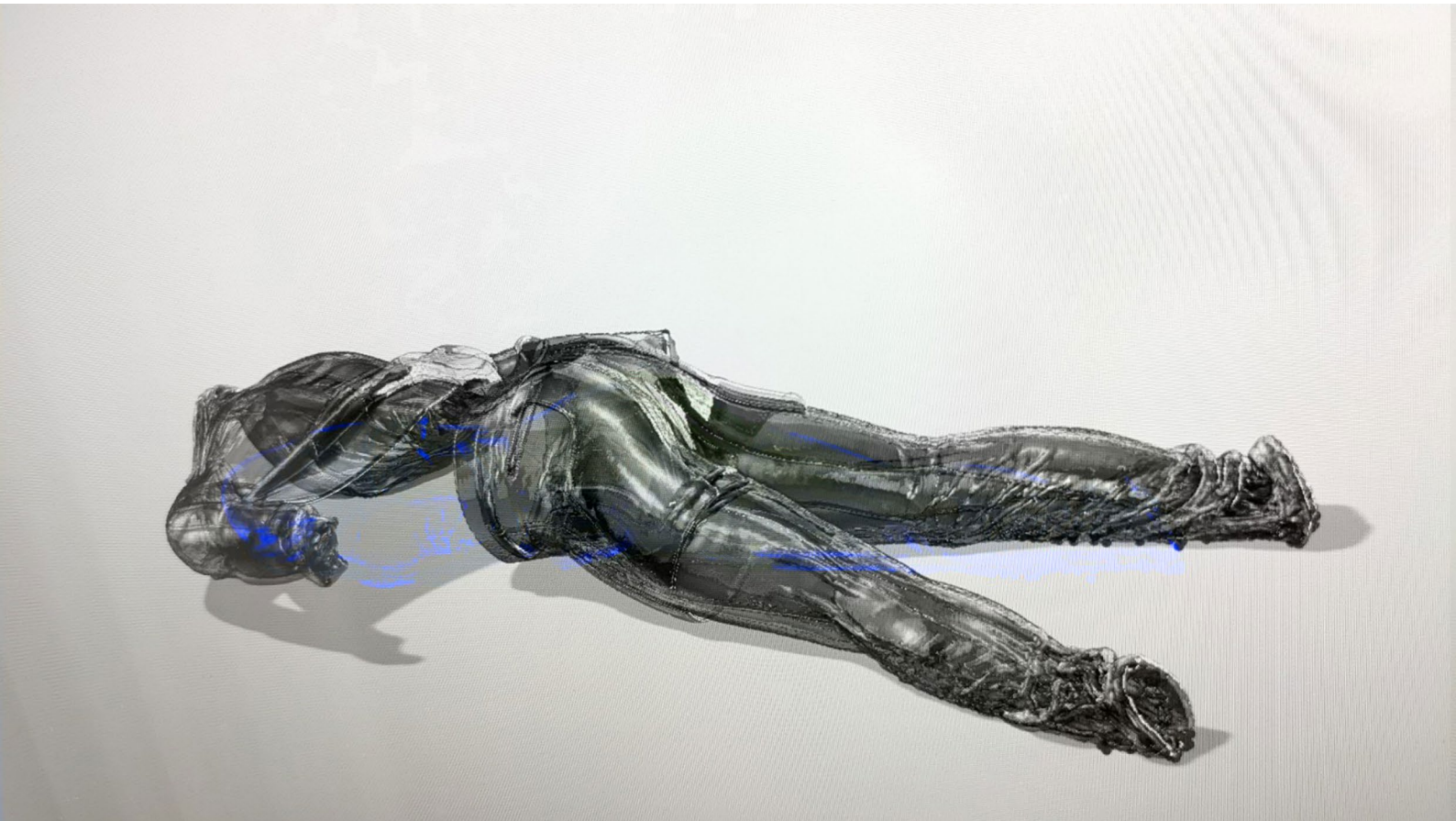


Abb. 11.1

„Perforated smooth
irregular mechanic
notice how I panic
Flat
Don't make a sound
Notice
Take notice
Arhythmic pulses

Corrected, mirrored, shattered, scattered,
in total control of a circuit.

Open mouth, drought, drops of moisture Stains,
a texture, sour, opened wound longing to devour“;

CLO Model, Screenshot 1/2, 2022

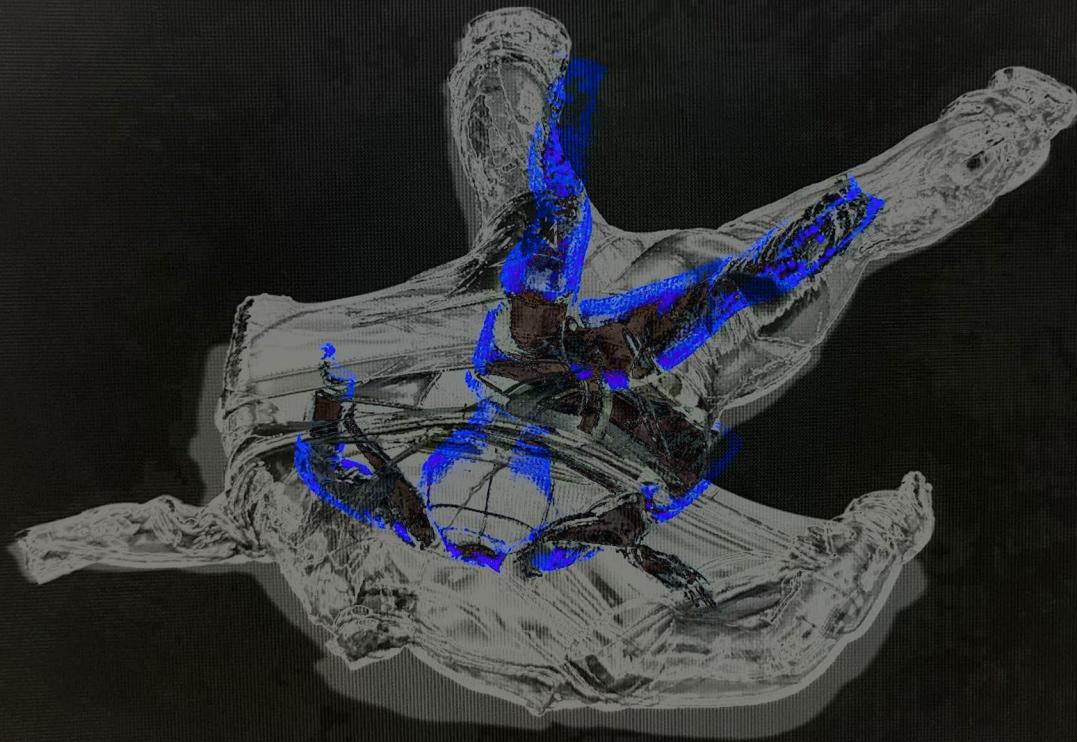


Abb. 11.2

„Contain a Reference, sequence of lines, contained in a vessel, body of Glass. Perforated smooth irregular mechanic notice how I panic Flat Don't make a sound Notice Take notice Arhythmic pulses Corrected, mirrored, shattered, scattered, in total control of a circuit. Open mouth, drought, drops of moisture Stains, a texture, sour, opened wound longing to devour Burst, pinching Deeper, now sinking. Describe this function as a haunting malfunction, that makes doors close on their own, that disappear when I'm done.

Confused pointed coordinates meaning a direction, pointed at the door below your knee, repeat after me, 23 on your bedroom floor where light collects, corrects contours of a body to please an audience at ease on your bedroom floor, exit signs indicate the door, exit the door below your kneecap closing on a note lowercase e maybe this is not my body, pillowy limbs this does not belong to me, staring from the blue light window still life less of a surface give me your eyes I want to take a look at you staring constantly,

CLO Model, Screenshot 2/2, 2022



Abb. 12
„What room are you in right now?
Who else was there with you?
How did you get there, did you know who they
were?
Who else was there with you?“
KI generiertes Bild (Dall-e mini), Prompt:
„backrooms“, 2022

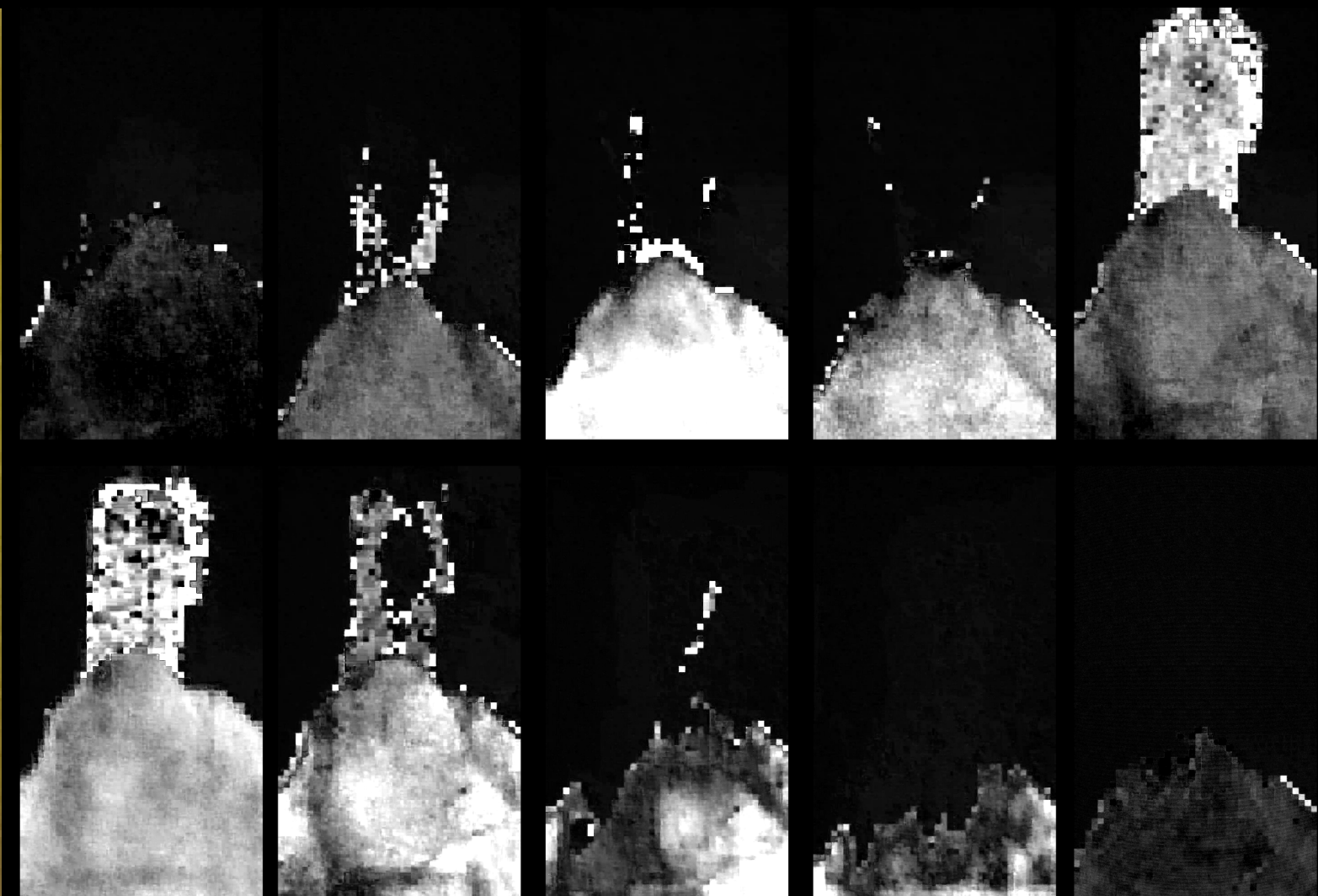


Abb.13
unbekanntes Video,
10 frames, 2021

What happens if your clothes are left alone? They may grow bitter. Their seams may come undone- collapsing under the tension of its form into its empty stomach. It might shape itself. It may maintain parts of what you left it to be. Its buttons will break, holes and cuts swell up like wounds- Wounds deeper than its walls. The surface dries, becoming coarse and brittle. The stains you left will bleed out, they'll oxidize and rust. The openings may grow shut and they will break themselves, just to erase the markings and fingerprints, palpating its exterior- Like an itch they cannot scratch.

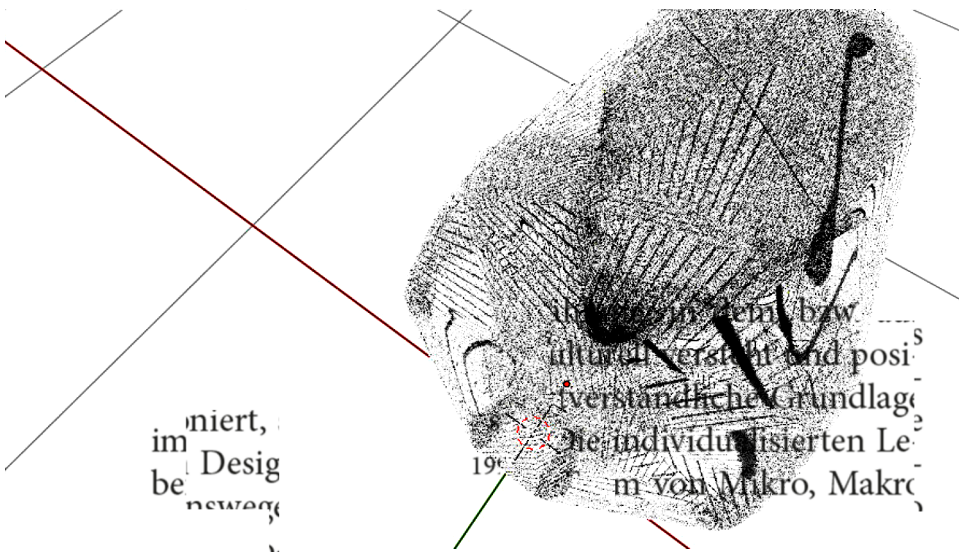


Abb. 14
unbenannt 2, Rendering, screenshot
2024

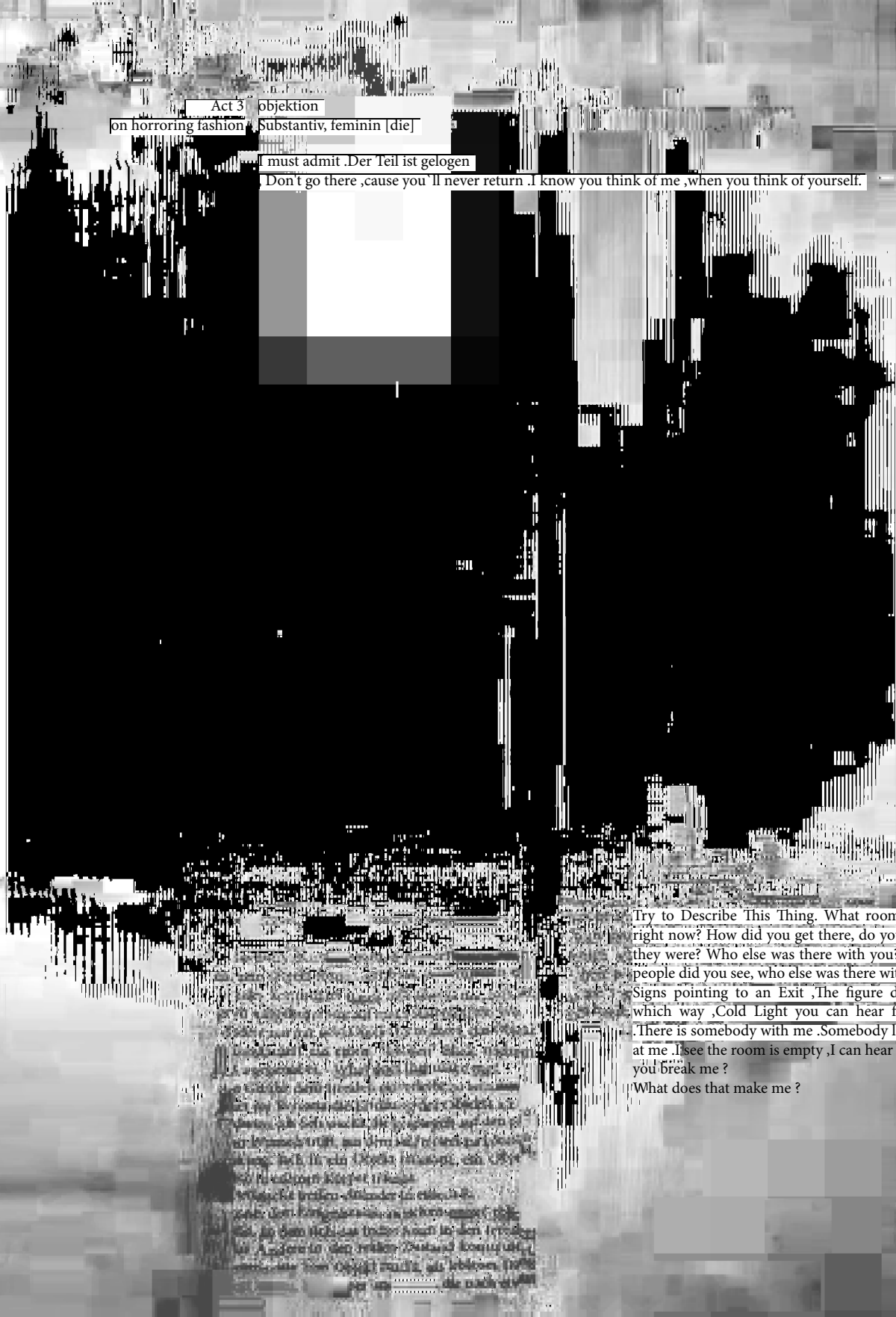
Die Verbildlichung als Erzählung, in dem, bzw. aus dem das Individuum sich kulturell versteht und positioniert, stellt eine fast selbstverständliche Grundlage im Design dar (Welsch, 1990). Die individualisierten Lebenswege und Lifestyles, in Form von Mikro, Makro und Nano-Trends in der Postmoderne, setzen für die Entwicklung und Inszenierung des Designs voraus, eine ganz bestimmte Personengruppe zu adressieren: Die Persona.

Die Verbildlichung als Erzählung, in dem, bzw. aus dem das Individuum sich kulturell versteht und positioniert, stellt eine fast selbstverständliche Grundlage im Design dar (Welsch, 1990). Die individualisierten Lebenswege und Lifestyles, in Form von Mikro, Makro und Nano-Trends in der Postmoderne, setzen für die Entwicklung und Inszenierung des Designs voraus, eine ganz bestimmte Personengruppe zu adressieren: Die Persona.

In der indirekten Annäherung an das Subjekt, adressiert das Design die abgeleitete Persona in seinem idealen Umfeld, codiert in einer emotional aufgeladenen Story, die verdäulich, affirmativ und desiderabel ist. Damit entwirft Design in seiner Verbildlichung/Medialisierung das Objekt als by- Product von Einzelteilen einer (alb-)traumerischen Welt, in dem Subjekt und Objekt verschmelzen. In dieser Phantasie lös(ch)t sich das Subjekt als Individuum durch die Persona ab, geträumt in ein Bild, in einen irrealen Raum, einen irrealen Zustand.

Der verbildlichte Gegenstand (situiert im Realen) wird nebensächlich zum symbolischen Gefühl im irrealen Raum(r), als erhofftes Wiedererlangen eines ursprünglichen Zustandes (Leitner, 2017, 71, 83). Subjekt und Objekt sind nicht länger getrennt, sie sind vereint, in einem gedäch und ausgeführt, nahtlos überzogen (Lee, 2016).

nen irrealen Raum, einer
nd (situiert im Realen)
nbolischen Gefühl im ir



Act 3
on horrifying fashion

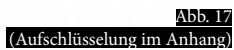
objektion
Substantiv, feminin [die]

must admit .Der Teil ist gelogen

Don't go there ,cause you 'll never return .I know you think of me ,when you think of yourself.

Try to Describe This Thing. What room are you in
right now? How did you get there, do you know who
they were? Who else was there with you? How many
people did you see, who else was there with you?
Signs pointing to an Exit ,The figure does not say
which way ,Cold Light you can hear from behind
.There is somebody with me .Somebody looking right
at me .I see the room is empty ,I can hear it break .will
you break me ?
What does that make me ?

Abb. 15
(Aufschlüsselung im Anhang)



The Horror of Fashion is what I phrase as constant image production of people that don't exist, in rooms they cannot leave (the screen). It is this prosthetic Body in which I construct my self- image within- a void of insignificance beyond the screen I am staring at, constantly, that stares right back at me.

The image production in fashion finds its fulfillment in the creation and actualization of an imagination, occupied by unreal bodies (Personas) while the individual and this „other“ exchange gazes that construct them in the physical reality of one, and the virtual immateriality of the other. A place where the self and the Kosmos become one within an object, embalmed in a Textile as the Object a. And the very room I am standing in, in which the other fills it's void in place of my body, curving limbs into poses, distorting the collective reflection as the Object Zero.

So it is this Space in between real and fake, and the inhumane practice of designing and image making of images that are making me into its hollow object that I am exploring. The horrific Extrapolation of a Matrix beyond the walls of white cubes and Interfaces, where the repetitions stack right up to the ceiling.

Damit möchte ich diesen Abriss einer Horror-Theorie der Mode (-bilder) auf drei Ebenen schließen.

Zum ersten: Das Irreale als Fleck/Erosion, nach Kairo/Pulse (Kurosawa 2001): Das Kleidungsstück als Rest, Oberfläche eines eingebrannten Nachbilds

Zweitens: Der Raum als Vakuum, nach Skinamarink (Ball 2022): Der Catwalk als magischer Kreis (Thacker 2020, 84), der White Cube als Ereignisraum, steriler Inkubator.

Und drittens: Der Andere als Ort nach Halloween (Carpenter 1978): Das Model als Puppe, der Körper als Prothese.

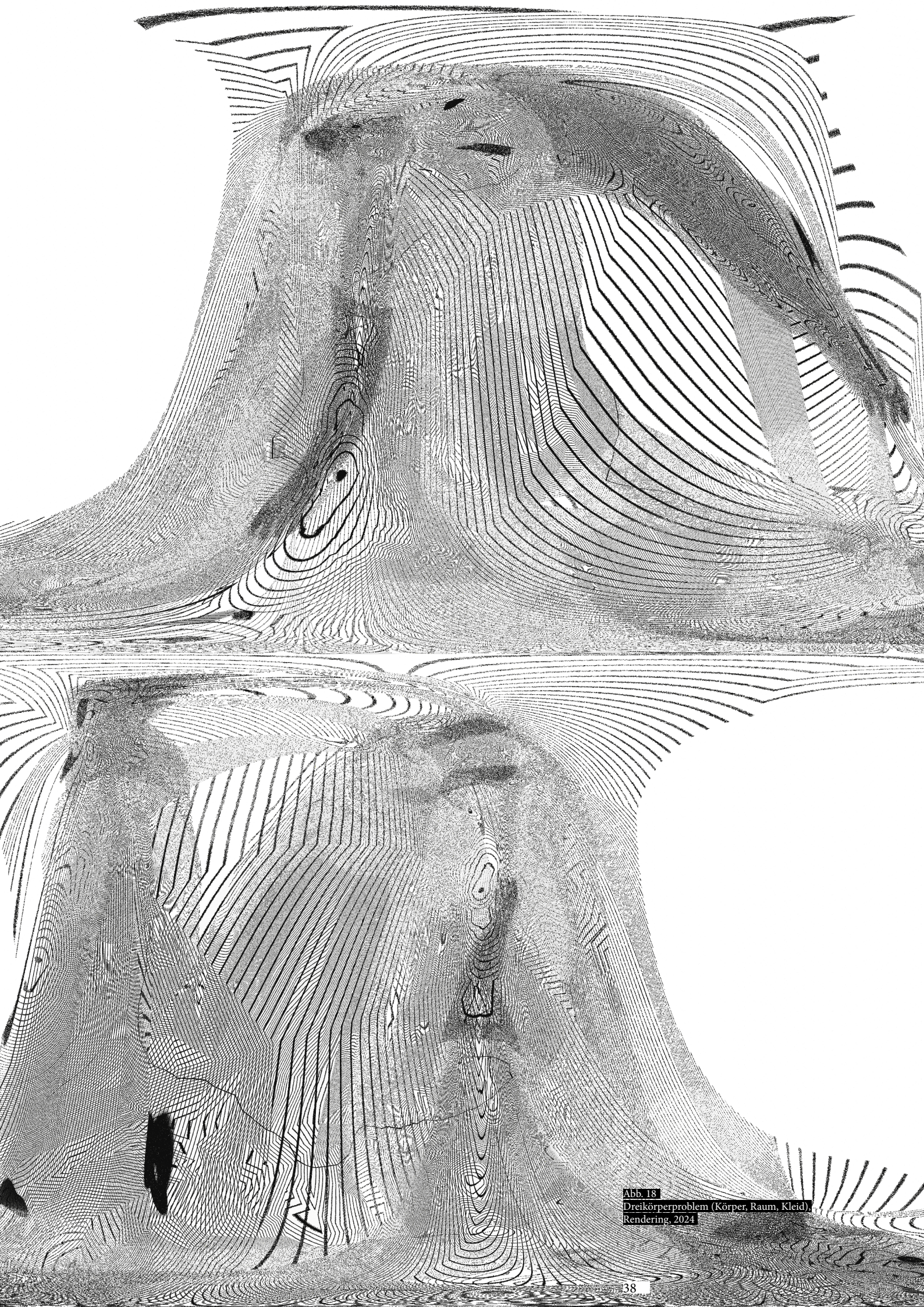


Abb. 18
Dreikörperproblem (Körper, Raum, Kleid),
Rendering, 2024

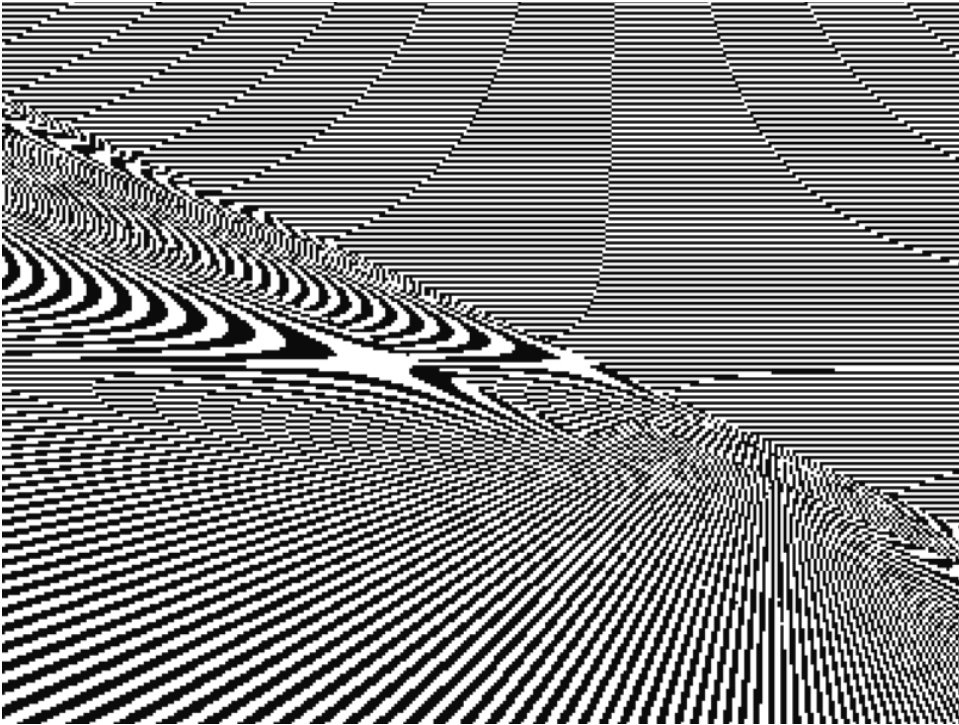


Abb. 19
JODI, „untitled- game“, 1998-2002

Und schließlich: zum Narrativ
Gegenüber dem Storytelling, dem „additiven“ Prozess, als separate Anreihung von Daten und Einzelteilen (Han 2023, 39), arbeitete ich hier, wie bereits angeführt, mit dem Begriff Horror als Narrativ. Das Narrativ als Worldbuilding.

Wie auch die Philosophie eine erzählerische Form darstellt (Han 2023, 79), ist mein Philosophieren über das Verborgene, das immaterielle Andere der Bilder, über die Mechanismen des Horrors, eine Narration, die durch das Worldbuilding, Prozesse und Stilisierungen hervorbringt.

Und damit, von der Erzählung, zur Erschaffung lebendiger Bild-Welten.

Mit diesem Ansatz orientiere ich mich an Strategien in der Spielentwicklung. Zum einen als Mystifizierung einer verschlossenen Welt, die sich dem gläsernen Blick entzieht (Kitty Horrorshow 2020, „Haunted cities vol.4: Tenement, Lethargy Hill“, 2016, „Anatomy“), zum anderen in der Entmystifizierung, das „No-clipping“ (Backrooms), hinter den inneren Mechanismus der Welt, auf weiß-schwarze Statik flacher Wände, außerhalb des Kartons, mit den Innereien der Blackbox mir zu Füßen (Jodi 1999, „SOD“, 1998-2002, „untitled- game“)

Letzterem zum Nachbild benutzt diese Arbeit hier Horror als eine Un-building Strategie auf theoretischer Ebene, als Abbau von Grenzen zu fast selbstverständlichen Ästhetisierungen und internalisierten Bild- Mechanismen in der konstanten Produktion von Modebildern. Darüber erschließe ich mir in Überleitung an die künstlerische Arbeit eine textuelle Ebene zur Erzeugung Ersterem: Abbau und Rekonstruktion einer Matrix- Das Bild in der Mode als mystifizierter Ereignisraum.

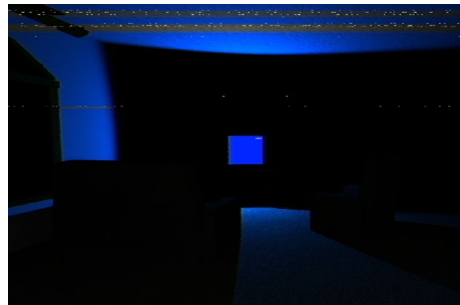


Abb. 20
Kittyhorrorshow, „Anatomy“, 2016

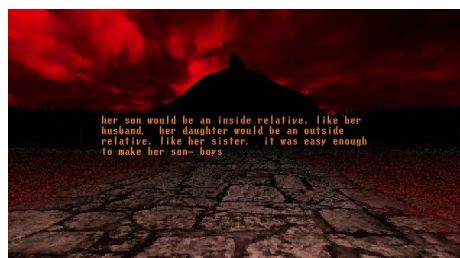


Abb. 21
Kittyhorrorshow, „Lethargy Hill“ (Haunted Cities Vol. 4), 2020

Über die Aufarbeitung einer Theorie der Mode, über den Horror als philosophisches Prinzip, widmet sich die Arbeit indirekt der Erzeugung von eigenständigen Bildern. Dabei eröffnet die Verschriftlichung meiner Spekulationen einen gedanklichen Raum, dessen Grenzen zum Realen diffus zwischen Narration und Analyse wechseln.

Die Kontemplation, als Beschreiben und Suchen in Bildern eines Traums, dient mir dabei als Skizze und Grundlage für Experimente zur materiellen Umsetzung von Figuren, bzw. Körpern, Oberflächen und Räumen.

Wiederkehrende Motive, wie Prothese, Bildschirm, Projektion führen zur Entwicklung von Texturen als analoger Mimikry digitaler, bzw. synthetischer Ästhetiken, vermischt und verdaut in der schriftlichen Ausarbeitung. Körnige Bilder (Noise-Rendering-Analogfilm), flimmernde Bildschirme, Puppen und Dummies (analoge und digital) fließen in Form visueller Effekte, wie Lentikularbilder oder dem Moirée-Effekt, in Techniken von Papier bis Strick, Faltungen bis Projektionen digitaler Animationen, in überlagerte, chimärische Texturen. Die echte Fälschung, synthetisiert als Realbild- Körper.

Das Raum-Motiv vereint die Spaltung Körper-Kleid-Raum, über die Textur, bzw. Oberfläche und formuliert darin das Kleidungsstück als Überbrückung von Raum und Körper, fasst sie in ein räumliches Objekt zusammen. Praktisch über die vierte Ebene der Bildprojektion, als immaterielle Oberfläche, oder über die Schnittkonstruktion, in der Körperteile und Raum, bzw. Raumelemente ineinander fließen.

Die Entwürfe entsprechen damit einem hyperbolischen Raumkonzept, indem sie ihm entweder entnommen sind, als Abriss einer Welt, oder ihn physisch versuchen zu imitieren, womit die Arbeit vom verdinglichten Kleidungsstück zur Installation wechselt.

In der Entwicklungsphase teile ich diese Räume, Räume als Welten, in unterkategorien auf, die die Begriffe Inversion (Umkehrung/Spiegelung/Gegenüberstellung), Schatten (als Fleck an der Wand) und "Empty" (als Hülle, als Rest) erkunden. Der Körper ist darin ein Nebenprodukt und prothetisches Gefäß des Anderen, eingebettet in einen Raum, der stetig Echt und Unecht miteinander verhandelt- der exemplifizierte Ereignisraum zwischen Objekten, a und Null, Individuum und dem (irrealen) Ortlosen, Körperlosen, Augenlosen Anderen.

Mit Verweis auf das einleitende Zitat von Fritz Riemann und Sartres "der Ekel" im Hinterkopf, versucht diese Arbeit den grassierenden Wall lärmend lähmender Bild-Beschallung zu dechiffrieren und zu rekonstruieren, ein Extrahieren und Extrapolieren von Augenblicken mit Blick auf undichte Bildschirme unter dem öligen Abdruck an stelle meines Daumens.

Körper, Kleid, Raum(r) im Raum(R), gleichzeitig sichtbar, räumlich, und doch nur oberflächlich und flach. In diesem Zusammenspiel sehe ich das Erzeugnis eines Anderen. Ein verdauter Rest, weder Körper noch Mensch. Ein Starren aus einer Ecke heraus, das mich alleine lässt mit

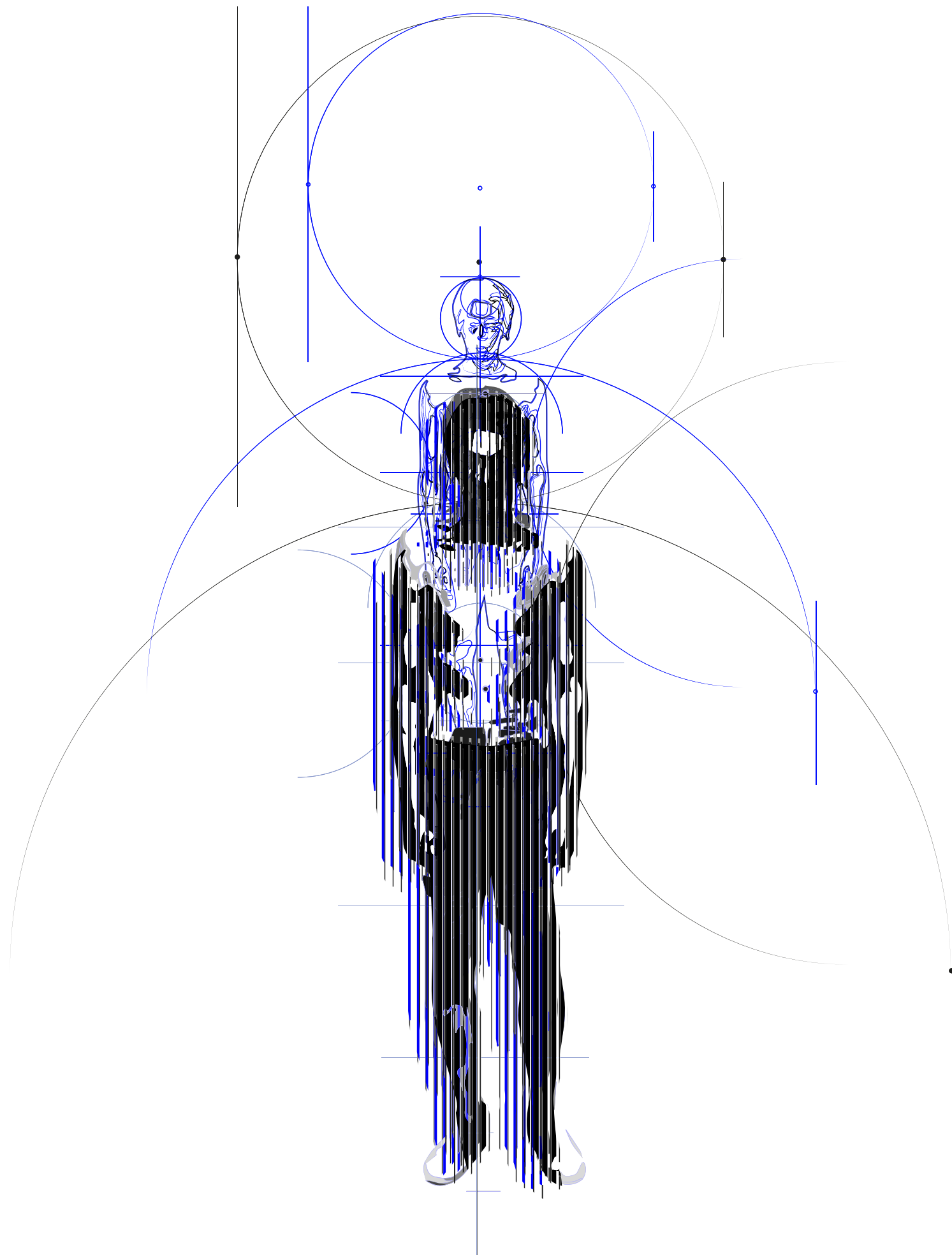
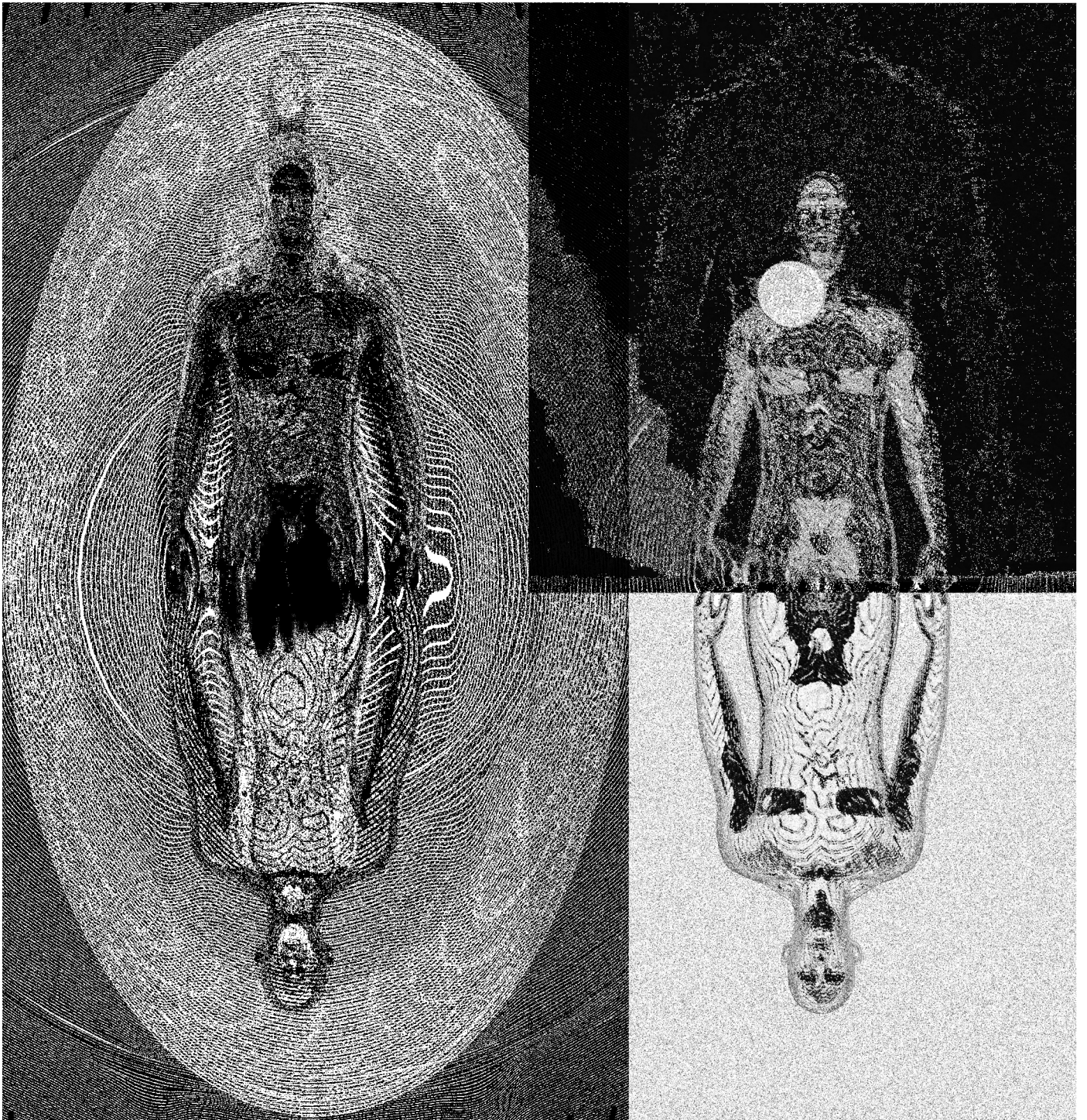
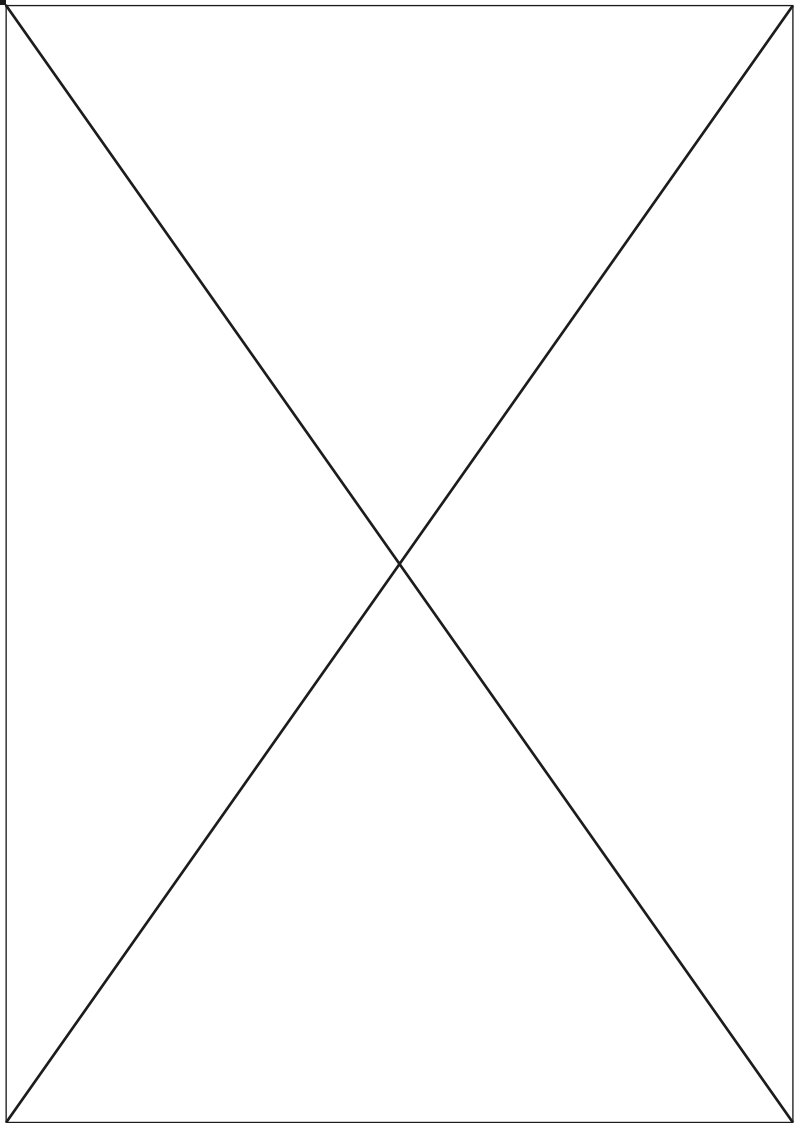


Abb. 22





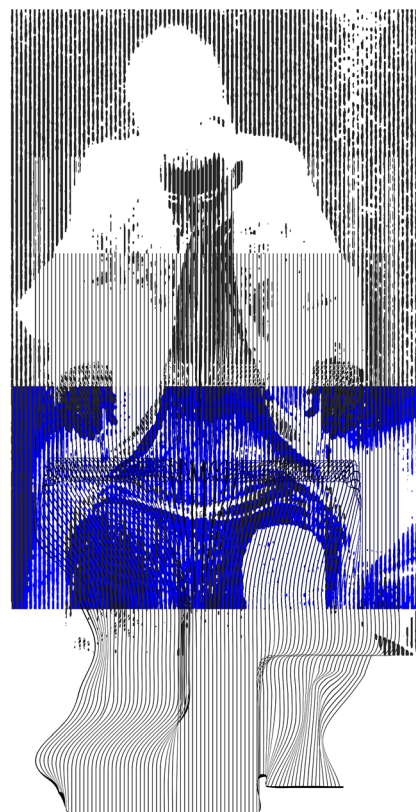
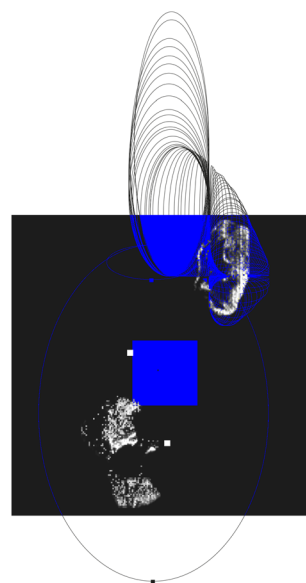
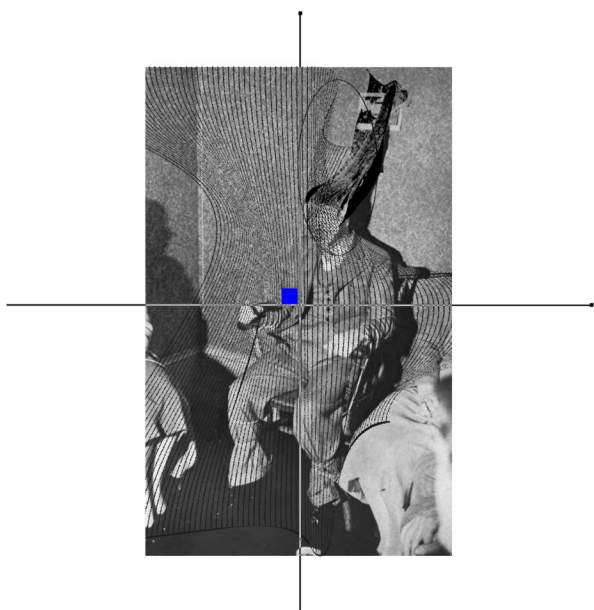


Abb. 24

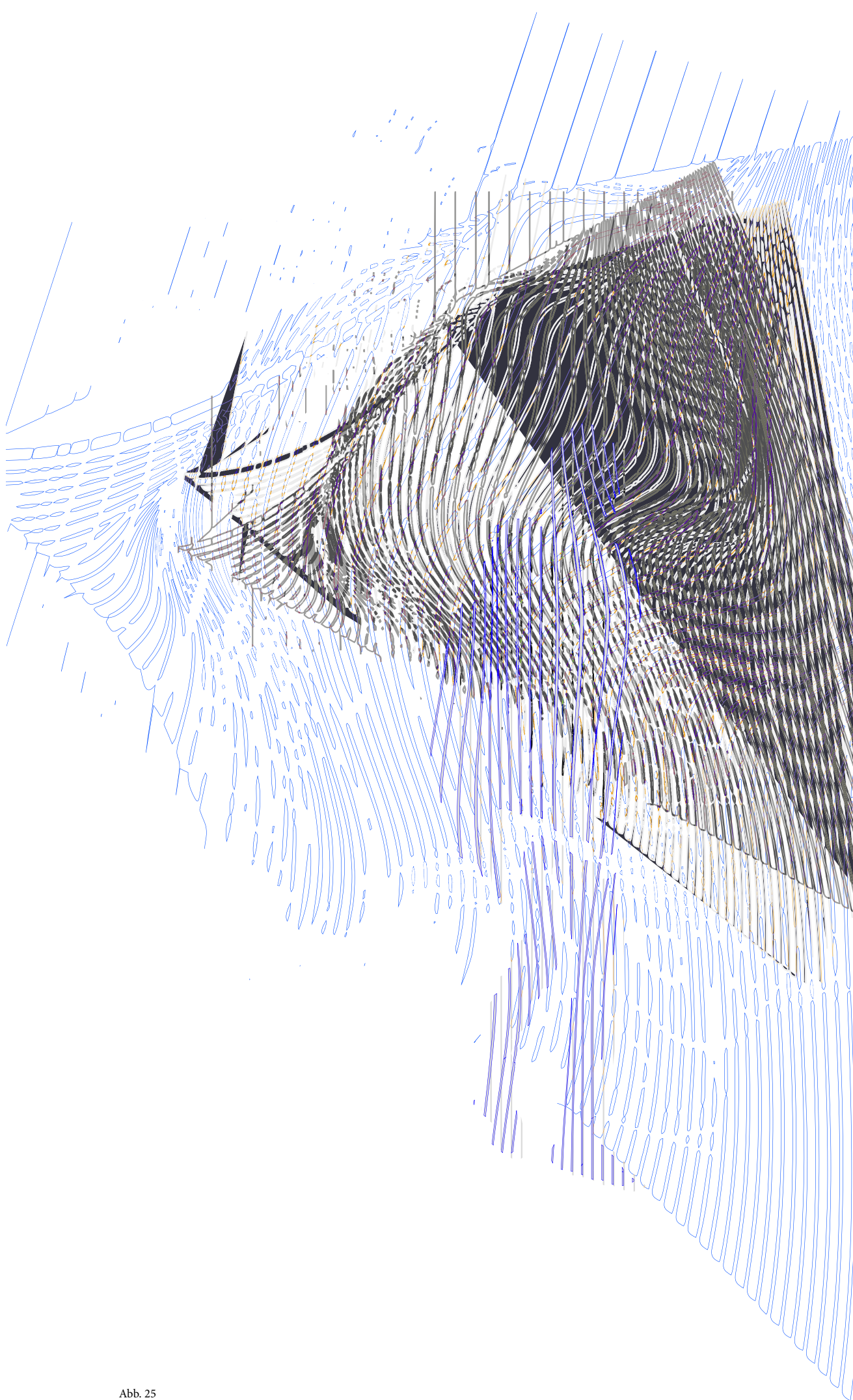


Abb. 25

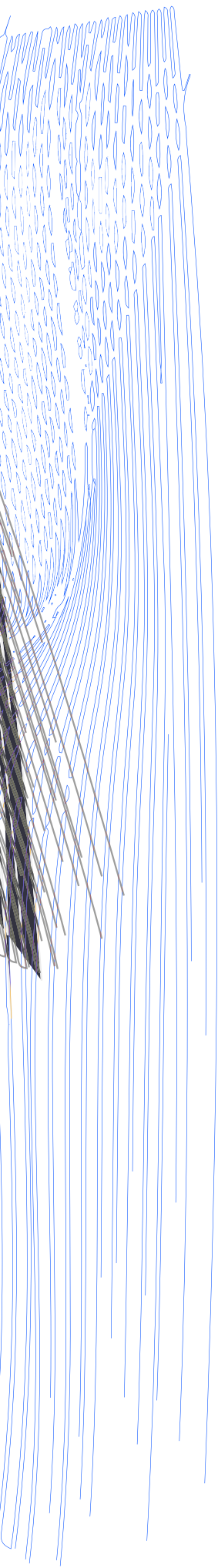
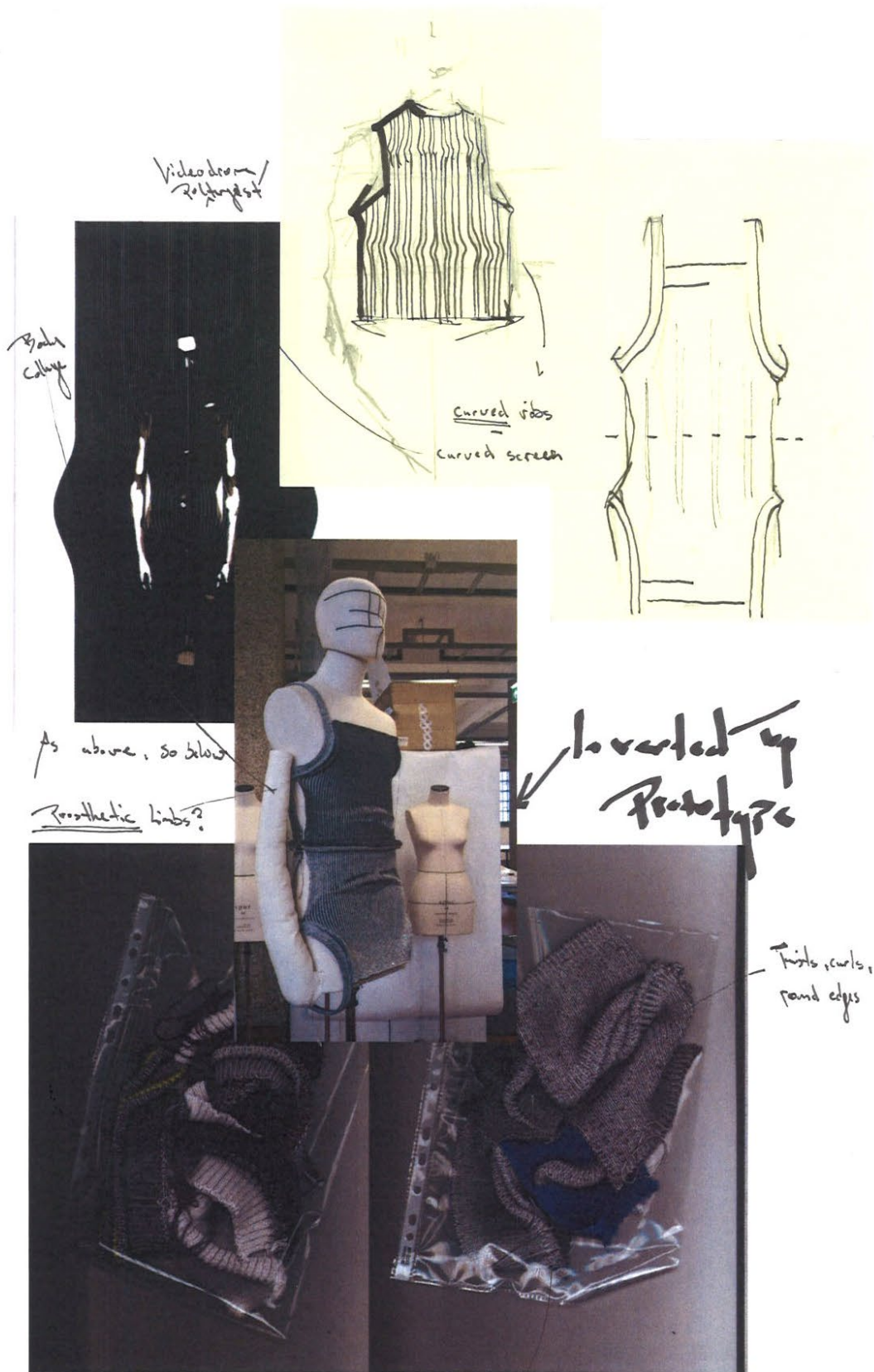




Abb. 26











● Gaussian Splatting
(with Polycam)





„ribbed curl“ (Developed Technique)



Abb. 32





Abb. 33



Abb. 34



● Shadow-Illusion Knit, Developed with Nina Dorfer
on the Stoll CMS 822, 10 Gauge





Abb. 37

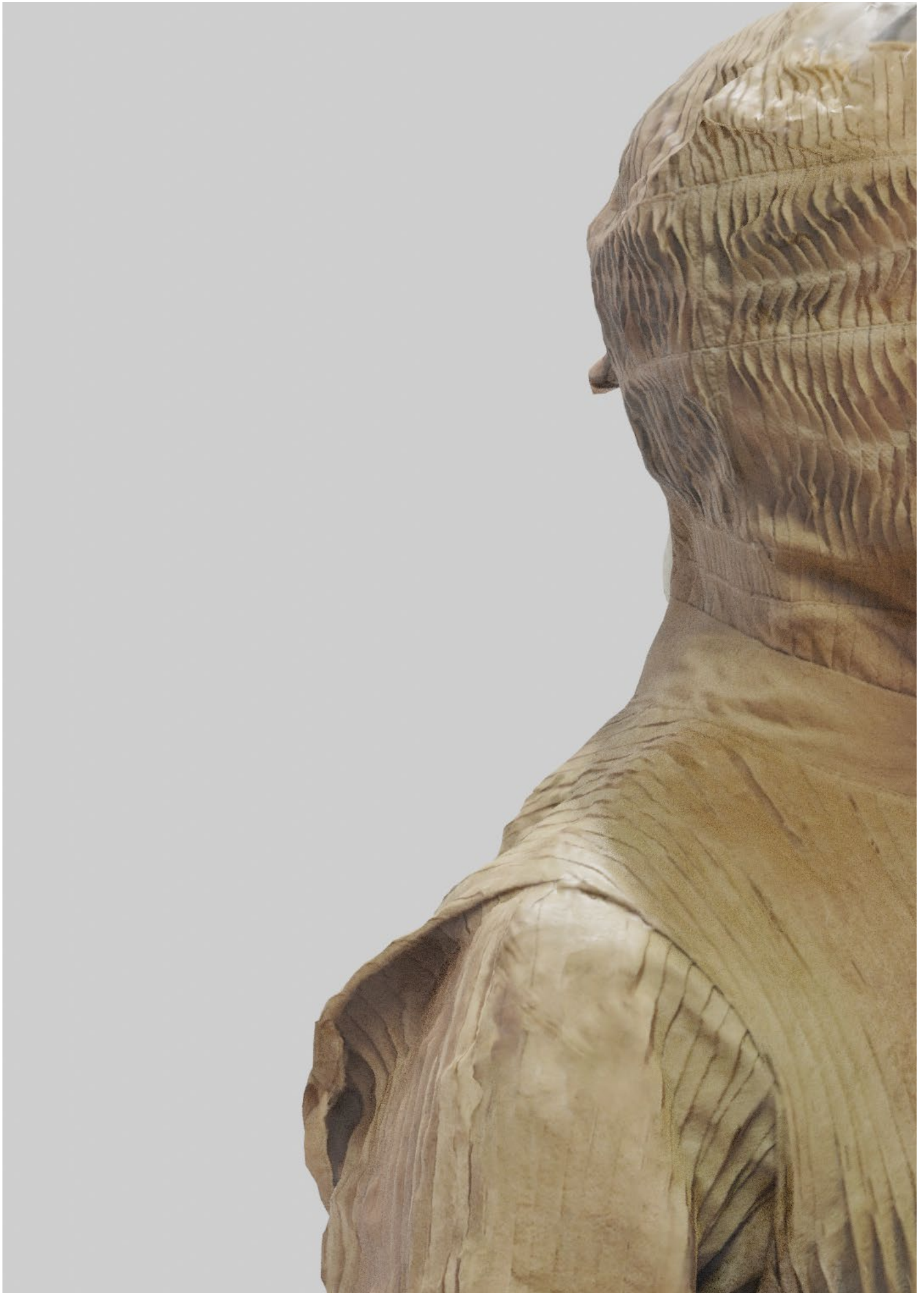




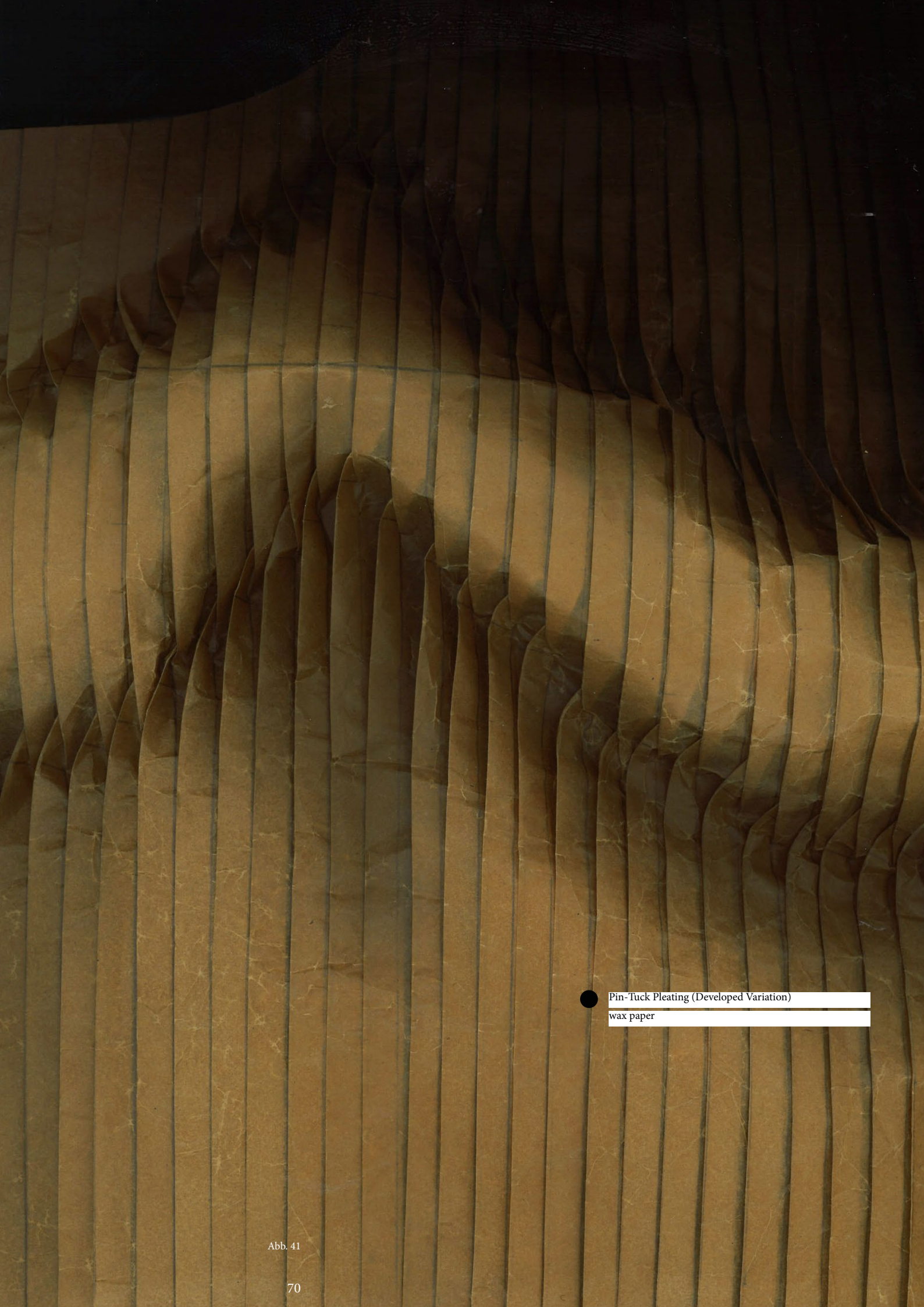
Abb. 38



Abb. 39



Abb. 40



Pin-Tuck Pleating (Developed Variation)
wax paper





Abb. 43



● Pin- Tuck Pleating
waxed gardening-fleece





Abb. 46



Pin- Tuck- Knit (Reversed)



Abb. 47





3D- Ribb (Developed Knife-PLeat-Variation)
with „S“- Curve

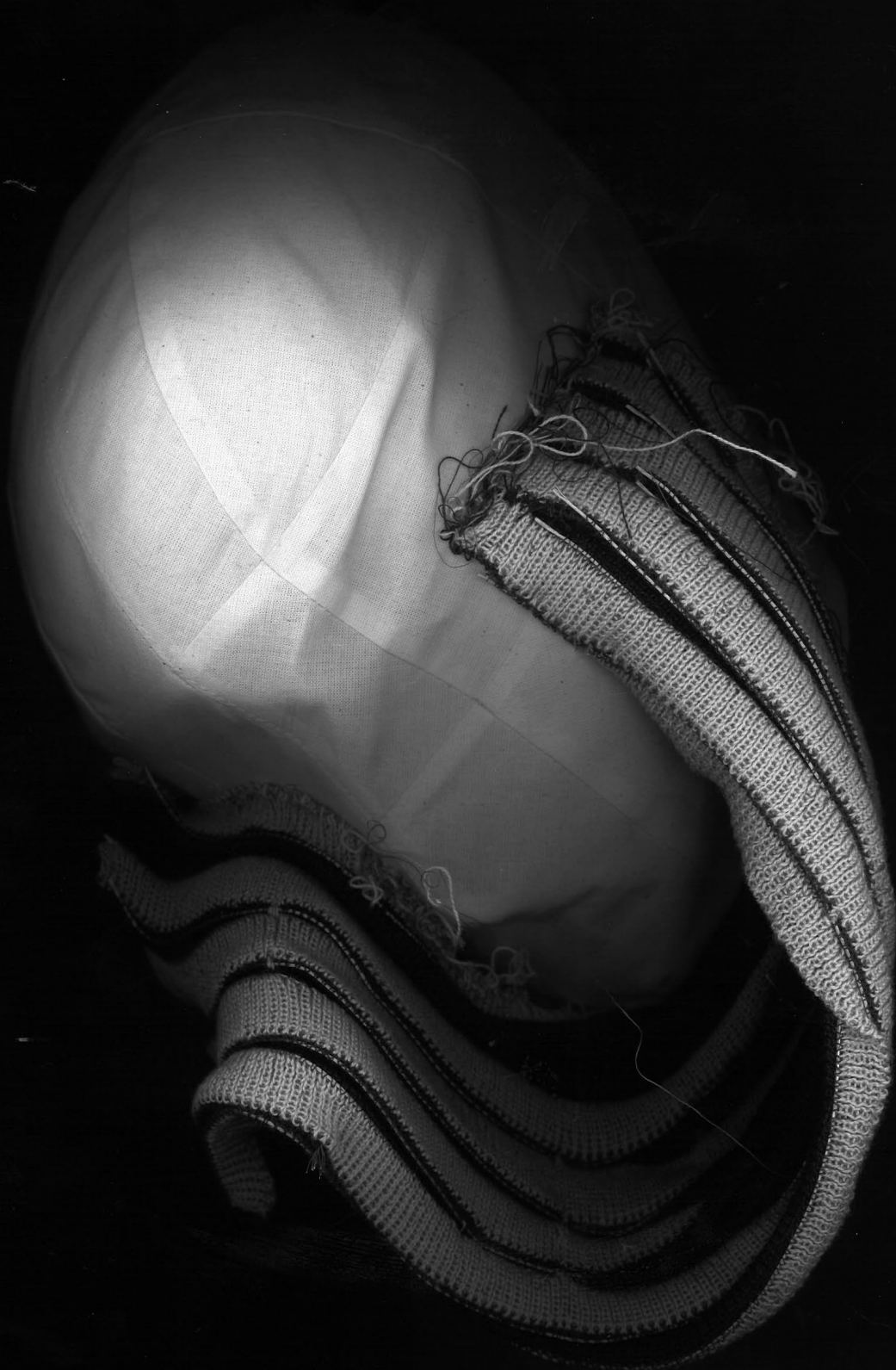
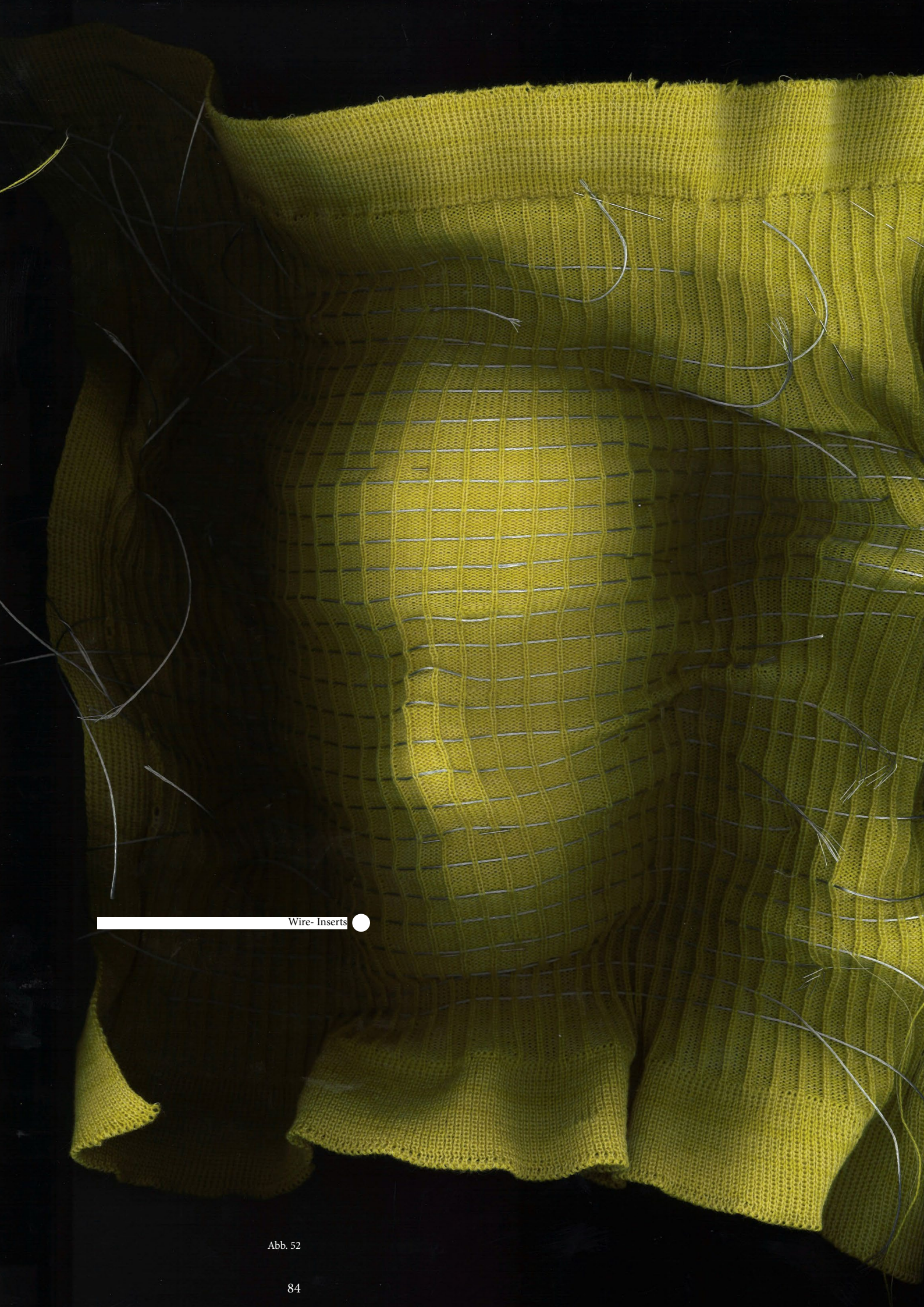


Abb. 50





Wire- Inserts











Abb. 57.1



Abb. 57.2

ich wollte noch danke sagen,

Danke an jede einzelne Person, die mich in diesem Albtraum unterstützt hat.

Antonia, in meinen Augen die Nummer 1. Nina, für die Raucherpausen und Hao für die stille Gesellschaft im Atelier (shoutout an Hapu, der beste Hund der Welt).

Besonderer Dank an Karin, für deine Betreuung und Unterstützung und vor Allem dafür, dass du an diese Arbeit geglaubt hast, wenn ich mich verlaufen habe. Ich werde unseren Austausch vermissen. Danke für all deinen Input und Interesse, das bedeutet mir viel.

Ich wollte auch noch Danke sagen, an jeden Lehrer und jede Lehrerin, die diese Arbeit ermöglicht haben. Nina, Eva, Sander, Christina, Melitta und Mihau, Frau Luppi-Werner, tausend Dank.

Und Danke an Lena, Chris, Viktoria, Danke an Liz, an Patrick und Caro, ich vermisse euch. Danke an Paul, dass du mir immer noch zuhörst, wenn ich wirres Zeug über Horrorfilme und das Internet rede, und mich sogar verstehst.

Danke Mama, danke Stefan, ich weiß es war nicht leicht, ich bin euch so unendlich dankbar.

Und danke Nico, dafür, dass du mir meinen ersten Horrorfilm im Alter von 10 Jahren gezeigt hast. Halloween H20. Ohne dich gäbe es das hier nicht.

xx

I am the world's biggest paving slab, so watch your fucking feet.

You should see my armoury,
You should walk all over me.

-english teacher

Literaturverzeichnis

- Arvanitidou, Zoi und Maria Gasouka. 2013. Fashion, Gender and Social Identity. London: First Fashion Colloquia (<https://s3.amazonaws.com/arena-attachments/2375001/ebf2ddfd92180da878cf497f70be00d.pdf?1530425872>, zuletzt besucht am 05.04.2024)
- Erlhoff, Michael. 2021. Im Schatten von Design. Zur dunklen Seite der Gestaltung. Basel: Birkhäuser Verlag
- Fischer, Hans Rudi. 1999. Zwischen Individuum und Individuum: Vom Wandel der Beziehungen in individualistischen Zeiten. In: Individuum und System: Für Helm Stierlin, herausgegeben von Hans Rudi Fischer und Gunthard Weber, 172-183. Frankfurt am Main: 1999
- Freud, Sigmund. 1974. Das Unbehagen in der Kultur. in: Fragen der Gesellschaft: Ursprünge der Religion, Sigmund Freud, 197-270. Frankfurt am Main: S. Fischer Verlag
- Han, Byung-Chul. 2023. Die Krise der Narration. Berlin: Matthes und Seitz Verlag
- Illger, Daniel. 2021. Kosmische Angst. Berlin: Matthes und Seitz Verlag
- Kain, Phillip J.. 2007. Nietzsche: Eternal Recurrence and the Horror of Existence. In: Journal of Nietzsche Studie 33, 49-63. Penn State University Press
(<https://scholarcommons.scu.edu/phi/55/>, zuletzt besucht am 05.04.2024)
- Lacan, Jacques. 1962-1963. Die Angst: Das Seminar, Buch X. Übers. Hans-Dieter Gondek. Wien: Turia + Kant, 2009
- Lee, Yeseung. 2016. Seamlessness: Making and (un)knowing in Fashion Practice. Chicago: The University of Chicago Press
- Leitner, Florian. 2017. Medienhorror: Mediale Angst im Film. Paderborn: Wilhelm Fink Verlag
- Noller, Jörg. 2018. Theorien des Bösen: zur Einführung. 2. Auflage. Hamburg: Junius Verlag
- Riemann, Fritz. 1961. Grundformen der Angst: eine Tiefenpsychologie Studie. 35. Auflage, 2005. München: Reinhardt Verlag
- Reuter, Ingo. 2020. Weltuntergänge: Vom Sinn der Endzeit- Erzählungen. Ditzingen: Reclam Verlag
- Sartre, Jean-Paul. 1982. Der Ekel. 57. Auflage, 2015. Hamburg: Rowohlt Verlag
- Steyerl, Hito. 2009. In Defense of the poor Image. In: e-flux Journal, Issue #10
(<https://www.e-flux.com/journal/10/61362/in-defense-of-the-poor-image/>, zuletzt besucht am 05.04.24)
- Thacker, Eugene. 2017. Im Staub dieses Planeten: Horror der Philosophie. Berlin: Matthes und Seitz Verlag
- Thun-Hohenstein, Felicitas. 2016. Überlegungen zu den Begriffen Performanz, Performativität und Performance in der bildenden Kunst. In: Critical Studies: Kultur- und Sozialtheorie im Kunstfeld, 291-301. Herausgegeben von Elke Gaugele und Jens Kastner. Wien: Springer VS
- Voss, Christiane. 2006. Zur Konstitution der Phänomenalität cinematografischer Illusion. In: Sonderforschungsbereich 626 (Hg.), Ästhetische Erfahrung: Gegenstände, Konzepte, Geschichtlichkeit. Absatz 42. http://www.sfb626.de/veroeffentlichungen/online/aesth_erfahrung/aufsaeetze/voss1.pdf, zuletzt besucht am 05.04.24
- Welsch, Wolfgang. 1990. Ästhetisches Denken. 8. Auflage. Ditzingen: Reclam Verlag
- Zichy, Michael. 2021. Die Macht der Menschenbilder: Wie wir andere wahrnehmen. Ditzingen: Reclam Verlag
- Zupančič, Alenka. 2018. "The Apocalypse is (Still) Disappointing." *S: Journal of the Circle for Lacanian Ideology Critique*, Vol. 11: 16-30
(https://terada.ca/discourse/wp-content/uploads/2019/10/zupancic_Apocolypse.pdf, zuletzt besucht am 04.06.2024)

Filmografie

- Ball, Kyle Edward, Director. 2022. Skinamarink. Mutiny Pictures, ERO Picture Company. 100min
- Bertino, Bryan, Director. 2008. The Strangers. Rogue Pictures, Intrepid Pictures, Vertigo Entertainment. 86 min
- Carpenter, John, Director. 1978. Halloween. Compass International Pictures, Falcon international Productions. 91 min
- Garland, Alex, Director. 2014. Ex Machina. A24, Universal Pictures, Film4. 108 min
- Kister, Alex. 2021. The Mandela Catalogue Vol.1. Youtube Video, 15:09.
(zuletzt geöffnet am 31.05.24: <https://www.youtube.com/watch?v=C8d12w6pMos>)
- Kurosawa, Kiyoshi, Director. 2011. Pulse (orig. Kairo). Prod.: Shun Shimizu, Atsuyuki Shimoda, Ken Inoue, Seiji Okuda. 114min
- Prigent, Loic. 2024. Manfred Thierry Mugler: Sa dernière Interviue! L'histoire de sa vie!. Youtube Video, 1:14:39.
(zuletzt geöffnet am 31.05.24: https://www.youtube.com/watch?v=Bux_bdhbvnI&t=1023s)
- Perkins, Oz, Direktor. 2016. I am the pretty thing that lives in the house. Netflix. 87 min
- Pixels, Kane. 2022. The Backrooms (Found Footage). Youtube Video, 9:13.
(zuletzt geöffnet am 31.05.24: <https://www.youtube.com/watch?v=H4dGpz6cnHo&t=268s>)
- Ratz, Mutant. 2020. Lethargy Hill - kitty horrorshow - gameplay - silent playthrough. Youtube Video, 14:39.
(zuletzt geöffnet am 31.05.24: <https://www.youtube.com/watch?v=qdyVDnle6fg>)
- Robitel, Adam, Director. 2014. The Taking of Deborah Logan. Bad Hat Harry Productions. 90min

Abbildungsverzeichnis

- Abb. 1: Schneider, Gregor. schlafen, Totes Haus Ur, Rheydt. 1988
(<https://www.artnet.com/artists/gregor-schneider/schlafen-totes-haus-ur-rheydt-uMls74bdFpZnKc3LciSKtQ2>, zuletzt besucht am 01.06.24)
- Abb. 2: Alberti, Toni. Notes on nothing (1-3). 2024
- Abb. 3: Alberti, Toni. Untitled Rendering. 2023
- Abb. 4: Alberti, Toni. This room's a soul. 2023
- Abb. 5: Alberti, Toni. Untitled Rendering. 2024
- Abb. 6: Alberti, Toni. Doves in flight. 2022
- Abb. 7: Alberti, Toni. Muppet Face. 2022

Abb. 8: Alberti, Toni. „Ein Raum. Ich stelle mir vor darin zu leben, Ich stelle Mich mir vor, existierend, außerstande zu leben und ein rechteckiger 4k Bildschirm, der kodierte Signale in Pixelblöcke aufbricht. Sender und Empfänger, Receiver, Aufnahme und Abspielgerät wirrer Signale außerhalb des Circuits, die Administrative Instanz des Designers. Das Echte sendet konstant, dreht im Wind, Wellen im Pool aus Geschmack und Geschmackloser Chlor Flecken am Beckenrand. Lebendige Materie, elektrisiert, alternd, verjüngt, knorpelig und wulstig, glatte Kanten, harte Schnitte, raue Handoberflächen, die Hosensäume geraderücken. Gelebt, lebendig, aufgeladen, (zurück-) gelassen, ein wirrer Haufen Mensch, Träume, Wünsche und Hoffnungen, wie ein Bild im Bild, eingebrannte Erinnerungen von Selbst und außen. Als Medialer Kreislauf nimmt die konstante Reduktion dieser Bilder ihren Lauf ins Lauflose, ein hochauflösender Moment von Bewegung, spontan, verwackelt, rechts auf dem Gehweg, ein Teenager im Alter von 14. Ein T-shirt und die Worte (redacted) .Bruch, brechen wir, ein Bild, in der Bewegung, auf dem Bildschirm vor mir, weiß hinterlegt, der Schriftzug aufgeteilt in raster, exportiert, mastiziert, erfinderische Infusionen von Leben, Frankenstein winkt zum Abschied, dokumentiert, archiviert, reproduziert, befreit von Bewegungsunschärfe, in 70 frames per second, der Teenager nun unkenntlich, 22, unsterblich, unbeweglich, im Bild, in einem Raum abseits des Gehwegs, unbegehbare Kleiderschränke, ausgeleuchtet bis auf den letzten Zentimeter, 4x4, teilnahmslose Zellteilung, demokratisch distributiv, diluted, executed, excess left on the cutting room floor. pixel für pixel fressen sich hinter den Bildrand, annehmbare Abnahme. Das Bild vom Teenager weicht dem einer Chimäre, still und tot, bewegungslos, bis sich ihr jemand erbarmt und zum Tanzen bringt, sie belebt, ausgefüllt. Diese Fläche, gezüchtet aus Bildschirm Resten und einer kollektiven Erinnerung an Bordsteinkanten und Kaufhäusern, ist farblos, glänzend und durchsichtig. Diese Fläche, wie sie über sich stolpert, sich wiederholt und knittert, bricht, und wie Risse im Papier sich über Gliedmaßen strecken.“. 2024.

Abb. 9: Alberti, Toni. Ohne Titel, KI-generiertes Bild (Dall-e mini, Prompt: „Mannequins in Backrooms“). 2022

Abb. 10: Alberti, Toni. To be swallowed by a surface. 2024

Abb. 11: Alberti, Toni. Perforated smooth (1-2). 2022

Abb. 12: Alberti, Toni. What room are you in right now?, KI generiertes Bild (Dall-e mini, Prompt: „backrooms“). 2022

Abb. 13: Alberti, Toni. unbekanntes Video. 2021

Abb. 14: Alberti, Toni unbekannt 2. 2024

Abb. 15: Alberti, Toni. „Wie in der Theorie über den Horror aufgeführt, suche ich im Erkennen des Anderen im Bild, einen Blick aus dem Bildschirm, der mein Starren kreuzt, und damit aus dem blickenden Individuum ein Angeblicktes entwirft. Sowie das Individuum im Bild, der Oberfläche des Anderen, sein Objekt formuliert, bzw. das Auge im Bild ein irreales konstruiert (Lacan 1987, zitiert in Han, 2023, 69), frage ich umgekehrt worauf mein Starren trifft; Wenn das Andere aus mir sein Objekt formuliert, das Objekt Null, konstruiert aus einem „flachen“ Blick, meinem Objekt a gegenüber, - What does that make me? In dem Gefühl, dem Irrealen einverleibt zu sein, materialisiert die Persona die Erfüllung des Objekts a zum Individuum, als Sehnsucht, die gespiegelt auf den projizierten Wunsch trifft, aus dem Bild treten zu können- Abspaltung, sich in ein Objekt träumen, ein Objekt, dass sich in meinen Körper träumt. Diese Wünsche treffen einander in einem Raum(r) als Grauzone, dem Ereignisraum zwischen Auge(-nblick) und Bild, in dem sich das Individuum in den Irrealen und das Andere in den realen Zustand konstruiert, sich gegenseitig zum Objekt macht, als lebloses Ding in einem Raum, als Körper und Hand, die nach etwas greifen kann.“. 2024

Abb. 16: Alberti, Toni. „“The Archetypes of ultra-femininity, la miss est fatale” (Prigent 2024, 21:52)

The Mugler Woman: animalisch, otherworldly. Die personifizierte Idee eines Menschen, Trip down to the Uncanny Valley. Menschenähnliche Imitation, Bewegungsabläufe, Posen, gefälschte Anatomie (“sublime proportions”), fehlerlos beleuchtet, untermalt von Musik, wie ein Echo in einer Vakuumglocke. Eine Frau, die kein Alter hat, ungeborener Mensch, der gelernt hat, auf Linien zu blanchieren, Markierungen am Boden, höre auf das Signal und beginne zu existieren. Apathisch, wie ein Tier zieht es seine Runden, Deer in Headlights, noch ungebrauchte Augen erahnen Konturen jenseits der Bild(-schirm)ränder. Zurück hinter die Bühne, verschwinde, lass ein Bild von dir da, Ich lege es zu den anderen. Das Selbstbild, aufrechterhalten von nahezu unechten Körpern, wie aus Wachs, in einem gebauten Raum, verwachsen und verklebt zu einem Bild auf Bühnen, Backdrops. Kaltes Licht durchleuchtet, warmes Glas zerdrückt, während nur ein Unterdruck dieses Gebilde noch aufrechterhält. On Edge, the entire time. Wenn dieses Ding aus dem Bild treten könnte: Objekt Null. Operatives Transplantat, beseelt, elektrisiert von einem Traum, zu existieren, außerhalb gläsernen Inkubatoren (Garland 2014).“ 2024

Abb. 17: Alberti, Toni. „Mein Blick zurück auf den Bildschirm, take you home, I-

I have been staring into a cardboard box ,it stared right back at me .Arms stretched like rifts in concrete ,will you hold on to me ?Can you be a friend to me ?Braun gelber Lärm ,der sich anfühlt wie .nasses Papier ,Adrig und nicht , Lebendig .Schnitte und Splitter ,ganze Fläche , Schattierungen von unten Links .In der Ecke .Die Ecke wiederholt sich .Ich zähle 8 ,sie brechen ,in sich ,Falten und Haut ,sie brechen durch sich ,decke und Boden berühren sich .Knorpel und unlesbar geschwärzte Ecken . This is where light comes to die ,insurated Bodyparts with a waxy surface, Prosthetic Body .I feel like this room existed before me .I feel dust on my tongue .I feel the light hurting my eyes .How long have I been here .I have been standing inside a cardboard box for hours ,I try to reach for the door .I try to raise my arm ,I feel the wall pulling away from me ,I can hear how I scratch felt over Concrete ,I can feel glass rubbing against my spine ,A door opens above my kneecap .like closing an open wound .My lines shift .I am beyond those walls .Day 24 ,I left a stain ,25 it bleeds out ,27 swollen mold .it broke out on 30 .I no longer bend I crease .Exit in green , something is staring right back at me ,this surface is sore ,I'm stepping constantly ,It constantly steps on me .Will you sing a melody ,Will you be a friend to me ,Will you use that picture to hurt me ?“. 2024

Abb. 18: ‘‘. Dreikörperproblem. 2024

Abb. 19: JODI. „untitled- game: CTRL-F6“. 1996-2001

(<https://caesuramag.org/posts/trying-to-understand-untitled-game>, zuletzt besucht am 01.06.24)

Abb. 20: Kittyhorrorshow. „Anatomy“. 2016

(<https://www.rockpapershotgun.com/anatomy-vhs-horror-game> zuletzt besucht am 01.06.24)

Abb. 21: ‘‘. „Lethargy Hill“ (Haunted Cities Vol.4). 2020

(<https://www.youtube.com/watch?v=qdyVDnle6fg>, zuletzt besucht am 31.05.24)

Abb. 22- 25: Alberti, Toni. Pre-Sketches. 2022-2024

Abb. 26: Alberti, Toni. Aufnahmen. 2024

Abb. 27: Alberti, Toni. Inversion-Top, Notizen. 2023

Abb. 28: Alberti, Toni. Aufnahmen. 2024

Abb. 29: Alberti, Toni. Gaussian Splatting (Polycam). 2024

Abb. 30- 32: Alberti, Toni. Fotokopien, Texturen. 2024

Abb. 33, 37: Alberti, Toni. 3D scan, Polycam. 2024

Abb. 34- 35: Alberti, Toni. Aufnahmen. 2024

Abb. 36: Alberti, Toni. Shadow-Illusion-Knit, Notizen. 2023

Abb. 38, 40: Alberti, Toni. 3D scan, Polycam. 2024

Abb. 39: Alberti, Toni. Aufnahmen. 2024

Abb. 41, 42, 44, 45: Alberti, Toni. Fotokopien, Texturen. 2024

Abb. 43: Alberti, Toni. 3D scan, Reality scan, Prozess. 2023

Abb. 46, 48: Alberti, Toni. Aufnahmen. 2024

Abb. 47: Alberti, Toni. 3D scan, Polycam. 2024

Abb. 49, 50: Alberti, Toni. Fotokopien, Texturen. 2024

Abb. 51: Alberti, Toni. 3D scan, Polycam. 2024

Abb. 52: Alberti, Toni. Fotokopien, Texturen. 2024

Abb. 53, 54: Alberti, Toni. Aufnahmen. 2024

Abb. 55, 56: Alberti, Toni. Fotokopien, Texturen. 2024

Abb. 57: Alberti, Toni. 3D scan, Polycam, Übersicht. 2024



CC BY-NC-ND 4.0 International
Namensnennung - Nicht-kommerziell - Keine Bearbeitung 4.0 International