

# body options

Yvon  
Chabrowski

we  
are  
airborne

17.11.2024 –  
2.3.2025

Kunstsammlungen  
Chemnitz

Die Video-Skulpturen der Künstler:in Yvon Chabrowski laden zur Auseinandersetzung mit körperlichen Repräsentationen ein. Chabrowski schafft performative Verhandlungsräume, in denen die Bewegungsmuster, die sich in die Körper einschreiben, die Rollen, die wir in einer Gesellschaft einnehmen, und die Beziehungen, die wir miteinander eingehen können, befragt und in Bewegung gesetzt werden. Die Künstler:in reflektiert in ihren Arbeiten Körper-Bilder.

Für ihre Ausstellung *body options. we are airborne.* in den Kunstsammlungen Chemnitz erweitert Yvon Chabrowski ihre raumgreifende Video-Skulptur *we have a body (2019/2024)* um visuelle Elemente, die das unmittelbare Erleben körperlicher Posen verschieben. Schwebend anmutende, lebensgroße Projektionen der fünf Performer:innen Martina Garbelli, Renen Itzhaki, Nasheeka Nedsreal, Jan Rozman und Kareth Schaffer laden Betrachtende dazu ein, in einen performativen Verhandlungsraum einzutreten und selbst zu entscheiden: Werde ich Teil dieser Gruppenkonstellation? Welche Bewegungsmuster erkenne ich wieder?

Im zweiten Ausstellungsraum werden drei jüngere Video-Skulpturen mit Monitoren gezeigt, die vor allem nach der eigenen Position im globalen, auf Wettbewerb und Konkurrenz ausgerichteten Kapitalismus fragen. In *kinesis | glitch* sieht man die Künstler:in selbst, wie sie ihren Körper mit male- risch anmutendem kinesiology Tape, das eigentlich Heilung und Bewegungsfreiheit verspricht, umklebt. Die Bildschirmoberflächen der Monitore weisen Brüche auf, und ihre Farbverschiebungen flimmern. *glitched filters | fluid masks* thematisiert Gesichtsfiler, die in Social-Media-Anwendungen oft automatisch über Gesichter gelegt werden und so den Körper fragmentieren und verändern. Sind digitale Gesichtsfiler nicht längst Teil unseres Körper-Images?

In *glitched surfaces | mapping resources* wird nun das Aufbrechen der Bildschirmoberflächen selbst zum prozesshaften Bild, in dem sich makro- und mikroskopische Bildbezüge im Blick der Betrachtenden verschieben: Sehe ich hier Sternbilder, ein Flussdelta, Mikroaufnahmen eines Zellkerns, oder ist es wirklich ein Bildschirm, der von

der Künstler:in in seine Einzelteile zerlegt wird? Und wie kann dieser recycelt werden, um ressourcenschonende und faire Produktionsketten zu ermöglichen?

Yvon Chabrowski, geboren in Ostberlin, studierte Fotografie bei Timm Rautert und Florian Ebner an der Hochschule für Grafik und Buchkunst Leipzig und an der École nationale supérieure des beaux-arts de Lyon. Sie ist Absolvent:in der Meisterklasse von Peter Piller. Derzeit arbeitet sie an ihrem PhD-Projekt MY AVATAR AND I. Im Jahr 2019 gewann die Künstler:in den Internationalen Marianne Brandt Wettbewerb, Chemnitz.

Yvon Chabrowski's video sculptures invite us to reflect on bodily representations. The artist creates performative spaces of negotiation that question and give new impetus to the movement patterns inscribed into our bodies, the roles we play in society, and the relationships we can have with each other. Chabrowski's works are explorations of body images.

In their exhibition *body options. we are airborne.* at the Kunstsammlungen Chemnitz, Yvon Chabrowski adds visual elements to their extended sculpture *we have a body (2019/2024)* that shift the immediate experience of postures. Life-sized, apparently floating projections of the five performers Martina Garbelli, Renen Itzhaki, Nasheeka Nedsreal, Jan Rozman, and Kareth Schaffer invite us to step into a performative space of negotiation and decide for ourselves: Will I be part of this constellation? Which movement patterns do I recognize?

Displayed on monitors in the second exhibition room, three more recent video sculptures question our own position in a world of global capitalism, competition and rivalry. In *kinesis | glitch*, we see the artist wrapping their body with a picturesque-looking kinesiology tape—a tape that originally promotes health and flexibility. The monitor screens show cracks and flickering color shifts. *glitched filters | fluid masks* deals with the digital face filters now often automatically used in social media, which are fragmenting and altering the body. Are these filter apps already part of our body images?

In *glitched surfaces | mapping resources*, the breaking of the monitor screen itself becomes a processual image. Our view is shifted from a macroscopic to a microscopic perspective: Do I see stellar constellations? A river delta? Is this the close-up of a nucleus, or is it really a monitor that's being disassembled by the artist? How can the monitor be recycled to ensure resource-saving and fair production chains?

Born in East Berlin, Yvon Chabrowski studied photography at the Academy of Visual Arts Leipzig with Timm Rautert and Florian Ebner, as well as at the École nationale supérieure des beaux-arts de Lyon. Yvon Chabrowski graduated from Peter Piller's master class and is currently working on their PhD project titled MY AVATAR AND I. In 2019, the artist won the international Marianne Brandt contest in Chemnitz.

## Artist Talk

Mittwoch, 15. Januar 2025, 18:30 Uhr /  
Wednesday, January 15, 2025, 6:30 pm  
Yvon Chabrowski im Gespräch mit /  
in conversation with Kerstin Drechsel

## Öffnungszeiten /

### Opening hours

Di, Do – So, Feiertag: 11 – 18 Uhr /  
Tue, Thu – Sun, holiday: 11 am – 6 pm  
Mi: 14 – 21 Uhr / Wed: 2 – 9 pm

24. und 31. Dezember geschlossen /  
Closed December 24 and 31

Für Kinder und Jugendliche bis zur Vollen-  
dung des 18. Lebensjahres sowie für Studie-  
rende der TU Chemnitz ist der Eintritt frei. /  
Admission is free for children and young  
people up to the age of 18 and for students  
of Chemnitz University of Technology.

## Presse- und Öffentlichkeitsarbeit / Press and public relations

Carolin Nitsche  
T+49 (0)371 488 4474  
carolin.nitsche@stadt-chemnitz.de

## KUNST SAMMLUNGEN CHEMNITZ

Kunstsammlungen am Theaterplatz  
Generaldirektorin / General director:  
Dr. Florence Thurmes  
Theaterplatz 1, 09111 Chemnitz  
T+49 (0)371 488 4424  
kunstsammlungen@stadt-chemnitz.de  
kunstsammlungen-chemnitz.de

## Video-Skulpturen /

### Video sculptures:

Yvon Chabrowski

### Performances:

Yvon Chabrowski

### Design:

Pascal Storz

### Satz / Typesetting:

Lucas Manser

### Fotografie & Bildbearbeitung /

### Photography & Image editing:

Frank Krüger

### Übersetzung / Translation:

Ursula Brandt

### Lektorat / Editing:

Ursula Brandt

### Texte zu den Video-Skulpturen /

### Texts on the video sculptures:

Yvon Chabrowski

### Konzeptionelle Unterstützung /

### Conceptual support:

Peggy Schoenegge

### Herzlichen Dank an /

### Many thanks to:

Ursula Brandt, Kerstin Drechsel, Axel  
Feuerpfeil, Juliane Grebin, Anette Kindler,  
Carolin Nitsche, Peggy Schönegege,  
Svend Smital, Pascal Storz, Dr. Florence  
Thurmes, Fabian Töpfer, Maik Uhlmann,  
Firma PM2, Aufbauteam der / the team  
of the Kunstsammlungen Chemnitz: Uwe  
Haase, Denise Piel.

© Yvon Chabrowski und VG Bild-Kunst,  
Bonn 2024; Abbildungen / Images:  
Kunstsammlungen Chemnitz (Fotograf /  
Photographer: Frank Krüger)

[www.chabrowski.info](http://www.chabrowski.info)



**CHEMNITZ**  
KULTURHAUPTSTADT  
EUROPAS 2025

# **we have a body**

**Yvon  
Chabrowski**

In der Video-Skulptur *we have a body* begegnen fünf Performende Blicken. Sie blicken zurück. Ihre konzentrierte Bewegung überträgt sich als Ruhe in den Raum. Sie wird von ihrem individuellen und kollektiven Gesang unterbrochen. Sinnlich bis kämpferisch singen sie: „You are airborne / You’ve got silver rays / Will it ever float? / Will it ever soar along?“<sup>1</sup>

In ihren Performances folgen Martina Garbelli, Renen Itzhaki, Nasheeka Nedsreal, Jan Rozman und Kareth Schaffer Posen unterschiedlicher formaler Themen: Von Werbe-, Sport- und Pressefotografie bis hin zu Skulptur und Malerei beziehen sie sich in ihren Haltungen und Posen auf vielfältige Variationen körperlicher Repräsentationen. Was die Vorbilder zu den Posen eint, sind die implizierten Konzepte, die Körper beispielsweise durch Kraft, Macht, Gesundheit, Geschlecht, Schönheit definieren (sollen).

In den Performances entstehen freie performative Denkbewegungen, die diese Posen aus ihrer ursprünglichen Starre lösen. Verletzliche und autonome Körper-Bilder werden als fluide, beweglich, sich immer wieder neu erfindend und kombinierend freigesetzt.

In meiner künstlerischen Praxis frage ich, wie sich Posen und Bewegungsmuster in unseren Körper einschreiben und als Haltungen zu gesellschaftlichen Dynamiken entwickelt werden können.

Für *we have a body* waren zwei historische Arbeiten für mich wegweisend: zum einen die künstlerische Suche von Gabriele Stötzer nach Identitäten jenseits der Geschlechterdichotomie, die sie in den frühen 1980er Jahren als Reaktion auf die normative Genderpolitik der DDR in Form von Performance-, Foto- und Videoarbeiten realisierte. Zum anderen war es die Untersuchung „weiblicher“ und „männlicher“ Körpersprache als Folge patriarchalischer Machtverhältnisse von Marianne Wex<sup>2</sup>, die in den 1970er Jahren im Hamburger Stadtraum Menschen fotografierte. Die Fotografien, die unbewusst eingenommene Posen dokumentierten, stellte sie neben mediale und historische Bilder, ähnlich einem Bilderatlas. Normative Bewegungsmuster wurden darin erkennbar. Die direkte Wechselbeziehung, in der

Körper, Körper-Bilder und gesellschaftliche Repräsentationsmechanismen stehen, wurden greifbar.

Heute begleiten uns mit den neuen Technologien digitale Medien-Bilder in allen Bereichen des Lebens. So sehen wir vor allem Bilder von Körpern, die in der globalen kapitalistischen Gesellschaft individuelle Freiheit versprechen oder Unfreiheit zeigen. Wir identifizieren uns oder grenzen uns ab. Bilder beeinflussen unsere Körper, unsere Bewegungen und unser Denken.

Mit *we have a body* habe ich einen medialen Erfahrungsraum erarbeitet, in dem Posen verschoben und normative Zuschreibungen weggeschoben werden. Posen verlieren an Bedeutung, sodass Geschlecht, Hautfarbe und andere Qualitäten von Körpern keine (kategorisierende) Rolle spielen.

Die Augmented-Reality-Anwendung schließt einen Wahrnehmungskreislauf: Aus der Bewegung der Performenden wurden zufällig ausgewählte Posen umrandet, als skizzenhafte Kontur visualisiert und lebensgroß als skulpturales Element in den virtuellen Raum gesetzt. Dieser erscheint auf dem Bildschirm des Tablets zugleich als Erweiterung des physischen Raumes. Körper-Bilder werden als virtuelle Outline einerseits dekonstruiert und zugleich lebensgroß als ein schablonenhaftes Fragment erfahrbar. Sie geben ein unsichtbares Bild, wie sich möglicherweise Bewegungsmuster in unsere Körper einschreiben. Können wir ganz neue Bewegungen erlernen und unsere Körper frei und gleichzeitig im Miteinander bewegen?

1 Aus dem Song „Feather“ der Band Little Dragon. Der Titel der Ausstellung *body options. we are airborne*. in den Kunstsammlungen Chemnitz ist dem Song entlehnt. Wir sind in der Luft. Ob wir schweben oder mit technischen Vehikeln fliegen, bleibt offen. Seit jeher wollen Menschen fliegen und haben dabei Vorstellungen von Körpern entwickelt. Heute rücken wir den Menschen aus dem Zentrum technischer Erfindungen und versetzen uns in die Lage, mit neuen Technologien eine Umwelt für alle Lebewesen zu schaffen.

2 Wex, Marianne: „Weibliche“ und „männliche“ Körpersprache als Folge patriarchalischer Machtverhältnisse, Verlag Marianne Wex, Frankfurt, 2. Auflage, 1980.

In the video sculpture *we have a body*, five performers respond to the beholders’ gaze. They are returning it. Their concentrated movement conveys a sense of calm into the room, which is interrupted by their individual and collective singing. In a sensual and fierce manner, they sing: “You are airborne / You’ve got silver rays / Will it ever float? / Will it ever soar along?”<sup>1</sup>

In their performances, Martina Garbelli, Renen Itzhaki, Nasheeka Nedsreal, Jan Rozman and Kareth Schaffer explore various formal topics: Their postures and poses reference different kinds of bodily representation, from advertising, sports and press photography to sculpture and painting.

What they have in common are the implied concepts that (are meant to) define bodies, for example by strength, power, health, sex, or beauty.

The performances generate free performative movements of thought that liberate these poses from their original rigidity. Fragile and autonomous body images are released as something fluid and flexible, constantly reinventing and recombining themselves.

In my artistic practice, I examine how poses and movement patterns inscribe themselves into our bodies and how, as attitudes, they can develop social dynamics.

*we have a body* was influenced by two historic works: Gabriele Stötzer’s artistic research into identities beyond the dichotomy of gender that evolved, in the form of performances, photography, and video art, as a reaction to the normative GDR gender policy; and Marianne Wex’ examination of “female” and “male” body language as a consequence of patriarchal power structures.<sup>2</sup> Her photographs of people on the streets of Hamburg showed involuntary poses and were paired with artistic and media images in the style of a picture atlas, thus revealing normative movement patterns. The direct correlation between the body, body images and social mechanisms of representation became tangible.

With the prevalence of new technologies, digital media images have become part of our everyday lives. In a global capitalist society we mostly see images of bodies that promise individual freedom or depict a lack of freedom. We either identify with or dis-

tance ourselves from these images. They influence our bodies, our movements, and our thinking.

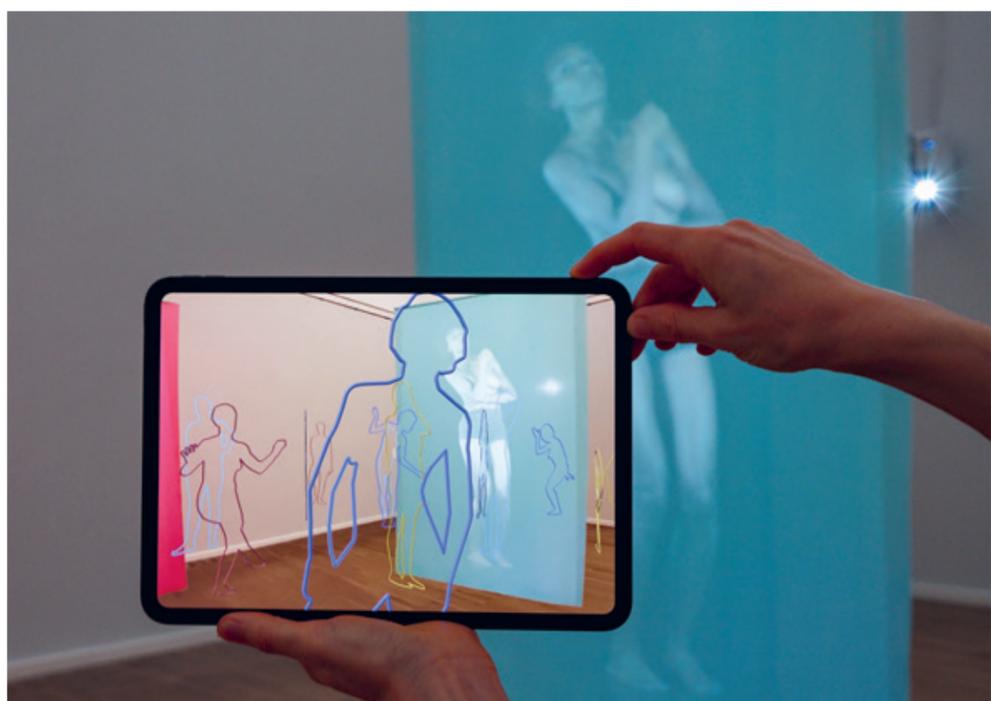
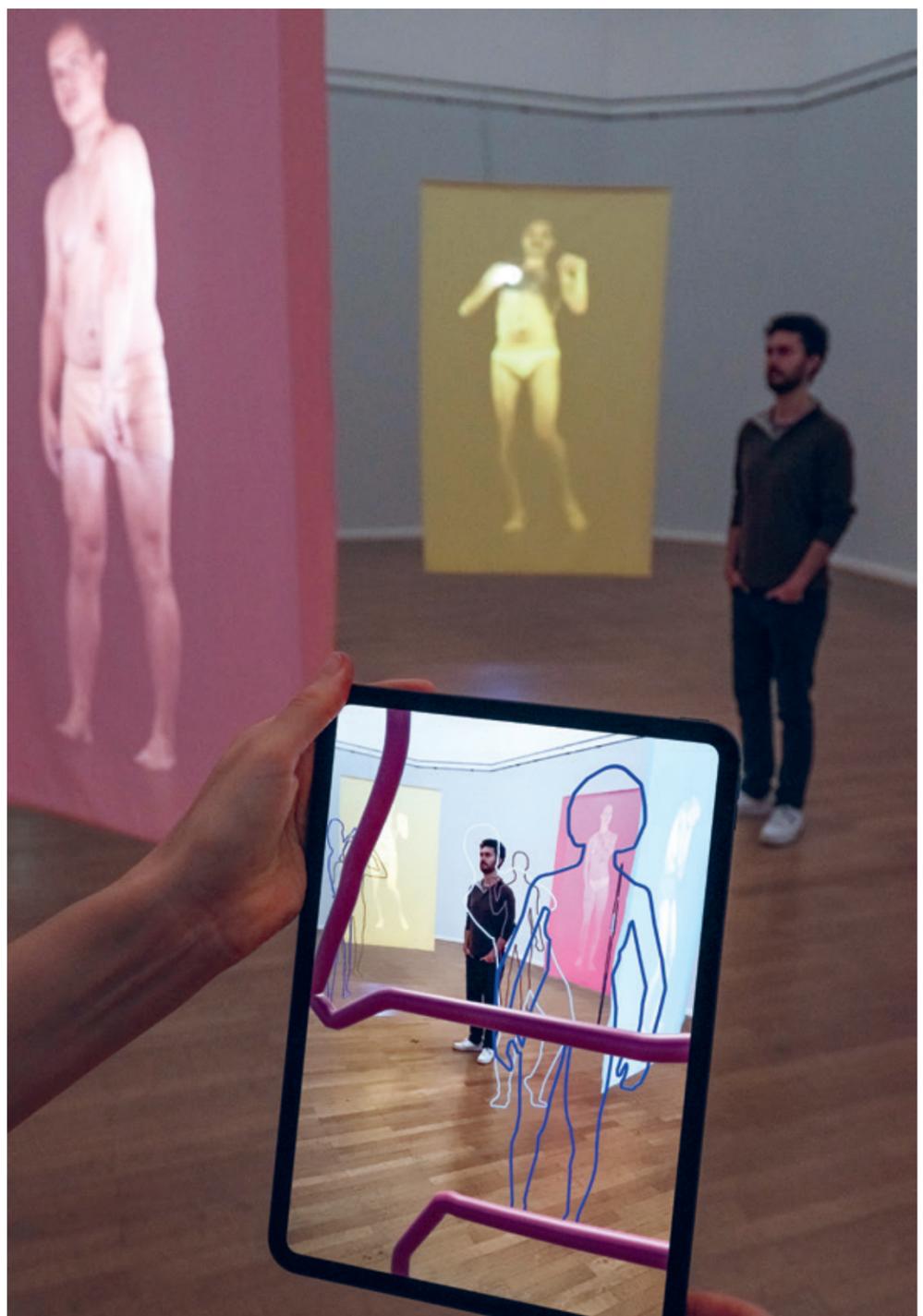
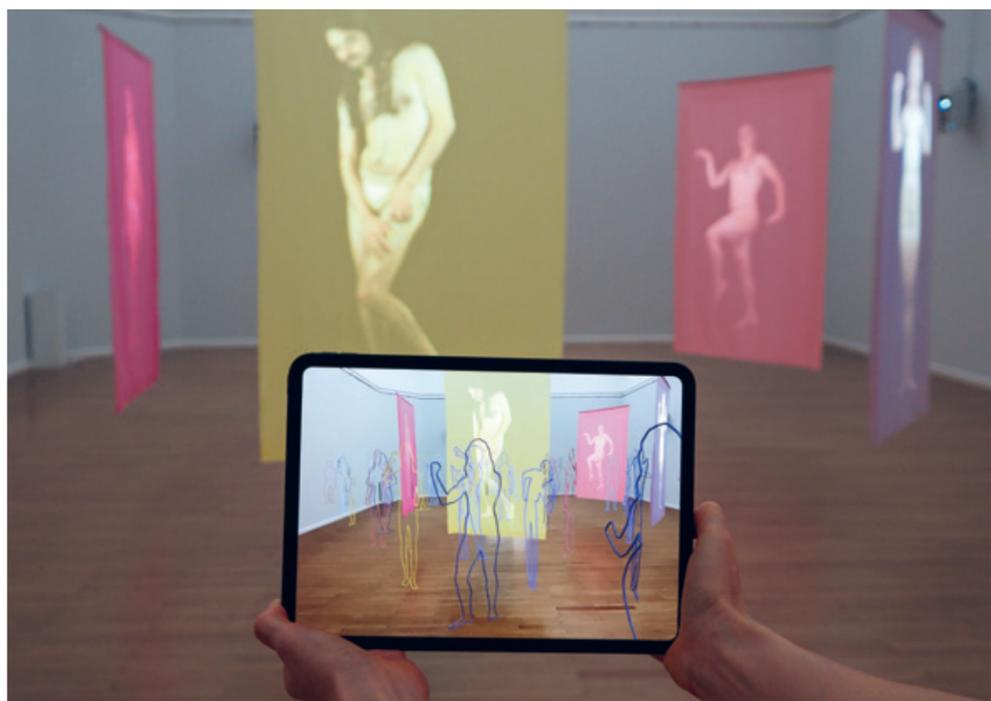
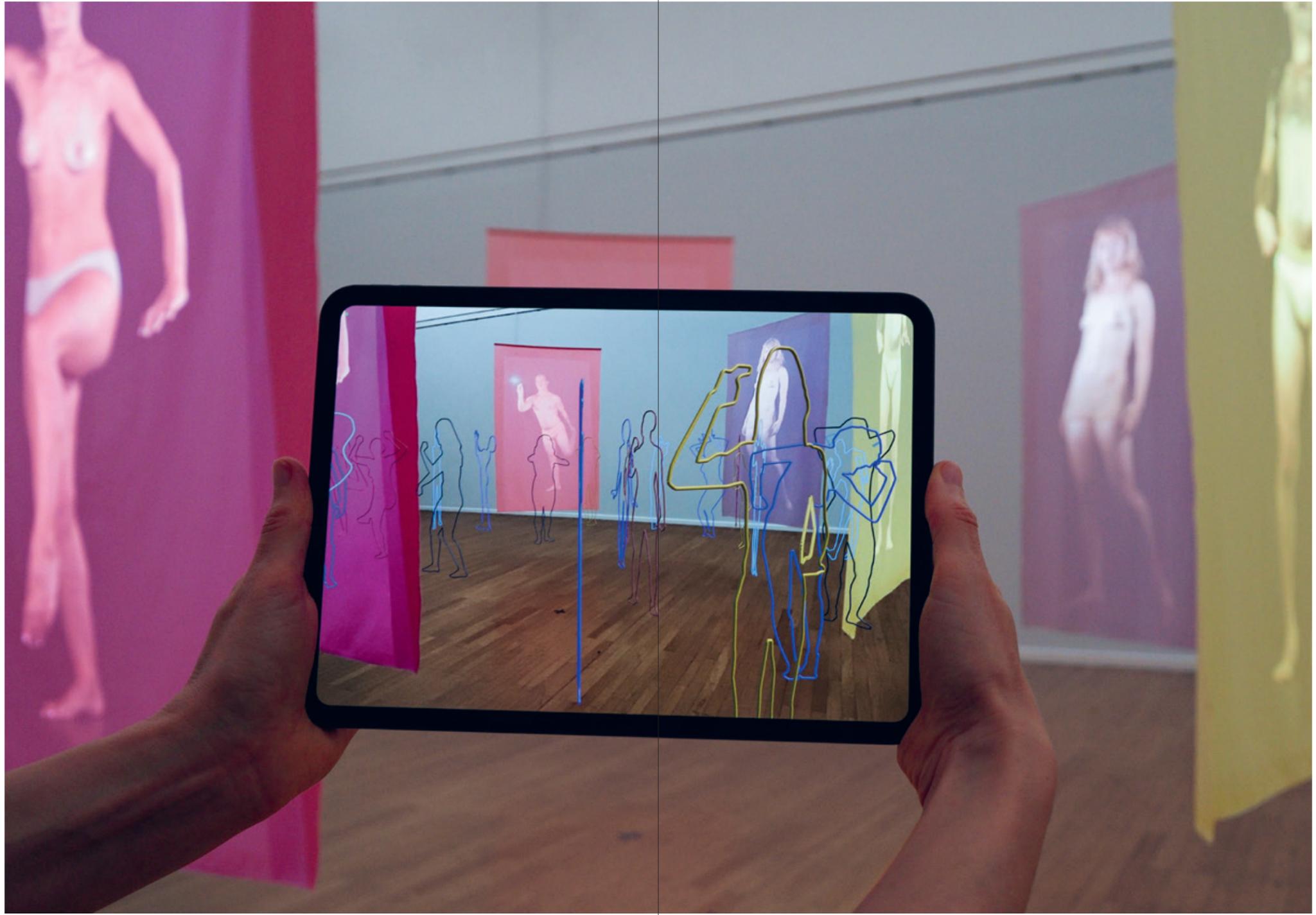
With *we have a body*, I created a media-based experiential space in which poses are shifted and normative attributions are set aside. Poses are losing their significance, so that gender, skin color, and other bodily qualities no longer play a (categorizing) role.

The augmented reality application closes a perceptual loop: Randomly selected poses from the movements of the five performers are outlined and visualized as a sketch-like contour. As a life-size sculptural element, they are positioned in the virtual space. On the tablet screen, this appears as an extension of the physical space. Body images as virtual outlines are deconstructed and, at the same time, experienced as life-sized, stencil-like fragments.

They offer an invisible picture of how movement patterns may be inscribed into our bodies. Is it possible for us to learn completely new movements? Can we move our bodies freely and together at the same time?

1 From the song “Feather” by the band Little Dragon. The title of the exhibition *body options. we are airborne*. at Kunstsammlungen Chemnitz is borrowed from this song. We are in the air: Whether we float or fly with the help of technical vehicles remains open. People have always wanted to fly and have developed ideas about bodies in the process. Today, we move humankind out of the center of technical inventions and put ourselves in a position to create an environment for all living beings with the help of new technologies.

2 Wex, Marianne: “Weibliche” und “männliche” Körpersprache als Folge patriarchalischer Machtverhältnisse, Verlag Marianne Wex, Frankfurt, 2. Auflage, 1980.



*we have a body*

**Fünf-Kanal-Video-Skulptur, 4K, Loop,  
23 min, Farbe, Sound, lebensgroß auf fünf  
kreisförmig hängenden, farbigen Projek-  
tions-Objekten, Augmented-Reality-  
Anwendung, 2019/2024 / Five-channel video  
sculpture, 4K, loop, 23 min, color, sound,  
life-size on five circular hanging projection  
objects, augmented reality application,  
2019/2024**

**Performance:**

**Martina Garbelli, Renen Itzhaki, Nasheeka  
Nedsreal, Jan Rozman, Kareth Schaffer**

**Augmented-Reality-Anwendung /**

**Augmented reality application:**

**Juliane Grebin, Fabian Töpfer**

**Video-Skulptur / Video sculpture:**

**Yvon Chabrowski**

**Text:**

**Yvon Chabrowski**

**Lektorat / Editing:**

**Ursula Brandt**

**Übersetzung / Translation:**

**Ursula Brandt**

**Konzeptionelle Unterstützung (Text) /**

**Conceptual support (text):**

**Peggy Schoenegge**

**Design:**

**Pascal Storz**

**Satz / Typesetting:**

**Lucas Manser**

**Fotografie & Bildbearbeitung /**

**Photography & Image editing:**

**Frank Krüger**

**© Yvon Chabrowski und VG Bild-Kunst,  
Bonn 2024; Abbildungen / Images:  
Kunstsammlungen Chemnitz (Fotograf /  
Photographer: Frank Krüger)**

**[www.chabrowski.info](http://www.chabrowski.info)**

**kinesis |**  
**glitch**

**Yvon**  
**Chabrowski**

In *kinesis|glitch* weisen zwei 40-Zoll-Monitore Funktionsstörungen auf.<sup>1</sup> Scheinbar in ihrem Inneren klebe ich vertikale, grelle Farbstreifen aus kinesiologischem Tape gegen die beschädigten Monitoroberflächen und um meinen Oberkörper samt Kopf.<sup>2</sup>

Eigentlich sollen die Materialeigenschaften des Tapes funktionelle Bewegungen – eine „free range of motion“ – gewährleisten und Training ermöglichen, also Beweglichkeit erhalten. Meinen Oberkörper und Kopf verklebe ich damit bis zur Unbeweglichkeit. Malerisch flimmern vertikale Farbstreifen und verbinden sich mit dem Farbspektrum der Funktionsstörungen der Monitore. Der „Glitch“ – die Bruchstelle im Interface, die technische Fehlfunktion – wird dabei zum Denkbild, um Singularität in kollektive Vernetzungsformen umzugestalten.<sup>3</sup>

*kinesis|glitch* entstand unter dem Eindruck sich rasant wandelnder ökonomischer Verhältnisse. Globaler Kapitalismus, der auf Konkurrenz und Wettbewerb ausgerichtet ist, schreibt sich in Körper-Bilder ein, die Beweglichkeit und Flexibilität fordern. Sie versprechen durch die Veränderung des Körpers im Sinne der Anpassung an eine Norm neben Glück und Erfolg auch den Eintritt in eine produktive und einkommensstarke gesellschaftliche Gruppe.<sup>4</sup>

Anders in *kinesis|glitch*. Mein Körper oszilliert zwischen physischer Präsenz und medialer Repräsentation. Körper und die Oberfläche des Monitors werden erfahrbar und gleichzeitig mit den Bruchstellen des Monitors verbunden, wodurch die Elemente – sowohl das RGB-Farbspektrum als auch Flüssigkeitskristalle – sichtbar werden, die normalerweise mediale Bilder erzeugen. Sie werden Teil des Bildes, in dem Körper-Konzepte brüchig werden und flimmern.

- 1 Die funktionsgestörten Monitore mit Bruchstellen sind an wackligen Trockenbauprofilen montiert und werden von Spanngurten zusammengehalten.
- 2 Kinesiologisches Tape findet Anwendung in der Alternativmedizin und im Leistungssport. Es soll bei muskulären Verspannungen heilend wirken. „Kinesis“ kommt aus dem Altgriechischen und bedeutet „Bewegung“, aber auch eine Veränderung von Form und Stoff.
- 3 Ich denke dabei auch an Legacy Russell, die in „Glitch Feminism“ u. a. Fragen zu Körperkonzeptionen, Ethnizität, Gender und Sexualität im Netz bearbeitet. Russell beschreibt emanzipatorische Momente als Des-Identifikation vom eigenen Körper. In der digitalen Existenz im Netz sei es möglich, als Avatar oder Online-Identität die eigene Haut temporär zu verlassen: „(...) we can dis-identify and by dis-identifying, we can make up our own rules in wrestling with the problem of the body... We want a new framework... we want a new skin.“ Russell, Legacy: Glitch Feminism: A Manifesto, Verso, 2020, S. 10f.“
- 4 Gleichzeitig entstehen emanzipatorische Bewegungen wie die der „Body Positivity“, die sich für die Abschaffung unrealistischer und diskriminierender Schönheitsideale einsetzt.

The video sculpture *kinesis|glitch* features two 40-inch monitors with glitches.<sup>1</sup> On what seems to be their inside, I stick vertical, bright-colored strips of kinesiology tape onto the damaged monitor surfaces and around my upper body, including my head.<sup>2</sup>

Using a tape that is supposed to support functional movements—a free range of motion—and to maintain flexibility, I tape my upper body and head to the point of immobility. Picturesque-looking vertical color strips flicker and merge with the color spectrum of the monitors' malfunctions. The “glitch”—the fracture in the interface, the technical malfunction—becomes a thought-image of singularity that is transformed into collective forms of connection.<sup>3</sup>

*kinesis|glitch* was created under the impact of rapidly changing economic conditions. Global capitalism, driven by competition and rivalry, inscribes itself into body images that demand mobility and flexibility. By changing the body in accordance with a norm, they promise happiness and success, as well as access to a productive and prosperous social group.<sup>4</sup>

In my work *kinesis|glitch*, in contrast, my body oscillates between physical presence and medial representation. The body as well as the monitor's surface become tangible and connected with the monitor's fractures, thus revealing the components media images usually consist of: the RGB color spectrum and liquid crystals. They become part of the image, in which bodily concepts become frail and flickering.

- 1 The malfunctioning, partly broken monitors are installed on unstable drywall profiles and held together by tension straps.
- 2 Kinesiology tape is used in alternative medicine as well as in competitive sports. It is supposed to relieve muscular tension. “Kinesis”, the ancient Greek word for movement, also means a transformation of form and substance.
- 3 I am also thinking of Legacy Russell, who in “Glitch Feminism” addresses issues like body conceptions, ethnicity, gender, and online sexuality. Russell describes emancipatory moments as “dis-identification” from one's own body. As a virtual existence on the web, it is possible to temporarily leave one's own skin as an avatar or online identity: “(...) we can dis-identify and by dis-identifying, we can make up our own rules in wrestling with the problem of the body... We want a new framework... we want a new skin.” Russell, Legacy: Glitch Feminism: A Manifesto, Verso, 2020, p. 10f.
- 4 At the same time, emancipatory movements such as “body positivity” are emerging, advocating for the abolition of unrealistic and discriminatory beauty ideals.



***kinesis|glitch***

**Video-Skulptur, zwei 4K-Kanäle, zwei  
40-Zoll-Monitore mit Bruchstellen, Trocken-  
bauprofile, zwei Spanngurte, 2022 / Video  
sculpture, two 4K channels, two 40-inch  
monitors with glitches, drywall profiles, two  
tension belts, 2022**

**Performance und Video-Skulptur /**

**Performance and video sculpture:**

**Yvon Chabrowski**

**Text:**

**Yvon Chabrowski**

**Lektorat / Editing:**

**Ursula Brandt**

**Übersetzung / Translation:**

**Ursula Brandt**

**Konzeptionelle Unterstützung (Text) /**

**Conceptual support (text):**

**Peggy Schoenegge**

**Design:**

**Pascal Storz**

**Satz / Typesetting:**

**Lucas Manser**

**Fotografie & Bildbearbeitung /**

**Photography & Image editing:**

**Frank Krüger**

**© Yvon Chabrowski und VG Bild-Kunst,**

**Bonn 2024; Abbildungen / Images:**

**Kunstsammlungen Chemnitz (Fotograf /**

**Photographer: Frank Krüger)**

**[www.chabrowski.info](http://www.chabrowski.info)**

**glitched  
surfaces |  
mapping  
resources**

**Yvon  
Chabrowski**

Bruchstellen und einzelne Elemente aus-rangierter Flachbildschirme werden in *glitched surfaces/mapping resources* zum Bild. Vorsichtig bearbeite ich die Bildschirm-Oberfläche. Während dieses performativen Eingriffs werden die Flüssigkristalle, die normalerweise TV-Bilder erzeugen, und nach und nach auch die Beleuchtung dahinter sichtbar. Fließend bewegen sich feine Linien über den Bildschirm. Sie erinnern an Kapillaren, an anderen Stellen an ein verzweigtes Delta, dann wieder an eine Himmelskarte. Das bewegte Bild changiert im Blick zwischen mikroskopischer Aufnahme und Übersichtsbild einer Region.

Mit TV-Monitoren assoziieren wir dokumentarische oder fiktive Erzählungen, die Nahes und Bekanntes, aber auch ferne und neue Welten oder Lebensformen zeigen. Zugleich erinnern die Bruchstellen-Monitorbilder bei *glitched surfaces/mapping resources* an historische und analoge Technologien der Bildproduktion, u. a. die Fotografie. Während der Industrialisierung und des Kolonialismus wurden wissenschaftliche Bilder von Regionen und Körpern aus europäischer Perspektive gemacht, die diese als fremd bestimmten. Landschaften und Körper wurden fotografiert und kategorisiert, um Ressourcen und Kräfte abzuschöpfen und eine eurozentrierte Welt zu bauen. Wie lassen sich dieses Missverhältnis und alte Hierarchien nun verändern?

Wie der Fokus auf uns gerichtet werden kann, macht der zweite Monitor, der am Boden liegt, deutlich: Hier wird ein weiterer ausrangierter Monitor zerlegt. Marcel Fischer, eine Fachperson der Lichtenberger Werkstätten für behinderte Menschen, erklärt im Gespräch, wie aus einem funktionslosen Monitor Ressourcen gewonnen und für die Wiederverwendung aufbereitet werden können. Personen mit Behinderung wurden aus der Perspektive einer wissenschaftlich begründeten europäischen und vor allem deutschen Ideologie klassifiziert und bewertet. Heute sind sie, wie Marcel Fischer, Expert:innen für die Erfordernisse einer globalen Gesellschaft.

In *glitched surfaces/mapping resources*, the fractures and individual components of discarded flat screen monitors become an image. In a performative intervention, I am carefully working on the monitor surface. The liquid crystals that usually make up TV images become visible. Fine lines move fluidly across the screen, at times resembling capillaries, then a river delta, then again a map of the sky. In the viewer's perception, the moving image alternates between a microscopic image and a map-like overview.

We associate TV screens with documentaries or fictional narratives that can show us things close and familiar, but also distant worlds or new life forms. The fractured monitor images in *glitched surfaces/mapping resources* also bring to mind historical and analog technologies of image production, such as photography. During industrialization and colonialism, scientific images of regions and bodies were made from a European point of view, defining them as alien. Landscapes and bodies were photographed and categorized in order to extract resources and power, thus constructing a Eurocentric world. How can these imbalances and old hierarchies be changed?

Lying on the floor, the second monitor demonstrates how the focus can be placed back on us: On its screen, we see another discarded monitor that is being disassembled. In a presentation with Marcel Fischer, an expert from a sheltered workshop, we learn how resources from a broken monitor can be extracted and prepared for reuse. People with disabilities used to be classified and evaluated through the lens of a science-based European, and particularly German, ideology. Today they are, like Marcel Fisher, experts on the requirements of a global society.



*glitched surfaces / mapping resources*

Video-Skulptur, zwei 4K-Kanäle, Ton,  
Farbe, 65-Zoll-Monitor, hochkant stehend,  
50-Zoll-Monitor, am Boden liegend, 2024 /  
Video sculpture, two 4K channels, sound,  
color, 65-inch monitor in upright position,  
50-inch monitor, lying on the floor, 2024

**Performance:**

Yvon Chabrowski

**Gespräch / Presentation:**

Marcel Fischer<sup>1</sup>

**Video-Skulptur / Video sculpture:**

Yvon Chabrowski

**Text:**

Yvon Chabrowski

**Lektorat / Editing:**

Ursula Brandt

**Übersetzung / Translation:**

Ursula Brandt

**Konzeptionelle Unterstützung (Text) /**

**Conceptual support (text):**

Peggy Schoenegge

**Design:**

Pascal Storz

**Satz / Typesetting:**

Lucas Manser

**Fotografie & Bildbearbeitung /**

**Photography & Image editing:**

Frank Krüger

© Yvon Chabrowski und VG Bild-Kunst,  
Bonn 2024; Abbildungen / Images:  
Kunstsammlungen Chemnitz (Fotograf /  
Photographer: Frank Krüger)

[www.chabrowski.info](http://www.chabrowski.info)

1 Mit freundlicher Unterstützung durch die gemeinnützige Werkstatt für behinderte Menschen LWB – Lichtenberger Werkstätten gemeinnützige GmbH, Ein Unternehmen der Stiftung Rehabilitationszentrum Berlin-Ost, Entsorgungsfachbetrieb / Elektrorecycling, Marco Kreienbrink, Jürgen Lekscha, Thomas Stolzenburg, Marcel Fischer. / With the kind support of the non-profit workshop for people with disabilities LWB – Lichtenberger Werkstätten gemeinnützige GmbH. Ein Unternehmen der Stiftung Rehabilitationszentrum Berlin-Ost. Certified waste management / electronic recycling facility.

**glitched  
filters |**

**fluid  
masks**

**(red**

**green**

**blue)**

**Yvon**

**Chabrowski**

In *glitched filters/fluid masks (red green blue)* überlagern sich verschiedene bildgebende Verfahren: Hochaufgelöste 4K-Aufnahmen von Green-Screen- und -Suit-Performances mit analoger, formbarer Masse werden von einer Anwendung mit einem digitalen Gesichtsfiler überblendet.

Für die Performances habe ich mein Gesicht mit einer Masse überformt und aus dieser zudem ein Maskenmodell angefertigt, das ich mit einer Gesichtsfiler-Anwendung meines Smartphones digitalisiert habe. Der Filer legt sich als virtuelle Erweiterung über das Gesicht, sobald die Anwendung es erkennt. Die analogen Gesichtsfiler-Formungen aus den Performances werden als Masken-Objekte Teil der Video-Skulptur.

In diesen oszillierenden Transformationen – von analog zu digital und vice versa – verdichtet sich die Frage danach, wie mit KI generierte Körper-Bilder in ihrer Prozesshaftigkeit verstanden werden können, um einen produktiven Umgang mit ihnen zu finden.

Bedeutsam wird ein Glitch, der sich zufällig in die Gesichtsfiler-Anwendung eingeschoben hat: Ein Bild der Latex-Skulptur „Avenza“ (1968–69) von Louise Bourgeois, die sie in ihrer Performance „Confrontation“ (1978) trug, legt sich als unbestimmbares Objekt aus Beulen in verschiedenen Brauntönen von Zeit zu Zeit auf das Gesicht. Es erinnert auch an „Nice Tits“ (2011) von Sarah Lucas. Beide, Bourgeois und Lucas, verdeutlichen in ihren Arbeiten, wie stereotype Blicke den weiblichen Körper fragmentieren, aber auch, wie Autonomie gelingen kann, wenn Blickregime rekapituliert und angeeignet werden.

KI-generierte Gesichtsfiler sind heute Teil von Social-Media-Anwendungen. Sie werden oft automatisch über Gesichter und Körper-Bilder gelegt. Dadurch werden Körper verändernd dargestellt und fragmentiert. Um diesen bildgenerierenden Prozessen zu begegnen, habe ich mit *glitched filters/fluid masks (red green blue)* spielerisch experimentiert, wie virtuelle Filer als Teil unserer Umgebung greifbar werden können.

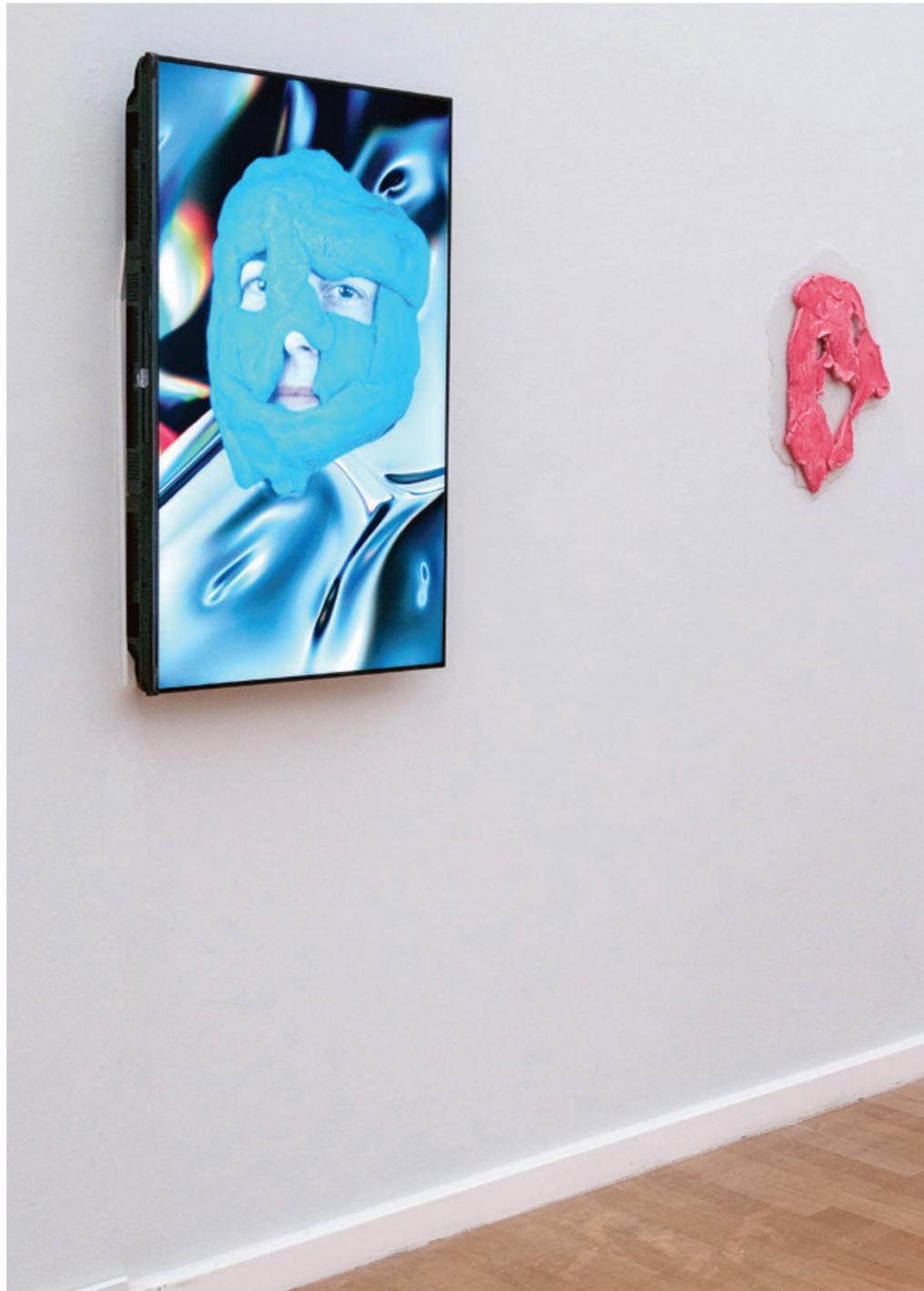
Various imaging techniques overlap in *glitched filters fluid masks (red green blue)*: High-resolution 4K recordings of green-screen and green-suit performances with analog, moldable material are superimposed using a digital face filter application.

For the performances, I covered my face with a moldable mass. Using the same mass, I also built a mask model which I digitized with a face filter app on my smartphone. As soon as the application recognizes the face, the filter is super-imposed as a virtual extension. As mask objects, the analog facial coverings also become part of the video sculpture.

These oscillating transformations—changing from analog to digital, and vice versa—shed light on how AI generated body images and their processual character can be comprehended in order to find productive ways of dealing with them.

Having accidentally slipped into the face filter app, one glitch becomes particularly significant: Occasionally, an image of Louise Bourgeois' latex sculpture “Avenza” (1968–69)—which the artist also wore in her performance “Confrontation” (1978)—overlays the face, resembling an indefinite object of lumps in various shades of brown. It also brings to mind Sarah Lucas' “Nice Tits” (2011). Both Bourgeois' and Lucas' works illustrate how stereotypical gazes fragment the female body. But they also demonstrate how autonomy can be achieved when regimes of the gaze are recapitulated and appropriated.

Today, AI-generated face filters are an integral part of social media apps. They are often automatically applied to faces and body images, thereby fragmenting them and altering their representation. In *glitched filters/fluid masks (red green blue)*, I engage with these processes of image generation by playfully experimenting with virtual filters, aiming to make them tangible as part of our environment.



*glitched filters / fluid masks*  
*(red green blue)*

Video-Skulptur, 4K, 30 min, Ton, Farbe,  
43-Zoll-Monitor, Masken-Objekte, 2024 /  
Video sculpture, 4K, 30 minutes, sound,  
color, 43-inch monitor, mask objects, 2024

Verwendete Techniken und Materialien /  
Used techniques and materials:

Performance mit formbarer, farbiger Masse  
(rot, grün, blau), Green Screen, Green Suit,  
Gesichts-Masken, analog geformt und  
digitalisiert / Performance with moldable,  
colored material (red, green, blue), green-  
screen, green-suit, molded and digitized face  
masks

Performance:

Yvon Chabrowski

Text:

Yvon Chabrowski

Lektorat / Editing:

Ursula Brandt

Übersetzung / Translation:

Ursula Brandt

Konzeptionelle Unterstützung (Text) /

Conceptual support (text):

Peggy Schoenegge

Design:

Pascal Storz

Satz / Typesetting:

Lucas Manser

Fotografie & Bildbearbeitung /

Photography & Image editing:

Frank Krüger

© Yvon Chabrowski und VG Bild-Kunst,  
Bonn 2024; Abbildungen / Images:  
Kunstsammlungen Chemnitz (Fotograf /  
Photographer: Frank Krüger)

[www.chabrowski.info](http://www.chabrowski.info)