

**FIRST ASCENT
CLIMBING OLYMPUS MONS
21 KM HIGHT IN FOUR SOL
ON THE RED PLANET OF MARS
2019**

**PERFORMING/RECORDING AT GALERIE KERNWEINE STUTTGART FROM 22 TO 26
JANUARY.**

Das Künstlerkollektiv Der Schwäbische Online-Albverein begibt sich auf Expedition. Ziel ist, den Mount Olympus als Erste zu besteigen. Dieser ist der höchste Berg und Vulkan des Sonnensystems und befindet sich auf dem Mars. Sol ist ein Marstag und 24,39 Stunden lang. Vier Sol sind somit 99 Stunden – 99 Stunden Performance, abgeschottet im Keller. Die Akteure Roland Batroff und Kai Fischer erklimmen den Berg in Echtzeit via Google Earth am Schreibtisch und Netz. Die Realität endet nicht an der Oberfläche des Bildschirms.

Live gestreamt auf: www.s-o-av.de/mars
<https://www.instagram.com/s.o.av>

Welche Konsequenzen hat die Immersion in die Medien Internet, Digitale Welt und Virtuelle Realität? Was macht sie mit uns?

Marshall McLuhans Buch „Understanding Media“ beginnt mit der These „The media is the message“, welche sich im Kern auf die psychischen und gesellschaftlichen Auswirkungen der Medien auf den Menschen bezieht. Grundlegender Ausgangspunkt dieser These ist seine Ansicht, dass der Inhalt eines Mediums, wenn man dessen Einflüsse auf Kultur und Gesellschaft betrachten will, nicht relevant ist. McLuhan versteht unter Medien all die Dinge, mit denen der Mensch in die Welt eingreift. Er betrachtet diese als eine Art Ausweitung des Menschen und verwendet den Begriff Medium synonym mit Werkzeug und Technik.

Die virtuelle Realität ist, wie alle Medien, eine Verlängerung oder Extension unserer selbst. Dabei legt sie sich über die Welt, die wir bisher als »real« bezeichnet haben und bereichert sie im besten Fall immens; im schlimmsten Fall beraubt sie uns gerade der Wirklichkeit, die unser eigentliches Leben ausmacht.

Im besten Fall stellt die Erschaffung und Nutzung künstlicher bzw. angereicherter Realitäten einen echten evolutionären Sprung dar: Der Mensch verlagert sein Gehirn aus seinem Körper und eröffnet so die Möglichkeit von Kommunikation und Interaktion mit anderen auf einem völlig neuen Level – grenzüberschreitend, überall und immer im Jetzt.

Wird die Wirklichkeit erweitert? Das ist die zentrale Frage. Es ist ein Fehler, nur materielle Dinge mit Masse und räumlicher Ausdehnung, also das Körperliche, für wirklich zu halten. "Menschen haben häufig den falschen Eindruck, dass alles, was in einem Computer passiert, nicht wirklich ist", sagt der Philosoph Tobias Holischka. "Man sollte vielmehr alles als wirklich verstehen, was eine Wirkung hat." Und eine Wirkung hat eben auch das Virtuelle, selbst das Bild eines Stieres auf der Höhlenwand oder ein Avatar im Computerspiel.

Der geografische Ort verliert an Bedeutung, zugleich entstehen immer mehr virtuelle Breiten. Virtuelle und reale Welt verschränken sich, Aktionen in der einen Sphäre wirken sich auf die andere aus. Neue Chancen und Risiken eröffnen sich.