

Review

(c)ovid's metamorphoses  
7CD + 2DVD + book  
(Meakusma)

# Patient Null Patient Zero

DIRK SPECHT

## PLAY MATTERS!

„there is no scholarly consensus on the nature of play“

(c)ovid's metamorphoses – kann ein solches Wortspiel wirklich dazu beitragen, ein spezifisches Momentum zu nutzen; lässt sich die Situation einer globalen Pandemiekrise auf diese Weise tatsächlich subversiv mit einer Kritik westlicher Kulturhegemonie kurzschließen; kann man so die Forderung nach systemischem Wandel mit den transformatorischen Kräften von Kunst, Musik, Poesie, Wissenschaft zielorientiert koppeln; stellt Formwandelung dafür einen hilfreichen, experimentellen Prozess dar und lässt sich all dies in einem Spiel verbinden?

Derartige Fragen stellen sich explizit und implizit in der Begegnung mit dem Projekt (c)ovid's metamorphoses von Bernd Herzogenrath (Projektinitiator/Kurator) und Lasse-Marc Riek (Co-Kurator), und anstelle direkter Antworten folgen hier einige Explorations und Sondierungen in das vorliegende Kunst-Spiel-Projekt.

Denn genau das ist (c)ovid's metamorphoses vor allen anderen Zuschreibungen – ein Spiel! Allerdings ein Spiel, das bereits gespielt wurde – innerhalb einer Zeitspanne von circa zwei Jahren, zwischen Mai 2020 und Mai 2022. Beteiligt haben sich daran insgesamt 133 eingeladene Personen aus den Bereichen Musik, Klangkunst, Bildende Kunst, Wissenschaft, Foto-

grafie, Film, Video, Literatur, Design und Medienkunst. Die für das Spielgeschehen notwendigen Kontakte und Vernetzungen zwischen den Teilnehmer:innen, die aus über 45 Ländern stammen, haben während dieser Zeit innerhalb der Spiels vornehmlich auf elektronischen Kommunikationswegen stattgefunden. Zu den teilnehmenden Künstler:innen zählen unter anderem Christina Kubisch, Annea Lockwood, Robin Rimbaud, Thomas Köner, Maja S. K. Ratkje, Francisco Lopez, Brandon Labelle, Cathy Lane, Lee Scratch Perry, Reinhold Friedl und Jörg Rheinberger, um exemplarisch einige bekannte Namen aus der Vielzahl an Projektbeteiligten anzuführen. Hinzuzurechnen ist ebenso auf herausragende Beiträge von (beispielsweise) Péter Lichter (Film), Echo Ho (Sound), Zuzana Lazarová (Fotografie), Sheree Renée Thomas (Text/Sound), Bill Morrison (Film), Allen Shelton (Text), Tomás Saraceno (Sound), Hanjo Besserem (Text) sowie des Kuratorenteam selbst, Bernd Herzogenrath (Text) und Lasse-Marc Riek (Sound). Zugleich ist hierbei zu betonen, dass das Hauptaugenmerk des Projektes nicht auf den einzelnen, individuellen Spielbeiträgen liegt, sondern vor allem auf den sukzessiven Ketten verknüpfter Umwandlungsprozesse in ihrer Gesamtheit.

Diese ergebnisoffenen Spielprozesse bilden den zentralen Kern der Spielvorgänge und ermöglichen dem Projekt, in Kombination mit der Fokussierung auf den mehrstufigen,

Review

(c)ovid's metamorphoses  
7CD + 2DVD + book  
(Meakusma)

DIRK SPECHT

## PLAY MATTERS!

„there is no scholarly consensus on the nature of play“

(c)ovid's metamorphoses – can such a play on words really help to harness a specific momentum; can the situation of a global pandemic crisis really be subversively short-circuited in this way, with a critique of Western cultural hegemony; can the demand for systemic change be linked in a targeted way with the transformative powers of art, music, poetry, science in a goal-oriented way; is shape-shifting a helpful, experimental process for this, and can all of this be combined in a game?

Such questions arise explicitly and implicitly in the encounter with the project (c)ovid's metamorphoses by Bernd Herzogenrath (project initiator/curator) and Lasse-Marc Riek (co-curator), and instead of direct answers, here are some explorations and probes into this art-play project.

Because that is exactly what (c)ovid's metamorphoses is above all other attributions – a game! But it is a game that has already been played – over a period of about two years, between May 2020 and May 2022. 133 invited participants from the fields of music, sound art, visual art, science, photography, film, video, literature, design and media art participated. The necessary contacts and networking between the participants, who come from more than 45 countries, took

place within the game, mainly through electronic communication channels. Participating artists include Christina Kubisch, Annea Lockwood, Robin Rimbaud, Thomas Köner, Maja S. K. Ratkje, Francisco Lopez, Brandon Labelle, Cathy Lane, Lee Scratch Perry, Reinhold Friedl and Jörg Rheinberger, to name but a few of the many well-known names involved in the project. It is also worth mentioning the outstanding contributions of (for example) Péter Lichter (film), Echo Ho (sound), Zuzana Lazarová (photography), Sheree Renée Thomas (text/sound), Bill Morrison (film), Allen Shelton (text), Tomás Saraceno (sound), Hanjo Besserem (text) and the curatorial team itself, Bernd Herzogenrath (text) and Lasse-Marc Riek (sound). At the same time, it should be emphasized that the main focus of the project is not on the individual contributions to the game, but rather on the successive chains of interconnected transformation processes in their entirety.

In combination with the focus on the multi-stage, sequential and content-variable transformation process as the central driving force for (c)ovid's metamorphoses, the project achieves a very close connection or interpenetration of art, play and experiment. The individual game sequences each consist of seven stations (people) and are based on the well-known game "Stille Post" (also known as "broken telephone game" or "chinese whispers"). In the project, the

sequenziell erfolgenden und inhaltlich variablen Transformationsprozess als zentrales Movens für (c)ovid's metamorphoses, eine sehr enge Verknüpfung respektive Durchdringung von Kunst, Spiel und Experiment zu erreichen. Die einzelnen Spielsequenzen bestehen aus je sieben Stationen (Personen) und sind angelehnt an das allbekannte Spiel „Stille Post“ (auch unter „broken telephone game“ oder „chinese whispers“ verbreitet). Im Projekt wird der Weitergabeprozess, einer von Station zu Station beständig transformierten „Information“, in Analogie zur Ausbreitung der Covid-19-Virusinfektion gesetzt und metaphorisch als Infektionskette startet jeweils mit einem „Patient Null“, im Zustand nach Erstinfektion durch die Projektleitung, und setzt, nach einem ersten Transformationsprozess, mit nachfolgender „Infektionsübertragung“ (Weitergabe des künstlerischen Beitrages) das eigentliche Spielgeschehen innerhalb einer zusammengehörigen Sequenz in Gang. Anhand des vorgegebenen Spielreglements und individuell auferlegter Restriktionen durchläuft das Spielgeschehen sukzessiv die Infektionskette und erreicht nach der siebten Weitergabe wieder den Anfang derselben. „the artists, once infected, do their things“. Mit dem Terminus „metamorphosis“ wird im Projekt eine vollständige Spielsequenz umfasst. Diese enthält somit sieben aufeinander bezogene, künstlerische Beiträge mit

all ihren variablen Transformationen, inhaltlichen Mutationen und oftmals radikalen Formveränderungen. Hinzu kommt noch die abschließende „Impfung“ von „Patient Null“ durch die Rückführung eines potentiell im Verlauf des Spielvorganges experimentell erzeugten Antidots zur Person am Anfang der Kette. (c)ovid's metamorphoses versammelt insgesamt 19 derartiger Spielsequenzen, die alle auf eine zeitliche Dauer von je 14 Tagen (Quarantänezeitraum) beschränkt waren und die entsprechend der Chronologie durchnummeriert sind. Sämtliche künstlerischen Spielbeiträge sowie die dazugehörigen formalen und inhaltlichen Details der einzelnen Spielabfolgen dieser 19 Metamorphosen, die während des offiziellen Pandemiezeitraumes durchgeführt wurden, finden sich in der umfangreichen Projektdokumentation, bestehend aus 7 CDs, 2 DVDs und in einem 200-seitigen Katalogbuch.

## LOST IN THE GAME, PLAYING AROUND

Caveat – you will get lost! (c)ovid's metamorphoses hat ohne Zweifel als internationales, künstlerisches Spiel stattgefunden, angestoßen durch die Dynamik der damaligen Pandemiestuation – aber zugleich war und ist es darüber hinaus auch ein fortwährend kritischer Kulturdiskurs, die Chronologie eines kollektiven Experiments, ein mehr als 2000 Jahre alter Rucksack,

process of passing on "information", which is constantly transformed from station to station, is analogous to the spread of the Covid-19 virus infection and is metaphorically described as a chain of infection. Such a chain of infection begins with a "patient zero", in the state after the initial infection by the project management, and, after an initial transformation process, with subsequent "infection transmission" (passing on the artistic contribution), sets the actual game events in motion within a related sequence. On the basis of the predetermined rules of the game and individually imposed restrictions, the game progresses successively through the chain of infection, returning to the beginning after the seventh transmission. "the artists, once infected, do their thing". The term "metamorphosis" is used in the project to describe a complete game sequence. It thus contains seven interrelated artistic contributions with all their variable transformations, mutations in content and often radical changes in form. In addition, there is the final "inoculation" of "Patient Zero" by returning an antidote to the person at the beginning of the chain, which may have been created experimentally during the course of the game. (c)ovid's metamorphoses brings together a total of 19 such game sequences, all of which were limited to a duration of 14 days (quarantine period) and numbered consecutively in chronological order. All artistic contributions to the games,

as well as the corresponding formal and content-related details of the individual game sequences of these 19 metamorphoses, which were carried out during the official pandemic period, can be found in the extensive project documentation, consisting of 7 CDs, 2 DVDs and a 200-page catalog book.

## LOST IN THE GAME, PLAYING AROUND

Warning – you will get lost! (c)ovid's metamorphoses undoubtedly took place as an international, artistic game, triggered by the dynamics of the pandemic situation at the time – but at the same time it was and is also an ongoing critical cultural discourse, the chronology of a collective experiment, a rucksack that is more than 2000 years old, an imposition, a pastime, perhaps an enigmatic map, a confusing labyrinth of far more than 19 threads, a patchwork quilt full of holes, a net that continues to be spun, of which one cannot know what else will be caught. It is not easy to plumb the entire terrain that (c)ovid's metamorphoses has chosen as its playing field.

Over the course of time, the diversity of contributions has created a structure of overlapping layers, full of upheavals, with cuts and tears, characterized by disruptions and mixtures. This heterogeneous, rather provisional, sometimes unstable terrain of the game zone continues to be subject to a constant dynamic of transformation.

