

# HEDONISTIKA

LINZ 2022



"Creature's Comforts, or Guzmanita's Got a Clitoris"

Since nowadays no art now exists without explanation here is a short description to indulge the audience's desire to be told exactly what to see on the cover:

"Kat, one of the Hedonistika curators, has a sad and long history of consuming gifts for others when they are delicious. On the way to delivering them, they would vanish through a raptus of insufficient self-control. As a result, the supposed presentee would then start to sob in disappointment. Kat would be left only with shame. Is this a failed attempt at living a hedonistic life? Isn't it better to just delegate the self-control to a machine that would know when her desire is satisfied?"

Edition: 95 copies

Editors: Kat Suryna, Thomas Preindl, Rosi Grillmair

Translation and copyediting: OpenAI & DeepL

Layout: Kat Suryna

Fotos: Jona Herber et al.

Illustration and artwork: Kat Suryna

Printing wizard: Paul

Nightshift: Kat, Thomas, Rosi, Florian

Published by monochrom and DH5

Printed by Potato Publishing

Disclaimer:

This publication was edited and printed during the festival. Any errors and omissions are the result of excessive hedonistic activities.

Hedonistika is organized by DH5 and monochrom.

Core team: Franky Ablinger, Günther Friesinger, Johannes Grenzfurthner, Thomas Preindl, Walter Stadler, Kat Suryna

Uniform Resource Locators:

[monochrom.at](http://monochrom.at)

[dh5.space](http://dh5.space)

All rights reserved 2022

This publication was supported by:

FH OÖ Digital Media Department

Stadt Linz

Stadt Wien

Land OÖ

BMKOES

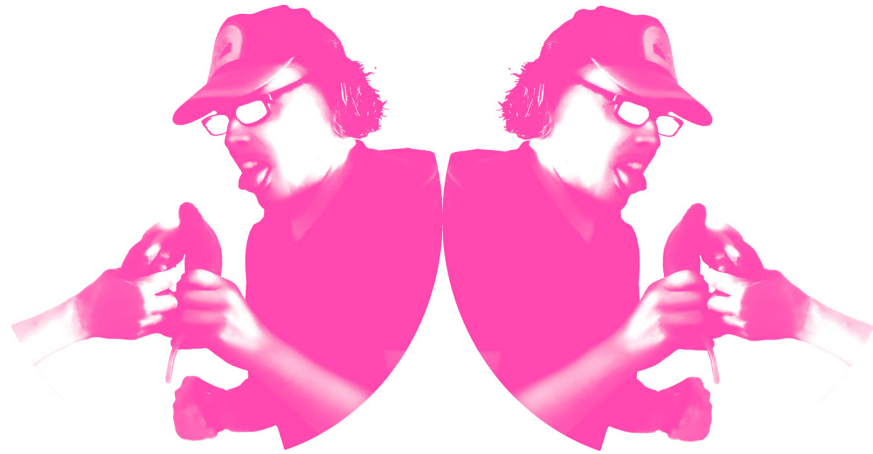
DigitalWerk

&

Guzmanita



HEDONISTIKA



## ARTIFICIAL NOM NOMS!

So, for fuck's sake, what is a robot?

"A machine that looks like a human being and has the capacity to perform human tasks." (Webster's Dictionary)

"An intelligent connection of perception to action." (Mobile Robots Book)

"Your plastic pal who's fun to be with." (Hitchhiker's Guide to the Galaxy)

Well, well.

Ever since the cocktail of primeval mud spat out the human spirit out of evolutionary euphoria, this spirit was eager to create tools of ever-growing extravagancy to hand over all the dangerous, annoying, and tedious work. Currently, robotics is at present the result of this development. The central question is: How to transfer human actions' efficiency onto a couple of chips in a metal case? Result: our world is inhabited by vast amounts of semi-pseudo intelligent gizmos, whose overall presence remains unnoticed but spares us plenty of everyday struggles. ATMs, production halls, and subways. Chernobyl and Fukushima were also cleared up by some adorable mobile units, and in the ice water of the North Pole, some robust robots collected data. Some robots creep around on Mars, and others harvest vegetables on an industrial scale. And the lawn is always neatly trimmed if the

solar-driven lawn mower circles automatically.

But is this really the future we were promised?

The first efforts to create artificial intelligence date back to the early 60s, when Armstrong was plodding around in the Mare Tranquilitatis. Modernity had invested its victory prey into moon rocks, and everything seemed possible. The first artificial brain was foreseen to exist at the turn of the century; it's 2022, and I do not even trust my toaster.

And that's where Hedonistika comes into play.

DIY builders, artists, scientists, students, freaks, and weirdos worldwide participate in building machines and discussing technological innovation, futurology, and science fiction. And get intoxicated. Media art festivals are usually featuring art and talks. And afterward, you go for dinner. Hedonistika presents a wonderful synergetic moment of great art, heavy discourse, and gluttony.

Robotic pleasure is a strange concept. It is trying to save the future of the past. And saving the past for the future. It basically is about an idea of progress that should be dead and buried, but there is such a substantial ironic twist (almost a twister!) to it that makes it highly glorious and unique. Hedonistika is an exciting and amusing way to criticize techno-triumphalism and dissect technological hypes, and it still opens up the perspective to a better future. It's nothing less than hands-on philosophy. So salute to radical hedonism in man-machine communication! Salute to a micromechanical paradigm change in the age of borderless capital!

Johannes Grenzfurthner  
monochrom

# ROBOTIC PLEASURE, CREATURES' COMFORTS

The Hedonistika, previously held in Montreal, Canada, and Holon, Israel is an international gathering that encourages discourse on technology, art, and hedonism through a joyful interaction with machines. Founded by the art-technology-philosophy group monochrom in 2014, the Hedonistika is staged again in 2022 together with the cultural club DH5 as a part of the Ars Electronica Festival in Linz, Austria.

The initiators of the Hedonistika conceived it as an attempt to bridge the gap between our everyday life and mechatronics usually confined to the highly specialized industrial processes, to foster a playful exploration and hacking of the black-boxed technology. But isn't it too self-indulgent to opt-in pleasure as the main mode of such interactions? And aren't there more pressing issues to invest our time and technical ingenuity in?

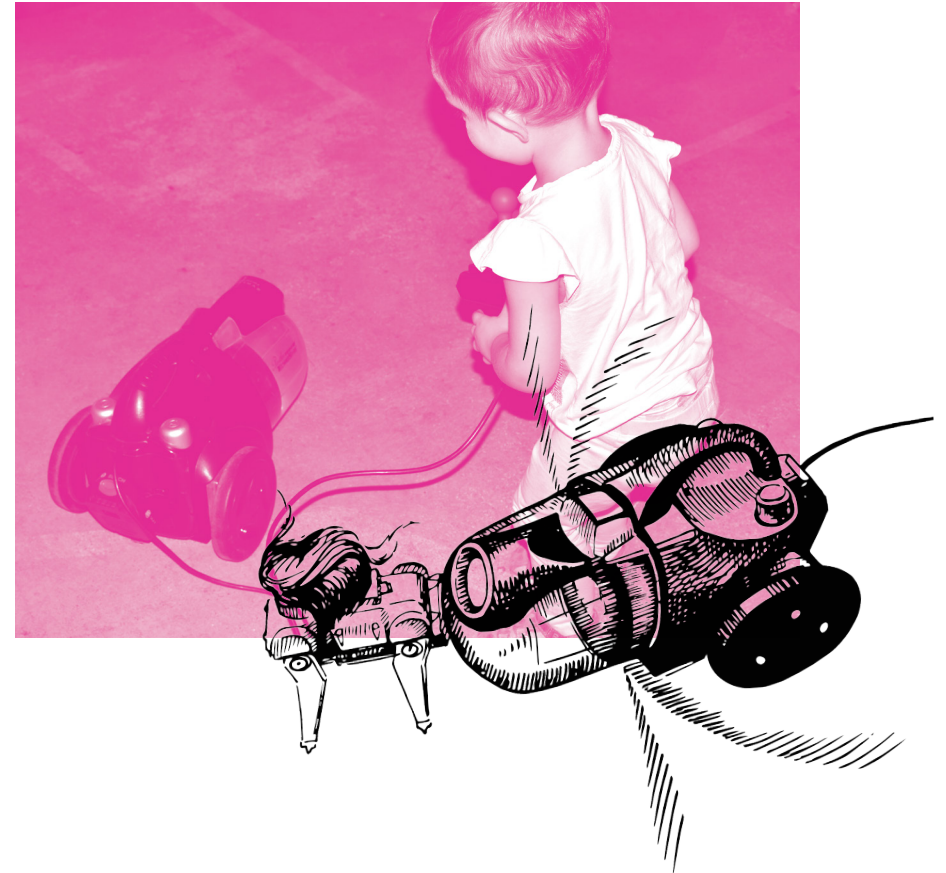
Scientists agree that seeking satisfaction and avoiding suffering is a general principle wherein our brains operate. It is thus an indubitable aspect of our lives. Yet using art in pursuits of pleasure does not fit well with the new agendas of media arts that seek to justify themselves through, on the one hand, fostering innovation in response to environmental issues, and, on the other hand, making science and governments accountable to society. Against such background, the Hedonistika proposes to start by taking a closer look at our desires and what brings us pleasure. This proposal, however, does not defy those noble agendas. Instead, it points out to the sociocultural construction of technology, that is, various ideologies that determine which technology is valuable, who should benefit from it, and which objectives are worth pursuing. Perhaps, fostering technological innovation and moving towards sustainability can start nearby, in our very lifeworld and following the basic principle of our existence. To this end, Hedonistika presents tangible artistic interfaces promoting the most intuitive way of man-machine interaction—elevating pleasure and assuaging suffering.

Hedonistika 2022 expands the range of pleasure-giving machines beyond the cooking and food-serving robots. This move emphasizes that pleasure can be found everywhere, it can be delivered by means as simple as a soothing sound or as convoluted as an old alchemist's dream of turning bodily secretions into gold. The artistic machines serve comfort foods and booze, prohibit the exercise of self-control, deliver muscular relaxation and stimulate sexually, tease and alter sensual experiences, sustain a conversation, distract, and even provide a little bit of appeasing violence. Everything in pursuit of pleasuring the audience in ways beyond imagination!

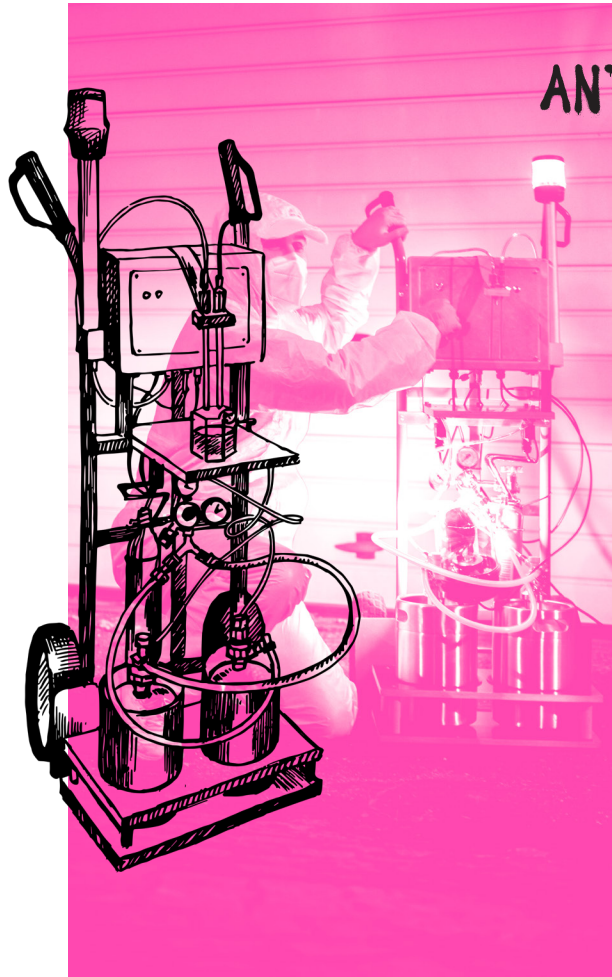
Kat Suryna & Thomas Preindl

## BARDOG

by Franz Ablinger & Heidi Trimmel



Bardog runs around in your bar and keeps your toddler (and elder children) busy while you enjoy a cocktail.



## ANTIGEPTOMAT

by Thomas Preindl

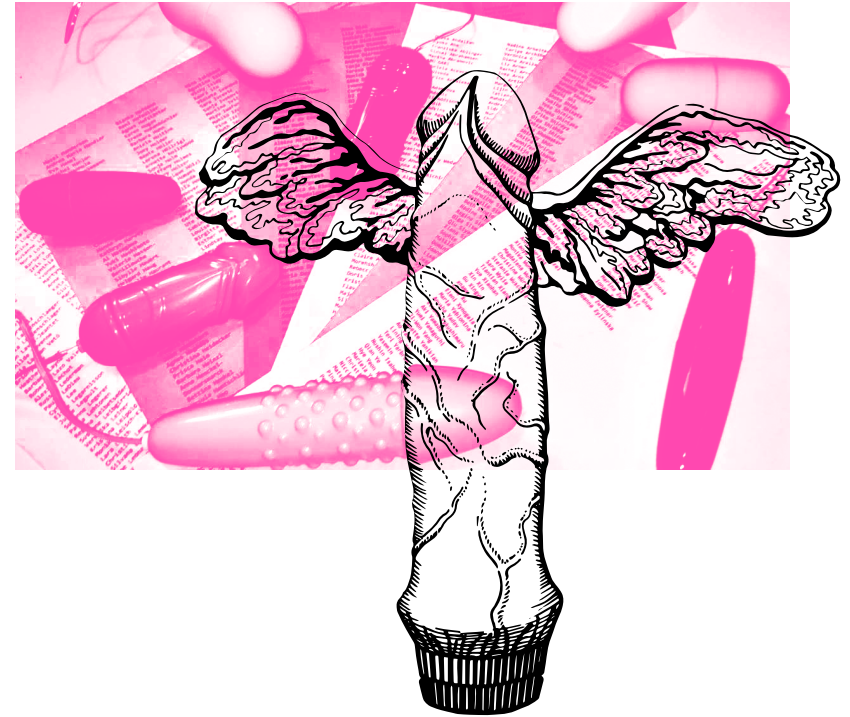
It was the year 2020 amidst the grim winter lockdown of Vienna. The city was sick and bored. Only ghosts were roaming the streets when a transporter stirred up the haze upon the asphalt. A group of daredevils was rushing through the districts to deliver robotically served cocktails. They

deployed every protective measure to guard them against the infectious pathogens of their hazardous customers. They wore hazmat suits, gasmasks, and the robots did the dirty work. They aimed to supply their customers with the antidote to boredom: alcohol.

The Antiseptomat (a.k.a. Dolly Drinks or Lockdown Lorry) was built by one of the cocktail couriers. Its natural environment is the apocalypse. It is designed to be mobile and sturdy. A second-hand dolly is used as its base, a car battery supplies the electric power. A CO<sub>2</sub> cylinder provides pressure and fizziness. The blinking lights attract thirsty people. The machine mixes vodka and ginger beer into a delicious Moscow Mule. Pleasure 'til the end.

## BEFRIED DER TROESTER ODER THANK YOU FOR COMING

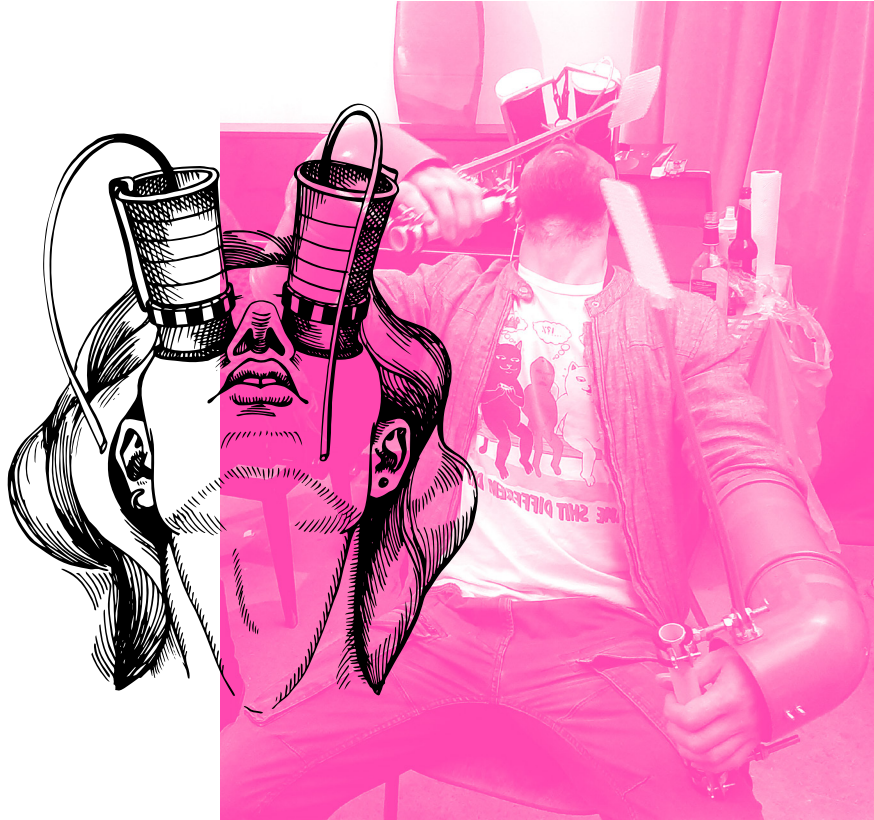
by ROFL



At Ars Electronica men are honoured systematically more often than women for their contributions to media art. To acknowledge this problem, Ars Electronica gave women in Media Arts a database with their names in it. Here at Hedonistika we think that this is by far not as much pleasure as these women deserve for their contributions to media art and offer a consolation prize, a substitute satisfaction or as we call it in German: "Ersatzbefriedigung". During the days of the festival you can help us! Help "Befried" the little remote controlled vibrator and his friends satisfy the women of the database. Remote control him to pleasure his way through the names of these women (vibrators move around like electric tooth brush if you let them!) and leave traces of lubricant oil paint on the printed database.

# OGULUS DRINK

by Anna Vasof



"Oculus drink" is a drinking reality head-mounted display which is the first professional alcohol-based reality headset and the only one worldwide which offers the experience of taste and smell.

# FEGAL ALCHEMY

by Julian Staddon

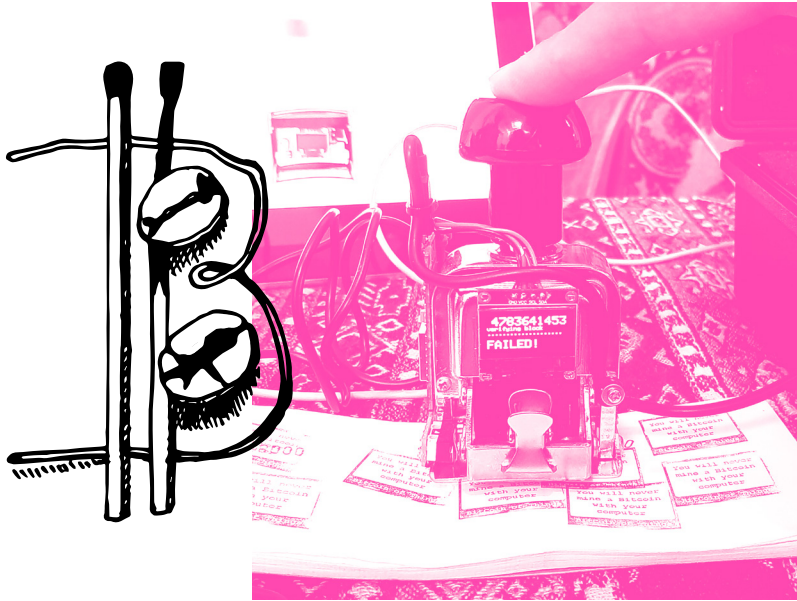


"Julian Staddon is going to debut a new work that uses data about microbes to turn poop into gold. He is using software to make the microbes sing to each other. He is also going to have people eat fermented crops that they grew in the soil to spread the microbial love around."

(This description was generated by an open AI explaining complicated texts in simple words suitable for the 2nd-grade student.)

# BITCOIN OF THINGS

by Martin Nadal & César Escudero Andaluz



"The Bitcoin was created as a way to make capital transactions electronically. Each person who uses the Bitcoin system has an equal chance of being rewarded with Bitcoins when they validate a transaction. However, in recent years, there has been a lot of competition to earn Bitcoins. This involves using large, powerful computers that use a lot of physical and environmental resources. This competition is wasteful and only benefits the people who have the most powerful technology. Bitcoins of Things (BoT) is a way to transform this wasteful process into a fun lottery.

This project is about building a BitCoin miner using a Wi-Fi microcontroller and different sensors. The microcontroller is attached to everyday objects, like keyboards, computer mice, or salt-shakers, and by using them the object can generate a big number of Bitcoins."

(This description was generated by an open AI explaining complicated texts in simple words suitable for the 2nd-grade student.)

# BARROBOT

by Heike Siegert & Markus Arning



They have promised us air cabs and robots for the household and as faithful and understanding companions through life.

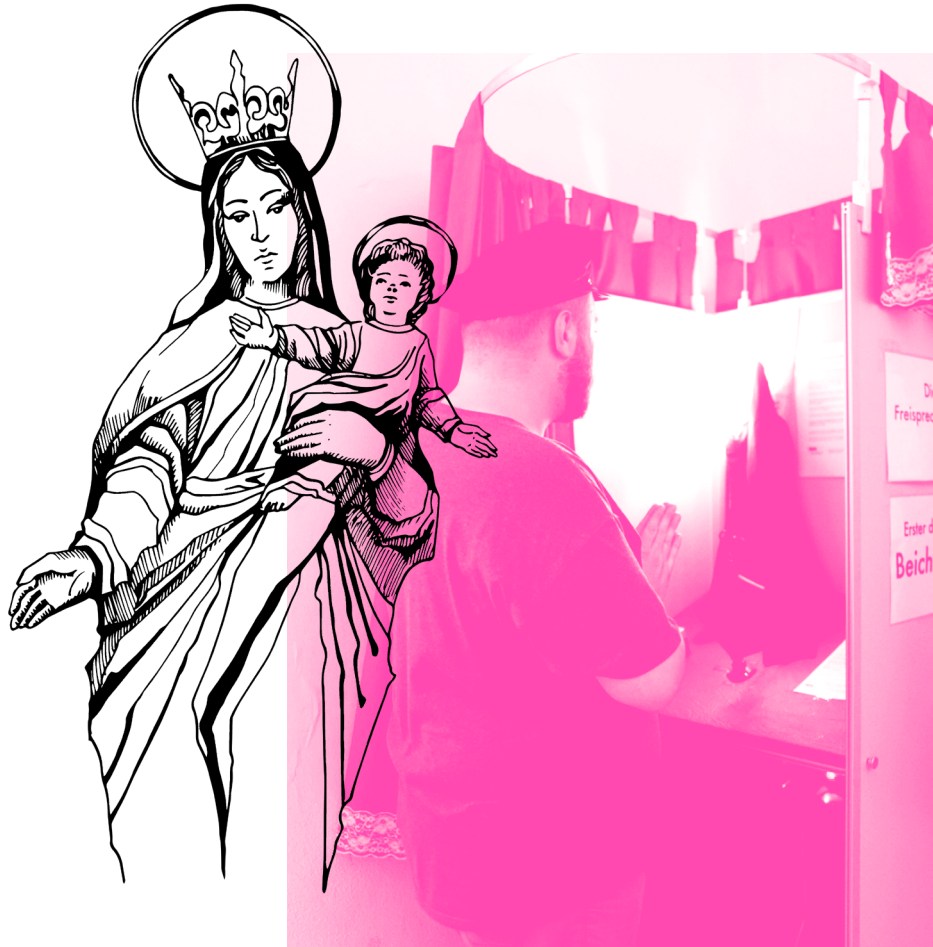
And what did we get? Shitty robots with shitty AIs.

And since you, the dear festival organizers, wanted "to see robots swinging their robot bodies," and we wanted to see how they "serve to elevate pleasure," we investigated *how they dance, how they fuck, and how they make cocktails.*



# DER DIGITALE BEICHTSTUHL THE DIGITAL CONFESSIONAL BOOTH

by Dominika Meindl & René Monet

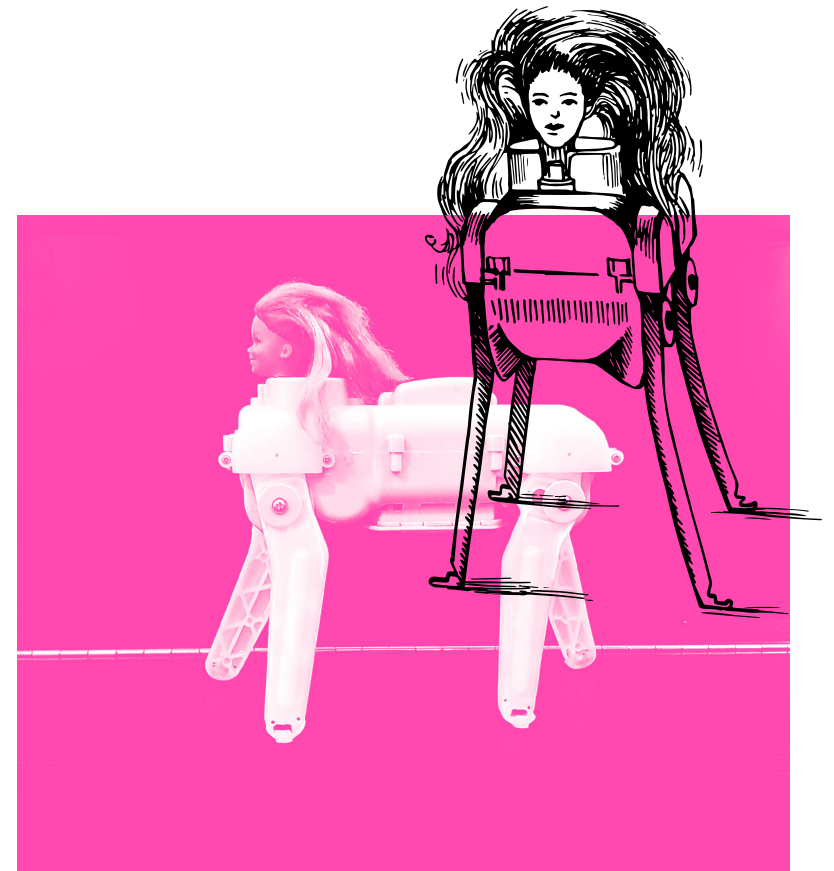


Ein Leuchtturmprojekt für den Seelenstandort Oberösterreich.

Der digitale Beichtstuhl wurde gebaut von Rene Bauer.

# GRINDERELLA

by Elias Neururer



A cadavre exquis of a doll's head and a self-moving mechanism. Walkes around.

# FREDDY THE NUGGET

by Roman Divotkey, Nora Loimayr, Manfred Schlägl



You do not play with food, they said. They lied! Here it comes: Freddy the Nugget combines fun, food, and action! Show your skills on the crane and grab your own freshly made nugget. And the best part is, besides the sauce, there's a lot more you can choose from.

The vending machine looks like a usual claw crane. It has a joystick and a button to navigate the crane. The inside of the machine is revealed not by glass windows, but completely digitally via a display. When the viewer is positioned in the sweet spot, the illusion appears almost real.

# OLD SPARKY – TEXAS JAIL HOUSE EDITION

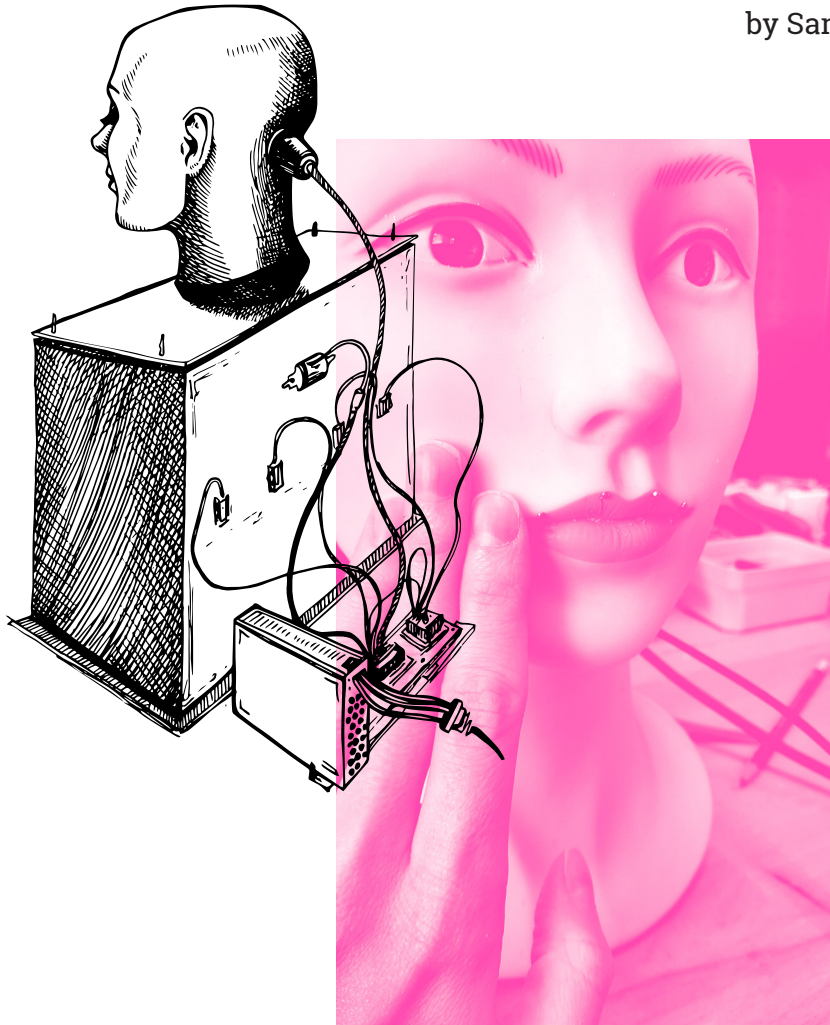
by Reinhard Sprung



Pairs of Frankfurters or Debreziners are strapped on a miniature electric chair and heated up by running 230 Volts through them. The audience is able to flip the electric switch themselves and thus takes part in executing the sausage's sentence of tasting great. This year's "Texas Jail House Edition" includes a rumbling motor for the chair to give the audience a more "life-like" (dancing) experience of the electric chair business as well as some visual improvements and a new sturdy base.

# SENSADJUST

by Sara Mlakar



Sensadjust is a speculative future company that offers each individual an enhancement of their primary senses. As a part of its promotional campaign, Sensadjust presents an interactive installation where potential users can try out the adjusted sensitivity levels of taste and the face interface to control them.

# TOUGH ORACLE

by Adriana Torres Topaga  
Shankya Content: Ivan Orellana



The content of this work is based on the Shankya-Buddhist principle stating that “attention is the main perception organ,” along with Spinoza’s Ethics proposing a model of behavioral conditioning.

Conceiving perception as an ongoing process, Touch Oracle summons the “perception moment” for a person touched. This moment is defined by three entities or ambits that are in continuous interaction: making, feeling, and choosing.

Please let yourself be touched and have a look inside.

# EX NIHILO

by Miha Godec



This spatial-sound installation uses stepper motors and unique 3d-printed jugs to create a soundscape of water that moves in its container. The main concept is an old pottery-type Gluggle Jug that was recreated from an old ceramic pot jug translated into digital form and then 3d-printed. All the jugs moving together in the room produce a water-bubbling sound. For hedonistic pleasure, the additional jugs can be 3D printed with food-safe PLA and can be used to serve liquid beverages as well as alcoholic drinks or can be used as shot glasses...

# EINS NOCH

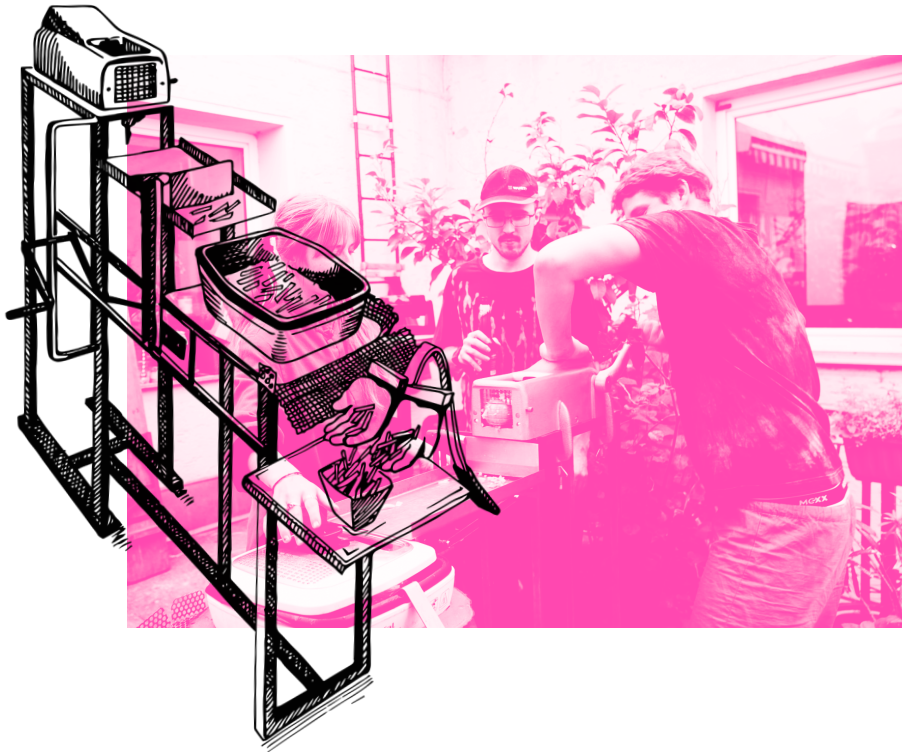
by Hansi Raber



A machine serving a single peanut. Just one.

# FRIES MACHINE

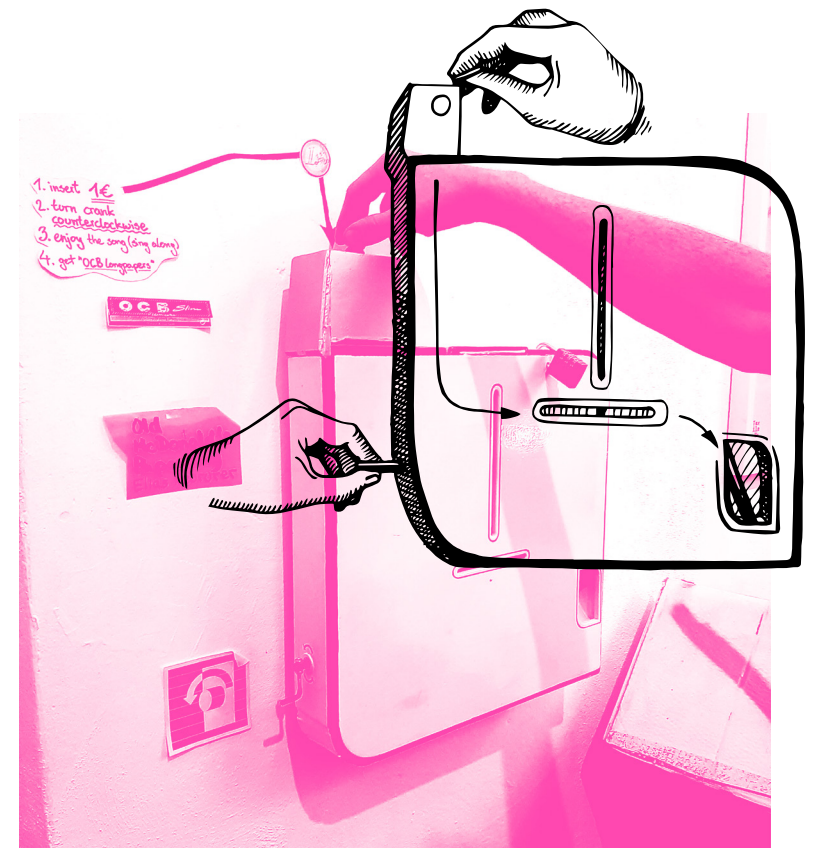
by Pia Mayerwöger & Clara Boesel



Starting with a cast-iron find, a french fries cutter, the process of making french fries is expanded into a cumbersome production line. One can easily observe how the informative value continues to decrease. Pia Mayerwöger and Clara Boesel are not primarily concerned with the fries, but with the procedural act of production, which requires several people.

# PAPERAUTOMAT

by Elias Neururer



A minimalist mechanical vending machine that serves rolling papers.

# FLUTSCHIBOT

by Kathrin Hunze & Daniel Theiler



## Konzept

Flutschibot ist das erste und einzige Produkt der gleichnamigen Internationalen Nichtregierungsorganisation Flutschibot. Das Produkt ist ein automatischer Gleitgelspender, der dazu dienen, die Freude zu steigern und den Schmerz zu lindern (aus Call: robots that serve to elevate pleasure or alleviate pain). Die Arbeit ist zweiteilig aufgebaut. Sie besteht aus einem kurzen Werbevideo und einem Flutschibot. Beide werden im Ausstellungsraum präsentiert.

## Werbevideo

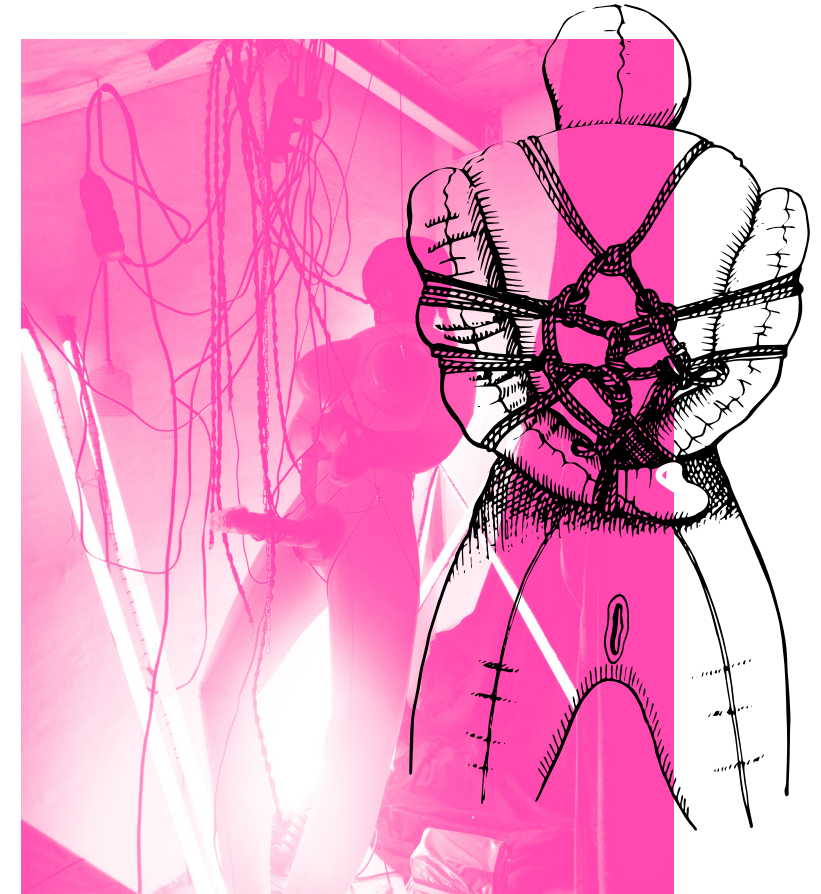
Flutschibots sollen global im öffentlichen Raum, in Toiletten, Hotels, Universitäten, Bürogebäuden etc. montiert werden - genau so wie Desinfektionsmittelspender während der Coronapandemie. Im Werbevideo steht hier statt dem positiven Effekt auf die Gesundheit die allgemeine Luststeigerung und Schmerzlinderung im Mittelpunkt. Gerade öffentliche Toiletten bieten auch gleich den Ort die Flutsche alleine oder in Gesellschaft zu verwenden; „You dont have to push, it will push you.“

## Produkt

Der Flutschibot ist ein handelsüblicher automatischer Seifenspender mit einem fancy Logo. Der Flutschibot wird im Ausstellungsraum auf einem Podest präsentiert (Aufschrift: TESTER) und kann selbstverständlich von den Besucherinnen getestet werden.

# CONDUCTIVE BONDAGE

by Michal Mitro

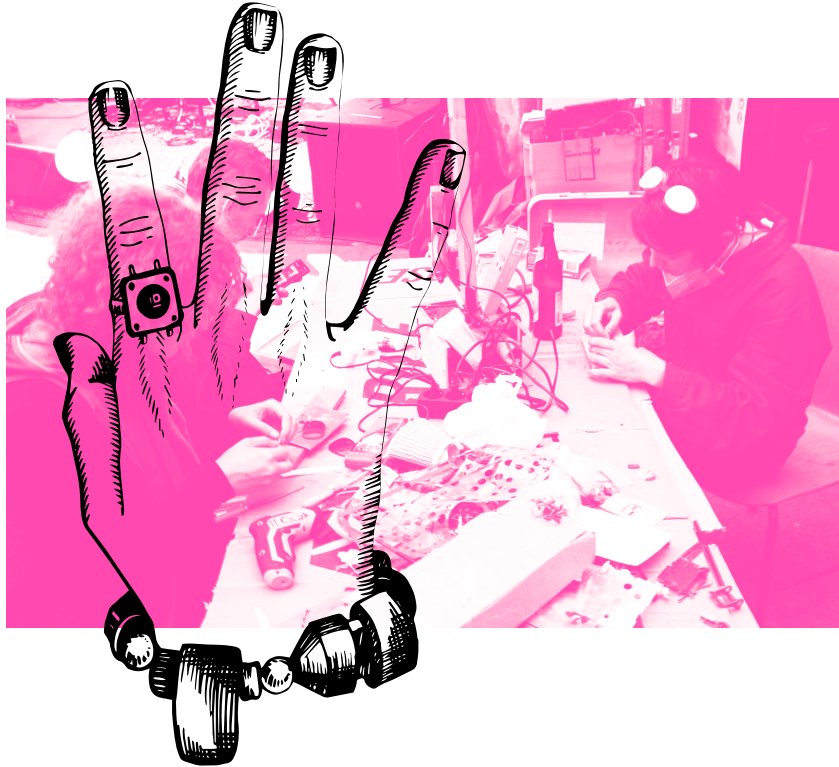


Conductive bondage to data to sound to whatnot to back to the body to pleasure-plain-pain.

Let's bond our bodies with conductive rubber cords that are hooked to Arduino and to a computer which will make naughty sounds and maybe even more. The work is more on the human than the robot side. But hey, at the end of the day, even the computer is just a human. And we all are just robots. Pleasure machine. How does that sound? Shall we find out?

# POSTAPOCALYPTIC UPGYCLING COCKTAIL ROBOT WORKSHOP

by paulaner

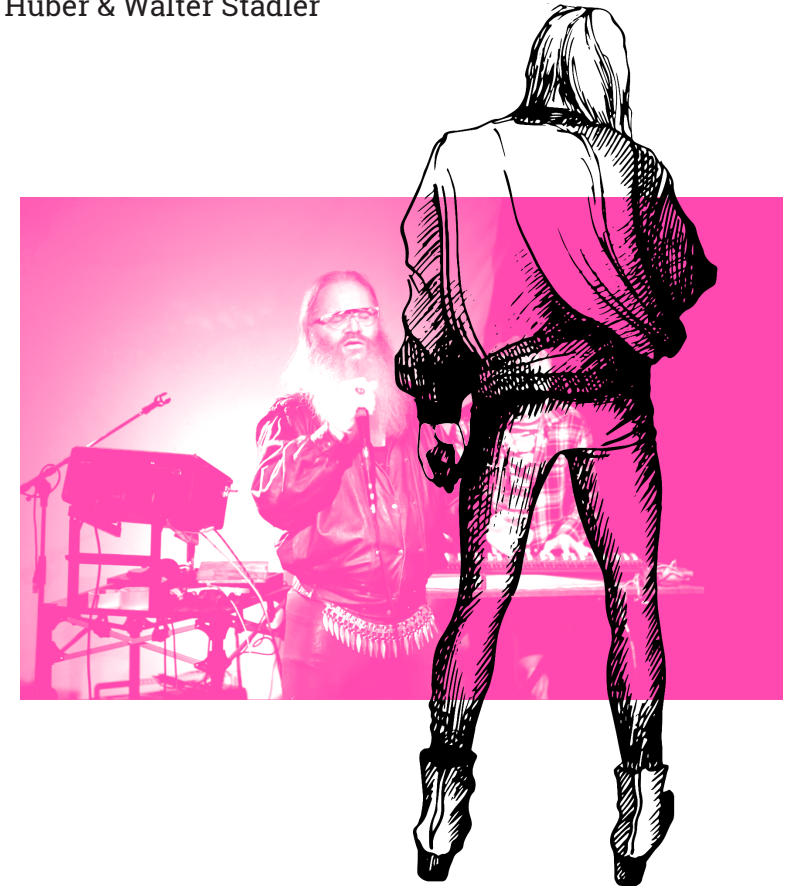


Let's build some crazy stuff from postapocalyptic relicts of human civilization, i.e. nonfunctional cocktail robots or cocks or tails or robots or anything else as wearables/jewelry.

Wearing or carrying a nonfunctional cocktail robot, you will definitely attract attention at Hedonistica/Ars Electronica!

# PARADIES – GARTEN DER VER FAENGLICHKEIT

by Patrick Huber & Walter Stadler

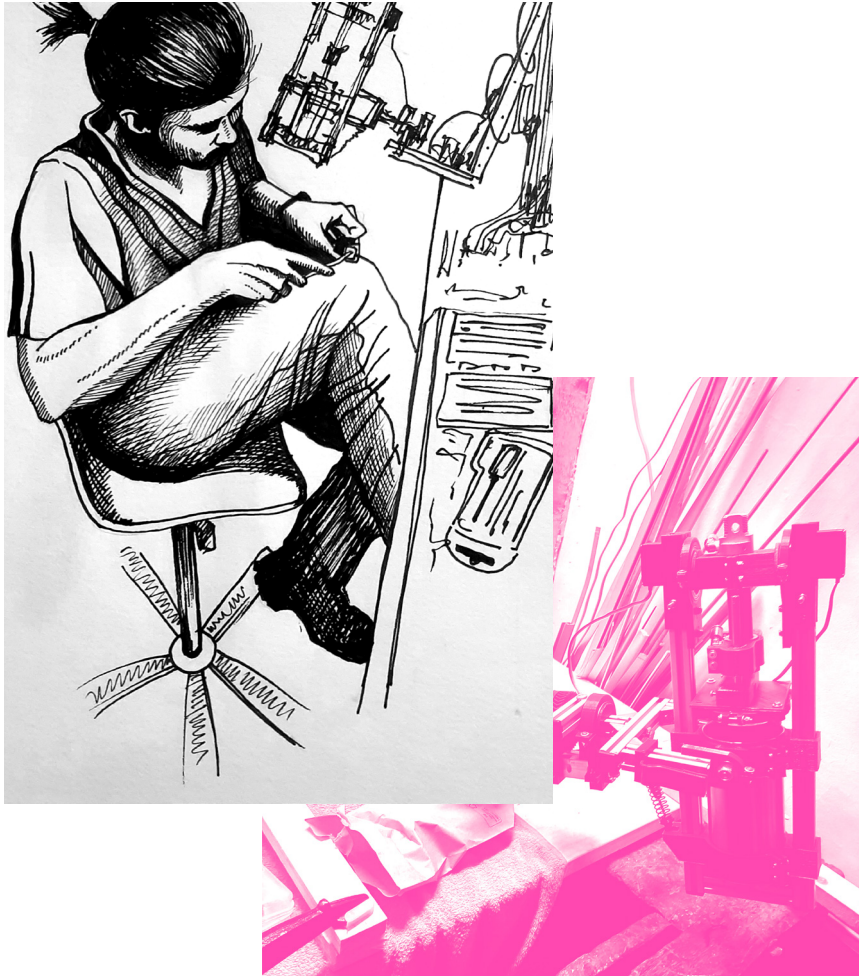


Patrick Huber ist ein Linzer Künstler, Sänger, Performer, Schauspieler, Maler. Das Projekt "Paradies - Garten der Verführbarkeit" entstand als Gemeinschaftsprojekt mit Walter Stadler, als eine poetisch-musikalische Performance. Seine Gabe im Moment dichte Sprachbilder zu entwerfen, steht dabei im Vordergrund. Er trägt seine Gedichte begleitet von seinem einzigartigen Tanzstil vor.

(This description was concocted by Walter „Schalter“ Stadler)

# CHAOS CALMER BOT

by Kaname „Kenny“ Muroya

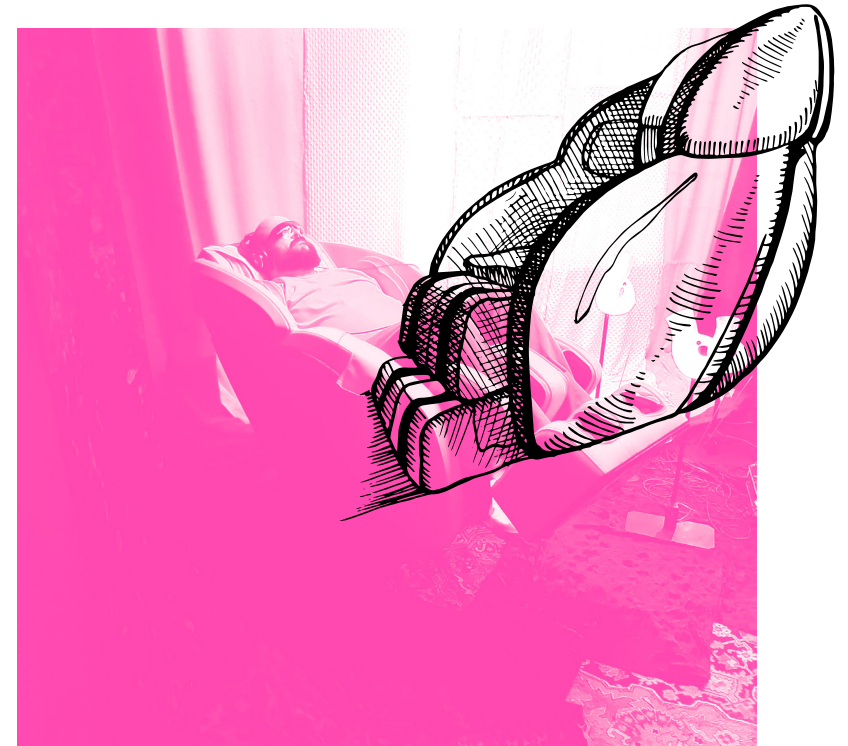


A pneumatic robot that can mix, shake with ice, and serve the world-famous cocktail "Chaos Calmer" from openWRT for Robœxœtœica Hedonistika.

Might remain unfinished.

# MASSAGESESSEL

by Brainlight

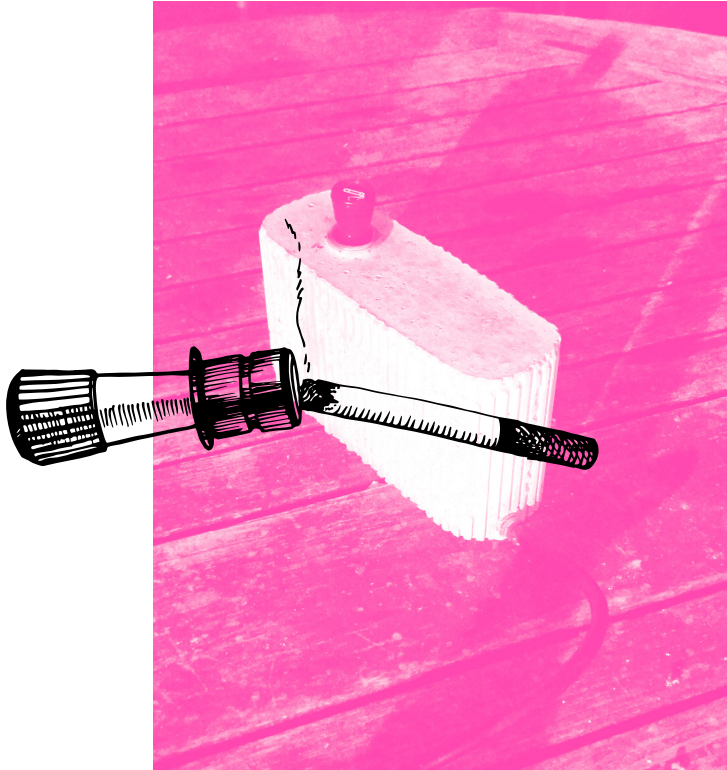


To support you and your family during this special time and help you get into a relaxed state, we are giving you a selection of deep relaxations to download free of charge. Deep relaxation has been proven to strengthen the immune system. For all those who, as a family or individual, want to do something more for themselves at home to strengthen their immune system and stay or become calm, we have designed our special "This is good for me now" offer. Our special offer consists of a brainLight Synchro PRO self-care with 46 coordinated music, speech, light, and sound programs that support you in taking good care of yourself. As a free addition, you will receive another pair of visualization goggles with red or green LEDs and the programme block "Tried and tested classics." With our offer, you save 228,90€ compared to the normal price.



# AUTOBAHNARTEFAKT

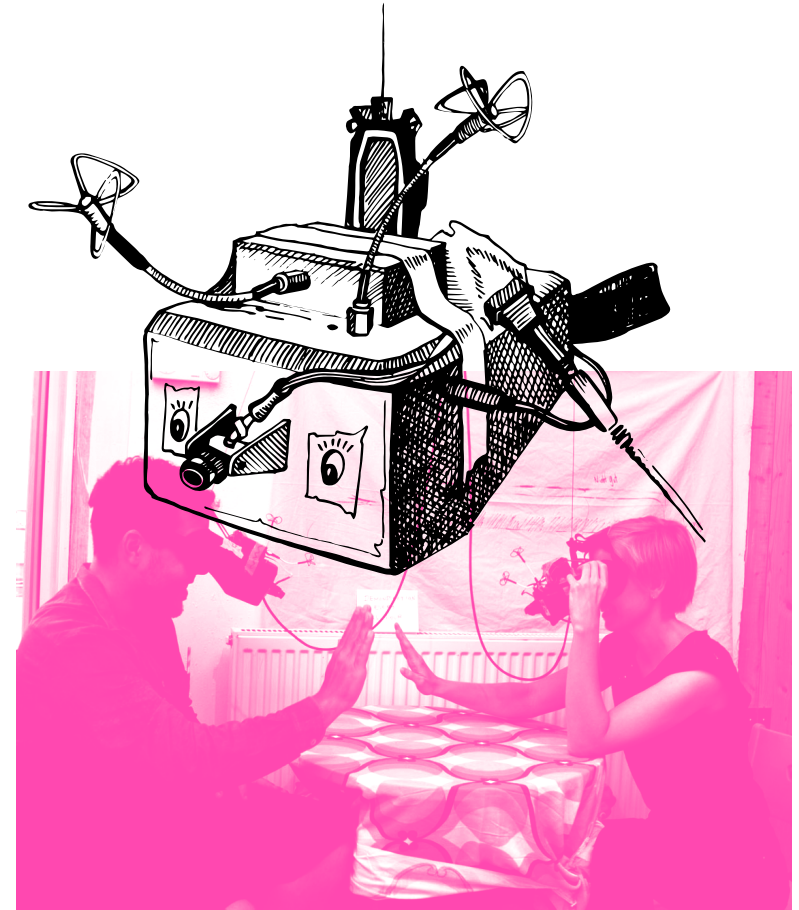
by Hansi Raber & Clemens Mairhofer



An anachronistic technology: a cigarette lighter for cars mounted inside a model-scale pillar of the Linz autobahn bridge.

# AN EYE FOR AN EYE

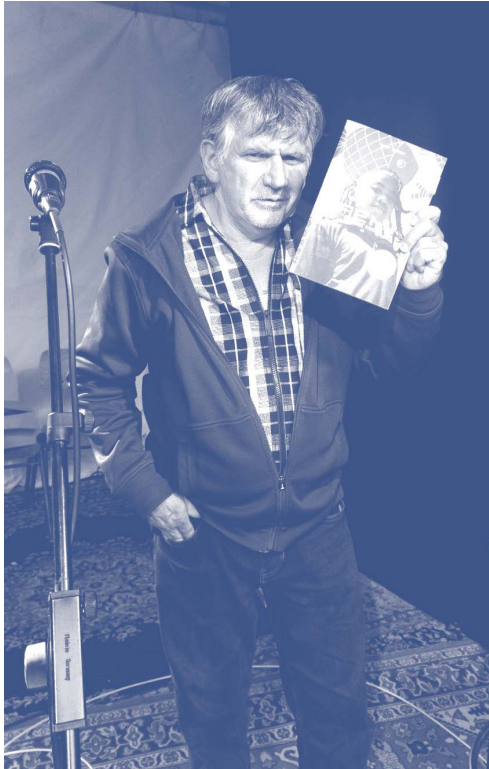
by Thomas Preindl



Is it a hat? Vanity! Have a look yourself. Shake your sticky hands with yourself. Put your eyes on another person. Your nose has got vision. Your sensory organs can receive 5.8 GHz video transmissions. You just wanted to get into another person's head but ended up alone with yourself. Sad.

# FEMI UND DIE FISCHER

by Tommy Schmidt



Seit Menschengedenken reden Menschen mit Menschen. Sie lieben Menschen und werden von Menschen geliebt. Sie belügen, betrügen und vertrauen einander. Sie bangen um sie, wenn sie in Gefahr sind und sie trauern um sie, wenn sie sterben. Seit einiger Zeit und immer mehr mischen sich wesenhafte Interakteure unter uns, die – erkennbar oder nicht – vorgeben, Gefühle, Bedürfnisse und Ansprüche zu haben, obwohl sie doch nur aus binären Codes bestehen: Bots, Avatare, digitale Assistenten, künstlich intelligente Kaffeemaschinen, einfühlsame Cyber-Sex-PartnerInnen.

Femi und die Fische ist ein Roman, der uns auffordert herauszufinden, was uns sogenannte künstliche Intelligenz tatsächlich bringt und wie wir souverän mit ihr umgehen. Dabei nutzt Ich-Erzähler Olaf, ein künstlich intelligenter Sprachassistent, nicht nur das traditionelle Medium des gedruckten Buches, sondern auch seine eigene Stimme, die Leser- /UserInnen über eine Alexa-App hören.

(This description was written by Günther Friesinger and Johannes Grenzfurthner)

# HAL 2022

by Flo Amar



An improvisational theater where people from the audience who act as humans interact with people who act as technology. The participatory performance will serve as a reflection on the good, the bad, and the funny of our interactions with technology.

# MEIN TASCHENEMPFFINDER

by Robert Pfaller

*„Habe ich ein Buch, das für mich Verstand hat, einen Seelsorger, der für mich Gewissen hat, einen Arzt, der für mich die Diät beurteilt usw., so brauche ich mich ja nicht selbst zu bemühen. Ich habe nicht nötig zu denken, wenn ich nur bezahlen kann (...)“*

Immanuel Kant

Selbst bei einfachsten Grundrechenoperationen verlassen sich die meisten Menschen heute klugerweise nicht mehr auf ihren fehleranfälligen Kopf, sondern vertrauen auf ihre immer leichter verfügbaren elektronischen Rechenprogramme. Auch beim Einkaufen im Internet oder bei der Partnerwahl folgen sie gerne den weisen Vorschlägen irgendwelcher Algorithmen, die mehr über sie, ihre Wünsche und die ihnen entsprechenden Objekte in der Außenwelt zu wissen scheinen als sie selbst.

Stehen sie jedoch einem Stück Kunst gegenüber, vertrauen sie allen Ernstes immer noch ihrem sogenannten eigenen Geschmack. Ihrem *eigenen!* Pah! Als ob Geschmack nicht immer etwas zutiefst Angelerntes, Erworbenes, Fremdbestimmtes wäre, das nur in einem völligen Akt von Selbstüberschätzung als das eigene Empfinden paradiert kann -- so wie der Trunkene im Beispiel Spinozas meint, aus *eigenen*, freien Stücken zu erzählen, was er am nächsten Tag dann doch lieber verschwiegen hätte. Aber sei er nun etwas Eigenes oder etwas Fremdes – das Problematische an diesem Prunkstück ist doch vor allem seine Fehleranfälligkeit. Mit Entsetzen sehen wir auf älteren Fotos, was wir vor einigen Jahren so an hatten und welche Frisuren uns damals vorteilhaft erschienen sein müssen. ‚Der Geschmack ändert sich eben mit der Zeit‘, sagt man uns. - Na dankeschön! Also ich für mein Teil hätte da gerne etwas Wertbeständigeres. Etwas, das mich nicht ständig zu Urteilen verleitet, die ich alle paar Jahre revidieren muss.

Darum habe ich mir vor kurzem ein neues Gerät kommen lassen, etwas äußerst Brauchbares, entwickelt von der US-Firma Texas Aesthetic Utility Devices Incorporated. Die Amerikaner, auch in diesen Dingen uns Europäern weit voraus, haben früh eingesehen, zu welchen katastrophalen Fehleinschätzungen es kommen kann, wenn sie sich auf ihren eigenen Geschmack verlassen. Darum haben sie ein handliches Gerät entwickelt - man kann es ebenso leicht in der Jackentasche unterbringen wie einen Smith und Wesson Revolver oder einen mittleren Elektroschocker -, mit dessen Hilfe man exakt bestimmte

Geschmacksurteile produzieren kann: den Taschenempfänger. Ich gehe damit in einen Ausstellungsraum, ziehe das Gerät in einem unbeobachteten Moment kurz aus der Tasche, ziele damit auf das in Frage stehende Kunstwerk, drücke auf den Startknopf, und schon produziert das Gerät eine Reihe untrüglicher Empfindungen. Um wieviel ist es alleine schon in dieser Phase meinem eigenen Empfinden voraus, das doch – wie ich mir nur zu oft eingestehen musste – allzusehr beeinflusst ist von meiner Tagesverfassung, meiner Laune, meinen Sorgen und Nöten etc. Schon bei einem kleinen Fieber etwa erscheint mir mein Lieblingswein bitter, die geliebte Person geht mir auf die Nerven, und an manchen Tagen will ich dann nicht einmal essen. Das zeigt doch, was für ein zwielichtiger Geselle mein sogenanntes Empfinden ist, nicht wahr?

Der Taschenempfänger dagegen kennt all diese Störfaktoren nicht. Nach einem kurzen scan des jeweiligen Artefaktes – sei es eine künstlerische Arbeit, ein Stück Architektur oder Industriedesign, ein Theaterstück, eine Performance oder auch ein Gedicht (dafür stehen derzeit Programme für zumindest 17 Weltsprachen zur Verfügung) – beginnt der „beauty judgment 1.0“ (so heißt er) mit der ästhetischen Analyse. Dafür stehen ihm die grundlegenden ästhetischen Problemstellungen seit Platon und Aristoteles, Diderot, Kant und Hegel, Rosenkranz, Nietzsche, Sontag, Cavell, Davidson, Lyotard, Derrida, Maradona, Krauss und Zizek als Software zur Verfügung. Selbstverständlich bezieht er alle 10 Sekunden auch updates aus den aktuellen Mode- und Kunstzeitschriften, den relevanten peer-reviewed Journals und weblogs. All das berücksichtigt er in einem blitzschnell durchgeführten Kalkül, den er mit den gesannten Daten füttert. Schon nach weniger als 0,7 Sekunden sendet er mir dann ein dezentes akustisches Signal an mein im Brillenbügel verstecktes Ohrteil. Sobald ich sein Urteil hören will, greife ich kurz an den Brillenbügel, und dann sagt mir der „beauty“ mit sanfter Stimme (sie lässt sich selbstverständlich aus mehreren Optionen wählen), ob es sich um ein herausragendes Werk, etwas Beachtliches oder aber bloß Durchschnittliches, Mittelmäßiges, oder aber gar um einen richtigen Schmarrn, etwas längst schon Dagewesenes, ein Plagiat oder einen letztklassigen, epigonalen Kitsch handelt. Er gibt mir auch bekannt, ob die Sache Zukunft hat oder bloß für die nächsten 15 Minuten noch ruhmfähig ist, oder ob sie vielleicht längst schon von der Vergangenheit geschluckt worden ist.

So weiß ich nach wenigen Sekunden Bescheid, während andere noch mit großen Fragezeichen im Gesicht um die Skulptur oder die Installation herumstreunen, oder mit verkniffenem Blick hinter dicken Brillen nach etwaigen noch versteckten Details im Werk suchen. Auch die Lektüre der mühsamen Erläuterungen von Kuratorinnen, Kritikern und museumspädagogischen Hilfskräften kann ich mir jetzt ersparen. Vorbei sind damit auch die lästigen Diskussionen und Streitgespräche, die man mit Bekannten, Freunden oder gar geliebten Menschen führen musste. Wieviele Freundschaften, ja Liebesbeziehungen sind an so etwas nicht schon zerbrochen! Nur weil den Leuten so etwas Blödes und Trügerisches

wie ihr eigener Geschmack im Weg stand! Ich dagegen höre mir gelassen an, was die Leute so sagen, und bleibe mit ihnen befreundet; ja ich kann mich nun sogar leichten Herzens mit Menschen einlassen, von denen mich früher gefühlte Welten getrennt hätten. All diese unnötigen Differenzen absorbiert ja nun für mich mein „beauty“. Ich brauche nun auch meine Urteile nicht eitel in die Welt hinauszuposaunen und mich damit angreifbar zu machen. Hauptsache, ich habe sie!

Aber vergessen wir eines nicht – fast das Wichtigste. Die Kunst und das ganze sonstige aufwändig gestaltete Zeug ist ja nicht nur zum Ansehen da. Man soll es auch genießen, ja sogar ästhetische Erfahrungen damit machen. Angeblich führt es in den gelungensten Fällen sogar eine sogenannte „Katharsis“ herbei – also die Abfuhr steckengebliebener Affekte, deren Präsenz uns drückend quälen würde. - Nun, dazu müssen sie bekanntlich erst einmal hereinkommen und steckenbleiben! Aber all das erledigt ja für mich nun mein Taschenempfänger. Ist etwas traurig, so grämt er sich für mich; ist etwas beleidigend, kränkt er sich; kommt ein Ärgernis daher, so ist er es, der in meiner Jackentasche rot vor Zorn anläuft, bis hin zum Wutausbruch (der dann den Neustart des ganzen Systems erforderlich macht). Ist etwas großartig, so ist er begeistert; und ist etwas lustig, dann lacht er (leise natürlich - so, dass nur ich es im Brillenbügel vernehmen kann; sofern ich möchte). Das ist das Angenehme an ihm. Und da ich aus beruflichen Gründen ständig sehr viel Kunst ansehen muss, ist es auch äußerst praktisch; ja, es macht mein Leben eigentlich überhaupt erst möglich. Wer kann schon ununterbrochen ästhetische Erfahrungen machen, wie sie auf heutigen Großausstellungen, selbst im alternativen Kunstbetrieb und in der ins Uferlose wachsenden Off-Szene, gefordert wären? Und wer könnte sich schon längerfristig ausschließlich von Abfuhrmitteln ernähren, die die Abfuhr von Steckengebliebenem bewirken sollen?

Auch bei Weinverkostungen wird der Wein ja bekanntlich nicht getrunken. Bei der Kunst dagegen mussten wir lange warten – eben bis zur Erfindung des „beauty judgment 1.0“. Er empfindet, denkt, urteilt, genießt und führt an meiner Stelle freudig alles ab, was in ihm so steckengeblieben sein mag. Und ich bleibe während dessen gelassen und heiter und erfreue mich an der beträchtlichen Menge gewonnener Zeit - ebenso wie an den vielen neuen Sozialkontakten, die mir durch die Entfernung von allem Trennenden nun möglich geworden sind.



Photo courtesy of Khaled Hakami

2-Jähriger Maniq beim Rauchen einer Zigarette. Die Maniq sind eines der letzten Jäger&Sammelvölker, sie leben im Urwald im Süden Thailands und sind von klein auf leidenschaftliche Raucher.

After the publication we still had more performances about to happen:

Tommy Schmidt's book release of "Femi und die Fische" and cachichi's and Filo's DJ set. You can find the documentation in the online version of this publication: [dh5.space/hedonistika](https://dh5.space/hedonistika)

## ACKNOWLEDGMENTS

Franky Ablinger, Kati Aflenzer, Naim Aistleitner, Sophie Alber, Flo Amar, Georg Ametzberger, Markus Arning, René Bauer, Clara Boesel, Simone Boria, Moritz Danner, Roman Divotkey, Christoph Döberl, Filo, Günther Friesinger, Miha Godec, Julian Stadon, Johannes Grenzfurthner, Rosi Grillmair, David Gruber, Jona Herber, Lucia Herber, Kathrin Hunze, Barbara Irani, Julia Kaar, Błażej Kotowski, Emma Leitner, Leslo, Sophia Lindenthal, Maria Linecker, Nora Loimayr, Clemens Mairhofer, Stephan Mastnak, Philipp "Disco" Mayer, Pia Mayrwöger, Dominika Meindl, Michal Mitro, Sara Mlakar, René Monet, Kaname "Kenny" Muroya, Martin Nadal, Elias Neururer, Paula Pongratz, Paul Potato, Thomas "Toma Pilein" Preindl, Hansi Raber, Zoa Reitböck, Nicolás Rueda, Manfred Schlägl, Tommy Schmidt, Andreas Schneider, Schneider, Heike Siegert, Reinhard Sprung, Walter "Schalter" Stadler, Emil Stöllinger, Vera Stubla, Kat Suryna, Meho Sylvester, Daniel Theiler, Kiky Thomanek, Adriana Torres Topaga, Carolina "Missex" Torres, Matthias Trnka, Anna Vasof, HARI ViDERCi, Anuk Vokrug, Daphne Xanthopoulou, Cesar Escudero Andaluz, Maria Araceli Barea Garcia, Aleks Zaric, Kevan Croton, Patrick Huber.

