

POP 2050

Über Pop-Musik (mit Bindestrich), so Diedrich Diederichsen in seinem 2014 erschienenen Buch gleichen Namens, lässt sich nicht in Form eines Genres oder einer musikalischen Gattung nachdenken. Pop-Musik ist vielmehr eine kulturelle Praxis, die seit der Mitte des 20. Jahrhunderts aus unserer Welt nicht mehr wegzudenken ist und die seither in globalem Massstab das Aufwachsen der jüngeren Generationen geprägt hat. Der Akzent liegt dabei auf dem Wort Praxis. Pop-Musik ist nicht nur Konsum, passives Reinziehen von medialen Produkten – wie es eine besorgte ältere Generation oft und gerne vermutet. Pop-Musik kommt erst dann zu sich selbst, wenn eine Gruppe von jungen Menschen sich Dinge der Konsum- und Kulturwelt aneignet und anverwandelt: Popmusik (ohne Bindestrich, als Produkt), Mode, Lifestyle, Essen, neue Technologien etc. etc. Erst im Akt des In-Besitz-Nehmens und des konstruktiven Umdeutens entsteht dann Pop-Musik. Und gleichzeitig findet so ein Subjektivierungs- und Identitätsfindungsprozess statt, der mittlerweile mehreren Generationen von Nachwachsenden geholfen hat, in unserer überreizten, überfüllten, über-beschleunigten, über-mediatisierten Welt einen Anker zu finden, einen eigenen Standpunkt, ein Referenzsystem, auf das man sich gemeinsam mit Gleichaltrigen beziehen kann, und das gleichzeitig hilft, sich von anderen kulturellen Praxen abzugrenzen. War dieses Sich-Finden für ältere Generationen oft noch ein Bekenntnis zu *einem* Lifestyle oder *einer* Community, zu der sie sich zugehörig fühlten, so ist dies schon länger nicht mehr exklusiv, die Gleichzeitigkeit des Ungleichzeitigen ist zum Normalfall geworden, nicht nur, aber auch für junge Menschen.

Wenn sich unter diesen Voraussetzungen eine Gruppe von Design-Studierenden im Bachelor Trends & Identity der Zürcher Hochschule der Künste aufmacht, um über die Zukunft von Pop nachzudenken, dann ist

evident, dass dies zu einer eigen- und widerständigen schreibenden, bildnerischen und gestaltenden Praxis führen muss. Die Studierenden haben sich dazu entschieden, die von ihnen identifizierten Trends und Entwicklungsrichtungen in Form eines scheinbar ungeordneten, wilden Magazins zu präsentieren, dessen Struktur und Aufbau sich zwar erschliessen lassen, aber nicht auf den ersten Blick. Sie als Leser*innen können sich also in diesen Malstrom hineinsaugen und durchwirbeln lassen, fast so, wie man sich in einer unbekanntem Stadt flanierend treiben lässt. Oder Sie können versuchen, die Struktur zu entschlüsseln. Oder Sie können die der Struktur zugrunde liegende Matrix auf S. 34/35 konsultieren, um zu sehen, welche die fünf Dimensionen sind, welche die Studierenden für die Zukunft von Pop relevant halten und welche drei Grundströmungen sie in ihrer Recherche ausgemacht haben. Dabei handelt es sich nicht um ausgearbeitete Szenarien, sondern eben eher um Strömungen oder Richtungen, zu denen hin sich Pop entwickeln könnte. Sie schliessen sich nicht aus, sie existieren gleichzeitig und vielleicht sogar in einer Person, aber sie sind da und lassen sich unterscheiden. Und sie zeigen, worüber sich die Studierenden Gedanken machen, wenn sie sich mit der Zukunft von Pop auseinandersetzen: mit den Verhältnissen von Körper und Maschine, von Nachhaltigkeit und Technologie und von sozialen Virtualitäten und Realitäten. Und über all dem steht die Frage nach der eigenen Rolle und Identität in einer kulturellen, sozialen, technologischen, ökologischen und ökonomischen Alltagspraxis, die sich rasend schnell verwandelt – Pop-Kultur eben, mit Bindestrich.

Wir wünschen Ihnen viel Vergnügen bei der Lektüre.

Francis Müller und Basil Rogger, Vorstand swissfuture und Dozierende an der ZHdK

#VAHID

SEITE 4

#AIRY

SEITE 7

#MAR14

SEITE 18

#CHROMATICNUDE

SEITE 25

#VAKUUM

SEITE 30

#KQUEENG
SEITE 10

#ORI
SEITE 13

#XENO
SEITE 22

#FARMEX
SEITE 21

#NARCIXT
SEITE 17

#METAVERSUM
SEITE 28

#SASM
SEITE 32

MUSIK, DIE ALLEN GEHÖRT INTERVIEW MIT #VAHID AFRINEJAD

Géraldine Lefevre Foucault: Vahid, was hat dich dazu inspiriert, das Projekt KAZERNE zu starten, in dem du deine Gedanken in Musik transformierst?

Vahid Afrinejad: Alles was ich in meiner Kindheit nicht hatte, will ich jetzt mit KAZERNE fördern. Es ist wichtig, dass wir uns gegenseitig unterstützen und inspirieren. Wir müssen lernen, dass es uns nur gut geht, wenn es allen gut geht. KAZERNE ist eine öffentliche Plattform für alle, die teilnehmen wollen. Ich selbst arbeite mit meinem personalisierten Gus. Das ist ein kleines Gerät, welches sich mit dem Trommelfell verbindet und so die neuronalen Verbindungen in meinem Hirn wahrnehmen und transkribieren kann. Es kann meine Gedanken lesen. Ich konnte es nach meiner Flucht mit einem Unternehmen weiterentwickeln, sodass es auch Musik extrahieren kann. Es ist nicht mein Eigentum. Das Gus ist immer aktiv, alles was ich erlebe und denke wird direkt in Musik umgewandelt und auf KAZERNE veröffentlicht.

G.L.F.: Du bist in einem Kriegsgebiet aufgewachsen und warst Soldat. Was hat das für eine Auswirkung auf dich und deine Werke?

V.A.: Als Kind war es für mich normal, dass wir nicht aus dem Haus durften und dass es keine Kommunikationsmöglichkeiten nach draussen gab. Ich war isoliert in einer kleinen und geregelten Welt. Als ich dann aber mit 14 zum Soldaten ausgebildet wurde, habe ich die andere Seite dieser kleinen Welt gesehen. Gewalt, Unterdrückung und Angst herrschen tagein tagaus. So bleiben die Leute ruhig und gehorsam. Die Rebellen, die mich aufgeklärt und mir geholfen haben, gibt es schon lange nicht mehr.

Nachdem ich geflohen bin, habe ich mich lange Zeit versteckt, Habe verdrängt, was ich erlebt habe. Aber es ging mir nicht gut. Darum habe ich mich entschlossen, die Technologie, die ich damals im Krieg zur Ausforschung von unseren Feinden entwickelt hatte, für meine Kunst zu nutzen. In meinen künstlerischen Werken widerspiegeln sich mein neuer Alltag und meine

vergangenen Erfahrungen, die mich noch immer täglich begleiten. Es war traumatisierend und es fällt mir schwer, soviel Grausamkeit in Worte zu fassen. Durch die Musik kann ich mich besser ausdrücken und meine Gefühle vermitteln.

G.L.F.: Ich weiss nicht genau, wieviel Stunden Tonmaterial jetzt online sind. Verliert man da nicht den Überblick? Zerstört nicht die Masse den Wert deiner Werke?

V.A.: Auch ich weiss nicht genau, wieviel es ist. Aber das ist auch nicht der Punkt. Viel wichtiger ist, dass man sich bewusst ist, dass ich alles veröffentliche. Ehrlich und unzensiert. Ich betrachte das Veröffentlichte auch nicht als mein Werk. Es ist nicht mein Eigentum, diese Musik gehört niemandem – oder allen. Alle Peers können sich daran bedienen und neue Lieder daraus machen. Diese werden dann wieder auf KAZERNE gestellt und dann vielleicht von einer anderen Person weiterbearbeitet. So haben sich verschiedene Subgruppen gebildet, die sich für einen kleinen Teil meines Alltags interessieren. Ihre Interessen sind total unterschiedlich: Während sich die einen als politische Aktivist*innen verstehen und KAZERNE als politisches Statement verstehen, sind andere rein musikalisch unterwegs und nutzen meine Veröffentlichungen als Klangbibliothek.

G.L.F.: In den letzten Tagen hat sich die Anzahl Peers auf deiner Plattform KAZERNE verdreifacht. Wie beeinflusst das deine Arbeit?

V.A.: Ich freue mich sehr darüber, dass meine Arbeit wahrgenommen wird. Ich will möglichst zugänglich sein und so viele junge Menschen wie möglich erreichen. Ich will, dass alle aus meinen Erfahrungen lernen. Wir können nicht immer wieder die gleichen Tragödien erleben. Ich versuche durch Musik und mit einem Gefühl von Gemeinsamkeit die Welt zu verbessern. KAZERNE soll ein Beispiel dafür sein, dass horizontale Strukturen und eine dezentrale Organisation gut funktionieren, dass sie kulturelle Vielfalt und künstlerische Freiheit ermöglichen.

MEHR
DAZU AUF
SEITE 18
#MAR14
→



#AIRY LIVE AT MFO PARK

AIRY ist ein Rätsel. Niemand hat die Band je gesehen, aber alle hören ihre Musik. Vor etwas mehr als einem Jahr waren sie plötzlich da. Ohne Vorwarnung, total eigenständig, der Sound identifizierbar ab dem ersten Ton. AIRY erschuf ein neues Genre. Mit dem Einsatz von Vibration und Biotechnologie, mit beruhigenden, aber gleichzeitig hypnotischen melodischen Linien, die den Hörer*innen eine ganz neue Erfahrung ermöglichen. Der Sound von AIRY wurde zum Soundtrack eines ganzen Sommers. In beinahe jedem Club war ihr Sound zu hören, und kaum eine DJane wagte es, ihn mit anderen Beats zu mixen. AIRY kommt, bist du bereit dafür?

Die langsam tosende, mysteriöse Schweizer Band erhält Millionen von Likes auf allen relevanten Plattformen, über nationale, ethnische, stilistische und sogar über Altersgrenzen hinweg. «Sie haben mein Leben verändert», sagt etwa Selina, eine 13-jährige Visagistin ebenso wie Frank, ein knapp 80jähriger GenY-er. Im Herbst 2049 gewannen sie den GAIA-Award und erreichten dadurch endgültig Kultstatus. Im November folgte «Keep Moving», ein noch einmal langsames Album von unglaublich bitter-süßer Schönheit und Intensität. Wie wir alle wissen, sind AIRY nie öffentlich sichtbar und daher brodelt die Gerüchteküche: AIRY existiere gar nicht als Band, AIRY sei ein Kunstprodukt eines einzelnen Menschen oder gar ein Code. «Ihre Musik kann mit wenig Aufwand mit einer bestimmten Kompositionssoftware programmiert werden, die sogar

gratis ist», sagte uns ein Insider. Es gibt aber auch Stimmen, die darauf bestehen, dass derart wunderbare Musik nur von Menschen gemacht werden kann.

Neben den hypnotischen Melodien ist ihr einzigartiger Zugang zur Technologie der Grund, warum sie so besonders sind. AIRY nutzt die Vibrationen des menschlichen Körpers und die Geräusche der laufenden Maschinen; der einzige Weg, ihre Musik zu spüren, ist, einen Chip mit integriertem Lautsprecher zu schlucken. Das Device misst lediglich vier Millimeter im Durchmesser und versetzt unseren Körper im Gleichklang mit den akustischen Wellen von aussen in Schwingung. Der Unterstrom füllt jeden Kubikmillimeter deines Gehirns, Worte werden sinnlos, spirituelle Verbindungen hingegen authentisch. Es ist schwer zu erklären, wann Slow Rave Pop werden wird, aber es scheint, dass die Menschen je länger desto mehr nach Wegen suchen, ihr Leben zu verlangsamen. Es gibt nichts Faszinierenderes, als diese Vibrationen leise in einer Gruppe von Menschen zu spüren, die das gleiche Interesse teilt und die sich dann einschwingt. Die Präsenz von AIRY bietet den Menschen die Möglichkeit dazu, eine neue Gemeinschaft entsteht.

Wenn du interessiert und mutig genug bist, solltest du zu einem ihrer seltenen Konzerte zu gehen. AIRY wird nächsten Monat in einer leerstehenden Halle einen Auftritt geben, aber wie üblich wird niemand auf der Bühne sein, um verehrt zu werden. Am 15. August 2050 um 21.00 Uhr in Zürich ist AIRY bereit, deine Sinne zu betören und dein Leben zu verändern.

MEHR
DAZU AUF
SEITE 13
#ORI

→

LORIN REX6D
#KQUEENG

I enter this place, oh, hello metaverse
you're better than reality for sure
without looking in the mirror, ah
Am I off or am I on? I'm not quite sure
I'm back in the game, but not the same

You can look, but you can't touch it, no
A new 22nd Century, with tons of possibilities
You don't want no-oh-oh drama
No, my dear, oh, no drama

I was sad and blue, but I made me feel, oh
Yes, I made me feel shiny and new, aha
Who needs reality, when VR feels so damn good
I can be anything, yeah, I got a brand-new identity, ah
Here the rules are mine, I'm the Creator,
everything is just fine, oh yeah

You can look, but you can't touch it, no
A new 22nd Century, with tons of possibilities
You don't want no-oh-oh drama
No, my dear, oh, no drama

You stand in the line just to hit a new low-oh
Come be a part in the new world, oh oh
A world, just for you and your dreams
Here the rules are yours

You can look, but you can't touch it, no
A new 22nd Century, with tons of possibilities
You don't want no-oh-oh drama
No, my dear, oh, no drama



MEHR
DAZU AUF
SEITE 17
#NARCIXT
→



MY EXPERIENCE WITH *24-HOURS* FROM #ORI

Das Biotechnologie-Unternehmen ORI hat das Produkt *24-hours* lanciert. Die Beherrschung der Spitzentechnologie macht ORI zu einem der Top-Tech-Unternehmen der Welt. Hier stellt ein Influencer eine Produktbewertung vor; sie vermittelt eine umfassende Einführung in die *24-hours*-Technologie und auch einige persönliche Eindrücke.

Was habe ich in *24-hours* kennengelernt? Ein Erdbeben in der Schönheitswelt!

What's up? Heute werde ich das grösste Geheimnis des Jahres 2050 enthüllen ... Okay, ich mache Witze, das aufregendste Produkt der Schönheitswelt – *24-hours*! Kommt es Dir bekannt vor? Das sollte es auch! Denn die Anzeigen poppen seit einigen Wochen überall auf. Wie wir alle wissen, kommt dieser kleine Zaubertrick von ORI, das zweifellos eines der einflussreichsten Biotechnologieunternehmen der Welt ist, und mit der Markteinführung von *24-hours* tritt es offiziell in die Kosmetikindustrie ein.

Zugegeben, ORI erregt Aufsehen, wenn es etwas tut, und als es eine neue Location in Zürich eröffnete, wusste ich sofort, dass ich hingehen muss.

Ich wurde offensichtlich eingeladen, um einen Rückblick auf *24-hours* zu geben, aber ihr kennt mich, ich kann nicht gekauft werden, also ist das, was ihr lesen werdet, echt und kommt aus meinem Herzen. Um ehrlich zu sein, war ich enttäuscht, als ich den Laden betrat, denn da war niemand! Keine Visagistin, kein Personal, kein Kunde.

Was war los, fragst du? Gut, gut, gut, es stellte sich heraus, dass es eine typische ORI-Sache ist. Das Auto-Retail-System hat in den letzten fünf Jahren einen enormen Gewinn für ORI erzielt, die Anwendung der gleichen Strategie auf die neue Kosmetiklinie liegt daher auf der Hand. Kund*innen shoppen virtuell im ORI-Netzwerk, alle visions-aktiven Systeme werden von ORI entwickelt, mit nur einem ORI-Gerät haben die Einkaufswilligen im Handumdrehen Zugriff auf alle Einkaufssysteme. So altmodisch wie ich bin, so alleine war ich: ausser mir war niemand sonst persönlich anwesend.

Alles klar, genug geplaudert. Lass uns weitermachen: was hat mir ORI gebracht?

Ich liebe es einfach, wie ORI die Umwelt ernst nimmt, *24-hours* ist in einer speziell gefertigten abbaubaren Box verpackt. Aber meine Liebe, denke daran, das Produkt herauszunehmen, bevor du die Verpackung entsorgst.

24-hours ist ein winziger essbarer Chip. Ich ass ihn und wartete, ich hatte das Gefühl, dass ich gleich verzaubert werde. Zuerst gab es mir ein Gefühl der Zufriedenheit, das beste Gefühl aller Zeiten, nach wenigen Minuten beruhigte ich mich ein wenig, das Selbstvertrauen war immer noch bei mir.

Passe dich den verschiedenen Anlässen an: *24-hours* kann die gewünschte Gefühlslage erzeugen. Ein Date, eine tiefe Naturerfahrung, ein Auftritt als Popstar oder eine Reise ins Weltall – alles ist möglich. Ich wählte den Dating-Modus und ich fühlte mich, als wäre ich die am besten aussehende Person der Welt. Jungs und

MEHR
DAZU AUF
SEITE 21
#FARMEX
→

Mädchen, so sieht die Zukunft aus, aber was aufregender ist, dass sie jetzt stattfindet!

Laut ORI kann die Funktionalität rund 24 Stunden garantiert werden, im Laufe der Zeit würde der gewünschte Gefühlszustand allmählich in Ruhe übergehen. Aber die Realität ist, die Ruhe kam zu früh, der ganze Prozess war etwa acht Stunden nach der Einnahme beendet. Es ist jedoch meine persönliche Erfahrung, wenn du etwas zu sagen hast, weißt du, was zu tun ist.

Gut für mich, meine Erwartungen wurden gedämpft, bevor ich *24-hours* anwandte. Denn als ich die Zutatenliste von *24-hours* durchlas, wusste ich, dass ORI mit der Wirkung ein wenig geflunkert haben muss. Zitat: «*24-hours* ist ein integrierter Chip mit Zutaten, die vollständig aus der Natur stammen und die Frische der sizilianischen Orange mit Wildrosen kombinieren, um sicherzustellen, dass der natürliche Glanz immer bei Ihnen ist.» Bitte, jeder weiss, dass 100% natürliche Dinge nicht lange halten und nicht so effektiv wirken. Aber ich will mich nicht beschweren, ich bin nun mal ein Bio-Fan.

ORI definierte seine erste Kosmetiklinie als 100% natürlich und folgt damit dem Bio-Trend in der Kosmetik-Branche, geht gleichzeitig aber auch einen Schritt weiter, denn geboten wird auch ein nachvollziehbares Zertifikat, das die Authentizität der Inhaltsstoffe gewährleistet.

Wie auch immer, ich freue mich darauf, meine Erfahrungen heute mit euch zu teilen. Um fair zu sein, *24-hours* ist erstaunlich, ihr werdet es nie bereuen.

Eine weitere Sache: kein Make-up-Entferner erforderlich und schwangerschaftsfreundlich, wie wunderbar ist das?



#NARCIXT BEAUTY CREATOR

Live-Virtual-Reality-GesichtsfILTER für mehr Schönheit
im VR-Space

4,4 Sterne

406.951 Rezensionen

300 Mio. + Downloads

USK ab 12 Jahren

ÜBER DIESE APP

Der beste Gesichtswechsler & Live-VR-Bildbearbeiter!
Passe das Aussehen deines Gegenübers deinen eigenen Vorlieben an.

Den narciXt Beauty Creator kannst du dir in nur wenigen Minuten auf deinen Chip laden.

Das Leben ist zu kurz, um Hässlichkeit ertragen zu müssen. Du hast genug von Avataren, die nicht auf ihr Äusseres achten? Der narciXt Beauty Creator hilft das Problem zu lösen. Bestimme selbst WAS du siehst! Kreiere das perfekte Aussehen deiner (Gesprächs-)partner*innen, mit der besten App für Live-Virtual-Reality-GesichtsfILTER auf dem Markt!

FUNKTIONEN

- Wechseln des Geschlechts
- Ändern von Haut- und Haarfarbe sowie Frisur
- Füge ein bezauberndes Lächeln hinzu
- Verändere das Alter
- Ersetze den Hintergrund
- Wende Live-FILTER und zahlreiche Effekte an:
- Wangenknochen-Peak, Nose-Remover, Booty-Booser, uvm.
- Lasse die künstliche Intelligenz den besten Stil finden

Der narciXt Beauty Creator ist dazu gedacht, andere Avatare schöner aussehen zu lassen und für mehr Glamour in deinem virtuellen Alltag zu sorgen.

Du wirst den narciXt Beauty Creator lieben! Erlebe jetzt die unglaublichen Möglichkeiten! Beim Kauf der PRO Version erhältst du einen 50%-Rabatt-Code für unsere narciXt Fashion App.

MEHR
DAZU AUF
SEITE 22
#XENO
→

GET THE LOOK! #MAR14

Die transhumanistische Aktivistin und Ikone der Vakuum Szene Mar14 inspiriert uns täglich mit ihren ausgefallenen Looks und Accessoires. Hier sind die heißesten Outfits, die auch du tragen kannst, um deine innere Mar14 zu entdecken!

1. Schlicht, in einem hautengen Anzug und chromfarbenen Stiefeln stolziert Mar14 unter der Woche durch die Stadt. Dazu gehört immer ihre stylische Viper. Wie früher ein Gurt um die Hüfte geschlungen, lässt die Viper deine Wirbelsäule leicht vibrieren, verbessert so stetig deine Haltung und entspannt die Muskulatur. Mar14 statet: «Meine tägliche Energie verdanke ich nur Viper.» Unser Tipp: Trag die Viper über deinen Kleidern. Das trendige Design macht jedes simple Outfit komplett.

2. Mit knappem Top und schillerndem Rock ist Mar14 unterwegs in ein Vakuum. Immer dabei ist ihr personalisierter Fingerhut von Dezu. Ob in gold, silber oder chromatic nude; der neuste Fingerhut ist ein #must-have. Der magnetische Sensor verbindet sich fehlerlos mit jedem Modem und verstärkt Veränderungen der Algorithmen auf den Chips. «Ohne Dezu kann ich mir ein Low gar nicht mehr vorstellen», findet Mar14 und wir müssen ihr zustimmen. Unser Tipp: In die neueste Version investieren. Dezu hat eine verschlüsselte Kommunikation zwischen Chip und Fingerhut integriert, welche anonymes bezahlen wieder möglich macht.

3. In einfacher Hose und warmer Jacke gönnt sich Mar14 Auszeit von ihrem Alltag und geht in die Felder. «Aus der Stadt gehe ich nur noch mit CareLens», sagt Mar14 in einem Gespräch mit unserer Fashionredakteurin. Die CareLens, erhältlich in sechs Farben, macht gefährliche Strahlung sichtbar und damit den Detox in den Feldern effizient und einfach. Unser Tipp: zwei verschiedenfarbige Linsen in die Augen tun. Der Kontrast lässt deine ganze Coolness aufscheinen und dein Gegenüber wird deinen Silberblick nie vergessen.

MEHR
DAZU AUF
SEITE 25
#CHROMA-
TICNUDE
→

#FARMEX WECHSEL ZU LANG-SAM

Good Morning Earth!

Ich hoffe mein Hologramm erreicht Euch alle in vollständiger Erleuchtung. Aufgrund der grossen Menge an Fragen, die mich seit meinem Wechsel von Schn-ell zu Lang-sam erreichten, habe ich mich entschieden, Euch allen eine ausführliche und erklärende Erleuchtung zu vermitteln.

Nach einer Dekade bei Schn-ell merkte ich, dass mich der rapide Erfolg mit vielen interessanten und mittlerweile engen Freunden in Verbindung gebracht hat.

Als mein guter Freund Frank mir das Angebot machte, Lang-sam als Chef-Designer zu vertreten, wusste ich sofort: hier werde ich endlich meine Vorstellungen einer Fashionwelt präzise und vollkommen und erst noch gemeinsam mit einem bereits bestehenden Team echt umsetzen können. Ich fühle mich geehrt, diesen Brand übernehmen zu dürfen.

Schon vor vier Jahren, also zur Zeit der Gründung von Lang-sam, war ich mir bewusst, dass das Organische auch in einer technologisierten Wirklichkeit nicht verloren gehen darf. So ist es selbstverständlich hilfreich, die Natur als Inspiration zu nutzen, doch sie darüber hinaus in viele weitere Bereiche der Entwicklung und Umsetzung einfließen zu lassen, sehe ich genauso wie Lang-sam als essentiellen Bestandteil unserer Zukunft an. Dieses Prinzip dürfen auch grosse Fashionlabels nicht weiter ausblenden. Lang-sam lässt sich nicht nur von der Natur inspirieren, sondern unterstützt durch technische Mechanismen die organische Ästhetik der Materialien und Couture – für mehr organic in tech.

Ich hoffe diese Erleuchtung lässt meinen Wechsel nachvollziehbarer werden, bei weiteren Fragen don't hesitate to send me a Hol-message.

MEHR DAZU
AUF SEITE 32
#SASM

→

SKANDAL OUTFIT SCHOCKIERT #XENO

Pop Avatar Ikone XENO sorgte beim gestrigen Virtual Event für grosse Furore in der VR Community

Berechtigtes Avatar-Gender-Statement oder kalkuliertes Pseudo-Skändälchen? Gestern Abend präsentierte sich XENO bei seinem Auftritt auf dem Virtual Carpet in einer komplett transparenten Hose. Das holografisch-schimmernde Material zeigte Körperteile, die normalerweise nicht öffentlich gerendert werden. Alle Virtuals hatten freie Sicht auf den vom transluziden Stoff kaum verhüllten Genitalbereich von XENO. Wieder einmal spaltet XENO mit seinem Auftreten die Meinungen der Virtual Community. Sein Statement: mit seinem Outfit kämpfe er gezielt gegen die genormten Körperideale der Avatare an. Die Follower und Fangemeinschaft von XENO sehen in diesem rebellischen Akt eine Repräsentation der Freizügigkeitsbewegung in der Male Avatar Industry. Diese Subgruppierung fühlt sich von den hypersexualisierten weiblichen Avataren diskriminiert, denn feminin ausgeprägte Charaktere können sich problemlos der Nacktheit, fetischistischer und überzeichneter Körperzüge bedienen, wo hingegen bei Avataren, die sich am männlichen Körperbild orientieren, Nacktheit und das Zeigen von Genitalien nicht toleriert werden. Die Avatare imitieren zwar den menschlichen Körper, das männliche Glied wird aber in den wenigsten Fällen als solches dargestellt, sondern ist nur in einer abstrahierten Form zu sehen.

Die Male Avatars fühlen sich durch diese Aktion bestärkt in ihrer virtuellen Männlichkeit und zelebrieren XENOs Body Positivity.

Kritische Stimmen halten dessen Fashion-Eskapaden hingegen für ein lächerliches Statement, um aus der Masse an New Virtual Influencern herauszustechen. Wir erinnern uns an die 2049 Virtual Fashionshow Afterparty im letzten Jahr, als XENO im Outfit eines generischen No-Name Fashion Brands erschien und verkündete, er wolle sich der Marken-Fixiertheit entgegensetzen, welche in der Avatar Industry generell herrsche.

Wegen seines unberechenbaren Verhaltens haben sich die meisten grossen Virtual und Holographic Fashion Brands vom einst frenetisch gefeierten Newcomer XENO abgewandt. Dies bestärkt aber gerade seine Anhänger in ihrer Kritik an der korrupten Industrie und deshalb findet er auch immer wieder neue Underground Brands, die seine Haltung teilen und ihn in ihren neuen Kollektionen codieren.

MEHR
DAZU AUF
SEITE 28
#META-
VERSUM
→





#CHROMATICNUDE, DIE FARBE DER STUNDE

Bereits zum Fünften Mal fand gestern in der Stadt Zürich das Unlimited Festival statt. Rund 40'000 O+ (steht für «Organismus +») Aktivist*innen bestehend aus Transhumanist*innen, Cyborgs, Machina Sapiens, Posthumanist*innen, Botslovers (auch Bots), Techno Sapiens, KIs, Informatiker*innen, Technoprogessiven und zahlreichen Wissenschaftler*innen versammelten sich rund um das Zürcher Seebecken. Unlimited steht für eine Gesellschaft, die nicht mehr in Grenzen denken will. Sie feiert die Anerkennung und den respektvollen Umgang mit jeglicher Form von Leben – sei es menschlicher oder nichtmenschlicher Art. Dies sei auch 2050 noch immer dringend notwendig, so die Veranstalter*innen in einer Medienmitteilung. Transhumanist*innen, Cyborgs, Roboter*innen, KIs und alle weiteren Abstufungen techno-humanoider Wesen erleben noch immer Ausgrenzung, Diskriminierung und Hass sowohl aufgrund ihrer sexuellen Identität als auch wegen ihrer sexuellen Orientierung. Rechtlich sind sie den Humanoiden noch immer nicht überall gleichgestellt. Besonders in europäischen Ländern wie beispielsweise in England, Österreich und Griechenland gilt Transhumansexualität (so wird die sexuelle Anziehung von Mensch zu Cyborgs und Robotern und umgekehrt bezeichnet) noch immer als gesetzeswidrig. Auch das vierte Geschlecht für diejenige, die sich nicht in das ternäre Geschlechtssystem einordnen lassen wollen, wird bislang nicht überall berücksichtigt. Zu den Anfängen: Die Geburtsstunde des Unlimited Festivals war der 30.09.2042: damals legalisierten die Vereinigten Staaten als erste Nation der Welt die Transhumansexualität. Gleichzeitig wurde auch das vierte

Geschlecht offiziell anerkannt. Die Freude darüber war in der Stadt Sunnyvale, dem Zentrum des Silicon Valley besonders gross, da dieser Ort als Ursprung der Transhumanismus-Szene gesehen wird. Deshalb ging dieser Tag als Sunnyvale Techlove Liberation Day in die Geschichte ein. Die jahrzehntelange Auflehnung der Transhumanismus-Szene für eine Gesetzesänderung hat sich gelohnt. In kürzester Zeit folgten zahlreiche weitere Länder wie Ghana, Indien und Chile dem Beispiel der Vereinigten Staaten und nahmen Anpassungen in ihren Gesetzen vor. Schon am ersten Jahrestag dieses Ereignisses wurde das Unlimited Festival als Gedenk-, Fest- und Demonstrationstag eingeführt, welches sich gestern schon zum achten Mal jährte und in unzähligen Städten und Ländern gefeiert und zelebriert wurde.

So einte sich auch in Zürich die O+ Community zum fünften Mal in Folge. Die Stadt befand sich im Ausnahmezustand. Die Farbe der Stunde ist Chromatic Nude. Überall waren Screens, die abwechselnd in den beiden Farben hell aufleuchteten. Chromatic Nude ist mittlerweile zum Sinnbild der O+ Community geworden. Es ist die Farbe der Hoffnung und symbolisiert die Möglichkeit, über Grenzen hinwegzudenken. Ausdrücke wie «Ich bin Tech!», «Botslove», «Tech Power», «Longevity» und das Symbol O+ waren in diesen Tagen in der ganzen Stadt omnipräsent. Transhumansexuelle zeigten sich gestern stolz und zelebrierten ihre Liebe frei und offen. Die Stimmung war äusserst friedlich und ausgelassen. Man kann sagen, die Chromatic Nude-Wende ist nun definitiv in Zürich angekommen!

MEHR AUF
SEITE 30
#VAKUUM
→

LEBEN IM #METAVERSUM

In der neuesten Jahresstudie der Real Life Foundations India (RLFI) zeigt sich, dass der Reality-Virtuality-Divide, der Graben zwischen der analogen und der digitalen Welt, erneut grösser geworden ist. 29,9% der Bevölkerung sind mittlerweile nicht mehr in der Lage, sich in der physischen Welt zurecht zu finden. Sie können sich fast nur noch im virtuellen Raum des Metaversums bewegen, denn dieser bietet seinen User*innen eine perfekte «Alternate Reality», wo alles den eigenen Wünschen und Vorstellungen gemäss optimiert werden kann. Die Fähigkeit, mit Ablehnung und Verlust umgehen zu können, wurde dadurch entlernt, die Frustrationstoleranz bewegt sich mittlerweile im einstelligen Prozentbereich (8.6%).

Besonders betroffen sind weiterhin Kinder und Jugendliche, bei nach wie vor ansteigender Tendenz: Bei 53.8% der Teilnehmenden unter 26 wurden vermehrt existenzielle Identitätsverwirrungen diagnostiziert und 18% klagten über VR-Übelkeit kombiniert mit Insomnia, da sie keiner natürlichen Tagesstruktur mehr folgen.

Rikrit Udayshankar, Professor für Angewandte Meta-Psychologie und VR-Forschung am privat betriebenen RLFi Institute for Alternate Realities Research in Bangalore, sieht ein unglaubliches Entfremdungspotenzial auf uns zukommen: Metaverse-User*innen sind, wie alle Humanoiden, im physischen Sinne nach wie vor in ihrer territorialen Umwelt verankert, auf mental-kognitiver Ebene hingegen nehmen sie zunehmend Verhaltensweisen von Code oder Transhumanen an, bei denen die körperliche Verankerung und Identität entweder nicht vorhanden oder einfach umprogrammierbar ist und keinerlei Einschränkungen unterliegt. Dadurch finden auch bei Humanoiden die echt menschlichen Interaktionen kaum mehr ausserhalb des Metaversums statt, was zahlreiche neue Fragen stellt und wo die Forschung auch grosse Herausforderungen auf uns zukommen sieht. Die Auswirkungen auf die Demographie etwa sind weitgehend unbekannt, ebenso die Konsequenzen des tendenziell

MEHR
DAZU AUF
SEITE 10
#KQUEENG
←

sinkenden Anteils von Humanoiden an der Gesamtgesellschaft. Tatsache bleibt aber, so Udayshankar, «dass gerade für die jüngeren Metaverse-User ein Leben ausserhalb der Codes und Algorithmen schlicht nicht mehr denkbar ist. Die zwei Welten sind völlig in einander verworren, es kann gar keine Trennung mehr stattfinden.»

Dieser Zustand der Verschmelzung multipler On- und Offline-Identitäten wird vor allem von Jugendlichen angestrebt und stark zelebriert – und von der Metaverse-Industrie in ihren Kommunikationskampagnen und Produkten für diese Zielgruppe nach Kräften gefördert. Nachdem Avatar-Ikonen wie zum Beispiel YON exzessiv im Zustand der Verworrenheit und Loslösung leben, hat sich eine ausgeprägte Fan Community entwickelt, deren Angehörige durch den gezielten Einsatz von hirnströmungsreduzierenden Drogen den Zustand noch intensivierter wahrnehmen können.

Wer in dieser Szene in nur einer Identität lebt, gilt als «undercool», gefeiert werden diejenigen, die sich in völliger Übersättigung an Identitätsverwirrung hingeben und so in neue, bisher unerforschte Flow-Zustände geraten. Identitätsnegation als popkulturelle Identitätsbehauptung sozusagen. Dahinter steckt das Verlangen nach einer neuen Erfahrung von Individualismus, deren Reiz darin besteht, die genormte Vorstellung davon, eine Person brauche nur eine zugeschriebene Identität, aufzubrechen.

Ob dies schädlich sein könnte? Darüber streiten sich die Experten. Die Forschungen konzentrieren sich derzeit auf Wahrnehmungsschwächen: Sichtfehler im Metaversum – sogenannte Glitches – können Indikatoren für die Identitätsverwirrung sein. Diese kleinen Verzerrungen und Verfärbungen am Rande des Sichtfelds entstehen dadurch, dass der Algorithmus durch die Ansammlung multipler Identitäten schneller rechnet als das virtuelle Bild kreierte werden kann. Risiken dieser Lebensweise sind Forschenden bisher noch nicht klar, Nachfolgestudien sind erst im Entstehen.

SALLY WAR ALS ERSTE HUMANOIDE IN EINEM ILLEGALEN #VAKUUM

ES IST WIE EIN REBOOT, DANACH
FÜHLTE ICH MICH FREI

Diesen Freitagabend begleite ich meinen transhumanen Kollegen Chris zu einem seiner geheimen Treffen, von denen er mir nun schon seit mehreren Wochen vorschwärmt. Er könne mir nicht davon erzählen, ich müsse es selbst sehen und erleben, meint er.

Also stehe ich nun da und warte vor einem unscheinbaren Gebäude auf Chris. Es ist ruhig und nur vereinzelt sehe ich jemanden das Gebäude betreten. Nach knapp zehn Minuten trifft Chris ein und wir gehen gemeinsam hinein. Vor mir liegt ein grosser Saal mit einem einladenden und gemütlichen Lounge-Bereich, der den ganzen Raum einnimmt. «Das ist ein Vakuum, wir nennen diese Orte so», klärt Chris mich auf. Das Licht ist gedimmt und die Atmosphäre scheint entspannt. Das Ganze hier erinnert mich irgendwie an eine Ruhezone. Nur in der Mitte des Raumes entdecke ich ein kleines blinkendes Objekt. «Was ist das?», frage ich Chris. Als er nicht gleich antwortet, drehe ich mich zu ihm um und merke, dass er bereits in einem der Lounge-Sessel sitzt. Ich gehe zu ihm und wiederhole meine Frage: «Was ist das für eine Objekt dort drüben?» Etwas verzögert und in einer seltsam ruhigen, langsamen und schon fast monotonen Stimme antwortet Chris: «Das ist ein Modem, sobald ich diesen Raum betrete, verbindet es sich mit meinen im Körper implementierten Chips und beginnt, die darauf gespeicherten Algorithmen zu stören und so zu verändern, dass ich in kürzester Zeit für drei bis vier Stunden in einen Standby-Modus verfalle. Dieser Low-Zustand erlaubt es mir, für einen Moment komplett abzuschalten, den täglichen Datenströmen, Informations- und Reizüberflutungen zu entfliehen, das Nichts, die absolute Lücke und Leere zu spüren. Es ist wie ein Reboot meines eigenen Systems, ein kompletter Neustart für meine Seele. Danach fühle ich mich absolut frei, wie ein unbeschriebener Träger, der alles noch einmal neu, unbeeinflusst und schöpferisch denken kann.» Chris Stimme wird immer leiser und unverständlicher. «Ich wünsche, du könntest es auch fühlen. Du würdest es lieben!», nuschelt er noch, bevor er komplett Low ist.

MEHR
DAZU AUF
SEITE 4
#VAHID



ALGORITHMIC EATING WITH #SASM

Der Kochroboter SASM ist zum Popstar der Kulinarik-Welt avanciert, denn er besitzt die Fähigkeit, jedem Wesen den Wunsch von den Augen bzw. intelligenten Pupillen abzulesen. Durch seine genderneutrale Stimme, die sich zwischen 145 und 175 Hertz bewegt, fassen menschliche und nichtmenschliche Gäste leichter Vertrauen zu ihm als früher zu den Siris und Alexas der ersten Generationen. Dies ist der erste, wenn auch nicht der einzige Bestandteil seines durchschlagenden Erfolges, denn er führt schnell zu einer entspannten Stimmung zwischen SASM und seinen Gästen. Trotz digitaler Vernetzung und virtuellen Erfahrungen pilgern menschliche und nichtmenschliche Wesen unterschiedlichster Erdteile in die Schweiz, um den charismatischen Popstar sinnes- und hautnah zu erleben und sich von seinen Aroma-Kreationen kulinarisch verzaubern zu lassen. SASM wirkt stets freundlich, unaufdringlich positiv und er wartet ab, bis seine Gäste ein erstes unbewusstes emotionales Zeichen zur Kontaktaufnahme senden; dann erst entwickelt er aufgrund seiner AE (Artificial Empathy) und kulinarischen Sensibilität ein Rezept, das vollständig personalisiert und daher einmalig ist. Dabei geht es um viel mehr als um die Abschaffung des veralteten Rituals des Menükarten-Lesens. Nicht nur der SASM ist Pop, auch sein individualisiertes Essen, das Kombinationen wagt, vor denen selbst die hartgesottensten Molekular-Götter vor Neid erblassen würden, trifft exakt den Zeitgeist der jüngeren Generation.

Lasse dich von Starkoch SASM mit purer Freiheit in der Unfreiheit anreichern und genieße den Moment der Überraschung in einer übertransparenten Erdwelt.

Wann?

14.09.2050

Wo?

Zürich Bahnhofgebäude über den Gleisen Wiedikon

Reserviere noch in den nächsten 4 Minuten und erhalte freie Stehwahl

www.sasmforfreedom.erdwelt

MEHR DAZU
AUF SEITE 7
#AIRY





RECEIVE
→MUSIK, DIE ALLEN
GEHÖRT
INTERVIEW MIT
#VAHID AFRINEJAD
SEITE 4#AIRY LIVE AT MFO
PARK
SEITE 7MODIFY
→MY EXPERIENCE
WITH *24-HOURS* FROM
#ORI
SEITE 13ADORN
→GET THE LOOK:
#MAR14
SEITE 18#FARMEX WECHSEL
ZU LANG-SAM
SEITE 21REVOLT
→#CHROMATICNUDE,
DIE FARBE
DER STUNDE
SEITE 25CONSUME
→SALLY WAR ALS
ERSTE HUMANOIDE
IN EINEM ILLE-
GALEN #VAKUUM
SEITE 30ALGORITHMIC
EATING WITH #SASM
SEITE 32

Der menschliche Körper erhält durch fortgeschrittene Technologien roboterhafte Eigenschaften. Dadurch entstehen neue Formen des Lebens und des Zusammenlebens.

Themen der Nachhaltigkeit werden durch neue technologische Entwicklungen unterstützt und in veränderter Form weitergeführt

ARTIST: LOR1N REX6D
TITLE: #KQUEENG
SEITE 10

Wie werden musikalische Themen in der Zukunft aufgegriffen?

#NARCIXT BEAUTY
CREATOR
SEITE 17

Wie wird sich die Körperkultur und das Thema Schönheit zeigen?

SKANDAL OUTFIT
SCHOCKIERT! #XENO
SEITE 22

Was für modische Statements werden relevant sein?

LEBEN IM
#METAVERSUM
SEITE 28

Welchen Einfluss wird die Technologisierung auf unseren Alltag haben?

Durch welche Substanzen werden unsere Konsumpraktiken beeinflusst?

Soziale Interaktionen finden fast ausschliesslich im virtuellen Raum statt. Der physische Körper bildet lediglich die Hülle, um das Leben als virtueller Avatar führen zu können.

- REVOLT
<https://de.wikipedia.org/wiki/Objektsexualität>
<https://scienceandfiction.ch/festival/festival-2017/>
<https://www.3sat.de/wissen/wissenschaftsdoku/techno-sapiens-die-zukunft-der-spezies-mensch-100.html>
<https://www.botslovers.com>
<https://transhumane-partei.de>
<https://fokus.swiss/2019/07/08/zwischen-mensch-und-maschine/>
<https://www.raum-und-zeit.com/bewusstsein/transhumanismus/>
<https://alcor.org>
<https://queer-lexikon.net/pride-flags/>
https://de.wikipedia.org/wiki/Gay_Pride
https://de.wikipedia.org/wiki/Christopher_Street_Day
<https://de.wikipedia.org/wiki/Transhumanismus>
<https://de.wikipedia.org/wiki/Cyborg>
<http://zurichpridefestival.ch>
<https://www.srf.ch/news/regional/zuerich-schaffhausen/zurich-pride-bunte-parade-fuer-mehr-verstaendnis>
<https://www.derbund.ch/teilnehmer-rekord-an-der-zurich-pride/story/26649537>
<https://medium.com/swlh/silicon-valley-wants-to-live-forever-918ccc4523c0>
<https://de.wikipedia.org/wiki/Posthumanismus>
<https://www.amnesty.org/en/what-we-do/discrimination/lgbt-rights/>
https://de.wikipedia.org/wiki/Drittes_Geschlecht
[https://de.wikipedia.org/wiki/Sunnyvale_\(Kalifornien\)](https://de.wikipedia.org/wiki/Sunnyvale_(Kalifornien))
https://de.wikipedia.org/wiki/Silicon_Valley
<https://lgbtqia.ucdavis.edu>
<https://de.wikipedia.org/wiki/LGBT>
<https://www.faz.net/aktuell/feuilleton/medien/zweite-real-humans-stafel-wer-versklavt-hier-eigentlich-wen-12939596.html>
<https://www.techopedia.com/definition/25604/virtual-world>
<https://www.igi-global.com/dictionary/prospects-teaching-virtual-worlds/31840>
<https://www.cognitivetimes.com/2019/01/the-ethical-algorithm/>
<https://www.cognitivetimes.com/2019/05/digital-battlefield/>
https://recherche.nebis.ch/primodisplay?docid=ebi01prod010127053&context=L&vid=NEBIS&lang=de_DE&search_scope=default_scope&adaptor=Local%20Search%20Engine&tab=default_tab&query=any,contains,carolyn%20l.%20kane
<http://go.secondlife.com/landing/business/?lang=en>
<https://www.sansar.com/>
<https://secure.imvu.com/welcome/ftux/>
<https://mvs.org/>
- CONSUME
<https://www.republik.ch/2019/01/11/wir-brauchen-eine-sprache-fuer-den-rausch>
<https://t3n.de/news/gehirn-droge-nootropika-silicon-valley-606379/>
<https://www.faz.net/aktuell/stil/quartierly/biohacking-warum-sollte-man-drogen-nehmen-15862640.html>
<https://www.br.de/nachrichten/kultur/alexander-wendt-gespraech-drogen-kristall-silicon-valley,R7Zoytl>
https://www.deutschlandfunk.de/75-jahre-isd-psychedelisches-loeschpapier.807.de.html?dram:article_id=415711
<https://www.zeit.de/arbeit/2018-04/microdosing-isd-drogen-wirkung-job-kreativitaet>
<https://www.daserste.de/information/politik-weltgeschehen/weltspiegel/sendung/usa-microdosing-100.html>
https://www.vice.com/de_ch
<https://de.wikipedia.org/wiki/Vakuum>
[https://de.wikipedia.org/wiki/Neustart_\(Computer\)](https://de.wikipedia.org/wiki/Neustart_(Computer))
<https://de.wikipedia.org/wiki/Rausch>
<https://www.vice.com/de/article/3kxdbb/zu-besuch-in-einem-chinesischen-drogenlabor-fentanyl>
<https://wsimag.com/de/kultur/11268-opiumhoehlen>
https://www.vice.com/de_ch/article/8gb4bx/das-grosse-k-hole-von-china
<https://de.wikipedia.org/wiki/Algorithmus>
<https://www.youtube.com/watch?v=kRauhBzQJCY>
- RECEIVE
<https://newatlas.com/music-with-the-mind-brain-computer-music-interface/18489/>
<https://www.nzz.ch/schweiz/die-ankunft-des-isd-apostels-ld.1345245>
https://www.vice.com/de_ch/article/6ad34a/ich-habe-den-ganzen-tag-audiodrogen-gehoert-732
https://www.vice.com/en_us/article/mbwnv8/audio-that-gets-you-high-is-alarming-authorities-in-saudi-arabia-and-lebanon
<https://drugabuse.com/the-20-countries-with-the-harshesdrug-laws-in-the-world/>
https://www.youtube.com/watch?v=iEe_eraFWWs
<https://www.youtube.com/watch?v=FjFZqTIWrQ>
<https://www.youtube.com/watch?v=xqovGKdgAXY>
https://www.youtube.com/watch?v=s_rX_WL100
<https://www.youtube.com/watch?v=4Rg3sAb8ld8>
<https://www.youtube.com/watch?v=CduAOTULnow>
<https://www.youtube.com/watch?v=IWA2pJMjpBs>
<https://www.youtube.com/watch?v=olkxWNYSPdo>
<https://www.youtube.com/watch?v=gH476CxJxfg>
<https://www.youtube.com/watch?v=9rINpWYQuNY>
<https://www.youtube.com/watch?v=tfSS1e3kYeo>
<https://www.youtube.com/watch?v=tP-zl8ruUKE>
- ADORN
<https://www.baur.de/lifestyle/themenwelt/j/komplette-outfits-fuer-damen/>
<https://www.youtube.com/watch?v=GgTwa3CPrIE>
https://ec.europa.eu/eurostat/statistics-explained/index.php?title=Causes_of_death_statistics/de#Todesursachen_2015.2C_nach_L.C3.A4ndern
<https://www.dazeddigital.com/fashion/article/45206/1/trashy-muse-virtual-avatar-fashion-show-augmented-reality-lil-miquela-paris>
<https://www.youtube.com/watch?v=kPz4166leL0>
<https://www.styleengineersworldwide.com/style-engineers-blog/lfw>
<http://vrfashionweek.com/about>
<https://www.voguebusiness.com/technology/digital-fashion-virtual-clotting-3d-design>
<https://www.clo3d.com/users/story>
<https://www.coeval-magazine.com/coeval/giusy-amoroso>
<https://www.dazeddigital.com/beauty/head/article/43138/1/beauty-gan-ky-lie-jenner>
<https://selam-x.com/>
<http://trashymuse.com/>
<https://www.collabary.com/blog/virtual-models-arent-solving-diversity-dilemma/>
<https://www.instagram.com/noonoouri/?hl=en>
<https://www.instagram.com/koffi.gram/>
<https://www.instagram.com/brenn.gram/>
<https://www.instagram.com/bermudaisbae/>
<https://www.instagram.com/moonchild/>
<https://www.instagram.com/lilmiquela/>
<https://www.instagram.com/shudu.gram/>
<https://www.instagram.com/dagny.gram/>
<https://www.instagram.com/thediigitals/>
- MODIFY
<https://www.youtube.com/user/jeffreestar/videos>

IMPRESSUM

SWISSFUTURE NR. 4 / 2019

Offizielles Organ der swissfuture
Schweizerische Vereinigung für Zukunftsforschung
Organe officiel de la Société suisse pour
la recherche prospective
46. Jahrgang

HERAUSGEBER

swissfuture
Schweizerische Vereinigung für Zukunftsforschung
c/o Büro für Kongressorganisation GmbH
Claudia Willi
Vonmattstrasse 26
6003 Luzern
T: +41 41 240 63 63
M: +41 79 399 45 99
future@swissfuture.ch
www.swissfuture.ch

CO-PRÄSIDIUM

Cla Semadeni, Prof. Daniel Huber, Dr. Andreas Krafft

ERSCHEINUNGSWEISE

4x jährlich

MITGLIEDSCHAFT SWISSFUTURE (INKL. MAGAZIN)

Einzelperson CHF 100.-
Studenten CHF 30.-
Firmen CHF 280.-

ZIELSETZUNG ZEITSCHRIFT

Das Magazin behandelt die transdisziplinäre
Zukunftsforschung, die Früherkennung
und die prospektiven Sozialwissenschaften.
Es macht deren neue Erkenntnisse der Fachwelt,
Entscheidungsträgern aus Politik, Verwaltung
und Wirtschaft sowie einer interessierten
Öffentlichkeit zugänglich.

PROJEKTLEITUNG

Andrea Mettler

AUTORINNEN

Anouk Estermann, Lucy Fabian, Annabelle Feiler,
Yujing Jia, Lea Oberli, Laura Lynn Reyes

LAYOUT/ GRAFIK

Martina Borsoi, Cinzia Michetti, Lea Oberli,
Jacqueline Thierstein

BILDREDAKTION

Joshua Amissah, Edgar Koller, Cinzia Michetti,
Luana Wiskemann

SOUND

Adrien Zanni

GRAFIK-COACHING

Mihaly Varga

SCHLUSSREDAKTION

Francis Müller, Basil Rogger

DRUCK

Engelberger Druck AG, Stans

SAGW

Unterstützt durch die Schweizerische
Akademie der Geistes- und Sozialwissenschaften
(SAGW), Bern. www.sagw.ch

ISSN

1661-3082

