

MARTINA LEEKER

MIT ZER/SETZUNGEN IN PERFORMANCES MIT UND VON TECHNOLOGIE AUF DEM WEG ZU DIGITALEN KULTUREN

Überblick

Ich möchte in meinem Beitrag eine bemerkenswerte Denkfigur und Praxis darlegen, die in den 1960er/70er Jahren in der Auseinandersetzung mit Automatismen und Performance auftaucht und ab Ende der 1980er Jahre einen grundlegenden Wandel erfährt. Es geht um eine Kippfigur, die sich in ihrer ersten Phase im Vorgang zeigt, dass einerseits technische und menschliche Automatismen (etwa unbewusste Prozesse) von Künstler_innen entfesselt wurden, um in gesellschaftsverändernder Absicht festgelegte Strukturen und Normalisierungen zu zersetzen. Andererseits wurden die technischen Automatismen von den Künstler_innen unterbrochen und zersetzt, um Performende wieder an die Stelle eines Entscheidungsträgers mit Handlungsmacht in sich selbstorganisierende Umwelten einzubringen. Es kommt mithin zu einer doppelten und paradoxen Bewegung: Technische Automatismen werden zur Zersetzung entfesselt, um gerade diese zu verhindern. Als Beispiele für diese Version der Kippfigur werde ich die künstlerisch-performativen Arbeiten des Pioniers für experimentelle elektronische Musik David Tudor sowie des Land Art Künstlers Alan Sonfist aus den 1970er Jahren vorstellen. Diese bezeichne ich als den *Typ 1 der Automatismisierung*. Der Wandel der Kippfigur, mit dem die Inauguration der Handlungsmacht menschlicher Agierender durch die Erfindung von Performances der Technologie als solche der Fürsorge unterlaufen wird, zeigt sich exemplarisch an der Konzeptualisierung von ‚Ubi-Objects‘. Diese entwickelte der Allround-Künstler und Forscher Rich Gold Anfang der 1990er Jahre im Kontext des ‚Ubiquitous Computing‘, das seit den 1980er Jahren von Mark Weiser bei Xerox PARC erarbeitet wurde und als direkter Vorläufer aktueller, infrastruktureller und datenbasierter digitaler Kulturen zu gelten hat. Nunmehr werden menschliche Automatismen als Zersetzung entfesselt, um technische Automatismen als Strukturen zu setzen. Dieses Computing und dessen Effekte werden hier als *Typ 2 der Automatismisierung* bezeichnet, für den der *Typ 1* Voraussetzung ist.

Geschichte und Wandel der Kippfigur der Zer/Setzung seit den 1960er Jahren haben ihre Relevanz darin, dass sie als Genealogie und Bedingung aktueller digitaler Kulturen gelten müssen. Es geht um eine Geschichte des unkritischen, nämlich verzauberten und geblendeten Drin-Seins in technischen Umwelten, das menschliche Handlungsmacht durch performative Automatismen zersetzt. Diese Zersetzung entpuppt sich als Setzung einer eigenen Struktur

unentrinnbarer digitaler Konnektivität, in der menschliche Agierende ein Selbst als Datengeber erhalten.

Vor diesem Hintergrund sollen abschließend die beiden Typen der Automatisierung mit einer kritischen performativen Auseinandersetzung konterkariert werden. Wie, so die Frage, kann eine künstlerisch-performative Beschäftigung mit Automatismen sich von der Kippfigur der Zer/Setzung lösen. Die theatralen und installativen Arbeiten des belgischen Theatermakers Kris Verdonck werden als Beispiele für eine solche Auflösung der Zer/Setzung herangezogen.

David Tudors elektronische Sound-Environments im ‚Pepsi Pavilion‘

David Tudors Beitrag zum ‚Pepsi Pavilion‘¹ ist eines der beiden Beispiele für den *Typ 1 der Automatisierung*. Der ‚Pavilion‘ entstand 1970 zur Weltausstellung „Expo ’70“ in Osaka/Japan in Kooperation von Pepsi Cola und der Non-Profit-Organisation „Experiments in Art and Technology“ (E.A.T.).² E.A.T. wurde 1967 von Billy Klüver, Ingenieur bei den berühmten Bell Labs, und dem Künstler Robert Rauschenberg in New York gegründet. Ziel von E.A.T. war es, Künstler_innen, Industrie und Ingenieur_innen zusammenzubringen, um – so die Parole – (Kriegs-)Technologie einer dem Menschen zuträglichen Nutzung zuzuführen. Tudors Arbeit im ‚Pavilion‘ ist symptomatisch für die Kippfigur der Automatismen, die sich zwischen einer Entfesselung von Automatismen und der Inauguration eines diese kontrollierenden Selbst entfaltet.

a) *Systems Engineering, System-Ästhetik und ‚Be-in‘*

Tudors Projekt verweist zudem auf den Kontext des widersprüchlichen Umgangs mit Automatismen, der zum besseren Verständnis der Performance zunächst dargelegt wird. Es geht um das Aufkommen der System-Kunst und System-Ästhetik³ in den 1960er Jahren, in der nicht mehr Objekte her- und ausgestellt wurden, sondern vielmehr sich selbstorganisierende Systeme. Im Mittelpunkt der System-Kunst standen dabei Prozesse der Interaktion, das

¹ Vgl. zum ‚Pepsi Pavilion‘: Fred Turner, „Gegenkulturelle Ästhetik? Sozialtechnologien und die Expo ’70“, in: Bernd Greiner/Tim Müller/Claudia Weber (Hg.), *Macht und Geist im Kalten Krieg*, Hamburg, 2011, S. 437-457. Siehe auch ders., „The Corporation and the Counter-culture: Revisiting the Pepsi Pavilion and the Politics of Cold War Multimedia“, in: *The Velvet Light Trap*, 73 (2014), S. 66-78, online unter: <http://fredturner.stanford.edu/wp-content/uploads/Turner-Corporation-Counterculture.pdf>, zuletzt aufgerufen am 28.03.2018.

² Vgl. zu E.A.T. die Dokumentation: Vincent Bonin, *Collection of Documents Published by E.A.T.*, 2002, online unter: <http://www.fondation-langlois.org/html/e/page.php?NumPage=237>, zuletzt aufgerufen am 28.03.2018.

³ Vgl. zu System-Kunst: Jack Burnham, „Systems and Art“, in: *Arts in Society: Confrontation between Art and Technology* 6, 2 (1969), S. 194-204.

Eintreten von Wechselwirkungen sowie eine Kunst der und mit Automatismen.⁴

Diese System-Ästhetik kann als Antwort auf die Durchdringung der Gesellschaft mit großen technischen Systemen wie beispielsweise Transport, Telekommunikation oder Verteidigung gesehen werden. Die Selbstorganisation technischer Umwelten hatte weitreichende Folgen. So waren u. a. Platz und Funktion menschlicher Agierender in den automatistischen technischen Umwelten neu zu bestimmen. Im technischen Systems Engineering wurden sie im Dunstkreis eines kybernetischen Ansatzes, nach dem z. B. Menschen, Maschinen oder gesellschaftliche Prozesse gleichermaßen auf Informationsverarbeitung beruhen⁵, in die Automatismen integriert. Die Künstler_innen der Neo-Avantgarde, darunter Tudor, erstellten dagegen ein anderes Konzept. Sie erzeugten erstens technische Welten als Environments eines holistischen und psychedelischen ‚Be-in‘⁶ menschlicher Agierender. Fred Turner beschreibt diesen Zustand als eine „neue Art der Versammlung, gleichzeitig sozial und mystisch, verkörpert und transpersonal“.⁷ Es ging um eine Sinnes- und Bewusstseinsweiterung durch technische Umwelten, die zu einer Mensch-Werdung im Sein in Relationen mit der Umwelt führen sollte. Fred Turner nennt es „a state of ecstatic interconnection“.⁸ Dieses ‚Be-in‘ kann als kulturkritische Nutzung von Automatismen gesehen werden. Denn es ging darum, automatistische Bereiche menschlichen Bewusstseins anzusteuern, um den Menschen nicht nur von gesellschaftlichen Konventionen, sondern auch von den festgelegten Strukturen rationaler Denkweisen und Lebensführung zu befreien. Dies zu erreichen, wurden technische Automatismen eingesetzt, z. B. psychedelische Bildlichkeit oder elektro-akustische Dröhnmusik und Flackerlicht.⁹

⁴ Vgl. zu diesem Aspekt der System-Kunst: Barbara Büscher, *Live Electronic Arts und Intermedia: die 1960er Jahre*, 2002, online unter: <http://www.qucosa.de/fileadmin/data/qucosa/documents/3949/HabilBBuescher.pdf>, S. 27-42, zuletzt aufgerufen am 31.03.2018. Das Feld dieser Kunstform ist weit gesteckt und kann von Land Art und kinetischen Skulpturen über elektronische Musik bis hin zu von Computern generierten Werken reichen. Ein signifikantes Beispiel dieser System-Kunst ist *Seek* (1970) von Nicholas Negroponte und der „Architecture Group Machine“ am MIT. Wüstenmäuse verschoben in einem riesigen Glaskasten durch ihre Bewegungen Würfel, die anschließend von einem Roboterarm nach einem vorgegebenen Plan automatisch wieder geordnet wurden. Vgl. zu *Seek*: Lutz Dammbeck, „Re-Reeducation oder: Kunst und Konditionierung“, in: *Telepolis* (2007), online unter: <https://www.heise.de/tp/features/Re-Reeducation-oder-Kunst-und-Konditionierung-3415671.html>, zuletzt aufgerufen am 31.03.2018.

⁵ Vgl. einführend zu Kybernetik und Informationsverarbeitung: Claus Pias, „Zeit der Kybernetik“, in: ders. (Hg.), *Kybernetik. The Macy Conferences 1946-1953*, Band II: *Essays und Dokumente*, Berlin, Zürich, 2004, S. 9-42.

⁶ Vgl. zur Genese des Begriffes ‚Be-in‘: Fred Turner, *The Democratic Surround. Multimedia and American Liberalism from World War II to the Psychedelic Sixties*, London, 2013, S. 7.

⁷ Ebd., S. 289 [Übers. M. L.].

⁸ Ebd., S. 1.

⁹ Vgl. zur psychedelischen und immersiven Qualität der Performances am Beispiel der Künstlergruppe USCO: Martina Leeker, „Understanding Media heute: McLuhans techno-ökologische Renaissance“, in: Till Heilmann/Jens Schröter (Hg.), *Medien verstehen: Marshall McLuhans Understanding Media*, Lüneburg, 2017, S. 115-148. Im Magazin *Life* vom Sep-

Die Künstler brachten zweitens aber zugleich Modelle eines Selbst hervor, das in den entfesselten Automatismen des ‚Be-in‘ dennoch Kontrolle ausüben konnte und Handlungsmacht hatte. Diese Kontrollposition galt allerdings nicht für alle Menschen. Vielmehr gab es einige herausragende Künstler_innen-Persönlichkeiten, die über Kontrolle verfügten und die relationale Selbst-Werdung der weniger mit Kontrolle Bedachten durch das Versinken in die technischen Environments erzeugten und regelten.

b) In Tudors elektro-akustischen Feedbackloops

Auch der ‚Pepsi Pavilion‘ zielte auf dieses Eintauchen und ‚Be-in‘ der Besucher_innen. Voraussetzung dafür war die räumliche Anordnung des ‚Pavilion‘. Er bestand aus einem an Buckminster Fuller orientierten geodätischen Dome¹⁰, der von Nebel umhüllt war. Waren die Besucher_innen einmal durch einen Tunnel ins Innere gelangt, wurden sie mit Walkie-Talkies ausgestattet, um der Sound-Landschaft im Dome besser folgen zu können. In der Haupthalle des ‚Pavilion‘ wurden sie nicht nur von einer flackernden, das Gehirn massierenden Laserlight-Show umhüllt, sondern zudem durch eine Spiegelkulisserie in ein Verwirrspiel der optischen Wahrnehmung gebracht. Die Kuppel war nämlich mit einer spiegelnden Folie ausgeschlagen, in der sich die Besucher_innen auf dem Kopf stehend, aber durch eine geschickte Reflexion nicht seitenverkehrt in mehreren Spiegelbildern sehen konnten. Die Spiegelungen waren so ‚echt‘, dass die Besucher_innen weder Bild und Wirklichkeit unterscheiden noch sich im Raum mit Sicherheit verorten und orientieren konnten. Durch dieses Prekär-Werden von Grenzziehungen und Differenzierungen sollten sie zum Teil des technischen Environments werden.

Tudor entwickelte nun im ‚Pavilion‘ eine für das architektonische ‚Be-in‘ kongeniale akustische Landschaft. Sie ist paradigmatisch für die Auseinandersetzung mit der widersprüchlichen Ent/Automatismisierung und Zer/Setzung in der System-Ästhetik. Zusammen mit dem Komponisten elektronischer Musik Gordon Mumma erschuf er die Sound-Landschaft im ‚Pavilion‘ als ein sich selbstorganisierendes System Ton erzeugender und verarbeitender technischer Geräte. Seine Kompositionen: *Pepsibird*, *Anima Pepsi*, *Pepscillator* und *Microphone* bestanden zwar auch aus vorproduzierten externen Klängen,

tember 1966 findet sich folgende Beschreibung der automatistischen psychedelischen Ästhetik von USCO: „Amid throbbing lights, dizzying designs, swirling smells, swelling sounds, the world of art is ‚turning on‘. It is getting hooked on psychedelic art, the latest, liveliest movement to seethe up from the underground. Its bizarre amalgam of painting, sculpture, photography, electronics and engineering is aimed at inducing the hallucinatory effects and intensified perceptions that LSD, marijuana and other psychedelic (or mind-expanding) drugs produce – but without requiring the spectator to take drugs. [Viewers ...] become disoriented from their normal time sense and preoccupations and are lifted into a state of heightened consciousness. In effect, the art may send them on a kind of drugless ‚trip‘.“ (Anonym, „Psychedelic Art“, in: *Life*, 09.09.1966, S. 60-69: 60).

¹⁰ Vgl. zum ‚Pavilion‘: Turner (2014), *The Corporation and the Counterculture*.

u. a. aus der Tierwelt, aus dem Straßenverkehr oder aus Laboren. Diese wurden aber zudem, und das ist entscheidend, in ein eigens geschaffenes Sound-System eingespeist, in dem Feedbackloops entstehen konnten. Diese wurden ermöglicht durch 37 im Raum verteilte Lautsprecher, die über eine zentrale, achtkanalige Konsole angesteuert werden konnten, so dass der Sound in je anderen Konfigurationen über den Raum verteilt wurde. Tudor beschreibt seinen Ansatz wie folgt:

I had discovered this principle of what's called a saturated amplifier, where you arrange feedback around an amplifier to the point where the circuit oscillates of itself. All you have to do is activate it by putting a signal in, and it can keep oscillating forever and ever.¹¹

Das heißt, der system-ästhetische Automatismus ereignete sich auf der Ebene von schwer zu kontrollierenden positiven Rückkopplungen. Diese Form des Feedbacks tendiert zur Selbstaufheizung, so dass fortwährend seine Zersetzung mitschwingt. Tudors System-Kunst besteht mithin aus einer mit Ingenieurswissen ermöglichten Selbstkomposition der beteiligten Geräte, die einem gefährlichen Spiel mit Automatismen als unhintergehbare Zer/Setzung gleicht. Performances von und mit Automatismen werden zu einem *a priori* prekären Unterfangen. Diese Konstitution spiegelt die der großen technischen Systeme wider, denn auch sie sind im höchsten Maße prekär und kontingent und dauernd von Störungen bedroht.¹² Die Performance mit den Systemen nobilitierte nun diese Fragilität als bewusstseinsweiternden ästhetischen Genuss und ließ dabei die technischen Dinge selbst zu Akteuren werden.

In dieser Situation wird in Tudors Arbeit allerdings zugleich Kontrolle zu einem wichtigen Thema. Sie wurde erstens ausgeübt, indem die beiden Künstler die Zuschauer_innen nach ihrem eigenen ästhetischen Gusto mithilfe der Manipulation der Sound-Landschaft im Environment steuerten. Tudor sagt in einem Interview: „By manipulating the threshold controls to all the modifiers in sequence, rhythms began to appear and the degree of their variability was really extraordinary. When I was performing this at the pavilion, people started to dance on the floor.“¹³

Es geht also vor allem um ein soziales Experiment mit Engineering, das auf ein Spiel mit Steuerung ausgelegt war. Der techno-sphärische Raum der Resonanzen, Oszillationen, Phasenverschiebungen und Interferenzen wurde eingesetzt, um nicht nur die technischen Dinge, sondern auch die Besucher_innen zum Tanzen zu bringen. Zudem inszenierte Tudor zweitens sich selbst in einer

¹¹ David Tudor, zit. n. Jonathan Goldman, „The Buttons on Pandora's Box: David Tudor and the Bandoneon“, in: *American Music* 30, 1 (2012), S. 30-60: 54.

¹² Vgl. zur Technik und Epistemologie des Systems ‚Engineering‘ aus Sicht eines seiner Pioniere Arthur D. Hall III.: Martina Leeker, „Theatre and Engineering: Kontrolle und Macht in medialen Umwelten in den 1960er Jahren, und heute?“, in: Friedrich Balke/Maria Muhle (Hg.), *Räume und Medien des Regierens*, Paderborn, 2016, S. 198-217.

¹³ David Tudor, „Interview with Teddy Hultberg, Düsseldorf, 17-18 May 1988“, online unter: <https://davidtudor.org/Articles/hultberg.html>, zuletzt aufgerufen am 28.03.2018.

höchst widersprüchlichen Form als kontrollierender Macher, in der er sich als Schöpfer und zugleich das technische Environment als selbsttätig entwarf. Er sagt:

I discovered that if you work very seriously in electronics there is a point where a certain sound-world [...] can appear, [...]. And all of a sudden you realize that it has a life of its own. And that's when it occurs to me, 'it's I who have done that, ... I have given life to this configuration.'¹⁴

Es entsteht mithin eine verwirrende Lage. Tudor tritt zunächst hinter die Automatismen zurück, sieht sich dann aber als Ermöglicher und Beobachter des selbstorganisierten Sound-Systems, und genau in dem Moment, in dem die Automatismen zur Strukturbildung werden, als deren Autor. Meine Überlegung ist, dass hier ein neues Modell von Selbst-Werdung und Subjektivität in einer sozio-technischen Agency aufkommt. Dieses oszilliert zwischen Kontrolle und Kontrollverlust sowie zwischen einem Selbst und einem un-persönlichen Agenten. Voraussetzung dafür scheint zu sein, dass die technischen Dinge und Räume eine eigene Performativität erhalten, wodurch die Intentionalität menschlicher Akteur_innen als Bedingung von Performance relativiert und schließlich auf dieser Grundlage ein Handlungsensemble mehr oder weniger ebenbürtiger Partner_innen möglich wird. Zugleich aber schält sich eine kontrollierende Instanz heraus. Es geht um diese Doppeltheit, die das Selbst in der *Automatismisierung des Typs I* konstituiert. Deren Effekt dürfte sein, dass ein Selbst an die technologischen Umwelten gebunden wird. Es hängt von den entfesselten Automatismen ab und wird ihnen immer wieder zu Diensten sein, um sich als Autor_in sehen zu können. Sobald die Töne verklungen sind oder das System schweigt, wird es neu angeregt werden, um den menschlichen Akteur_innen eine Folie der Selbst-Werdung zu bieten. Es geht also nicht nur, wie heutzutage vermutet, um eine Kooperation von technischen Dingen, Infrastrukturen und menschlichen Agierenden, sondern auch, vielleicht vor allem, um die Herstellung und Aufrechterhaltung einer narzisstischen Bindung an Technik. In dieser ambivalenten Gemengelage wurden den menschlichen Agierenden ein Platz sowie Handlungsmacht zugewiesen.

Automation House: mit Kunst vom Arbeits- zum Freizeit-Menschen

Die politische und ökonomische Relevanz von ‚Be-in‘ und illusionärem Techno-Selbst, wie sie in der künstlerischen Performance erzeugt wurden, zeigt sich an der Verbindung von E.A.T. und dem „Automation House“ (AH) der *American Foundation on Automation and Employment*. Gemeinsames Anliegen war die Auseinandersetzung mit Konsequenzen von Automation für Arbeit. Es wurde davon ausgegangen, dass sich durch Systems Engineering zur Entwicklung selbstorganisierter Systeme Arbeit als Form der Beschäftigung

¹⁴ Ebd.

menschlicher Agierender zwangsläufig verändern, oder gar ganz auflösen wird. Die Kooperation von E.A.T. und dem Automation House hatte die Aufgabe, Lösungen für diese Entwicklungen zu finden. Direktor des Automation House, Theodore Kheel, ein in den USA seit den 1950er Jahren renommierter Schlichter in Arbeitskämpfen, beschreibt die Ziele: „These are the concerns of Automation House, which seeks through the creative use of the tools of technology to give individuals an expanded opportunity for human development ... it seeks also to help reduce and contain group differences.“¹⁵

Es geht also um die Stärkung des Individuums durch die Steigerung von Kreativität und Flexibilität sowie um die Beförderung von Kommunikationsfähigkeit zum Zwecke der Überwindung von Gruppendifferenzen. Klingen hier Präventivmaßnahmen zur Befriedung von erwarteten Arbeitskämpfen an? Die heitere neoliberale Fortbildungshaltung gipfelte schließlich darin, dass im Automation House, neben der Aufklärung über berufliche Weiterbildung, auch Beratungen zum Umgehen mit Freizeit angeboten wurden. Billy Klüver formuliert die Ziele des Engagements von System-Kunst beim anstehenden technologischen Wandel wie folgt:

We can no longer claim innocence for the human and social consequences resulting from technological change. [...] This responsibility implies the search for a technology directed towards pleasure and enjoyment. [I]t implies the elimination of the distinction between work and leisure.¹⁶

Die innenarchitektonische Gestaltung und technische Ausstattung des Automation House war für diese Zwecke der lustvollen Technik-Freizeit ausgelegt. Es glich einem Multimedia-Lab, in dem neueste Kommunikations- und Medientechnologien die Besucher_innen auf den Stand der Technik bringen sollten. Es ging vor allem darum, einen Spielplatz einzurichten, der zeigte, dass Technologie mit Selbstentwicklung, Selbstverwirklichung, *enhancement* und Freude zu tun hat. Dies gipfelte in der Überlegung, dass der kreative Umgang mit Technologie neue Arbeit bedeutet oder aber einer sinnvollen Nutzung von Freizeit entspricht.

In diesem Kontext erscheint das von den Künstler_innen avisierte technologische Bewusstsein in einem neuen Licht. Es geht um eine Art Bewusstseinsmassage und Beschäftigungstherapie der nicht mehr mit Lohnarbeit Beschäftigten, in der sie lernen, die Automatismen in der Arbeitswelt zu schätzen. Denn sie befreien den Menschen zum einen von maschinischer Arbeit und ermöglichen ihm damit zum anderen zugleich Freiräume sowie Frei-Zeit, in denen sie kreativ mit Automatismen umgehen. Automatismen drohen nicht

¹⁵ Automation House, „American Foundation on Automation and Employment“, Beilage in *The New York Times*, 01.02.1970, online unter: <http://www.fondation-langlois.org/html/e/page.php?NumPage=2184>, zuletzt aufgerufen am 28.03.2018.

¹⁶ Billy Klüver, „Press Conference for E.A.T./Experiments in Art and Technology“ (10.10.1967, Pressemitteilung). Hier zit. n. Frances Dyson, „And Then It Was Now“, 2006, online unter: <http://www.fondation-langlois.org/html/e/page.php?NumPage=2158#n2>, zuletzt aufgerufen am 28.03.2018.

mehr mit Entfremdung, sondern helfen den menschlichen Agierenden, zu sich selbst zu finden und sich selbst zu verwirklichen. Es geht mithin um die Entwicklung eines demokratischen und kreativen techno-ökologischen Bewusstseins anstatt um Arbeitskampf.

Alan Sonfist und der Tod der Wanderameisen

Die Grenzen und Konsequenzen des selbstherrlichen Organisierens von Systemen zeigen sich deutlich an einem Kunstprojekt mit Ameisen von Alan Sonfist (*Army Ants: Patterns and Structures*), das im März 1972 – äußerst sinnfällig – in der Galerie des Automation House gezeigt wurde. Dieses Projekt scheiterte letztlich an der Unkontrollierbarkeit der Automatismen.

Aus Panama brachte Sonfist eine Kolonie von Wanderameisen mit, die nun in einem 4,5 x 8 Meter großen, mit Sand gefüllten Plastikbehälter in der Galerie lebten. In der Mitte des Behälters befand sich ein Holzrahmen, auf dem sich die Ameisen tummelten. Entscheidend war in der Installation, dass Sonfist die vier Futterstellen täglich neu anordnete, so dass je neue Muster in den Bewegungen der Ameisen entstanden.

[D]as Problem von *Army Ants* [war; M. L.] nicht ein Mangel an Natur, sondern dass diese Umwelt nicht systemisch genug war. Wie das Funktionieren der Klimaanlage zeigte, hatte man in der Konzeption des Systems von *Army Ants* nicht alle Faktoren bedacht, die für dessen Gelingen relevant waren.¹⁷

Der Eingriff der Menschen ist mithin problematisch, weil er die Komplexität des Systems nicht ermessen kann. Dazu noch einmal Benson:

Der Vorgang der räumlichen Veränderung der Futterquellen und die Beobachtung der daraus resultierenden Bewegungen kann als Geste der Beteiligung der Ameisen als Ko-Autoren am Kunstwerk verstanden werden. Aber es ist auch eine Einladung, die die Tiere nicht ablehnen können. Auch wenn sie es sind, die das ‚Design entstehen lassen‘, so liegt das Privileg zur Bestimmung der Bedingungen beim Künstler, der außerhalb des Systems steht.¹⁸

Die Crux von Performance und Automatismen wird deutlich, da das selbstorganisierte System Zersetzung in einem doppelten Sinne impliziert. Sie kann neue Strukturen erzeugen oder Systeme zerstören. Das Projekt von Sonfist ist also deshalb so interessant, weil es zu einem epistemologischen Apparat wird. Dieser zeigt erstens die Grenzen von Systems Engineering und System-Kunst auf, die in der Ambivalenz der Zer/Setzung in Automatismen und deren Unkontrollierbarkeit liegen. Zweitens wird deutlich, dass diese Ambivalenz von

¹⁷ Etienne Benson, „Umwelt zwischen System und Natur. Alan Sonfists *Army Ants: Patterns and Structures* (1972) und die Grenzen des System-Denkens in der *environmental art*“, in: Erika Fischer-Lichte/Daniela Hahn (Hg.), *Ökologie und die Künste*, Paderborn, 2015, S. 51-70: 59.

¹⁸ Ebd., S. 57.

menschlichen Agierenden selbst aktiviert wird, wenn sie Kontrolle ausüben, sich im ‚Be-in‘ wohlfühlen oder an eine gleichberechtigte Gemeinschaft mit den technischen Umwelten glauben wollen. Performance mit Automatismen im *Typ 1* zeigen sich hier als problematisch, weil sie unter der Hand von Kontrollfantasie im ‚Be-in‘, Umweltismus und naivem Agency-Denken angespornt werden.

Rich Golds Zauberwelten

Die Kippfigur von Automatismen in Zer/Setzung taucht auch zu Beginn der 1990er Jahre in modifizierter Form im ‚Ubiquitous Computing‘ als *Typ 2 der Automatismisierung* auf. Es geht nun nicht mehr nur um Automatismen und Performance in der Kunst. Vielmehr ist die Performance von und mit Automatismen in den Alltag eingezogen und zur Normalität geworden. Da das ‚Ubiquitous Computing‘ als direkte Vor-Geschichte aktueller infrastruktureller, sogenannter digitaler Kulturen gelten muss, sollte ein Blick auf dessen Performance helfen, unsere Bindung an technische Welten besser zu verstehen. Denn es ist ja erstaunlich, dass man wider besseres Wissen, z. B. um Datenökonomien der großen Player wie Google, Amazon oder Facebook sowie um Überwachung, weiterhin bereitwillig als Datengeber agiert. Verstehen kann sich durch die Sichtung der Arbeit an technischen Dingen von Rich Gold¹⁹ einstellen, der als Mitarbeiter von Mark Weiser am Xerox Palo Alto Research Center (PARC) ‚Ubiquitous Computing‘ in Form von Konzepten für ‚Ubi-Objects‘ federführend mitgestaltete. Hierbei zeigt sich eine doppelte Bewegung. Auf der einen Seite kommt es zur Erzeugung von Automatismen in ubiquitären Infrastrukturen, die selbstorganisiert funktionieren. Die menschlichen Agierenden aber werden, und das ist neu im Unterschied zur *Automatismisierung Typ 1*, auf der anderen Seite von dieser Welt durch Automatismen ausgeschlossen, da durch Habitualisierung, Verzauberung und Blendungen ihre Handlungsmacht zersetzt wird. Kontrolle verlagert sich von menschlichen Agierenden hin zu den technischen Dingen und Infrastrukturen, was allerdings im Paradigma einer für erstere Fürsorge übernehmenden Technologie zum Positiven gewendet wird.

a) ‚Ubiquitous Computing‘

Was ist das Besondere am ‚Ubiquitous Computing‘, das diesen Umschlag ermöglicht? Dessen Bedingung ist eine im Vergleich zum Systems Engineering aufkommende Ausweitung der technischen Umwelten sowie eine Potenzierung der Handlungsmacht der Dinge. Das ‚Be-in‘, das die Künstler in den

¹⁹ Vgl. zu Archivmaterial von Rich Gold: <http://web.archive.org/web/20031222095157/http://www.richgold.org:80/index.htm>, zuletzt aufgerufen am 29.03.2018.

1970er Jahren noch in überschaubaren Kunsträumen hergestellt hatten, ist nun über die ganze Umwelt verteilt. Es durchzieht alle Lebensbereiche und wir sind immer schon drin, wie Timon Beyes, Jörg Metelmann und Claus Pias paraphrasierend zu konstatieren sind.²⁰ Rich Gold bringt den zweiten Aspekt, die Potenzierung der Handlungsmacht der Dinge, sehr genau auf den Punkt, wenn er sagt: „If all these Ubi-products are chatting away in the background, looking around and doing things, how do we know who is in control? How do we know the knife won't jump up and stab us?“²¹

Auch die Beschreibungen von Mark Weiser, seit 1988 Erfinder des ‚Ubiquitous Computing‘, machen diese beiden Qualitäten der neuen Automatismen deutlich, wenn er es wie folgt beschreibt: „Ubiquitous Computing is the method of enhancing computer use by making many computers available throughout the physical environment, but making them effectively invisible to the user.“²² Es entstehe eine Welt, „in which each person is continually interacting with hundreds of nearby wirelessly interconnected computers.“²³ Weiser benennt die Ästhetik dieser Automatismen: „Its highest ideal is to make a computer so exciting, so wonderful, so interesting, that we never want to be without it.“²⁴ Schließlich kommt Weiser zur Aussage, dass das Denken ausgeschaltet werde: „[I]ts highest ideal is to make a computer so imbedded, so fitting, so natural, that we use it without even thinking about it.“²⁵

Rich Gold, Musiker, Komponist, Performer, Schriftsteller, Gestalter, Comiczeichner, Spielentwickler, Spielzeugmacher, mithin ein multitalentierter Allround-Erfinder, machte sich nun zu Beginn der 1990er Jahre daran, aus dem ‚Ubiquitous Computing‘ über die Konzeption von ‚Ubi-Objects‘ eine Kinderzauberwelt zu erstellen. Dies zu erreichen, erfand Gold zwei Formen von Automatismen.

b) Automatismen im Gebrauch: Colonizing

Die erste Form bezieht sich auf den Gebrauch der technischen Dinge, den Gold durch *Kolonialisierung* herstellt. Er sagt: „Lastly, they are *Colonizing* in that they take the forms of already existing, historically-determined, objects of the Plenitude. There are Ubi-pens, Ubi-cars, Ubi-T-shirts, Ubi-walls, Ubi-

²⁰ Vgl. Timon Beyes/Jörg Metelmann/Claus Pias, „Wir sind drin. Zur Gegenwart digitaler Kulturen“, in: dies. (Hg.), *Nach der Revolution. Ein Brevier digitaler Kulturen*, Berlin, 2017, S. 5-11.

²¹ Rich Gold, „The Plenitude: Design and Engineering in the Era of Ubiquitous Computing“, 2002, <http://hci.stanford.edu/dschool/resources/ThePlenitude.pdf>, S. 238, zuletzt aufgerufen am 29.03.2018.

²² Mark Weiser, „Some Computer Science Issues in Ubiquitous Computing“, in: *Communications of the ACM* 36, 7 (1993), S. 74-84: 75.

²³ Ebd.

²⁴ Mark Weiser, „Ubiquitous Computing“, 1996, online unter: <http://www.ubiq.com/hypertext/weiser/UbiHome.html>, zuletzt aufgerufen am 29.03.2018.

²⁵ Ebd.

notepads, Ubi-Shoes.“²⁶ Das heißt, es geht um die geschickte Erfassung und Gestaltung von Handlungsaufforderungen (Affordanzen)²⁷, die Objekten und deren habituellem, mithin automatistischen Gebrauch innewohnt. Gold erklärt dies wunderbar an der „Ubi-Pipe“. Es sei leicht vorstellbar, dass eine Pfeife ein Gerät zur Steuerung von Multimedia-Präsentationen werde, während diese Funktionalität bei einer Wasserpfeife nicht nahe liege, so Gold.²⁸ Diese Fokussierung auf Affordanzen bedeutet zugleich das Ende der Interfaces als Ermöglichung von und Organisation der Mensch-Maschine-Interaktion.²⁹ An die Stelle der Zu- und Eingriffe in das Prozessieren eines Computers über Interfaces tritt die intuitive und unbewusste Handhabung von Dingen. Diese Umgangsform wird zur Steuerung der technischen Umwelt durch den Menschen und umgekehrt steuern die Dinge die menschlichen Agierenden. Denn die Dinge sind bei Gold kleine Datensammler, die die menschlichen Agierenden vermessen und z. B. wichtige Daten an den Arzt senden können: Smart Home und smartes Gesundheitssystem *avant la lettre*.³⁰ Das heißt, die Dinge zeigen sich als Partner, mit denen man die technischen Umwelten gemeinsam bewohnt. Man kann die Dinge ob ihres gleichsam fürsorglichen Status ganz alltäglich und vertrauensvoll gebrauchen, ohne über die verborgenen Verrechnungen in Kenntnis gesetzt zu sein. Hier wird die Nutzung von Medien auf Automatismen umgestellt, d. h. auf einen Gebrauch, der sich ohne Nachdenken vollzieht und zu affektiven Bindungen führt. Denken, Distanzierung sowie Handlungsfähigkeit der menschlichen Agierenden werden in diesen Performances von und mit Automatismen zersetzt.



12.1 – Rich Gold, „Ubi-Objects“

²⁶ Gold (2002), *The Plenitude*, S. 207 [Herv. i. O.].

²⁷ Vgl. Rich Gold, „Art in the Age of Ubiquitous Computing“, in: *American Art* 7, 4 (1993), S. 2-11.

²⁸ Rich Gold, „This Is Not That Pipe“, 1993, online unter: <http://web.archive.org/web/20040305153117/http://www.richgold.org/PIPE/pipe.html>, zuletzt aufgerufen am 29.03.2018.

²⁹ Vgl. zu Methode und Ästhetik der Affordanzen im Design von Schnittstellen auch: Jane Evelyn McGonigal, *This Might Be a Game. Ubiquitous Play and Performance at the Turn of the Twenty-First Century*, Dissertation, University of California, Berkeley, 1999, online unter: http://www.avantgame.com/McGonigal_THIS_MIGHT_BE_A_GAME_sm.pdf, zuletzt aufgerufen am 29.03.2018.

³⁰ Vgl. zu Golds Ideen zum ‚Smart Home‘: Gold (2002), *The Plenitude*.

c) *Aufforderung zum Tanz, im Dunkeln – Verzauberung*

In Golds zweiter Methode der Automatisierung kommt das ‚Wesen‘ der Dinge zum Tragen. Dieses ist neben der Automatisierung durch Habitualisierung ausschlagend für die Zersetzung einer selbstbestimmten menschlichen Handlungsfähigkeit. Die technischen Dinge sind nämlich nicht nur bekannt, sie sind zudem magisch und beseelt, verzaubert und verzaubernd. Gold schreibt: „This new augmented reality is perhaps a little like the enchanted village, in which common objects have magically acquired new abilities, a village where toy blocks really do sing and dance when I turn out the lights.“³¹ Er fährt fort: „In my sophistry, all things in the world have tiny personalities, little ‚selves‘, small consciousnesses. These enlivened objects help and hinder, collude and conspire, whisper and talk with each other and with us.“³²

Es geht also nicht nur um eine einfache Zugänglichkeit zu den Dingen, sondern auch darum, dass der Aufforderungscharakter über Affekte, performative Verführungen und Ahnungen hergestellt zu Verzauberung führt. Verzauberung ist dabei eine geschickte Methode, denn sie trübt die Wahrnehmung und erleichtert damit den Automatismen ihr Wirken. Das ubiquitäre ‚Be-in‘ wird nämlich erstens zu einem Sein in einer Zauberwelt, in der entzückt hingenommen wird, dass die technischen Dinge nun, im Gegensatz zu den 1960er Jahren, mit den menschlichen Agierenden sprechen. Sie sind proaktiv und ‚sorgen‘ sich um und für die ihre Zauberwelt bevölkernden menschlichen Wesen. Diese vermeintliche ‚Sorge‘ verfolgt allerdings andere Ziele. Es ist nämlich zweitens Aufgabe von Verzauberung, als Blendung das Wispern der Dinge untereinander zu vertuschen. Damit wird in der Verzauberung der techno-politische Impetus der Dinge und technischen Umwelten verborgen. Es geht mit hin in Golds Zauberwelt vor allem darum, zu verdecken, was die Dinge sind, nämlich Knotenpunkte, die ein gesamtes Haus kontrollieren und Daten sammeln können, oder mit Gold:

Ubiquitous Computing is a new metaphor in which computers are spread invisibly throughout the environment, embedded and hiding as it were, within the objects of our everyday life. Each of these computers can talk with any of the other computers much like chattering animals in a living jungle, sometimes exchanging detailed information, sometimes just noting who’s around.³³

d) *Mis-Wiring*

Die Täuschung geht noch weiter in den Körper hinein. Für die Interaktion und Performance mit den technischen Dingen nutzen die technischen Umwelten nämlich angeblich konsequent und exzessiv eine von Gold angenommene Fehlverdrahtung des menschlichen Gehirns aus. Gold sagt: „Our brains think

³¹ Gold (1993), *This Is Not That Pipe*.

³² Gold (1993), *Art in the Age of Ubiquitous Computing*.

³³ Gold (1993), *This Is Not That Pipe*.

that it is fun.“³⁴ Dahinter stehe jedoch: „Interactivity exploits one of the mis-wirings of our minds: if something moves and reacts based on invisible forces (like the calculations of a small computer chip) we think it is alive. Our economy is now based on this mis-wiring.“³⁵

Dass die Menschen an der technologischen Umwelt so munter teilnehmen, ist also nicht nur ein Effekt von Verzauberung, Verführung und Listigkeit, sondern auch der Ausnutzung angenommener neurologischer Bedingungen geschuldet. Diese sollen zudem Grundlage der kommerziellen Nutzung von Daten sein. Wo Kommerz auf Verzauberung und Blendung beruht, wird ihm wohl kaum mehr zu entkommen sein, da unbewusste Ebenen von Wahrnehmung und Verarbeitung angesprochen und funktionalisiert werden.

e) Selbst-Spiele

Im ‚Ubiquitous Computing‘ fallen Performances der Dinge und Performance mit ihnen in eins und die Kippfigur der Zer/Setzung bricht ins Reale ein. Performen wird zur Zersetzung von Handlungsmacht menschlicher Agierender in alltäglichen technischen Umwelten. Im Zusammenspiel von Strukturbildung und Zersetzung durch Automatismen entsteht nun eine spezifische Form der Selbst-Werdung und Selbst-Regierung. Die Nutzer_innen werden in der Interaktion mit Dingen omnipotent und zugleich von diesen gegängelt, verführt und ins Dunkle geleitet. Es entsteht mithin unter der Ägide der Verzauberung ein auf Dauer gestelltes Changieren zwischen Entmachtung und Ermächtigung, das die Illusion eines Selbst erzeugt. Diese Illusion ist von hoher Relevanz, da die technischen Dinge und ihre Infrastrukturen ein Selbst menschlicher Agierender brauchen, um operieren und sich entwickeln zu können.

Von ‚Be-in‘ und Be-Happy zu Sei-drin und fühle dich beschützt!

Rich Gold steht für den Übergang von der *Automatismisierung des Typs 1* zu *Typ 2*. Dieser bedeutet vor allem, die menschlichen Agierenden zum Interagieren und Kommunizieren zu bringen. Um dies nachzuvollziehen, ist es wichtig zu verdeutlichen, dass Rich Golds Konzepte und Praktiken nicht einen Rückfall in einen heute verpönten anthropomorphisierenden Zugang zu und Umgang mit technischen Dingen bedeuten, wie man aufgrund seiner Ausführungen vielleicht annehmen könnte. Wenn technische Dinge wispern, lebendig sind oder mit Bewusstsein ausgestattet zu sein scheinen, dann geht es nicht darum, sie zu vermenschlichen. Vielmehr beschreibt Gold eine Strategie, menschliche Akteure zur Konnektivität in technischen Umwelten zu verfüh-

³⁴ Gold (2002), *The Plenitude*, S. 137.

³⁵ Rich Gold, „*The Plenitude: Design and Engineering in the Era of Ubiquitous Computing*“, 2008, <https://cygnuscon.files.wordpress.com/2013/02/the-plenitude.pdf>, S. 53, zuletzt aufgerufen am 29.03.2018.

ren. Werden Rich Golds Visionen als Vor-Geschichte heutzutage aktueller techno-ökologischer Ansätze und nicht-menschlicher Medien- und Kulturtheorien rekonstruiert³⁶, dann zeigt sich deren real-politische Seite, die darin besteht, dass Menschen auch durch die Auflösung anthropologischer Medientheorien letztlich schlicht zum Anhängsel von Automatismen werden. Dies gelingt umso besser, je mehr die technischen Dinge die menschlichen Agierenden auf einer affektiven Ebene ansprechen und als freundliche ‚Technologien der Fürsorge‘ erscheinen. Gold erfindet, was heutzutage normal ist: ‚Objekte als Affekte‘. Die posthumane Ära entpuppt sich aus der Sicht auf Gold als eine der Verführung, Blendung, Performativierung und Theatralisierung, in der Automatismen regeln und kommunizieren. Es geht mithin um eine Theorie der Verkleidung und Maskierung von Technik, um einen reibungslosen Ablauf automatistischer Infrastrukturen zu gewährleisten. Während in der *Automatismisierung Typ 1* menschlichen Agierenden noch ein Platz und Handlungsmacht zugestanden wurden, lösen sich diese im *Typ 2* in techno-humane Handlungsensembles auf, in denen die Dinge scheinbar zum fürsorglichen Part werden. Eigensinnige Kontrolle und Handlungsmacht menschlicher Agierender werden als nicht mehr nötig eingestuft, da die technologische Fürsorge das Leben vermeintlich einfacher und sicherer macht. Aus Automatismen als Technologie zur Bewusstseinsweiterung (1960er/70er Jahre) wurde eine Technologie der Fürsorge (seit den 1990er Jahren) und aus dem psychedelischen ‚Be-in‘ (1960er/70er Jahre) ein ubiquitärer Konnektivismus (seit den 1990er Jahren). Die Unternehmungen der Künstler_innen der System-Kunst haben ob der Performativierung und Nobilitierung von Technologie und Automatismen als Wegbereiter des fröhlichen Drin-Seins in smarten Umwelten zu gelten.

Mit dem ‚Ubiquitous Computing‘ kommt es zudem zur Umstellung von Systemen auf Infrastrukturen. In deren Entfesselung ist die Zersetzung, etwa durch Unfälle, Ausfälle oder Fehlinformation integraler Bestandteil des infrastrukturellen Lebens, ja dessen Bedingung. Jeder Vorgang, auch Fehler, sind nämlich Anlass für weitere technische Entwicklungen sowie Optimierungen und zugleich Motor für das Maschinenlernen.³⁷

Es sind diese Bedingungen, die den künstlerisch-performativen Umgang mit Automatismen herausfordern und zugleich problematisch machen. Dies gilt vor allem dann, wenn eine reflektierte Ästhetik im Umgang mit Zer/Setzung in Automatismen angestrebt wird, um die Bedingungen zu kritisieren. Denn es ist unterdessen in digitalen Kulturen schwer möglich, aus dem Loop der Verrechnungen herauszukommen. Zudem können künstlerisch-kritische Zersetzungen im Dienste der Störung und De/Komposition nichts mehr aus-

³⁶ Vgl. einführend zur Forschungsrichtung der Technoökologie in der Medien- und Kulturwissenschaft: Petra Löffler/Florian Sprenger, *Zeitschrift für Medienwissenschaft* (Schwerpunkt: *Medienökologien*) 14 (2016).

³⁷ Vgl. zur Integration von „Fehlern“ in der Datenverarbeitung grundlegend: Wendy Hui Kyong Chun, „Big Data as Drama“, in: *ELH* 83, 2 (2016), S. 363-382.

richten, da sie umgehend datentechnisch vereinnahmt werden. Diese neue Lage zeigt sich besonders deutlich in der Big-Dataifizierung³⁸ digitaler Kulturen. Diese verspricht durch das Erfassen und Auswerten von Daten eine Optimierung von beispielsweise Kaufverhalten, Gesundheitsvorsorge, Sicherheitsmanagement, Überwachung sowie des Kampfes gegen die Vernichtung der Erde. Um diese ubiquitäre Maschine am Laufen zu halten, sind die menschlichen Agierenden als Datengeber und Datenverwerter unerlässlich. Denn sie geben den künstlichen Systemen Feedback über ihre Operationen und befähigen sie zur ständigen Korrektur und Optimierung. Es entsteht eine selbstbezügliche Welt, die sich selbst in Endlosschleifen perpetuiert und optimiert. Das heißt, digitale Kulturen sind ein Automatismus, der selbst schon als Kippfigur der Zer/Setzung funktioniert und ohne diese schlicht implodieren würde.

END

Wie könnten vor diesem Hintergrund, so die abschließende Frage, Kunst und Performance eine Reflexion der Kippfigur der Automatismen anzetteln, die sie in den 1970er Jahren als temporäres ‚Be-in‘ und Techno-Selbst entfesselt hatten und die nunmehr Alltag geworden sind? Sie können die Zersetzungen thematisieren und das heißt, wie hier anhand der genealogischen Rekonstruktion deutlich geworden sein sollte, Handlungsensembles und Techno-Ökologismus reflektieren. Ein Beispiel für eine Ästhetik der Zer/Setzungs-Reflexion ist die Theaterarbeit von Kris Verdonck.³⁹

Verdonck sagt, dass ihn in seiner Arbeit an der Beziehung zwischen Mensch und Maschine in unserer Hightech-Epoche vor allem interessiere, dass und wie der Mensch zur Maschine werde und umgekehrt. Zur Maschine wird der Mensch, so ließe sich apodiktisch zusammenfassen, durch den Menschen und sein Begehren nach Kontrolle. Dies zeigt sich z. B. eindrücklich in Verdoncks Theaterstück *UNTITLED* (2014).⁴⁰

Eine Gestalt, angesiedelt zwischen Biene Maya und Mickey Mouse, die einem Vergnügungspark entflohen sein könnte, versucht aus der Einsamkeit der Bühne herauszukommen, macht Spaßchen für die Zuschauer_innen und geht schließlich in einer schieren Verzweiflung über das Scheitern seiner Performance dazu über, sich immer wieder den Schädel an einer Wand einzurennen.

³⁸ Vgl. zu Big Data einführend: Viktor Mayer-Schönberger, *Big Data. Die Revolution, die unser Leben verändern wird*, München, 2013. Vgl. zu kapitalistisch-politischen Aspekten überblicksartig: Thomas Meyer, „Big Data und die smarte neue Welt als höchstes Stadium des Positivismus“, in: *exit! Krise und Kritik der Warengesellschaft* Nr. 15, 2018, online unter: <http://www.exit-online.org/textanz1.php?table=aktuelles&index=0&posnr=689>, zuletzt aufgerufen am 29.03.2018.

³⁹ Vgl. zu *A Two Dogs Company* und Kris Verdonck: <http://www.atwodogscompany.org/en/>, zuletzt aufgerufen am 30.03.2018.

⁴⁰ Zu *Untitled*: <http://www.atwodogscompany.org/en/projects/item/284-untitled?bckp=1>, zuletzt aufgerufen am 30.03.2018.

Es performt ein sich zersetzender Automatismus. Das Maschinische kommt hier mit den Zuschauer_innen ins Spiel. Denn für sie performt die niedliche wie unheimliche Gestalt ihre Unterhaltungsshow, die in der potenziellen Zersetzung eskalieren könnte. Die Zuschauer_innen aber sitzen nur da und schauen zu. Sie werden dem Maschinischen des Theaters ausgeliefert, das sie in *UNTITLED* selbst sind. Die Reflexion dieser Konstitution setzt da ein, wo man sich zumindest unwohl fühlt.



12.2 – Kris Verdonck. A Two Dogs Company, *UNTITLED*

Auch in *End* (2008)⁴¹ wird Theater von Kris Verdonck stringent an seine Grenzen getrieben, indem es selbst zu einem Automatismus wird bzw. in seinen automatischen Bedingungen gezeigt wird.

Aus Kontexten herausgeschälte Handlungsfragmente, Dinge als Zitate von umfänglichen Geschichten und Kulturtechniken sowie Metaphern gleichende Akteure bevölkern die Bühne. Eine Geschichte will sich in diesem Theaterstück nicht einstellen. Es geht nicht voran, sondern vielmehr wiederholen sich ohne Unterlass ein ums andere Mal dieselben kleinen Handlungsschnipsel. Jeder Anflug einer Narration oder Identifikation wird mit jeder Minute zersetzt, die das Stück läuft und auf das schiere Performen zurückgeworfen wird. Eine Frau zieht einen Koffer über die Bühne, ein in einer Übersetzerkabine abgeschotteter Schauspieler wird auf der Bühne entlang gezogen, ein Schauspieler fällt als *Deus ex Machina* von der Decke herunter, steht auf, verlässt die

⁴¹ Zu *End*: <http://www.atwodogscompany.org/en/projects/item/160-end?bckp=1>, zuletzt aufgerufen am 30.03.2018.

Bühne und erscheint wieder im Bühnenhimmel; und immer so fort. Indem der Automatismus eine Struktur aufbaut, führt diese auch schon zur Zersetzung dessen, was mit ihr aufgebaut werden sollte. Es bleiben Leere und enttäuschte Erwartungen zurück.



12.3 – END. Kris Verdonck. A Two Dogs Company

Verdoncks Arbeiten entgehen den problematischen Effekten von Performances mit Automatismen. Dies liegt daran, dass er drei Dinge vermeidet: Erstens erzeugt er kein illusionäres Selbst, sondern stellt vielmehr Subjekt-Werdungen und deren Effekte exemplarisch aus und macht sie dabei erlebbar und reflektierbar. Theater/Performance mit und von Automatismen seit den 1960er Jahren zielten dagegen auf ein Selbst, das da zersetzt wurde, wo es sich unreflektiert, ‚bedröhnt‘ und verzaubert an Technik hing. Zweitens versucht Verdonck nicht, Automatismen und Zer/Setzungen für ein Techno-,Be-in‘ zu instrumentalisieren, wodurch die menschlichen Agierenden in ihrer Erkenntnisfähigkeit und Handlungsmacht zersetzt werden. Vielmehr schafft er einen Spiel-Raum der involvierenden und zugleich reflektierenden Affizierung. Auf diese Weise zwingt er zu Distanz und Reflexion statt zum Versinken in künstliche Welten. Durch Übertreibungen und Zuspitzungen sowie mithilfe spitzfindiger, latenter Schockwirkungen werden zugleich Distanz und Reflexion mit Affizierung gekoppelt, so dass sich die Zuschauer_innen, die Teil des Maschine-Werdens des Menschen sind, sich nicht ihrer Verantwortung für die Zersetzungen durch Automatismen entziehen können. Und drittens stellt Verdonck, Theater als Kulturtechnik sowie als Institution aus, die im Vollzug der Performance zwischen neue Optionen ermöglichendem Automatismus und zerset-

zender Maschinerie changieren. Das Automatistische von Theater und Performance, das exemplarisch für eine Technik-Geschichte der Menschen steht, tendiert zur Selbst-Maschinisierung und damit zur problematischen Seite der Zersetzung. Es geht um eine Verdinglichung von technischen Dingen und menschlichen Agierenden. Das heißt, Verdonck zeigt, warum Theater und Performance sich so schwer mit Zersetzungen tun. Sie entsprechen nämlich ob ihrer eigenen Konstitution und Geschichte selbst Zersetzungen im Sinne des AuflöSENS von Handlungsmacht menschlicher Agierender. Dies zu zersetzen hieße, Theater selbst auf Spiel zu setzen. Dies unternimmt Verdonck und befreit Theater und Performance zu einem epistemologischen Apparat.⁴² Diesen Weg gilt es weiter zu verfolgen.⁴³

Literatur

- Anonym, „Psychedelic Art“, in: *Life*, 09.09.1966, S. 60-69.
- Automation House, „American Foundation on Automation and Employment“, Beilage in *The New York Times*, 01.02.1970, online unter: <http://www.fondation-langlois.org/html/e/page.php?NumPage=2184>, zuletzt aufgerufen am 28.03.2018.
- Benson, Etienne, „Umwelt zwischen System und Natur. Alan Sonfists Army Ants: Patterns and Structures (1972) und die Grenzen des System-Denkens in der *environmental art*“, in: Erika Fischer-Lichte/Daniela Hahn (Hg.), *Ökologie und die Künste*, Paderborn, 2015, S. 51-70.
- Beyes, Timon/Metelmann, Jörg/Pias, Claus, „Wir sind drin. Zur Gegenwart digitaler Kulturen“, in: dies. (Hg.), *Nach der Revolution. Ein Brevier digitaler Kulturen*, Berlin, 2017, S. 5-11.
- Bonin, Vincent, *Collection of Documents Published by E.A.T.*, 2002, online unter: <http://www.fondation-langlois.org/html/e/page.php?NumPage=237>, zuletzt aufgerufen am 28.03.2018.
- Büscher, Barbara, *Live Electronic Arts und Intermedia: die 1960er Jahre*, 2002, online unter: http://www.qucosa.de/fileadmin/data/qucosa/documents/3949/HabilB_Buescher.pdf, zuletzt aufgerufen am 31.03.2018.
- Burnham, Jack, „Systems and Art“, in: *Arts in Society: Confrontation between Art and Technology* 6, 2 (1969), S. 194-204.
- Chun, Wendy Hui Kyong, „Big Data as Drama“, in: *ELH* 83, 2 (2016), S. 363-382.

⁴² Vgl. zu Theater/Performance als epistemologische Apparate auch die Webpublikation: Martina Leeker, „Experiments & Interventions. Diskursanalytische Ästhetiken als Methode für digitale Kulturen“, Webpublikation seit 2014, <http://projects.digital-cultures.net/dcl-experiments-interventions/>, zuletzt aufgerufen am 30.03.2018.

⁴³ Vgl. zu Methoden von Kritik und Performance in digitalen Kulturen auch: Martina Leeker, „Trickster, Owlglass Pranks, and Dysfunctional Things: Non-Knowledge and Critique in Digital Cultures“, in: Andreas Bernard/Matthias Koch/Martina Leeker (Hg.), *Non-Knowledge and Digital Cultures*, Lüneburg, 2018, S. 39-64.

- Dammbeck, Lutz, „Re-Reeducation oder: Kunst und Konditionierung“, in: *Telepolis* (2007), online unter: <https://www.heise.de/tp/features/Re-Reeducation-oder-Kunst-und-Konditionierung-3415671.html>, zuletzt aufgerufen am 31.03.2018.
- Dyson, Frances, „And Then It Was Now“, 2006, online unter: <http://www.fondation-langlois.org/html/e/page.php?NumPage=2158#n2>, zuletzt aufgerufen am 28.03.2018.
- Gold, Rich, „Art in the Age of Ubiquitous Computing“, in: *American Art* 7, 4 (1993), S. 2-11.
- Ders., „This Is Not That Pipe“, 1993, online unter: <http://web.archive.org/web/20040305153117/http://www.richgold.org/PIPE/pipe.html>, zuletzt aufgerufen am 29.03.2018.
- Ders., „The Plenitude: Design and Engineering in the Era of Ubiquitous Computing“, 2002, online unter: <http://hci.stanford.edu/dschool/resources/ThePlenitude.pdf>, zuletzt aufgerufen am 29.03.2018.
- Ders., „The Plenitude: Design and Engineering in the Era of Ubiquitous Computing“, 2008, online unter: <https://cygnuscon.files.wordpress.com/2013/02/the-plenitude.pdf>, zuletzt aufgerufen am 29.03.2018.
- Goldman, Jonathan, „The Buttons on Pandora’s Box: David Tudor and the Bandoneon“, in: *American Music* 30, 1 (2012), S. 30-60.
- Leeker, Martina, „Experiments & Interventions. Diskursanalytische Ästhetiken als Methode für digitale Kulturen“, Webpublikation seit 2014, online unter: <http://projects.digital-cultures.net/dclr-experiments-interventions/>, zuletzt aufgerufen am 30.03.2018.
- Dies., „Theatre and Engineering: Kontrolle und Macht in medialen Umwelten in den 1960er Jahren, und heute?“, in: Friedrich Balke/Maria Muhle (Hg.), *Räume und Medien des Regierens*, Paderborn, 2016, S. 198-217.
- Dies., „Understanding Media heute: McLuhans techno-ökologische Renaissance“, in: Till Heilmann/Jens Schröter (Hg.), *Medien verstehen: Marshall McLuhans Understanding Media*, Lüneburg, 2017, S. 115-148.
- Dies., „Trickster, Owlglass Pranks, and Dysfunctional Things: Non-Knowledge and Critique in Digital Cultures“, in: Andreas Bernard/Matthias Koch/Martina Leeker (Hg.), *Non-Knowledge and Digital Cultures*, Lüneburg, 2018, S. 39-64.
- Löffler, Petra/Sprenger, Florian, *Zeitschrift für Medienwissenschaft* (Schwerpunkt: *Medienökologien*), 14 (2016).
- Mayer-Schönberger, Viktor, *Big Data. Die Revolution, die unser Leben verändern wird*, München, 2013.
- McGonigal, Jane Evelyn, *This Might Be a Game. Ubiquitous Play and Performance at the Turn of the Twenty-First Century*, Dissertation, University of California, Berkeley, 1999, online unter: http://www.avantgame.com/McGonigal_THIS_MIGHT_BE_A_GAME_sm.pdf, zuletzt aufgerufen am 29.03.2018.
- Meyer, Thomas, „Big Data und die smarte neue Welt als höchstes Stadium des Positivismus“, in: *exit! Krise und Kritik der Warengesellschaft*, 15 (2018), online unter: <http://www.exit-online.org/textanz1.php?tabelle=aktuelles&index=0&posnr=689>, zuletzt aufgerufen am 29.03.2018.
- Pias, Claus, „Zeit der Kybernetik“, in: ders. (Hg.), *Kybernetik. The Macy Conferences 1946-1953*, Band II: *Essays und Dokumente*, Berlin, Zürich, 2004, S. 9-42.
- Tudor, David, „Interview with Teddy Hultberg, Düsseldorf, 17-18 May 1988“, online unter: <https://davidtudor.org/Articles/hultberg.html>, zuletzt aufgerufen am 28.03.2018.
- Turner, Fred, *The Democratic Surround. Multimedia and American Liberalism from World War II to the Psychedelic Sixties*, London, 2013.
- Ders., „Gegenkulturelle Ästhetik? Sozialtechnologien und die Expo ’70“, in: Bernd Greiner/Tim Müller/Claudia Weber (Hg.), *Macht und Geist im Kalten Krieg*, Hamburg, 2011, S. 437-457.

Ders., „The Corporation and the Counterculture: Revisiting the Pepsi Pavilion and the Politics of Cold War Multimedia“, in: *The Velvet Light Trap*, 73 (2014), S. 66-78, online unter: <http://fredturner.stanford.edu/wp-content/uploads/Turner-Corporation-Counterculture.pdf>, zuletzt aufgerufen am 28.03.2018.

Weiser, Mark, „Some Computer Science Issues in Ubiquitous Computing“, in: *Communications of the ACM* 36, 7 (1993), S. 74-84.

Ders., „Ubiquitous Computing“, 1996, online unter: <http://www.ubiq.com/hypertext/weiser/UbiHome.html>, zuletzt aufgerufen am 29.03.2018.

Internetquellen

Rich Gold, <http://web.archive.org/web/20031222095157/http://www.richgold.org:80/index.htm>, zuletzt aufgerufen am 29.03.2018.

„A Two Dogs Company“ und zu Kris Verdonck, <http://www.atwodogscompany.org/en/>, zuletzt aufgerufen am 30.03.2018.

„End“, <http://www.atwodogscompany.org/en/projects/item/160-end?bckp=1>, zuletzt aufgerufen am 30.03.2018.

„Untitled“, <http://www.atwodogscompany.org/en/projects/item/284-untitled?bckp=1>, zuletzt aufgerufen am 30.03.2018.

ABBILDUNGSNACHWEISE

Tobias Conradi

Abb. 6.1 bis 6.3: Screenshots der Webseite moralmachine.mit.edu.

Martina Leeker

Abb. 12.1: http://web.archive.org/web/20031205143537im_/http://www.richgold.org:80/images/art-28.gif. Grafische Bearbeitung: Ulrike Schulze, mit Tobias Schulze.

Abb. 12.2: https://www.kaaitheater.be/sites/default/files/styles/detail_scaled/public/1415/Untitled_2__c__A_Two_Dogs_Company.jpeg?itok=IYIJpDIH.

Abb. 12.3: Foto: Reinhout Hiel, http://www.atwodogscompany.org/images/stories/images_events/end/mini/m_460_330_reinouthiel_end.jpg.

Renate Wieser

Abb. 14.1: http://s70e2b1f70fae048d.jimcontent.com/download/version/1210195888/module/478905509/name/Trendtag_Folder_2008.pdf.

Abb. 14.2: Zur Verfügung gestellt mit freundlicher Genehmigung von <http://www.lookism.info>.

Annette Brauerhoch

Abb. 15.1 und 15.2: Programm erstellt im Rahmen der Abschlusstagung des Graduiertenkollegs „Automatismen“; kuratiert von Annette Brauerhoch.