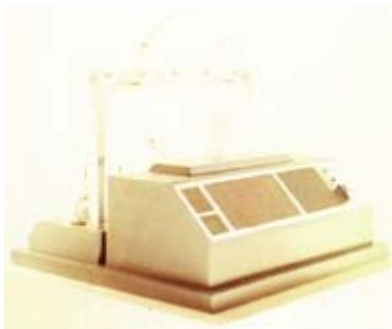


DEM HOMUNCULUS ZUM TROTZ Zur Ästhetik der Automaten Werner Vollerts Thomas Sakschewski

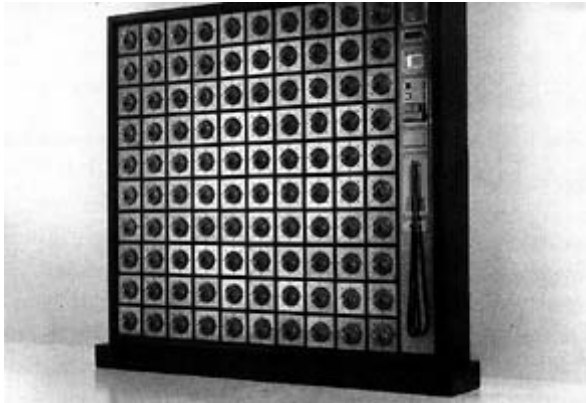
In derselben atemberaubenden Geschwindigkeit, wie die Werkzeuge und die Produktion der Werkzeuge immer intelligenter werden, wird der Mensch zum technisierten Produkt seiner eigenen prometheischen Hybris. Nicht zum Leberrecycling, sondern zum postmodernen Erstarrungstanz verdammt. Inmitten eines aus Trial und Error herbeigezauberten Feuerwerks aus verlorener Chronologie und Dekontaminierung statt Progression. Verdammt zu Purzeleien zwischen Ästhetik und Anästhetik, zu einem Kasperltheater, in dem das Seid-Ihr-Alle-Da so zynisch klingt, wie die modisch-kritische Waschmittelwerbung, wenn sie behauptet, daß techno-gestylte Baukästenwaschmittel 40% weniger Umweltbelastung erzeugen. Weniger von was?



Werner Vollert: "Ich muß immer das letzte Wort haben", Automat, 1985.
Fotos: Peter Leutsch

Die Automaten Vollerts thematisieren diese bizarre Wirklichkeit in einem Konnotationsraum aus Interaktionspessimismus, Technoästhetik und Misanthropie. Weder der Sachwert der Automaten noch der Bedienungsprozeß stehen im Vordergrund, denn weder die Form noch die Funktion unterscheiden sich von der Ästhetik einer Spielhalle mit pickelgesichtigen Kids, die sich mit Turbo-Joysticks trommäßig in einer simulierten Spielwelt verlieren. Es ist naiv, positivistisch und maschinenutopisch zu behaupten, daß in medialer oder interaktiver Kunst a priori ein Evolutionsschub, ein Avantgardeschock stecke. Denn wie soll der "aktive Betrachter zum echten Teilnehmer" (P. Weibel) erwachsen, wenn durch das Programm des Interaktiven Kunstwerks jede Teilnahme zur Pseudopartizipation mutiert, wenn Alles so festgelegt ist, wie der digitale Wecker den digitalisierten Arbeiter zur "Exact Overkill Time" (erscheint als LED-Anzeige zum Zeitpunkt des Programmstarts, also auch zum Zeitpunkt eines Atomwaffenangriffs, bei dem Automat "Ich muß immer das letzte Wort haben") weckt, er mit Hilfe der digitalen Leitsysteme im öffentlichen Nahverkehr rechtzeitig die Magnetkarte durch die "Stempel"uhr schieben kann, um seinen CIM-Arbeitsplatz anzutreten. Nicht die

Automaten selbst sind ästhetische Zeichenträger, sondern die Interaktion zwischen Mensch und Maschine, und die Metakommunikation über diese Beziehung.



Werner Vollert: "Testen Sie Ihre Reaktion", Automat, 1986



Werner Vollert: "Sind Sie Profiraucher?", Automat, 1988
Foto: Gerd Lehmann

Die drei Automaten "Sind Sie Profiraucher?", "Testen Sie Ihre Reaktion!" und "Ich muß immer das letzte Wort haben" gehören zu einem Zyklus aus bisher sechs Maschinen, die zwischen 1984 und 1990 von W. Vollert konzipiert und erbaut worden sind. Formal sind sich die Automaten sehr ähnlich. Sie sind gebrauchsfertig und funktionieren nach Geldeinwurf.

Bei "Sind Sie Profiraucher?" muß der Profiraucher, der sich natürlich nicht dadurch auszeichnet, möglichst viele Zigarettenanzünder in einem festgelegten Zeitraum eindrücken. Da er computerüberwacht nicht mehr als einen gleichzeitig eindrücken darf, wird er zum Opfer einer evidenten Entropie. Die Aufforderung der LED-Anzeige, alle hundert einzudrücken, ist durch den unterschiedlich schnellen Erwärmungsprozeß der herausschnellenden Anzünder von vorne herein unlösbar, was auch dem Benutzer nach kurzer Zeit bewußt wird. Doch dem Spieltrieb und PC-Anwender-Fanatismus der Maschinenbeherrschung gegenübergestellt, verblaßt das Ego am Apparat. Die Aufgabe bleibt ungelöst. Für den Benutzerzeitraum befindet sich der Teilnehmer in einem machtverdrehen Maschine-Mensch-System. Wie in den Robotermärchen Lems, in dem die schrulligen Roboter-Zauberer Trurl und Klapaucius immer wieder mit Abscheu und Ekel über Bleich- und Wasserlinge traktieren, übernimmt der Automat für wenige Minuten die Herrschaft über die bleichen 1-Mark-Einwerfer. Dies gerade in einem Prozeß des zunehmenden Verlusts an Ordnung I-O, d.h. Zigarettenanzünder eingedrückt und wieder herausgesprungen, der nur durch Arbeit — Menschenarbeit — wieder in Ordnung gebracht werden kann, ist ein

faszinierender Rollentausch. Die Maschine, die von bekittelten Wissenschaftlern mit schwarzen Hornbrillen als die Material gewordene Ordnung charakterisiert wird, gerät zum Chaosproduzenten, wie der Benutzer, ganz gegen seinen Bioplan, zur ordnenden Vernunft.

So eng wie das System Mensch—Maschine in "Sind Sie Profiraucher?" auch sein mag, es wird von der Intimität des "Testen Sie Ihre Reaktion!" übertroffen. Der Benutzer, man möchte fast sagen unfreiwillige Partizipant, muß nach der Aufforderung des Computer Outputs, LED-Anzeige, einen phallischen Metallgegenstand möglichst schnell in die durch einen computergesteuerten Zufallsgenerator aufleuchtende Kunststoffvagina einführen. Nach Ablauf des Programms erhält der Benutzer, nach Art der Hau-Den-Lukas-Maschinen, eine Bewertung der Penetrationsgeschwindigkeit. Durch die Vollziehung der gesellschaftlich tabuisierten Penetration — auch wenn dies mit Substitutionen geschieht — in der Öffentlichkeit einer Ausstellung, wird der Penetrator in einem Beziehungsstrudel der Zeichensysteme erstickt. Die Zäsuren zwischen Modell und Wirklichkeit werden der Lust, der Lust am Spiel geopfert. Der ewige Er wird zu Opfer und Täter patriarchaler Sex-Macht-Phantasien.

Die Interaktion verläuft auf zwei verschiedenen Zeichenebenen. Auf der einen Seite die Interaktion zwischen Mensch und Maschine, die durch das irreversible Machtgefälle, Maschine—Mensch, gekennzeichnet ist, denn die Interaktion wird im Sinne einer "echten" Pseudopartizipation durch das Programm simuliert und der Teilnehmer kann zwar das Resultat beeinflussen, doch bekommt er sein LED-Lob nur dadurch, daß er sich ohnmächtig dem Automaten ausliefert.

Der Gebrauch der Maschine ist aber auch gleichzeitig das Modell eines sexuellen Gebrauchs. Sex wird zur Kommunikationsform, der ästhetische wird auf einen sexischen Reiz reduziert, die Beziehung Mensch—Maschine wird als libidinöse Interaktion verstanden, die Beziehung Mann—Frau mit dem Verhältnis Mensch—Maschine in einer gewalttätigen Subjekt-Objekt-Beziehung gleichgesetzt.

So findet der eigentliche Test der Partizipanten bei "Testen Sie Ihre Reaktion!", wie es in der Ambivalenz des Titels schon angedeutet wird, nicht bei der Benutzung des Automaten statt, sondern bei der Reaktion der Teilnehmer. Der Teilnehmer darf, will er sich dem versteckt dahinterliegenden Test entziehen, gar nicht teilnehmen, da er im selben Moment zum Agenten eines durch asymmetrische Machtverhältnisse gekennzeichneten Interaktionsprozesses und so zum zombiesksen Roboter degradiert wird. Die Reaktionen Betroffener zeigen, daß sie sich mechanisierter verhalten als die Maschine selbst. Anders als bei den avantgardisierenden Provokationszeremonien der Demokratisch-Westlichen-Post-Grundversorgungs-Kultur wird der provozierende Künstler Mensch Vollert, der expressis verbis Reaktionen testen will, durch die Kunst-Maschine substituiert, die wiederum selbst computerverwaltete Mechanik herunterspult — LOAD (ok).

Die Vermarktungsstrategen der Staubsauger-Kultur sind auf die Provokationen von Sub- und Sub-Sub-Kultur angewiesen. So wie Vollert Kritikpotential nur als mehrdeutige Zeichen unterschiedlicher Konnotationsebenen sichtbar macht, muß eine intermediäre Ästhetik Vermarktungsmechanismen durch Verdrehung und Verzerrung, nicht durch eine Kritik von "außen" — das ja nie ein außen war — ad absurdum führen. Deutlich wird dies besonders bei dem Automaten "Ich muß immer das letzte Wort haben".

Bei "Ich muß immer das letzte Wort haben" werden ständig verschiedene Parameter der Außenwelt gemessen (Radioaktivität, Temperatur, Luftfeuchtigkeit, usw.), um bei der

Explosion einer atomaren Waffe in der Nähe des Automaten fünf Feuerwerksraketen zu starten. Nach Einwurf von einer Mark kann der Ernstfall auf einer LED-Anzeige bis zum Start der Feuerwerksraketen simuliert werden. Ohne Demontage des Automaten bleibt unprüfbar, ob der Automat wirklich regelmäßig die genannten Parameter mißt, ob die Raketen wirklich in einer "Exact Overkill Time" starten würden. Für den Benutzer bleibt es unbedeutend, denn er wird es niemals falsifizieren können. So wenig wie er, ganz auf das Meta-Medium Fernsehen angewiesen, die Echtheit der Ereignisse des Golfkrieges beweisen kann, die als erster globaler Real-Time-Medienkrieg erst im Moment ihrer Ausstrahlung zu historischen Ereignissen wurden. Ein weltweites Spektakel der Nicht-Information, einer "Ästhetik des Verschwindens" (Virilio). Die Unvorstellbarkeit des Machbaren führt durch die Handlichkeit des Automaten, die Griffnähe der Spielzeugraketen und die Eindringlichkeit des LED-Countdowns zu einem Schaudern. Wie das zart faszinierende Kribbeln, das uns Fernsehzuschauer erfüllte, als über CNN-Videoaufnahmen aus der Spitze einer sogenannten intelligenten Waffe heraus gezeigt wurden.

So wird die Metapher der Kontrolle bei diesem Automaten zu einem Spielverlauf fast tragödischen Ausmaßes. Das Militär als die Kontrollinstanz des ausgehenden 20. Jahrhunderts versucht in der nun bröckelnden, schizophrenen Patt-Situation den ewig anderen, den Feind, zu kontrollieren. Mit atomaren Waffen, die nur durch die Instrumentarien der Informationstechnologie unter Kontrolle zu halten sind. In der "Exact Overkill Time" durch die Geschwindigkeit moderner Kriegsführung und die Komplexität der Informationserfassungsapparaturen aber unkontrollierbar sind. Der Partizipant kann den Automaten, der erkennen soll, ob ein Out-Of-Control-Zustand beginnt, nicht kontrollieren. Das Dilemma der Wirklichkeitserfassung durch Beobachtung wird auf eindrucksvolle Weise erfahrbar. In der Science-fiction-Literatur der 50er Jahre gerieten Automaten out of control, weil sie zu intelligent waren, d.h. zu menschlich wurden. In Wildwest-Manier konnten diese denkenden und plötzlich emotionalen Apparate durch eine Mischung aus Sherlock Holmes und John Wayne wieder unter Kontrolle gebracht werden. Doch die denkenden Apparate sind zur Alltäglichkeit geworden. Der Alptraum der Jungfrauenzeugung weicht einer anderen Angst. Nicht die einzelne Maschine gerät außer Kontrolle, sondern das alltägliche Netzwerk aus Fernsehen, PC und programmierbarer Kaffeemaschine. Die Demarkationslinie zwischen Virtualität und Realität weicht einer Gleichzeitigkeit der Ereignisse. ("Wir können uns nicht mehr vorstellen, was wir anstellen können", Günther Anders.)

Die Automaten Werner Vollerts machen durch die Mehrdeutigkeit der benutzten Zeichen, das unauflösbare Zusammenspiel von Maschinensturm und Technoästhetik und der sich überlappenden Interaktionsverhältnisse deutlich, daß das Out Of Control nicht Zustandsbeschreibung eines einzelnen Automaten sein kann, sondern Stigma unserer Zeit. Mit der exponentiell wachsenden globalen Informationsmenge wird jedes Erklärungsmodell so multifaktoriell, daß eine Soll-Ist-Zustandskontrolle nicht mehr möglich ist. So wenig einfach wie "Sind Sie Profiraucher?" als Geschicklichkeitsspiel, "Testen Sie Ihre Reaktion!" als sexistisch oder "Ich muß immer das letzte Wort haben" als Jahrmarktsattraktion abgetan werden kann.