

maschine-mensch

maschine-mensch ist ein Projekt, bei dem der Mensch durch einen Computer auf ein Modul einer Maschine reduziert wird. Durch computergesteuerte elektrische Muskelstimulationen wird ihm die Kontrolle über seine Muskeln entzogen. Der Mensch wird zum Sklaven des einst von ihm entworfenen Systems. Das Verhältnis Maschine – Mensch wird pervertiert. Die Menschheit hat im Laufe ihrer Entwicklung Maschinen entworfen und gebaut, um sich ihrer Leistungen zu bedienen. Die Geschwindigkeit der Maschine, das Wann und Wie, wurden seit jeher vom Menschen bestimmt. Gleichzeitig jedoch bleibt dem Menschen nichts anderes übrig, als sich dem von ihm selbst bestimmten, in ewiger Monotonie wiederholenden Rhythmus seiner Maschinen unterzuordnen.

Was, wenn nun der Mensch von der Maschine kontrolliert wird, welche er selbst geschaffen, in deren Abhängigkeit er sich ganz von selbst gebracht hat?

Was, wenn der Mensch, der Herr über die Maschine, fortan von der Maschine zum Sklaven reduziert wird?

Was, wenn sein Wille von der Maschine als unerheblich ignoriert wird?

Was, wenn der Mensch von der Maschine als Werkzeug benutzt wird? Wenn einzig seine Muskelkraft von Bedeutung für die Maschine ist – der Rest nur ein unbedeutendes, höchstens als störend befundenes Anhängsel darstellt?

Wenn nichts, was den Menschen zum Mensch macht, von Bedeutung oder relevant bleibt, weder Wille noch Intellekt?

Die Menschheit wird zum Mob diminuiert, zum „Working Trash“, zum austauschbaren Verschleißteil. *maschine-mensch* ist ein Projekt, das dieses Grundprinzip auf die Spitze treibt.

Das Projekt *maschine-mensch* bietet eine erfahrbare Antwort auf diese Fragen und überantwortet einem vollautomatischen System die direkte Kontrolle über den Menschen.

Die Versuchsanordnung ist eine abstrahierte Fertigungsstraße, in der drei Menschen mittels elektrischer Muskelstimulationen Sortieraufgaben erfüllen müssen und dabei zu nichts anderem als winzigen, nicht weiter bedeutenden Rädchen im Getriebe werden. Ein Computer steuert diese Menschen, er überstimmt durch seine Impulse die körpereigenen Nervenbefehle – Widerstand ist zwecklos.

Wann und wie die Gliedmaßen bewegt werden sollen, bestimmt der Computer. Ein Ausstieg aus dem System ist nicht möglich – ausgebrannte Module (= Verschleißteile = Menschen) werden lediglich ausgetauscht, um den Produktionsablauf nicht weiter zu stören. Das Verhältnis Maschine – Mensch wird pervertiert.

<http://www.maschine-mensch.net>

Prix Ars Electronica 2005, Auszeichnung [the next idea] art and technology grant.

Eine Auftragsarbeit von Ars Electronica. Mit Unterstützung von Bundeskanzleramt / Kunstsektion, M. Hauser Medizintechnik, Haberkorn/Ulmer GmbH, Leopold Aumayr GmbH & Co KG, Transparent Design, Liska Bekleidung, Eurofoam GmbH. Spezieller Dank an Manfred Bijak und Monika Rakos / Zentrum für Biomedizinische Technik und Physik, Medizinische Universität Wien, AKH Wien. Komposition: David Gottschalk. Realisiert in Zusammenarbeit mit Ars Electronica Futurelab / Gerald Prieswasser, Katharina Nussbaumer.