

INKE ARNS

Qualityland, oder: Der Immersion begegnen¹

*»Die tiefgreifendsten Techniken sind diejenigen, die verschwinden.
Sie weben sich ins Gewebe des Alltagslebens, bis sie von diesem
nicht mehr zu unterscheiden sind.«
(Weiser 1991: 94)*

Aktuell haben wir es mit einer bemerkenswerten Welle von *Virtual Reality* Projekten zu tun – man denke nur an Jon Rafmans »View of Pariser Platz« (2016) auf der *Berlin Biennale* 2016, an die Ausstellung »Die ungerahmte Welt« (2017) im *Haus für Elektronische Künste (HeK)* in Basel oder »Unreal. Eine Virtual Reality Ausstellung« (2017) im *NRW Forum* in Düsseldorf. Die Ausstellung des HeK stellte laut Pressemitteilung »verschiedene künstlerische Anwendungsmöglichkeiten des Mediums vor, das seit der Markteinführung massentauglicherer Technologien zu Beginn des Jahres 2016 in viele Lebensbereiche hineinwirkt und diese in den kommenden Jahren und Jahrzehnten stark verändern wird.« Das *NRW Forum* wiederum deklarierte *Virtual Reality* gleich als eines der großen Themen für 2017 – »für die Wirtschaft, Unterhaltungsindustrie und Kunst. Als eines der ersten Ausstellungshäuser weltweit weihen wir mit der Ausstellung »Unreal« einen virtuellen Erweiterungsbau ein, in dem rein virtuelle Gruppen- und Einzelausstellungen präsentiert werden.« – Und weiter: »Die Debütausstellung »Unreal« dreht sich um erkenntnistheoretische Fragen: Wie ist die Wirklichkeit strukturiert? Kann man überhaupt noch zwischen einer simulierten und authentischen Welt unterscheiden? Wie intelligent sind künstliche Systeme bereits? Wird die virtuelle Realität den menschlichen Körper irgendwann überflüssig machen?« Nicht nur, dass, insbesondere in dem letzten Zitat, alles miteinander vermischt wird – Künstliche Intel-

¹ Grundlage dieses Beitrages ist der am 16. Juni 2017 auf dem 9. Kulturpolitischen Bundeskongress »Welt. Kultur. Politik. Kulturpolitik und Globalisierung« gehaltene Vortrag im Forum 3 »Grenzgänge zwischen Virtualität und Realität in der Kunst«.

lizenzen, philosophischer Konstruktivismus und die transhumanistische Idee des Hochladens des Bewusstseins im Computer – man kommt sich auch ein bisschen so vor wie in dem Film »Und täglich grüßt das Murmeltier«. Denn das, was hier als Neuheit verkauft wird, hat es so vor genau 25 Jahren schon einmal gegeben.

Sucht man im Netz nach »Virtual Reality 1992« und »Virtual Reality 2017«, so findet die Suchmaschine Bilder, die sich erstaunlich ähneln. Die Nutzer*innen tragen 1992 und 2017 große, schwarze Brillen und machen seltsame, immer gleiche Hand- oder Armbewegungen. Allerdings waren 1992 die Datenbrillen und -handschuhe noch über dicke Kabelstränge mit dem Rechner verbunden und es tauchten in Zusammenhang mit *Virtual Reality* Begriffe wie NASA und Jaron Lanier auf. Heute sind die Geräte kleiner geworden und VR-Technologie ist in den erschwinglichen Bereich von Consumer-Technologie gewandert. Das ist aber auch schon der einzige Unterschied.

In Deutschland wurde am *Zentrum für Kunst und Medien (ZKM)* in Karlsruhe – als dort noch produziert wurde – früh mit *Virtual Reality (VR)* experimentiert. Eine der überzeugendsten künstlerischen Arbeiten aus dieser Zeit stammt von der kanadischen Künstlerin Char Davies. In ihrer VR-Arbeit »Osmose« (1995) schwebt der/die Nutzer*in fast schwerelos in einer Unterwasserwelt, und die Steuerung erfolgt wie beim Gerätetauchen über Ein- und Ausatmen. Als einen bösen Kommentar auf den damaligen *VR-Hype* kann man den Titel einer Arbeit von Jeffrey Shaw lesen: »The Golden Calf« (1994). Das Goldene Kalb entpuppte sich hier als eine virtuelle 3D-Skulptur auf einem realen Sockel, um den die Nutzer*innen herumtanzten.

Immersion als faktische Zustandsbeschreibung

Der Duden umschreibt »Immersion« im Kontext der »EDV« (!) als das »Eintauchen in eine virtuelle Umgebung«. Schnell denkt man da an das eskapistische Abtauchen zum Beispiel in Computerspiele. Ich verstehe dagegen Immersion nicht als eine explizit künstlerische/technische Strategie, sondern eher als Bezeichnung unseres Normalzustands. Wir leben quasi in einem Zustand permanenter Immersion – eingetaucht in Umgebungen, die zunehmend von autonom handelnden Technologien bevölkert werden. Ich habe diese Umgebungen als »die Welt ohne uns« bezeichnet und 2016 in einer Ausstellung thematisiert. (Vgl. Arns 2017a) Folgende Ideen waren zentral für diese Ausstellung: Die Instrumente für die Schaffung einer »Welt ohne uns« stehen bereit. Die ersten fahrerlosen Autos sind im Testbetrieb auf unseren Straßen unterwegs, *Dating-Webseiten* werden von *Chatbots* bevölkert, die Aktivität und Interesse simulieren, ganze Zeitungsartikel werden von Algorithmen kompiliert und Übersetzungen von Maschinen angefertigt. Bereits 2006 wurde ein Drittel aller Aktienverkäufe in der EU und in den USA von Algorithmen getätigt. Über den aktuellen Prozentsatz können wir nur spekulieren. In einer nicht so weit entfernten »Welt ohne uns« werden Menschen von Maschinen ersetzt, Künstliche Intelligenzen von anderen KIs optimiert und Algorith-

men von selbstlernenden Algorithmen programmiert. So könnte eine radikal andere, post-anthropozentrische Welt entstehen, in der sich nicht-menschliche Lebensformen unter Umständen als anpassungsfähiger erweisen als der Mensch selbst. Und für eine solche Welt gilt, wie Benjamin Bratton passend formuliert: »Schlimmer als (von der KI) als Feind gesehen zu werden, ist es, überhaupt nicht gesehen zu werden.«²

Schon heute steht nicht mehr nur der Mensch als autonom Handelnder im Zentrum, sondern vielmehr sind es hybride Konstellationen aus Menschen und Technologien, die zu autonom handelnden Quasi-Subjekten geworden sind. Handlungs- und Entscheidungsoptionen, die bis dato Vorrecht des Menschen beziehungsweise Subjektes waren, werden heute zunehmend in vernetzte Maschinen und Programmierung ausgelagert. Und während die Nutzer (von Technologien) ausschließlich sich selbst als handelnde Subjekte sehen, wird es zunehmend schwieriger zu sagen, wer eigentlich handelt und die Kontrolle besitzt. Nicht nur Hollywood-Filme wie »Her« (US 2013) und Fernsehserien wie »Black Mirror« (UK seit 2011) und »Real Humans« (SE 2012–13) setzten sich in den letzten Jahren mit dem Thema der Partizipation nicht-menschlicher Akteure auseinander – das Thema beschäftigt auch die zeitgenössische (Medien-)Kunst. (Vgl. Arns 2016 und 2017 b) Künstler*innen thematisieren – in Anlehnung an Timothy Mortons Buchtitel »Ecology without Nature« (Morton 2009) – eine Ökologie nach dem Menschen, ein Zeitalter des Post-Anthropozäns, in dem andere *Lebens*-Formen – Algorithmen, KIs, künstlich erzeugte Nanopartikel, gentechnisch veränderte Mikroorganismen und aus heutiger Sicht *monströs* erscheinende Pflanzen – die Macht übernommen haben. Dieses neue Zeitalter, das bereits unmerklich begonnen hat, ist das Zeitalter der nicht-menschlichen Akteure.

Mit Deleuze in die Sümpfe von Louisiana

Jim Jarmusch ist in seinem Film »Down by Law« 1986 ein überaus präzises Bild des Paradigmenwechsels gelungen, der heute Wirklichkeit wird: der Wechsel von den Einschließungsmilieus der Disziplinargesellschaft (Michel Foucault) zu den geschmeidigen Modulationen der Kontrollgesellschaft (Gilles Deleuze).

In »Down by Law« sitzen drei Kleinkriminelle – Zack (Tom Waits), ein arbeitsloser Disc Jockey (DJ), Jack (John Lurie), ein Gelegenheitszuhälter und Bob (Roberto Benigni), ein ehrlicher, gutmütiger aber auch etwas naiver Italiener, der wegen Totschlags einsitzt – zufällig gemeinsam in einer Gefängniszelle in New Orleans. Zusammen gelingt ihnen die Flucht aus dem Gefängnis durch die Sümpfe von Louisiana und von dort in ein neues Leben.

Der Begriff der Transparenz (Durchsichtigkeit) spielt in diesem Dispositiv eine wichtige Rolle. In Jarmuschs trostloser Gefängnissituation, die Michel Foucaults System der Einschließungen der Disziplinargesellschaft entspricht, wird das von

2 Benjamin Bratton im Rahmen des Panels »The Black Stack«, transmediale, Berlin 2014, Transkript I.A.

Bob auf die Gefängnismauer gezeichnete Fenster (oder Interface), das normalerweise transparent – durchsichtig und unsichtbar – ist, plötzlich als Fenster beziehungsweise als Grenze oder Begrenzung selbst sichtbar – und zwar durch die simple Tatsache, dass es mit Kreide auf eine Gefängniswand gemalt und so in seiner Materialität und Faktizität erfahrbar wird. Das Kreidefenster kann als eine Metapher für *Software* oder programmierte Umgebungen und ihre *Interfaces* gelesen werden, die zu den neuen, *post-materiellen* Grundlagen der zeitgenössischen Informationsgesellschaften geworden sind.

Während die von Foucault beschriebenen Disziplinargesellschaften sich durch gebaute Einschließungen (das Gefängnis, die Schule, die Fabrik, die Klinik) auszeichnen, sind diese harten Strukturen in den heutigen Kontrollgesellschaften kontinuierlichen Modulationen gewichen. Diese *weichen* Modulationen gleichen einer »sich selbst verformenden Gussform, die sich von einem Moment zum anderen verändert ...« (Deleuze 1990) Diese geschmeidige Form – in »Down by Law« wird diese von dem Bild der Sümpfe in Louisiana repräsentiert – zeichnet sich durch drei Eigenschaften aus:

1. Transparenz (Durchsichtigkeit oder Unsichtbarkeit, die sich der unmittelbaren sinnlichen Wahrnehmung entzieht),
2. Immaterialität (als Verbindung zwischen einzelnen Materialitäten) und
3. Performativität (»Code is Law«³ – Computercode wird zum Gesetz).

Im Gegensatz zu den opaken Gefängniswänden ist der Sumpf *transparent* (dies ist metaphorisch zu verstehen, denn natürlich ist sumpfiges Brackwasser in den meisten Fällen nicht wirklich klar). Der Sumpf ist im Gegensatz zu festem Material flüssig – was ihn gefährlich macht – und kann sich aufgrund dieser Eigenschaft in jedem Moment verformen, er kann entstehende Hohlräume ausfüllen und Körper und Objekte jederzeit umschließen. Eine solch perfekte Umschließung verhindert – hier kommt nun das Performative ins Spiel – die Fortbewegung mindestens ebenso stark, wie gebaute Einfriedungen.

Transparenz

Das Zeitalter der Transparenz (vgl. Arns 2011), das Walter Benjamin in der Glasarchitektur seiner Zeitgenoss*innen hoffnungsvoll heraufdämmern sah, erscheint heute ambivalent. Zum einen durchqueren nicht nur sichtbare Lichtwellen die transparenten Architekturen, sondern eine ganze Menge anderer, aus unterschiedlichsten technischen Quellen stammender, elektromagnetischer Wellen.⁴ Zum anderen erweist sich der Begriff der Transparenz in seiner Doppeldeutigkeit von Sichtbarkeit und Unsichtbarkeit beziehungsweise in der Ambivalenz des Panoptischen und des Postoptischen (vgl. ausführlich Arns 2005 a) als überaus geeignet für die Charakterisierung gegenwärtiger performativer (Informations-)Architek-

3 »Code is Law« stammt von Lawrence Lessig (1999).

4 Vgl. dazu die von Armin Medosch konzipierte Ausstellung »Waves - the Art of the Electromagnetic Society«, Hartware MedienKunstVerein Dortmund 2008 (sowie »Waves«, RIXC Riga 2006, <http://rixc.lv/06/>).

turen und Räume. Der von Foucault (vgl. Foucault 1994) geprägte Begriff des Panoptismus leitet sich von Jeremy Bentham's »Panopticon« her – dem Entwurf des perfekten Gefängnisses, das die Gefangenen in einem kreisrunden Gefängnisbau der permanenten Sichtbarkeit durch einen in der Mitte platzierten Aufseher aussetzt. Der von mir verwendete Begriff des Postoptischen bezeichnet dagegen all die digitalen Datenströme und (programmierten) Kommunikationsstrukturen und -architekturen, die mindestens ebenso gut zu überwachen sind, aber nur zu einem kleinen Teil aus visuellen Informationen bestehen.

Während *Transparenz* im alltäglichen Verständnis für Übersichtlichkeit, Klarheit und für Kontrollierbarkeit durch Einsehbarkeit steht (so z. B. im Namen von *Transparency International*, einer Organisation, die weltweit Korruption bekämpft), bedeutet der Begriff in der Informatik das genaue Gegenteil, nämlich Durchsichtigkeit, Unsichtbarkeit und *Information Hiding*. Ist ein *Interface* »transparent«, so bedeutet das, dass es für den Benutzer nicht erkenn- oder wahrnehmbar ist. Während dieses Verstecken von (überschüssigen, exzessiven) Informationen im Sinne einer Komplexitätsreduktion in vielen Fällen sinnvoll ist, kann es den / die Benutzer*in jedoch zugleich in einer falschen Sicherheit wiegen, denn es suggeriert durch seine Unsichtbarkeit eine direkte Sicht auf etwas, eine durch nichts gestörte Transparenz, an die zu glauben natürlich Unsinn wäre. Lev Manovich schreibt daher in *The Language of New Media*: »Far from being a transparent window into the data inside a computer, the interface brings with it strong messages of its own.« (Manovich 2001) Um diese »message« sichtbar zu machen, gilt es, die Aufmerksamkeit auf die transparente *Fensterscheibe* selbst zu lenken. So, wie sich durchsichtige Glasfronten von und in Gebäuden auf Knopfdruck in transluzide, also halbtransparente Flächen verwandeln lassen und damit sichtbar gemacht werden können,⁵ gilt es auch informationstechnische, postoptische Strukturen der Transparenz zu entreißen. In den Kommunikationsnetzen ginge es analog dazu darum, transparente Strukturen ökonomischer, politischer, gesellschaftlicher Machtverteilungen opak werden zu lassen und so wahrnehmbar zu machen. Letztendlich geht es um die Rückführung des informatisch geprägten Begriffs der Transparenz in seine ursprüngliche Bedeutung von Übersichtlichkeit, Klarheit und Kontrollierbarkeit durch Einsehbarkeit.

Immaterialität

Je mehr Dinge des täglichen Lebens durch *Software* reguliert werden, desto weniger sinnlich wahrnehmbar sind sie im alltäglichen Umgang. Dass sie aus der direkten Anschauung verschwinden, bedeutet jedoch nicht, dass sie nicht da sind. Ganz im Gegenteil: Dass die uns umgebende Welt zunehmend programmiert ist, heißt, dass Regeln, Konventionen und Beziehungen, die grundsätzlich veränder- und verhandelbar sind, in *Software* übersetzt und festgeschrieben werden. Imma-

5 Transparenz – *lat. Trans – parere, »durch – scheinen«. Es handelt sich um Transparenz, wenn dahinter Liegendes relativ klar erkennbar ist; um Transluzenz (Lichtdurchlässigkeit), wenn nur diffuses Licht durchscheint (z. B. Milchglas) und um Opazität (Lichtundurchlässigkeit), wenn Materialien undurchsichtig sind (z. B. Holz).

terielle, in *Software* festgeschriebene Strukturen sind – und das ist das Paradox – mindestens ebenso beständig, wenn nicht sogar wirkungsvoller als materielle Strukturen und Architekturen. Das (un-)heimliche Zum-Verschwinden-Bringen von Welt mittels des Einsatzes von *Software* hat dabei nicht nur einen Entzug aus der Sicht- und Wahrnehmbarkeit zur Folge, sondern bedeutet auch eine Immateralisierung von Strukturen. *Immateriell* heißt dabei jedoch nicht, dass diese Strukturen weniger wirksam wären als ihre materiellen Gegenstücke. Den Begriff *immateriell* als Gegensatz zu *materiell* zu verstehen, hieße, ihn gänzlich misszuverstehen. (Vgl. Terranova 2006: 31) Vielmehr muss man das Immaterielle als etwas begreifen lernen, das »qualitative, intensive Differenzen in quantitative Tausch- und Äquivalenzbeziehungen umwandelt« (ebd.). Es stellt Beziehungen zwischen einzelnen Materialitäten – Dingen und Menschen, Waren und Individuen, Objekten und Subjekten – her und kann so mit hoher Geschwindigkeit zum Beispiel Konsumenten- oder Bewegungsprofile errechnen.⁶ Das Immaterielle ist in jedem Augenblick irgendwo (und nicht nirgendwo), zwischen den Dingen. Es umschließt die Materialitäten, verformt sich elastisch, folgt den Objekten und Körpern geschmeidig und stellt immerzu Verbindungen her. Zwar ist das Immaterielle nicht das, »was die Welt im Innersten zusammenhält«, aber es schmiedet die Dinge in der Welt zusammen, indem es sie miteinander in Beziehung setzt und macht dies auf eine effektive Weise, die starren Strukturen vorenthalten bleibt. Software erweist sich somit als sehr harter Werkstoff und die Immaterialität als quasi faktische Materialität – die sich jedoch unserer (visuellen, taktilen) Sinneswahrnehmung entzieht.

Performativität

Programmierte Strukturen bestehen aus zwei Arten von *Texten*: aus einem sichtbaren *front end* (der Benutzeroberfläche) und einem unsichtbaren, transparenten *back end* (der *Software* bzw. dem Programmcode). Sie verhalten sich zueinander wie Phäno- und Genotext in der Biologie. Die Oberflächeneffekte des Phänotextes (das »Fenster«) werden durch unter den Oberflächen liegende effektive Texte, den Programmcodes oder Quelltexten, hervorgerufen und gesteuert. Der Programmcode zeichnet sich dadurch aus, dass in ihm Sagen und Handlung/Akt(ion) zusammenfallen. Der Code ist gewissermaßen ein handlungsmächtiger Sprechakt, insofern, als er keine Beschreibung oder Repräsentation von etwas ist, sondern er genau das tut, was er sagt. Friedrich Kittler schreibt dazu: »Im Computer ... fallen, sehr anders als in Goethes *Faust*, Wort und Tat zusammen. Der säuberliche Unterschied, den die Sprechakttheorie zwischen Erwähnung und Gebrauch, zwischen Wörtern mit und ohne Anführungszeichen gemacht hat, ist keiner mehr. »kill« im Kontext literarischer Texte sagt nur, was das Wort besagt, »kill« im Kon-

6 »Die numerische Sprache der Kontrolle besteht aus Chiffren, die den Zugang zur Information kennzeichnen bzw. die Abweisung. Die Individuen sind »dividuell« geworden, und die Massen Stichproben, Daten, Märkte oder »Banken«.« (Deleuze, Postskriptum, 1990).

text der Kommandozeile dagegen tut, was das Wort besagt, laufenden Programmen oder gar dem System selbst an.« (Kittler 2005)

Code wirkt sich jedoch nicht nur auf die Phänotexte, also die grafischen Benutzeroberflächen aus. »Codierte Performativität« (Grether 2001) hat genauso unmittelbare, auch politische Auswirkungen auf die (virtuellen) Räume, in denen wir uns bewegen: »Programmcode«, so schrieb der amerikanische Jurist Lawrence Lessig schon 2000, »tendiert immer mehr dazu, zum Gesetz zu werden.« (Lessig 2000) Heute werden Kontrollfunktionen direkt in die Architektur des Netzes, also seinen Code, eingebaut. Diese These stellte Lessig in *Code and other Laws of Cyberspace* (1999) auf. Am Beispiel des Online-Dienstes AOL macht Lessig eindringlich klar, wie die AOL-Architektur mithilfe des sie bestimmenden Codes zum Beispiel jegliche Form von virtueller *Zusammenrottung* verhindert und eine weitgehende Kontrolle der Nutzer erlaubt. Graham Harwood bezeichnet daher diese transparente Welt auch als »invisible shadow world of process«. (Harwood 2001: 47) Diese »unsichtbare Schattenwelt des Prozessierens« hat unmittelbare, auch politische Konsequenzen für die virtuellen und realen Räume, in denen wir uns heute bewegen: Indem sie festlegt, was in diesen Räumen möglich ist und was nicht, mobilisiert beziehungsweise immobilisiert sie ihre Benutzer*innen. Die Frage nach der Durchlässigkeit – wann und für wen? – ist zentral für gegenwärtige Räume und ist eng mit dem Begriff der Performativität (vgl. ausführlich Arns 2005b: 177ff.) verknüpft. »Man braucht keine Science-Fiction,«, schreibt Deleuze, »um sich einen Kontrollmechanismus vorzustellen, der in jedem Moment die Position eines Elements in einem offenen Milieu angibt, Tier in einem Reservat, Mensch in einem Unternehmen (elektronisches Halsband). Félix Guattari malte sich eine Stadt aus, in der jeder seine Wohnung, seine Straße, sein Viertel dank seiner elektronischen (dividuellen) Karte verlassen kann, durch die diese oder jene Schranke sich öffnet; aber die Karte könnte auch an einem bestimmten Tag oder für bestimmte Stunden ungültig sein; was zählt, ist nicht die Barriere, sondern der Computer, der die – erlaubte oder unerlaubte – Position jedes einzelnen erfasst und eine universelle Modulation durchführt.« (Deleuze 1990)

Qualityland: Das Shoppingcenter als Metapher

Shopping Malls sind keine öffentlichen Räume, sondern höchst kontrollierte (private, kommerzielle) Räume, in denen wir auf unseren Konsument*innen-Status reduziert werden und in dem wir permanent *Big Data* produzieren. Insofern sind sie ein perfektes Sinnbild unserer heutigen materiellen und digitalen Welt, denn: »Es gibt keinen Raum mehr, in dem wir nicht überwacht werden.«⁷ Wir sind, wie Marc-Uwe Kling es in seinem Roman »Qualityland« (2017) treffend formuliert, die Daten, die *Facebook*, *Google* et cetera an seine Großkunden verkauft. Einige Künstler*innen thematisieren und hinterfragen diesen Raum der totalen Immer-

7 Linus Neumann, Sprecher des *Chaos Computer Club*, in: *Süddeutsche Zeitung* vom 29.12.2017.

sion. So macht zum Beispiel das Video »The Catalogue« (2004) des britischen Künstlers Chris Oakley das klebrige Immaterielle sichtbar, das sich an jedes Individuum heftet, sobald es ein *Shoppingcenter* betritt. Die Videokamera erfasst Menschen in einem Einkaufszentrum, und sobald das Programm eingeschaltet wird, wird das Immaterielle sichtbar, das den Körpern anhaftet, sich elastisch verformt, ihnen geschmeidig folgt und immerzu Verbindungen zwischen Objekten, Daten und Körpern herstellt – und so Profile und Wahrscheinlichkeiten in Echtzeit errechnet (d.h. Muster erkennt). Der deutsche Filmemacher Harun Farocki wiederum hat in seinem Film »Die Schöpfer der Einkaufswelten« (2001) die perfiden Immersions-Strategien beim physischen Bau von Einkaufszentren aufgezeigt. Diese werden von Architekt*innen bewusst so gebaut, dass die Ausgänge schwer zu finden sind – damit die Konsument*innen möglichst lang den Konsumangeboten der Geschäfte ausgesetzt werden. Der/die Konsument*in erhält im Tausch gegen freiwilliges Werbung gucken eine kostenlose angenehme Aufenthaltsmöglichkeit, fast so wie im Netz. Und der deutsche Künstler Johannes Paul Raether schließlich hat eine ganz eigene Umgangsweise mit Verkaufsräumen wie denen von *Apple* oder *IKEA* gefunden: So schickte er in der Performance »Transformellae ikea« (2015) Transformella, »Königin der Trümmer und Leihmutter des Instituts für Reproduktive Zukünfte«, eine der multiplen, fiktionalen Identitäten und hysterisch-subversiven *Drag*-Charaktere des Künstlers, zusammen mit einer Gruppe von Performanceteilnehmer*innen in die immersive Shopping-Welt des schwedischen Möbelherstellers. Der Künstler selbst schlüpft in die Rolle seiner Kunstfigur, und untersuchte als eine Art Forschungsavatar die Behauptung eines emanzipatorischen Potentials biomedizinischer Innovationen auf dem Gebiet der Assistierten Reproduktiven Technologien. Der Künstler nutzt dabei das immersive Setting der *IKEA*-Einkaufswelt als Hintergrund beziehungsweise als Bühnenbild. Die Teilnehmer*innen sind während der Performance über Radioempfänger und Kopfhörer mit Transformella verbunden und lauschen ihrer Erzählung. Die Performance fällt dem Sicherheitspersonal zunächst nicht weiter auf, da die Gruppe sich in der Verkaufswelt von *IKEA* immer wieder verteilt und zerstreut. Und plötzlich wird das große immersive Setting von *IKEA* zu etwas anderem, quasi zu einem Beweis einer ganz anderen, emanzipativen Erzählung, in der die Ideologie, die sie kritisiert, deutlich in den Küchen-, Wohn- und Schlafzimmerdesigns des schwedischen Konzerns zutage tritt. Die Performance »Transformellae ikea« schafft Distanz mittels – und inmitten – immersiver Strategien und macht diese sichtbar.

Die zuletzt geschilderte Performance taucht ein, aber nicht in virtuelle Umgebungen, sondern in eine überaus reale Welt. Sie zelebriert nicht eskapistisches Abtauchen, sondern übt vielmehr unseren Blick für eine Realität, die zunehmend von autonom handelnden Technologien bevölkert wird und in die wir quasi als *embedded observers* eingebettet sind. *Qualityland on the horizon!*

Entdeckt haben die drei Protagonisten in »Down by Law« jenseits der Gefängnismauern in den Sümpfen Louisianas nichts anderes als die »sich selbst verformende Gussform« (Deleuze 1990) der Kontrollgesellschaft. Diese unheimlichen

Räume zeichnen sich durch Transparenz, Immaterialität und Performativität aus und umschließen die sich in ihnen bewegend Körper und Objekte zu jeder Zeit wie ein feines Netz oder Sieb, dessen Maschen sich von einem Moment zum anderen verändern. Diese geschmeidigen, sich jederzeit selbst adaptierenden Modulationen sind unsichtbar, transparent. Sie entziehen sich der menschlichen Wahrnehmung – und sind doch, da sie an jedem Ort zugleich sind, härter als alle gebauten Einschließungen zuvor.

Das Zeitalter der Transparenz zeichnet sich durch eine Entkopplung von (panoptischer) Sichtbarkeit und (postoptischer) Performativität aus. Die wirklich handelnden, performativen Strukturen sind heute transparent geworden – und entziehen sich so unserer direkten Kontrolle. In diesem Sinne ist das von Roberto »Bob« Benigni auf die Zellenwand gezeichnete Kreidefenster als eine Metapher für *Windows* (bzw. für alle – nicht nur proprietären – Betriebssysteme und ihre *Interfaces*) zu verstehen und der diese *Interfaces* hervorbringende Programmcode als die neue, post-materielle Grundlage der zeitgenössischen Informations- und Kontrollgesellschaften – ihr unsichtbares, immaterielles Gesetz. Diese sich selbst verformenden *Gussformen* gilt es zu beobachten – und ihnen, gegebenenfalls, das Privileg der Transparenz streitig zu machen.

Literatur

- Arns, Inke (2017 a) (Hrsg.): *Die Welt Ohne Uns. Erzählungen über das Zeitalter nicht-menschlicher Akteure*, Berlin: Revolver Publishing by VVV
- Arns, Inke (2017 b) (Hrsg.): *alien matter*, Berlin: transmediale
- Arns, Inke (2016): »Der Algorithmus und wir. Über die Partizipation nicht-menschlicher Akteure«, in: *Kunstforum International*, Nr. 240 (Juni/Juli), S. 132–147
- Arns, Inke (2011): »Transparent World: Minoritarian Tactics in the Age of Transparency«, in: Pold, Soren (Hrsg.): *Interface Criticism*, University of Aarhus, S. 253–276
- Arns, Inke (2005 a): »Netzkulturen im postoptischen Zeitalter«, in: Schade, Sigrid/Sieber, Thomas/Tholen, Georg Christoph (Hrsg.): *Schnittstellen. Basler Beiträge zur Medienwissenschaft BBM*, Tholen, Georg Christoph (Hrsg.), Basel: Institut für Medienwissenschaften, Universität Basel, Dezember
- Arns, Inke (2005 b): »Read_me, run_me, execute_me. Code als ausführbarer Text: Softwarekunst und ihr Fokus auf Programmcodes als performative Texte«, in: Frieling, Rudolf/Daniels, Dieter (Hrsg.): *Medien Kunst Netz 2: Thematische Schwerpunkte*, Wien / New York: Springer, S. 177–193
- Deleuze, Gilles (1990): »Postsriptum über die Kontrollgesellschaften«, in: *L'Autre Journal*, Nr. 1, Mai
- Foucault, Michel (1994): *Überwachen und Strafen – Die Geburt des Gefängnisses*, Frankfurt am Main: Suhrkamp
- Grether, Reinhold (2001): »The Performing Arts in a New Era«, in: *Rohrpost*, 26. 7. 2001
- Harwood, Graham (2001): »Speculative Software«, in: Broeckmann, Andreas/Jaschko, Susanne (Hrsg.): *DIY Media – Art and Digital Media, Software – Participation – Distribution. Transmediale.01*, Berlin, S. 47–49
- Kittler, Friedrich (2005): »Die Schrift des Computers. A License to Kill«, Berlin, [undatiertes Typoskript], zit. in: Arns, Inke: »Read_me, run_me, execute_me. Code als ausführbarer Text: Softwarekunst und ihr Fokus auf Programmcodes als performative Texte«, in: Frieling, Rudolf/Daniels, Dieter (Hrsg.): *Medien Kunst Netz 2: Thematische Schwerpunkte*, Wien / New York: Springer, 2005, S. 177–193, siehe unter www.medienkunstnetz.de/themen/generative_tools/software_art/scroll/
- Lessig, Lawrence (2000): »futurezone.orf.at: Stalin & Disney – Copyright killt das Internet«, in: *Rohrpost*, 30. 5. 2000
- Lessig, Lawrence (1999): *Code and other Laws of Cyberspace*, New York: Basic Books

Manovich, Lev (2001): *The Language of New Media*, Cambridge, Massachusetts / London, England: MIT Press

Morton, Timothy (2009): *Ecology without Nature. Rethinking Environmental Aesthetics*, Cambridge, MA: Harvard University Press

Terranova, Tiziana (2006): »Of Sense and Sensibility: Immaterial Labour in Open Systems«, in:

Krysa, Joasia (Hrsg.): *Curating Immateriality*, New York: Autonomedia

Weiser, Mark (1991): »The Computer for the 21st Century«, in: *Scientific American* 265, S. 94–104, zit. n. Hörl, Erich (2011): »Die technologische Bedingung. Zur Einführung«, in: ders. (Hrsg.): *Die technologische Bedingung. Beiträge zur Beschreibung der technischen Welt*, Berlin: Suhrkamp, S. 7–53, hier S. 30