

Von Befolgung und Widerstand



Unter dem Titel «Silent Ducktapes» lieferte die Künstlerin Martina Morger eine Performance an der Schnittstelle zwischen Mensch und Maschine. (Fotos: jm)

Studienleiter Michael Gerner begrüßte das Publikum im Park der Stein Egerta.

Performance Zu ihrer laufenden Ausstellung «If Element True» in der Stein Egerta lud die Künstlerin Martina Morger am Mittwoch zur Live-Mal-Performance in den Gartenpool.

Die Anweisungen aus dem Lautsprecher des Laptops erfolgen in monotoner Endlosschleife und sind in ihrer Abfolge durch einen Zufallsgenerator randomisiert. Barfuss und mit schwarzer Hose und T-Shirt wirkt die Künstlerin Martina Morger beinahe wie ein Android aus einer maschinellen Zukunft. «Draw a straight line» tönt es aus dem Lautsprecher. Martina Morger nimmt einen breiten Pinsel, tunkt ihn in einen der sechs, an den Säulen im Pool platzierten Wassergläser und folgt der

Anweisung. Am Ende der auf den Boden gezogenen Linie folgen jedoch Kreisbewegungen, Muster – nur mit Wasser, das fortlaufend trocknet und damit die Flüchtigkeit der Handlung unterstreicht. Es geht um die Handlung, die Bewegung, die Ausführung selbst. Denn immer wieder vermeint man als Zuschauer den Wechsel zu spüren zwischen Befolgen und Brechen der Befehle vom Computer.

«Silent Ducktapes»

Die Performancekünstlerin begibt sich in eine intuitive Trance, in der sie manchmal zum körperlich ausführenden Teil der Maschinenbefehle mutiert. Manchmal indes scheint etwas autonom Menschliches in ihren Bewegungen aus dem Inneren zu kommen. Es ist diese Schnittstelle zwischen Autonomie und Unterwerfung unter die selbst geschaffene Maschine, welche die Künstlerin in-

teressiert. Die von der Künstlerin selbst auf Band gesprochenen, rund 100 Instruktionen, aus denen der Zufallsgenerator wählt, wirken beim monotonen Hören wie hypnotische Mantras, die eine Programmierung in Gehirn und Körper der Künstlerin einpflanzen wollen. Eine Bewegungsprogrammierung zum automatisierten Malen von Linien und Kurven, zu Körperdrehungen um 45 Grad – wie Algorithmen von Industrierobotern. Aber darunter gemischt finden sich auch Fragen nach Identität und Existenz. «Walks like a duck and swims like a duck and quacks like a duck» – ist das der Beweis für eine Ente? Oder ergänzt sich aus der Zuschreibung einzelner Wahrnehmungen der Rest von selbst? Der Mensch konstruiert sich seine Welt? «Don't be non-autonomous» – mit dieser Anweisung widerspricht sich die Maschine als Befehlsgeberin selbst. Und gibt sie dennoch als stän-

dig wiederkehrende Instruktion. Die Anweisung «Think of yourself as a machine» klingt aus Computer-Code-Sicht logischer. Und wirkt dennoch mehr wie eine Einladung zum Widerstand gegen die randomisierte Befehlskette. Und die erfolgt intuitiv aus dem Innersten während der Performance. Aber ist ein Werk, das dann entsteht, ein ureigenstes Werk der Künstlerin oder eine Maschinenzeichnung? An dieser Schnittstelle entstehen für den Zuschauer die Fragen nach Autonomie und Selbstbestimmung des Menschen, wenn er sich gleichzeitig auf die selbst konstruierte Maschine einlässt. Und dabei stehen wir am Beginn des 21. Jahrhunderts mit den bisherigen technischen Entwicklungen erst am Anfang solcher Fragestellungen. Am androidischen Interface zwischen Mensch und Maschine wird eben erst – dafür mit Eifer – geforscht und gebastelt. (jm)