

Workshop – 19. und 20. April

Out of Control

Der performative Spielraum in Kunst und Kybernetik

Die kybernetische Wende in den 1950er Jahren hat unsere Technologien und unser Denken nachhaltig verändert und bringt neue Formen der Organisation, des Handelns und des Wissens hervor. Auch wenn Künstler sich immer wieder mit diesem kulturtechnischen Umbruch auseinandergesetzt haben, so ist doch erst mit den von den Sozialwissenschaften ausgehenden Diskursen um Wissenschaft und Technik ein theoretischer Zugang zu den Effekten der Kybernetik geschaffen worden.

Aus einem gemeinsamen Interesse für die performativen Möglichkeiten von Medientechnologien heraus haben die medialen Künste und die Musik ein praxisbasiertes Wissen geschaffen. Dabei haben die Konzepte von Emergenz und Performativität eine neue Perspektive auf die Frage nach Handlungsmacht jenseits von Steuerung und Regelung ermöglicht, die sowohl für die Künste als auch für die Wissenschaften interessant ist.

Ziel des Workshops ist es, die Diskurse der Sozial- und Medienwissenschaften mit dem Wissen und den Erfahrungen der Künste in einen Dialog treten zu lassen.

Konzeption

shusha Niederberger, Birk Weiberg, Oliver «Olson» Wolf, Daniel Bisig

Respondenten

Jens Badura, Dieter Mersch

Mit Unterstützung durch Z+, Zürcher Hochschule der Künste

Corner College
Kochstrasse 1
8004 Zürich

outofcontrol.zhdk.ch

Freitag, 19. April 2013

- 14:30 Begrüssung
- 14:45 Andreas Broeckmann (Lüneburg): Kunst und algorithmische Maschine
- 15:30 Oliver «Olson» Wolf (Zürich): Teleonomies
Pause
- 16:30 Sebastian Vehlken (Lüneburg): Zootechnologien – Swarm Intelligence als Kulturtechnik
- 17:15 Daniel Bisig (Zürich): Die Bühne als Ort der Überlagerung von physischer und virtueller Präsenz
- 18:30 Renate Wieser (Paderborn): Von der informationstechnischen Fortsetzung der Ästhetik

Samstag, 20. April 2013

- 10:00 Birk Weiberg (Zürich): Das Kunstwerk als technisches Individuum
- 10:45 shusha Niederberger (Zürich): Zur Performativität und Medialität von Code
- 11:30 Carolin Wiedemann (Hamburg): Anonymous und die Ambivalenz neuer Kollektivität in kybernetischen Kontrollgesellschaften
Pause
- 12:30 Abschlussdiskussion

Abstracts

Andreas Broeckmann: Kunst und algorithmische Maschine

Meine aktuelle Forschungsarbeit beschäftigt sich mit dem Thema der «Maschinenkunst» im 20. Jahrhundert. Die Arbeit untersucht anhand von künstlerischen Beispielen, die vom Futurismus und Konstruktivismus der 1910er und 20er Jahre bis an die Gegenwart heran reichen, das Verhältnis von Kunst und Technologie. Sie konzentriert sich dabei auf den Topos der Maschine und geht aus von der Hypothese, dass uns in der Maschinenkunst die Technologie als apparatives Subjekt gegenüber tritt. Es wird u.a. Kapitel geben über Bild-Maschinen und über das Verhältnis von Körper und Maschine, aber auch eines zur «algorithmischen Maschine», in dem die Bedeutung der Kybernetik für die Entwicklung bestimmter Phänomene der computerbasierten Kunst zur Sprache kommen soll.

In meinem Vortrag möchte ich hierzu anhand ausgewählter Beispiele und in der gebotenen knappen Form einige historische und methodische Fragestellungen aufwerfen: Künstler_innen wie François Morellet und Vera Molnar beschäftigten sich schon in den 1950er Jahren in ihren grafischen, später auch computergrafischen Werken mit der Anwendung streng formaler, algorithmischer Prinzipien. Die kinetischen Installationen von Nicholas Schöffer entstanden in expliziter Auseinandersetzung mit der Kybernetik. An den technischen und ästhetischen Möglichkeiten autonomer und intelligenter Systeme forschen David Rokeby und Max Dean seit den 1980er Jahren. In einigen Werken von Maurizio Bolognini spielt die geheimnisvolle Opazität des Computers als Black Box eine zentrale Rolle.

Dr. Andreas Broeckmann ist seit Oktober 2011 Direktor des Leuphana Arts Program an der Leuphana Universität Lüneburg. Er war Gründungsdirektor des Dortmunder U – Zentrum für Kunst und Kreativität (2009-11), Künstlerischer Leiter der transmediale (2001-07), des 16th International Symposium on Electronic Art, ISEA2010 RUHR, und des Medienkunstlabors TESLA.
www.mikro.in-berlin.de/wiki/tiki-index.php

Oliver «Olsen» Wolf: Teleonomies

Teleonomy bezeichnet in der Biophilosophie einen zielgerichtet scheinenden Vorgang. Meine Projektanlage ist eine aleatorische Soundkomposition die von mehreren Robotermodulen (Teleonomies) gespielt wird. Die Module bewegen sich schwebend auf einem Lufttisch. Ihre Bewegung richten sie nach Soundquellen aus (phonotaxis),

die von den Modulen in unmittelbarer Nachbarschaft kommen. Der Sound ist ein Feedback das durch Bewegung der Module zueinander und den auf ihnen positionierten Lautsprechern und Mikrofonen entsteht. Mit diesem einfachen Verhalten – das lokal auf den einzelnen Modulen programmiert ist – entsteht global ein emergentes Verhalten welches als Komposition von Feedbackgeräuschen wahrnehmbar wird.

Olsen fasziniert das Futuristische, Visionäre, Euphoristische der Spezies Techné. Diese Dimensionen treten für ihn besonders stark an der Schnittstelle von Automaten, Raumfahrt und Kognitionstechnik in Erscheinung.
www.hasa-labs.org

Sebastian Vehlken: Zootechnologien – Swarm Intelligence als Kulturtechnik

Schwarmphänomene stehen seit einiger Zeit im Zentrum kultur- und sozialhistorischer Debatten. Ihre Konjunktur verdankt sich der Attraktion verteilter Organisationsweisen, kollektiver Intelligenzen und nicht zuletzt der Effizienz zoopolitischer Metaphern. Doch zwischen biologischen und sozialen Ordnungsideen lässt sich ein technologisches Drittes ausmachen: Nicht nur werden in der Biologie seit 1900 verschiedenste Medientechniken eingesetzt, um Schwärme wissenschaftlich zu erforschen – von Beobachtungen im Ozean über Experimente in Aquarien bis hin zu mathematischen Modellen und Computersimulationen. Vielmehr inspirieren Schwärme seit Ende des 20. Jahrhunderts selbst computertechnische Verfahren, die sich mit komplexen Regelungsfragen und intransparenten Problemen auseinandersetzen – von der Logistik bis zur Finanzmarktssimulation, oder von der Epidemiologie bis hin zu Robotersystemen.

Schwärme sind als Zootechnologien zu verstehen. Sie kombinieren das zoé, das unbeseelte tierische Leben im Schwarm, mit der experimentellen Epistemologie der Computersimulation. Erst diese medientechnische Ebene ermöglicht den neuerdings erhobenen «schwärmerischen» Ton und bestimmt die komplexen Resonanzen zwischen Netzwerk-Euphorien, neuen Steuerungsideen und einer Ästhetik des Kollektiven.

Dr. Sebastian Vehlken ist seit April 2013 Juniordirektor der DFG-Kollegforscherguppe Medienkulturen der Computersimulation und forscht zur Mediengeschichte des Supercomputing und der Agentenbasierten Computersimulation. Er lehrt an der Leuphana Universität Lüneburg.

Daniel Bisig: Die Bühne als Ort der Überlagerung von physischer und virtueller Präsenz

Im Rahmen dieses Vortrags präsentiert der Autor eigene Arbeiten, die in Zusammenarbeit mit verschiedenen Choreographen entstanden sind. Diesen Arbeiten ist gemeinsam, dass sie mit der Gegenüberstellung und Kombination von physischer und virtueller Präsenz experimentieren. Durch den Einsatz von Simulationen biologischen Verhaltens sowie generativer Verfahren zur Erzeugung von Bild und Klang werden Räume der Überlagerung geschaffen, in denen sich natürliche und künstliche Wahrnehmungs- und Handlungsmöglichkeiten begegnen und gegenseitig beeinflussen. Die Gestaltung dieser Beziehungen zwischen TänzerInnen und simulierten Entitäten bildet einen wichtigen Bestandteil der künstlerischen Arbeit.

Dr. Daniel Bisig ist seit 2001 als Oberassistent am Labor für Künstliche Intelligenz der Universität Zürich sowie seit 2006 als Wissenschaftler an dem Institut für Computer Musik und Sound Technologie der Zürcher Hochschule der Künste tätig. Daniel Bisig arbeitet an der Schnittstelle zwischen Kunst (Neuen Medien, Generative Kunst) und Wissenschaft (Künstliche Intelligenz, Künstliches Leben).

Renate Wieser: Von der informationstechnischen Fortsetzung der Ästhetik

Theorie der Informatik und philosophische Ästhetik mussten sich immer wieder mit der Abgrenzung von regelhaftem und sinnlichem Erkennen auseinandersetzen. Diese beiden Disziplinen, die sich vollkommen fremd zu sein scheinen, überschneiden sich in dieser Fragestellung. Die jeweiligen Motivationen und Begriffe dieser Auseinandersetzung werden in meinem Beitrag gegenübergestellt und mit künstlerischer Praxis konfrontiert. Dabei liegt der Fokus auf der Verwendung von Programmiersprachen in der Kunst.

Es geht also um theoretische Schwierigkeiten bei der Suche eines genauen Ortes jenseits von Steuerung und Regelung und damit um Anknüpfungspunkte künstlerischer Praktiken an theoretische Konzepte.

Renate Wieser ist Teilnehmerin des Graduiertenkollegs «Automatismen» der Universität Paderborn. Sie schreibt ihre Dissertation über Performative algorithmische Kunst im Kontext ästhetischer Theorien und evolutionstheoretischer Paradigmen.

Birk Weiberg: Das Kunstwerk als technisches Individuum

In Zeiten umfassender Vernetzung kann man naiv die Frage neu stellen, wie überhaupt diskrete Einheiten entstehen. Gilbert Simondon hat das Problem der Individuation vor einem halben Jahrhundert sowohl für den Menschen als auch für die Maschine untersucht. Ähnlich wie wesentlich später die Akteur Netzwerk Theorie (ANT) verwirft er dabei die Vorstellung eines einseitiges Herrschaftsverhältnis zwischen Mensch und Maschine. Simondon formuliert so ein Plädoyer für eine technische Kultur, in der technische Objekte Bedeutung haben können wie so sonst nur kulturellen Artefakten zugesprochen wird.

Individuation als Prozess der Genese diskreter Wesen, wie Simondon ihn beschreibt, versucht den aristotelischen Hylemorphismus, also die Vorstellung von Materie, die vorzugsweise durch den Menschen <informiert> wird, zu überwinden zugunsten eines metastabilen Feldes von Potentialitäten. Simondons Ontogenese, die versucht, Mensch und Maschine unter dem Begriff der Technizität zusammen zu denken, eröffnet auch eine neue Perspektive auf das Medienkunstwerk gerade weil es sich oft einem statischen Werkbegriff verweigert. Der Beitrag versucht Simondon nicht als Kunsttheoretiker zu verstehen, sondern ihn zum Alliierten zu machen für die Betrachtung von Phänomenen der (medien)künstlerischen Praxis: die Verteilung von Handlungsmacht, die Hinterfragung der Rolle von Materialität und die Thematisierung der Mensch-Machine-Beziehung.

Birk Weiberg ist künstlerisch-wissenschaftlicher Mitarbeiter an der Zürcher Hochschule der Künste, Vertiefung Mediale Künste, und Teilnehmer des Doktoratsprogramms Mediengeschichte der Künste an der Universität Zürich.

shusha Niederberger: Zur Performativität und Medialität von Code

Code/Programmierung ist die Basistechnologie der gegenwärtigen Medienkultur. Sie wurde ermöglicht durch die grundlegende Trennung von Information und Codierung, wie sie in der Informationstheorie vorgeschlagen und von der Kybernetik verallgemeinert wurde. Durch diese Abstraktion von Bedeutung, aber auch von Arbeit, Organisation, Wissen und Maschine sind höhere Programmiersprachen möglich geworden. Diese Sprachen und die in ihnen notierten Codes sind im allgemeinen unsichtbar, aber gleichzeitig hoch wirkungsmächtig, wie uns die Kontroversen um Big Data, Urheberrecht, Informationsleaks und den Phänomenen der digitalisierten Finanzströme

vor Augen führen. Natürlich ist es da nicht weiter verwunderlich, wird die Performativität von Code und Software vor allem technisch gesehen.

Sibylle Krämer hat jedoch vorgeschlagen, Performativität als Medialität zu denken. Der Begriff des Performativen ist in der Kunst höchst fruchtbar und ist mit den Theaterwissenschaften auch entscheidend vorangebracht worden. Dabei kommen Aspekte wie Inszenierung und Materialität als bedeutungskonstituierende Elemente in den Fokus.

Die künstlerische Arbeit mit Code bewegt sich gleichzeitig auf beiden in einem widersprüchlichen Verhältnis stehenden Terrains. In meinem Vortrag möchte ich der Frage nachgehen, was die künstlerische Arbeit mit Codes zum Wissen über die Medialität von Codes beitragen kann.

Seit 2008 künstlerisch-wissenschaftliche Mitarbeiterin an der Zürcher Hochschule der Künste, Vertiefung Mediale Künste. Sie beschäftigt sich mit dem Verhältnis von Sprache, Technologie und Performativität in Kunst und Theorie.
www.shusha.ch

Carolin Wiedemann: Anonymous und die Ambivalenz neuer Kollektivität in kybernetischen Kontrollgesellschaften

In den Sozial- und Geisteswissenschaften ist zunehmend die Sprache von der Hybridität und Konnektivität des Sozialen, von neuen Kollektivitäten, die sich ausschließlich strukturalistischen ebenso wie handlungstheoretischen Betrachtungsweisen immer wieder entziehen. Damit wird die Frage nach der Affektivität und den Infrastrukturen bei der Herstellung von Kollektivität gegenüber den diskursiven Ordnungen von Bedeutungen und Repräsentationslogiken in den Vordergrund gerückt. Anhand einer Beobachtung des Online Kollektivs Anonymous werde ich hierbei die Rolle neuer medientechnischer Infrastrukturen für neue Formen von Kollektivität fokussieren und schließlich fragen, inwiefern die Ambivalenz sich spontan selbstorganisierender Kollektivitätsformen in kybernetischen Kontrollgesellschaften produktiv zu fassen ist.

Carolin Wiedemann ist freie Journalistin und schreibt gerade ihre Doktorarbeit in Soziologie an der Uni Hamburg. Ihre Forschungsschwerpunkte sind neue Formen von Kollektivität, Subjektivität und Subversion sowie Theorien digitaler Netzwerke.
www.carolinwiedemann.com

Respondenten

Jens Badura (Dr. habil, MAS) ist Leiter des Forschungsschwerpunkts Performative Praxis und stellvertretender Leiter des IPF. Er hat Philosophie, Biologie, Geschichte und Politikwissenschaften in Konstanz, Innsbruck und Tübingen sowie Kulturmanagement in Wien studiert und war Post-Doc am Max-Weber-Kolleg für sozial- und kulturwissenschaftliche Studien der Universität Erfurt, dem Internationalen Zentrum für Kultur- und Technikforschung (IZKT, Stuttgart) sowie an der École des Hautes Études en Sciences Sociales (EHESS, Paris).

Dr. Dieter Mersch ist Professor für Medientheorie und Medienwissenschaften an der Universität Potsdam. Zahlreiche Gastprofessuren in Chicago, Budapest, Luzern, Fellow am IKKM Weimar, Fellow an der ZHdK Zürich, zudem Sprecher des DFG-Graduiertenkollegs (1539): Sichtbarkeit und Sichtbarmachung. Hybride Formen des Bildwissens an der Universität Potsdam.

Corner College
Kochstrasse 1
Tram 2/3 bis Lochergut

Elisaburg
Elisabethenstrasse 3
Tram 2/3, Bus 32 bis
Kernstrasse

Hotel Rothaus
Sihlhallenstrasse 1
Bus 31/32 bis Militär-/Langstrasse

