

## Performatic

*The systems are dying.* Slaven Bilic

Die Virtualität nähert sich mit Hilfe immer schnellerer Prozessoren der Wirklichkeit an.

So verwischen sukzessiv die Grenzen zwischen Spielvirtualität und Realität, und genau wie im richtigen Sport und anderen kulturellen Praktiken interagieren über das Computer-Medium die Spieler mit ausgeklügelten Taktiken und Systemtricks mit- bzw. gegeneinander. Im Zentrum der heutigen posttheatralen Handlungsforschung stehen Interaktion und Code, womit gleichzeitig das globale Genre des Computerspiels als Metatechnik ältere Dramaturgien des bürgerlichen Illusionstheaters wie auch des postdramatischen Theaters abgelöst hat.

Als exemplarisch stellt sich dabei die Lage bei den weniger kampfbetonten und eher philosophischen Gesellschafts- und Weltherstellungsspielen dar, z.B. *Second Life*, denn deren System beinhaltet die Herausforderung, eine soziales, ökonomisches und kulturelles Gebilde und Zusammenhänge zu formattieren und spielerisch zu er-leben. Dabei kommt es in *Second Life*, der virtuellen Spielwelt im globalen Internetzeitalter, zu wenig überraschenden wirtschaftlichen System-Verhaltensweisen (man muss „Resident“ werden, Mieten bezahlen, und die Bewohner beginnen damit, Besitzobjekte und Liegenschaften je nach „Marktwert“ in der virtuellen Landschaft

anzubieten und zu vermieten). Das digitale Spiel-System hat sich demnach den spätkapitalistischen Bedingungen des Ersten Lebens und seiner künstlerischen Virtualitäten angepasst. Das *Second Life* ist eine Börsenwelt des Kunst- und Avatarbetriebs und der menschlichen Projektionen oder Vorstellungshorizonte, die als dynamische Regelkreise beschrieben werden können.

Performatik ist die Wissenschaft von Handlungs-Wahrscheinlichkeiten, -Möglichkeiten und -Beschränkungen (durch Regelsysteme). Der mediale Kampf um Aufmerksamkeit und Präsenz erfordert vom einzelnen Akteur, sich in den Netzwerken von Raum-Zeit-Dynamiken zu positionieren. Und das immer wieder neu: Anhalten, Raum dimensionieren, selbstbestimmte Bewegung im Raum erzeugen. Die augenblickliche Verlinkung ist das Zeichen der Selbsterhaltung in erhöhter Abhängigkeit von Umweltinformationen, internen Arrangements der Informationsverarbeitung, Informationsauswahl, der Entscheidungen und der Zeitregie. Die Gestaltung von Umgebungen, die immer wieder neue Bezüge zwischen Anwesenden und den sie umgebenden Koordinaten Zeit und Raum generieren, fordern Ansätze zu einer performatischen Phänomenologie der Begegnung in virtuellen Umgebungen heraus.

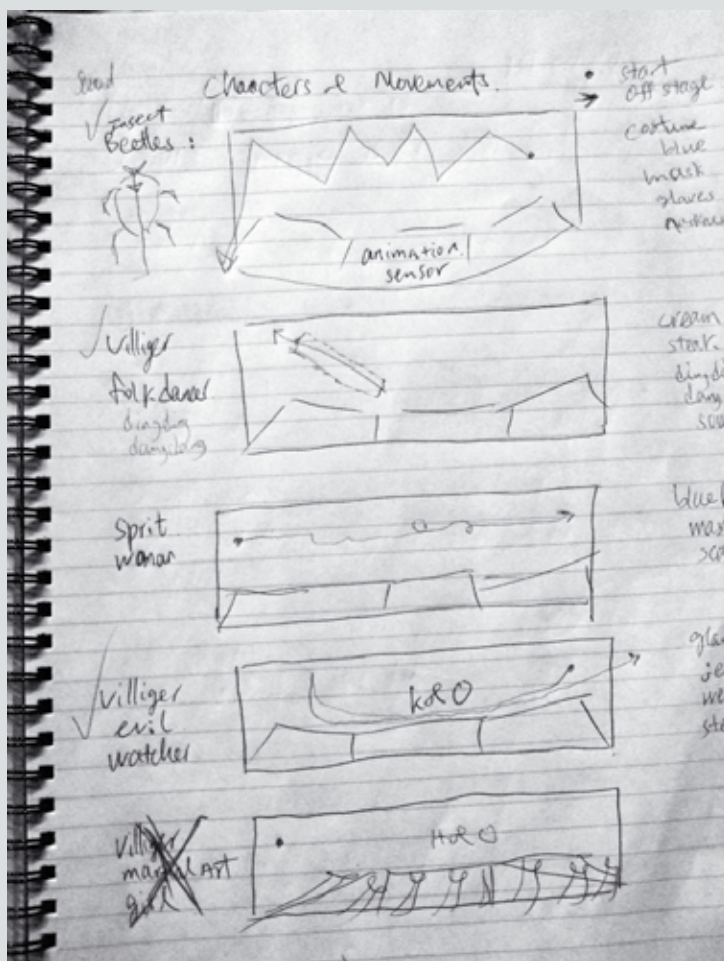
Vergleicht man die Performatik mit der Informatik, ist auch letztere nicht vorwiegend mit Computern

beschäftigt, sondern benutzt diese als Medium dazu, um theoretische Konzepte praktisch umzusetzen. Die Informatik war sozusagen ein Schnittpunkt der Mathematik, Elektro- und Nachrichtentechnik und konzentrierte sich auf die maschinelle Realisierbarkeit von theoretischen (mathematischen) Konzepten. Eines der interessantesten Teilgebiete der Informatik war die Künstliche Intelligenz (KI). Die KI, die mit Hilfe der Logik, Linguistik, Neurophysiologie und Kognitionspsychologie, auf maschineller Ebene versuchte einen (möglichst großen) Ausschnitt menschlichen Bewusstseins zu simulieren, unterscheidet sich hauptsächlich in der Methodik von der klassischen Informatik: Während in der klassischen Informatik eine vollständige Lösungsbeschreibung vorgegeben wird, wurde es zum Anliegen der KI, dass der Computer selbst nach einer Lösung sucht. Was ist nun Taktik (Spielsystem) des Computers, um ihm gestellte Aufgaben zu lösen? Ein grundlegender Ansatz ist die Anwendung von Expertensystemen, die im Wesentlichen die Erfassung, Verwaltung und Anwendung einer Vielzahl von Regeln zu einem bestimmten Gegenstand leisten.

Die Performatik ist die im 21. Jahrhundert entstandene Verbindung von anthropologischer Kybernetik und Informatik, die Begriffe wie „Regelung“ oder „Selbststeuerung“ als Metatechniken auf das kreative und künstlerische Spielverhalten des

Menschen überträgt und eine neue Wissensform ermöglicht. Weil das Leben und die Regelung als gleichursprüngliche Größen in Erscheinung treten, sind performatische Prozesse, Handlung und Wahrnehmung nicht mehr eindeutig einer Kultur- bzw. Naturwissenschaft zuzuordnen. Vielmehr erhält die Performatik ihre zentrale Stellung in der nachmodernen Ordnung des Wissens dadurch, dass sie eine Vielzahl unterschiedlicher Erklärungsmodi bündelt und die technische Existenz des Menschen klarstellt, d.h. sie als Struktur für jene Virtualitäten erkennbar macht, mit denen Menschen konstitutiv und ständig Umgang haben. Im heutigen digitalen Verständnis der Performatik ist Virtualität jene Matrix, in der alles eingetragen wird, was Menschen und Maschinen mit einem Aussen, also mit einer Welt, bzw. einer Umwelt im Sinne sämtlicher Systemtheorien in Beziehung setzt.

Die Formen, mit denen Menschen performatisch mit sich und der Welt umgehen, die Formung, mit der sie sich Dinge vorstellen oder veranschaulichen (vorführen), bis hin zu den Moden, mit denen sie ihr Leben gestalten, wie sie dieses Leben in seiner Ganzheit ebenso wie in seinen Teilabschnitten entwerfen und planen, wie sie ihre Interaktionen und Kommunikationen auf ein Kalkül der Chance oder des Erfolges abstellen, wie sie Risiken minimieren und Erfolgchancen erhöhen, wie sie Individuen oder Gruppen lenken, wie sie Anschlüsse herstellen, all dies wird mit Kriterien der Performatik vor



• Suna no Onna, Dans Sans Joux, close up of digital scenography, 2007 © J. Birringer

dem Hintergrund der Bewegung, der Dynamik, des Entwurfes und des Sich-vorweg-Seins, d.h. der Virtualität beschreibbar gemacht (vgl. Vilém Flusser's *Universum der technischen Bilder*, Peter Weibels *Imaginationen*, u. Stefan Riegers *Kybernetische Anthropologie*).

Da die Performatik, ähnlich der Systemtheorie, keine eigene Disziplin, sondern ein interdisziplinäres Erkenntnismodell ist, erstrecken sich deren Ansätze auf vielerlei Disziplinen, wie Biologie, Soziologie, Informatik, Physik, Elektrotechnik, Psychologie etc. Da es keine abgeschlossenen

Kunstwerke mehr gibt sondern nur noch die ständige Dynamik vernetzter digitaler Performanz, versucht die Performatik, komplexe Phänomene zu beschreiben und zu erklären. Darüber hinaus können durch die Analyse der Struktur und Funktion eines dynamischen oder emergenten Systems Vorhersagen für das Systemverhalten getroffen werden können, wie etwa bei der Wettervorhersage oder bei Übertragungen von Sport- oder Kunstevents oder bei Grossausstellungen der Zombiekultur (Museum). Bei der früheren Körperkunst ist es ähnlich, denn differenzierte Analysen

dynamischer raum-zeitlicher Aufführungen von Körpern können nur durch mediale Transfers und Aufzeichnungssysteme geleistet werden, die habitualisierte Muster wie auch das Agens der Wirklichkeitsproduktion erkennbar machen. Bei nichttrivialen Anschlüssen zwischen Mensch und Maschine wird es dann interessant, wenn relative Nichtvorhersagbarkeit die Phantasie der Performatik erhöht. Ziel der bis dato entwickelten Performatik ist die Erarbeitung einer formalen Theorie, die möglichst umfassend das Maximum an möglichen Variablen berücksichtigt und gleich einer Simulation sich der Realität so weit wie möglich annähert.

Um mit dem Beispiel der tschechischen Medienkunstperformance VI.R.US (Regie: Pavel Smetana,

ENTERmultimediale 2, Prag, 2005) zu schliessen: Die posthumanistische Eigenschaft magnetischer Bewegungserfassungssysteme (*motion capture*), die in einer Performance-umwelt eingesetzt werden, liegt darin, neue Erfahrungen für unseren gesamten Körper zu schaffen und unsere Körperlichkeit, wie auch die Materialität virtueller Bilder, neu zu definieren. Die Performatik arbeitet im Sinne posthumanistischer Philosophie daran, die Entstehung von neuen Organismen (ähnlich wie in der transgenetischen Kunst) zu beschreiben; sie kann bei VI.R.US die Modellierung von hybriden Seinsformen, von einer verteilten Identität, feststellen, die in der Mensch-Maschine-Interaktion eine zeitgenössische Vorstellung der Evolution als Prozess einer Symbiogenese verdeutlicht, die

nicht nur organische, sondern auch anorganische Daseinsformen benutzt. Diese neue Form der Verkörperung in Echtzeit (*real-time*) Aktion lässt auf Hybridisierung zurückschliessen, nicht nur in dieser spezifischen Performance, sondern weitgreifend in der Verschmelzung von Tanz, Technologie und Wissenschaft im Fall des Experimentierens mit Bewegungserfassung, die auch auf politische Dimensionen der "Erfassung" im Zeitalter verteilter Identitäten reflektiert. Die Performatik leistet damit auch einen Beitrag zur politischen Gesellschaftsanalyse spätkapitalistischer Macht- und Kontrollsysteme sowie der Mechanismen der Selbstregulation.

JOHANNES BIRRINGER



*Suna no Onna, Dans Sans Joux, diagram for sensors and machine vision, 2007*  
© J. Birringer