

Theater der Zeit



# PERFORMING

Politisch Kunst machen nach dem 20. Jahrhundert

# POLITICS

Nikolaus Müller-Schöll, André Schallenberg und Mayte Zimmermann (Hg.)

Jemma Nelson und Caden Manson (The Big Art Group)

## NACH DEM SPEKTAKULÄREN

Das Spektakuläre hat sich verändert. Es ist nicht länger den Fernsehkanälen oder gar dem Komplex Regierung & Industrie vorbehalten, vielmehr ist ein erheblicher Teil des Spektakulären im Reich der unwirklichen Menge verstreut: Amöbenhafte Online-Communities und nicht lokalisierbare Webseiten konsumieren und produzieren fieberhaft Bilder auf dem Weg des Peer-Sharings. Mit dieser Veränderung wandelt sich die Art ihrer Kontrolle, ihrer Verbreitung, ihrer Sprache, ihrer Geschwindigkeit und ihrer Ausrichtung (horizontal statt von oben nach unten), ihrer Simultaneität und ihrer Form. Das Theater der Big Art Group sucht diese Arena heim wie ein Monster, das ein Lagerfeuer umkreist, einem dabei manchmal in den Blick aufs Feuer gerät und die Sicht verstellt. Es kann passieren, dass man seinen Sinnen misstraut, dass man sich fragt, wovon (wenn überhaupt von etwas) man da Zeuge geworden ist. Insofern sich auf dem Informationsschlachtfeld des Spektakulären ein Wettkampf um Kontrolle, Einfluss und andere Formen der Macht abspielt, wird ein Teil dieses Kampfes dauerhaft unerkennbar bleiben, weil Sichtbarkeit eine Waffe ist, Vielseitigkeit immer eine gute Wahl ist und Virtuosität der nahezu zwanghaften Wiederholung entspringt, den Verhaltensweisen des Volks, das im direkten Kontakt zum Experten wird.

Ist der Begriff der „Information“ heute noch angemessen? Wir drücken uns lieber in der Umgangssprache der Gamer aus und sprechen von unserem augenblicklichen „Level“. Wir glauben, dass „Information“ ein Schlüsselbegriff war, als sie von der Kultur des Straßen-Cyberpunks neu definiert wurde, dass sie aber auf dem heutigen Level, auf dem sich die Spielenden jenseits von normaler Persönlichkeits-Veränderung bewegen und sich mit Hilfe multipler Bilder-Outlets und Profile selber spielen, weniger relevant ist. Trotzdem sollten die Schlüssel des letzten Levels nicht obsolet oder vergessen werden; vor allem solche Ideen wie der Einfluss des Rauschens auf eine Botschaft, die Grenzen der Kodierbarkeit und natürlich besonders der ultimative Turing-Voight-Kampf-Test, der unsere letzte Endgegner-Schlacht prägte und sicherstellte, dass wir immer noch Mensch genug sind, um weiterzumachen. Dieser Test bestand darin, einen durch menschliche Korruption vergifteten Apfel zu

essen und daran zu sterben. Wir wissen, dass wir uns, um das nächste Level zu erreichen, in verdorbenem pinkfarbenem Wissen suhlen und an unsere „Wiederauferstehung“ glauben müssen, so wie es den Monstern und Hauptdarstellern in lizenzierten Storys immer widerfährt. Ausschlaggebend bei diesem Test sind seine verwandelnde Queerness und seine Prüfung unseres Einfühlungsvermögens. Wir müssen uns einem un-toten Un-Leben verschreiben, neu verwandelten Körpern (etwas in der Art von Cyborgs, Chimären, Frankenstein, Altmejd) und einer Landschaft mit neuer Physik und einem radikal anderen Aussehen im Vergleich zu der, in der wir jetzt sind. Einfühlungsvermögen ist das Gefühl, das uns leiten wird, wenn es darum geht herauszufinden, was wirklich ist und was nicht und warum das manchmal gar nicht wichtig ist.

Die meisten zeitgenössischen Spieler, die auf diesem Level geboren sind, haben eine angeborene Ausstattung mit Bilder-Outlets, die Aspekte ihrer Psyche widerspiegeln, oder spezielle Arbeiter-Vermögen (wie Marvin Minskys „Agenten des Denkens“). Das heißt also, wir fühlen uns wohl mit einem prismatischen „Ich“, das unsere Identität in multiple Facetten aufspaltet, um spektrale Darstellungen unserer „Identität“ zu erzeugen. (Es ist irreführend, Identität hier als singulären Terminus zu benutzen, aber auch der Plural wäre nicht besser. Ein Aggregatzustand oder eine gesellschaftliche Form wären vielleicht angemessener.) Für das Theater entsteht hier das Problem der Figur: Wie wird sie zusammengesetzt, dargestellt und in die Matrix des Stückes injiziert? Da sich Psychen der „echten Welt“ nicht mehr um Individualität scheren, werden die Bildfiguren der Big Art Group als multiple, der Wiederauferstehung fähige transmediale Projektionen geschaffen. Unsere Bild-Figuren bewegen sich durch ihre Welten wie durch aufflackernde Seinsweisen. Ihre Hauptstrategie ist zuallererst ihr Sein und dessen Fähigkeit, sich aufzulösen, sich auszubreiten und sich wieder zusammenzufügen, seine Beharrlichkeit und seine Diffusität. Die Bild-Figur kann nicht ausgelöscht werden, wenn sie dank ihrer unsterblichen Nicht-Lokalisierbarkeit in multiplen Zuständen an multiplen Schauplätzen existiert. Sie hat nur deshalb den Anschein einer Revolutionärin, weil das nächste Level (die Zukunft), aus dem sie hervorgegangen ist, sich so radikal von unserem derzeitigen zu unterscheiden scheint. Unsere Sprache beginnt hier zu scheitern, weil die Bild-Figur jenseits des Geschlechts existiert. Sie ist weder ein Er noch eine Sie oder ein „Es“, weder ein Mensch noch ein Monster oder ein Zombie, kein Roboter, kein Tier noch ein Profil gesammelter Daten, sondern ein Aggregat, das wir für diesen Essay „Fiasco“ nennen.

Den Bewohnern des letzten Levels erscheint die Form des „Fiaskos“ verwirrend, unsinnig und fremd. Je weiter sie sich diesem Emblem der wesenhaften Andersheit nähern, desto weniger verstehen sie es – vereinfacht gesprochen: Unsere Bild-Figuren sind Fiaskos.

Was geschah auf diesem Level mit der *Macht* der *Masse*? Mobs können fast im Handumdrehen über große Distanzen versammelt werden, Gruppen können sich nach Aspekten von Bild-Outlets bilden, aber konstituieren solche Gruppen einen Ausdruck des Volks? Die Wirkung der Bild-Menge kann durch Manipulation von Informationen wie Rahmung oder falsche Zahlenangaben nachbearbeitet werden, um die Absichten einer Versammlung zu verändern. Aber die Menge behält ihre eigene Macht und unterwirft sich nicht der nachträglichen, von außen kommenden Kontrolle, wobei dieser Aspekt der Macht an den Live-Moment und die Mitglieder und Gesamtheit der konstituierten Menge gebunden bleibt. Es gibt also ein Schisma zwischen der Macht des Seins in der Menge und der Reflektion des Mengen-Ereignisses. In unserem Theater entspricht dieses Schisma der Kluft zwischen der Instanz des Publikums, das als aktiver Editor am Live-Ereignis teilnimmt, und dem Bild-Aspekt des Stückes. In Performances wie *SOS* strukturieren allerdings diese Aspekte das Stück in dem Maß, dass die Bildmontage simultan zur Handlung des Stückes stattfindet.

Diese Simultanität sowie die Geschwindigkeit der Performance und andere Charakteristika der Stücke spiegeln das Spektakuläre auf dem derzeitigen Level wider. Oder vielleicht sollte man weniger von der „Widerspiegelung“, als vielmehr von der *Brechung* des Spektakulären in unserem Theater sprechen. Es verbreitet das Spektakuläre, zieht es an einer Achse entlang, damit das aktiv als Editor eingreifende Mitglied des Publikums wie auch die Figurendarsteller dessen spektrale Dimension erfassen können. Diese spektrale Ansicht ist jedoch keine analytische Position, denn ... Regenbögen sind bezaubernd und illusionär und können niemals eingefangen werden – denn es gibt keine Sicht der Dinge *an sich* – weil das Abbild eines Dinges sich mit seinem Sein vertauscht und sich die Grenzlinie zwischen dem Sein und dem Abbild-Sein auflöst. Und also gehen wir auf diesem Level mit Geistern und Gespenstern und Geschichten, die niemals sterben, und mit Figuren, die „getötet“ werden können, aber immer wieder zurückkommen.

Der nächste Level nach dem Spektakulären erfordert eine Untersuchung der Rolle der Menge. Die Macht der Masse wird in ihrer Sicht liegen, in

ihrer Sichtbarkeit und vor allem in ihrem Vermögen, das Visionäre zu schaffen.

Als Theatergruppe verstehen wir uns als Programmierende der Wirklichkeit und schaffen für diese neue Menge Gelegenheiten, bei denen wir sie zwingen, ihre eigenen Bilder zu erblicken und sich in ihnen zu verstricken. Unsere Organisation ist ein nicht-fixierter, ortloser Verbund. Unser Maskottchen ist das „Wendigo“, das Monster, das der Hunger hervorbringt, das sich durch Einverleibung der Unschuldigen selbst vervielfältigt und mit dem Klon davoneilt, so schnell, dass seine Füße Feuer fangen. Unser Produkt ist die ausgefranste Fehlentwicklung eines Originals, das nicht existiert. Unsere Charaktere sind Fiaskos, Enigmas und Giganten. Unsere Liveness ist ein Nicht-Leben des Nachlebens, eine permanente Revolution des beständigen Nichtwerdens des Unwirklichen.

*Referenzen:* Alan Turing und das Enigma; Philip K. Dicks *Valis* und *Blade Runner* (*Träumen Androiden von elektrischen Schafen?*); Das „re-tort collective“ und sein Buch *Afflicted Powers (Capital and Spectacle in a New Age of War)*, Verso) und das Konzept des Informationsschlachtfeldes; Donna Haraways *Cyborg Manifesto*; David Altmejds *The Index* auf der Biennale in Venedig 2007; Marvin Minskys *Mentopolis*; Stanislaw Lems *Fiasko*; Algernon Blackwood und das Volksmärchen *The Wendigo*; Elias Canetti *Masse und Macht*; Astrid Deuber-Mankowskys Vortrag über politische Theorie und das Volk in der Kunst (Internationale Sommerakademie Hamburg, 2010); die emotionalen Videospiele *Ico* und *Silent Hill* Franchise; das optische Phänomen der chromatischen Aberration und der „orientierung Effekt“; und selbstreflexiv die Performance SOS der *Big Art Group*.

*Aus dem Amerikanischen von Johanna Grabsch und Nikolaus Müller-Schöll.*