

NATASCHA ADAMOWSKY
ANNA MARIA TEKAMPE (HG.)

Automaten, Androiden, Avatare

Diskurse zu Technik und Lebendigkeit

VERLAG TURIA + KANT
WIEN-BERLIN

Bibliografische Information der
Deutschen Nationalbibliothek

Die Deutsche Bibliothek verzeichnet diese Publikation in der
Deutschen Nationalbibliografie; detaillierte bibliografische
Daten sind im Internet über <http://dnb.ddb.de> abrufbar.

Bibliographic Information published by
Die Deutsche Nationalbibliothek

The Deutsche Bibliothek lists this publication in the
Deutsche Nationalbibliografie; detailed bibliographic data is
available on the internet at <http://dnb.ddb.de>.

ISBN 978-3-85132-973-5

Gefördert durch die Deutsche Forschungsgemeinschaft
im Rahmen des SFB 1187 »Medien der Kooperation«.

© bei den Autor_innen
© Verlag Turia + Kant, Wien 2020

Coverabbildung:
Pierrot »Der Schreiber«
Um 1900, Paris, L. Lambert und G. Vichy,
mit freundlicher Genehmigung der
Puppenautomatensammlung Annette Beyer, Zürich.

Cover: Bettina Kubanek, Visuelle Gestaltung, Berlin

VERLAG TURIA + KANT
A-1010 Wien, Schottengasse 3A/5/DG1
Büro Berlin: D-10827 Berlin, Crellestraße 14
info@turia.at | www.turia.at

Inhalt

| | |
|------------------|---|
| Einleitung | 7 |
|------------------|---|

I. NEUE WAHRNEHMUNGSDIMENSIONEN DES LEBENDIGEN

CHRISTIANE HEIBACH

| | |
|--|----|
| Neue Sinne - andere Lebensformen? Über Wahrnehmungs-Design | 23 |
|--|----|

KATJA ROTHE

| | |
|--|----|
| Ökologische Lebendigkeiten. Körperpsychotherapien und die Praktiken des Lebens | 50 |
|--|----|

II. AGENCY UND DIE LOGIK DES LEBENDEN

BERNHARD J. DOTZLER

| | |
|--|----|
| Zur KI-Debatte im Wiederholungszwang | 75 |
|--|----|

FRIEDRICH WELTZIEN

| | |
|---|----|
| Bratenwender und Türschließer. Die Handlungsmacht des Dings als Argument | 97 |
|---|----|

III. REPRÄSENTANTEN, AVATARE UND SURROGATE

DANIELA HAHN

| | |
|--|-----|
| Surrogate. Fiktionen idealer Partnerschaft | 119 |
|--|-----|

| | |
|--|-----|
| WENZEL MRAČEK | |
| DatenWesen | 140 |
| MIRJAM SCHAUB | |
| Der Zombie als Interface. Zum zivilen Gebrauch des Kontrafaktischen | 161 |
| Biographien der Autor_innen | 195 |

Einleitung

Mit dem »Internet der Dinge« und seiner allumfassenden Vernetzung mit uns und allen/m anderen ist die Gestaltung unserer Lebenswelt in eine neue Phase der Ästhetisierung eingetreten. Ein zentrales Charakteristikum der gegenwärtigen Entwicklung ist die Intensität der Versuche, technischen Objekten, Oberflächen wie Infrastrukturen den Eindruck von Lebendigkeit zu verleihen: Lachende Assistenzsysteme, knuffige Roboterdiener, responsive algorithmische Umwelten erzeugen mit ihrer animistisch-intuitiven Anmutung der Selbsttätigkeit ein Wahrnehmungs- wie Interaktionsregime, welches u. a. auf den Eindruck einer Vernatürlichung unserer postkapitalistischen, technomorphen Gesellschaftsform hinauszulaufen scheint.

Sich (scheinbar) von selbst bewegende oder verändernde Objekte, (scheinbar) autonom agierende Strukturen oder (scheinbar) antwortende, affektiv reagierende Oberflächen sind jedoch kein Novum des 21. Jahrhunderts – obwohl wir zweifellos gerade eine neue Blüte ästhetisch-medialer Verlebendigungstopoi erfahren.¹ Vielmehr begegnen wir in »Lebendigkeit« einer »anthropologischen Grundfigur«², deren mediale,

¹ Vgl. Maria Muhle, Christiane Voss (Hg.), *Black Box Leben*, Berlin 2017.

² Ulrich Pfister, Anja Zimmermann, Vorwort, in: Dies. (Hg.), *Animationen/Transgressionen. Das Kunstwerk als Lebewesen*, Berlin 2005, S. vii – viii, hier S. vii.

mechanische, technologische, literarische, architektonische wie bildkünstlerische Ausformungen eine wechselvolle Geschichte der Simulation, Nachahmung, Vortäuschung bzw. Inszenierung von Belebungsakten aufzeigen.³ Bislang hat sich die Forschung zur Erzeugung des Eindrucks von Lebendigkeit vorwiegend auf Bildkunstwerke und Modelle der lebendigen Darstellung konzentriert und die künstlerisch wertvolle »Lebendigkeit der Bilder« streng vom animistischen »Scheinleben« der Automaten getrennt.⁴ Zweifellos erzeugen Bilder andere Impressionen von Belebtheit als Automaten, und da sie sich unterschiedlicher ästhetischer Mittel, Medien und Techniken bedienen, wurden auch die konkreten Eindrücke von Lebendigkeit, die sie erzeugten, verschieden eingeordnet. Eine Polarisierung im zugespitzten Sinne von ›U- und E-Kultur‹ ergibt sich daraus aber weder zwangsläufig noch ist sie kulturhistorisch angemessen oder aufschlussreich. Immerhin ›bewohnten‹ Bildkunstwerke wie Automaten über viele Jahrhunderte die gleichen Räume, etwa in Wunderkammern und Kurio-

³ Armen Avanesian, Winfried Menninghaus, Jan Völker (Hg.), *Vita aethetica. Szenarien ästhetischer Lebendigkeit*, Zürich/Berlin 2009; Herbert Heckmann, *Die andere Schöpfung. Geschichte der frühen Automaten in Wirklichkeit und Dichtung*, Frankfurt am Main 1982; René Simmen, *Der mechanische Mensch. Texte und Dokumente über Automaten, Androiden und Roboter*, Zürich 1967

⁴ Frank Fehrenbach, Artikel »Lebendigkeit«, in: *Metzler-Lexikon Kunstwissenschaft*, hg. von Ulrich Pfister, Stuttgart 2003, S. 273-277, hier insb. S. 273f.

sitätenkabinetten⁵; auch ist es erhellend, die historisch vielfältig dokumentierten Verlebendigungserfahrungen bei der Betrachtung von Skulpturen miteinzubeziehen⁶, und nicht zuletzt waren es Automaten, die im Zentrum des Unheimlichen romantischer Belebungsphantasien standen⁷. Im Rahmen einer kulturwissenschaftlichen Ästhetik, die sich für die ›schönen‹ wie die mechanischen Künste gleichermaßen interessiert, lässt sich somit eine durchaus aussagekräftige Linie ziehen von den Automaten der Antike über die Uhrwerke, Wasserspiele, Wind- und Feuermaschinen des Barock, die Illuminationen und Bildanimationen der Aufklärung und frühen Moderne bis hin zu den Androiden, Robotern, KI-Projekten und Avataren der Gegenwart. Deren ›Lebendigkeit‹ nimmt sich allerdings vor dem Hintergrund des historischen Reichtums technisch-handwerklicher wie ästhetisch-poetischer Belebungskünste erstaunlich bescheiden aus: Gerade die Anwendungen der als digitale Avantgarde gehandelten KI-Forschung kommen zur Zeit über ein reduktionistisches Verständnis von Lebendigkeit in Gestalt einer Gleichsetzung von Lebendigkeit und Intelligenz nicht hinaus. Die Entwicklung digitaler

⁵ Horst Bredekamp, *Antikensehnsucht und Maschinenglaube: Die Geschichte der Kunstkammer und die Zukunft der Kunstgeschichte*, Berlin 2000.

⁶ Vgl. Caroline van Eck, *Art, Agency and Living Presence. From the Animated Image to the Excessive Object*, Leiden 2015, S. 119 – 137.

⁷ Anneleen Masschelein: »Unheimlich/das Unheimliche«, in: *Ästhetische Grundbegriffe. Historisches Wörterbuch in sieben Bänden*, Band 6, Stuttgart 2005, S. 241 – 159.