

Georg Christoph Tholen

**LABOR DER WUNSCHMASCHINEN. NOMADISCHE EXPERIMENTE MIT
ALTEM STAHL UND NEUEN MEDIEN. (1995)**

(erschienen in: M. Sturm/G.C.Tholen/R.Zendron (Hg.), Phantasma und Phantome. Gestalten des Unheimlichen in Kunst und Psychoanalyse [Ausstellungskatalog ‚Kubin-Projekt‘], Linz 1995, S. 249-260.)

Menschen verwenden Maschinen. Maschinen verwenden Menschen. Der Sinn beider Aussagen ist keineswegs deckungsgleich, vielmehr verweist der Gebrauch des selben Wortes auf ein pragmatisches und zugleich bedrohliches Verhältnis. Wie aber ist diese rätselhafte Doppelnatur des Maschinellen zu unterscheiden?

Gemeinhin wird die Geschichte der Technik als die des instrumenteilen Fortschritts zum Wohl der Menschheit geschrieben. Keine Katastrophen, Unfälle oder Kriege scheinen die offiziöse Unschuld der technischen Mittel beflecken zu können. Doch spätestens seit Virilios dromoskopischem Blick auf die Geschichte der technischen Intelligenz als eine des Krieges ist diese Version von Technikgeschichte ihrer Unwahrheit überführt worden. Wir wissen nun um den logistischen Kern der technischen Innovationsschübe. Und daß die Unterhaltungselektronik - mit bisweilen kalkulierter Verzögerung - Abfallprodukt militärischer Erfindungen ist, genauer: "Mißbrauch von Heeresgerät" (F. Kittler), zeigt nach der Entbindung des Computers aus seiner kryptographischen und wohl auch somit kriegsentscheidenden Vergangenheit im zweiten Weltkrieg (2) nunmehr ein weiteres Mal die konsumentenfreundliche Umpolung des einst geheimen ARPA-NET des Pentagons zum weltoffenen INTERNET.(3)

Doch diese an und als Schocksequenzen schreibbare Geschichte ist nicht die des Users, der sich souverän wähnt in der Verwendung der Mittel und Medien, die seine Wahrnehmung noch dort steuern, wo er sich nach vortechnischen Idyllen sehnt. Die Kluft technischer Erfindungen und ihr militärisch- industrieller Komplex (in jedem Wortsinne) wird übergangen oder umgangen und nachträglich zumeist zur Evidenz einer

gleichsam natürlichen Evolution verklärt. Die Unterstellungen, der Mensch sei Herr oder, wo nicht, Sklave der Technik, ist ein langlebiges Axiom. Gestritten wird - spätestens seit dem Zeitalter der 'Grossen Industrie' (Marx) - über die Rollenverteilung, nicht aber über das Schema von Herr und Knecht, das unser anthropologisches Vertrauen und Mißtrauen gegenüber der Technik ausmacht. Doch die vermeintliche Sicherheit dieser Unterstellung begreift nicht die ortlose und bewegliche List des Technischen, die sich nicht beheimaten läßt. Jedes instrumentelle und anthropologische Verständnis der Technik führt in eine Sackgasse, die sich in der Bewunderung wie in der Verachtung der Technik wiederfindet. Die Crux hierbei ist folgende: Wenn man annimmt, daß das technische Mittel zum Selbstzweck sich verselbständigt habe, der Mensch mithin zum Werkzeug seiner Werkzeuge sich depriviere, dann kann die Technik nur als Dämon, als Doppelgänger seiner Selbständigkeit fungieren. Seit Descartes, Holbach, La Mettrie und den in der Barockzeit beliebten künstlichen Maschinenmenschen scheint die imaginäre Gleichsetzung von Mensch und Maschine endlos iterierbar zu sein: alles, was 'von selbst' zu laufen scheint, ob mechanisches Räderwerk oder organisches Leben, gehorcht der zwiespältigen Fiktion der Autonomie: Der Mensch, Vorbild reiner Selbstsetzung, ist der Widerpart der Maschine als dem Sinnbild des Zwangsläufigen. Doch im Automaten, dem Bild einer perfekten Autonomie, fällt beides untrennbar zusammen: was 'von selbst' geschieht, ist zugleich absoluter Zwang und absolute Freiheit.(4)

Die vermeintliche Wesensverwandtschaft zwischen Mensch und Maschine erweist sich als Analogieschluß, der sich mit stets neuen Argumenten ebenso bestätigen wie widerlegen läßt. Er dreht sich im Kreise deshalb, weil die jeweilige Ähnlichkeit bzw. Unähnlichkeit bereits als instrumentelles Vermögen einer imitativen Leistungsfähigkeit unterstellt wird.

Im Zeitalter der elektronischen Medien und des Computers als der universellen Maschine, die - ihrer binären Prinzipschaltung gemäß - alle vormaligen Maschinen und Medien zu emulieren erlaubt, kehrt das Dilemma der imaginären Assimilation von Mensch und Maschine wieder. So versprechen Marvin Minskys Künstliche Intelligenzen und Howard Rheingolds Virtuelle Realitäten (5) für die nahe Zukunft einen prothetischen Ersatz des Menschen, der dessen Körper, weil auf ihn nicht mehr angewiesen, nunmehr vollständig zu ersetzen beansprucht. Es ist dies die Vision eines

organlosen Körpers, der vorgibt, daß man ohne Körper denken kann.(6) Doch eben diese spektakuläre und spekulative Halluzination einer vom Menschen losgelösten Unsterblichkeit, die bei Minsky etwa als ewige Selbstbewahrung eines artifiziellen Bewußtseins imaginiert wird, wiederholt nur das eingangs erwähnte Schema des anthropologischen Narzißmus. Die List der Technik wird zurechtgestutzt auf körpereigene Funktionen. Die LeibEigenschaft dieses Bildes von Maschinen ist im doppelten Sinne des Wortes zu verstehen: Zum einen ist der perfekte, alles könnende Automat gleichsam der göttliche Doppelgänger und das Ideal-Bild eines autonomen Subjekts. Doch in eben dieser Vorstellung kaschiert der Mensch seine Angst vor der rätselhaften Unbestimmtheit und Zweckoffenheit des Technischen, welches dadurch den Anspruch einer absoluten und souveränen Verfügung über die dienenden Mittel widerlegt und eben wegen seiner gleichsam prostitutiven Nachgiebigkeit den Schein bestärkt, es beherrsche den Menschen.

Doch es gibt einen anderen Umgang mit dem organlosen Körper der Technik, deren Spiel- und Machträume ohne Vorbehalt erkundet und mit ungewissem Ausgang verändert werden können. Erst im Verzicht auf die immer schon vorentschiedene Prothese des anthropologischen Diskurses lassen sich die Mythen und Wünsche in der Verwendung der Maschinerie demontieren und umpolen. So zeigt die katastrophenfremde Maschinenkunst der letzten Jahre (7), daß gerade der gewollte Mißbrauch von Werkzeugen, Maschinen und Medien die Mechanismen des gewohnten Funktions- und Verwertungsgerüsts zutage treten lassen. Es geht also um die Kunst der Distanznahme, die den Blick öffnet für die restriktive Gewalt in der Ordnung der technischen Dinge wie für die Chance ihrer Verwendung als reine, zwecklose Mittel. Diese Potenz, oder besser: Potentialität, zeigt sich nur in minimalen Augenblicken des Übergangs zwischen Demontage und Neuzusammensetzung, zwischen Krieg und Spiel, Trieb und Getriebe.

Maschinen als Machinationen ernstzunehmen, heißt anerkennen, daß Wünsche weder Rivalen der Maschinen noch deren Anhängsel sind. Wenn es sich nämlich für die kritische Funktion der Kunst als nutzlos erwiesen hat, den Menschen als Herr der Technik, oder umgekehrt, als ihren Sklaven zu situieren, dann gilt es vielmehr, den Verzweigungen von Wünschen und Maschinerien nachzugehen. So lautet die zumindest

hierin noch aktualisierbare Maxime der Schizoanalyse (8): *Wunschmaschinen funktionieren nur als gestörte*. Dies ist eine Botschaft, die anders als die von McLuhan eigentlich keine ist: Sie ek-sistiert ortlos als nomadische Kriegslist, die sich in situationistischen Experimenten in Bewegung setzt. Ihr paradoxes Postulat erheischt zugleich eine technische Kompetenz, die den jeweiligen Stand der technischen Entwicklung auslotet, ihren Möglichkeitsraum antizipiert, aber auch die Mythen ihres kommerziellen Einsatzes kommentiert.

Just Merrit und die von ihm in Linz mitbegründete Künstlergruppe *Contained* (9) experimentieren auf diese Weise. Randständig und doch obsessiv besetzt *Contained* die immer schon technisch-medial geprägte Kluft zwischen Kunst und Alltag, die zu subvertieren das Minimalprogramm der Gruppe genannt werden darf. *Contained* konstruiert und dekonstruiert Werkzeuge und Maschinen beliebiger Art und Herkunft. Das Spektrum beginnt bei Stahl und hört bei aktuellster Software nicht auf. Ein besonderes Merkmal der bisherigen Projekte besteht in der überraschenden und unüblichen Kombination von Maschinen und Medien zu heterogenen Systemen, die ihre aufwendige und absurde Theatralität nicht verhehlen. So demonstriert zum Beispiel ein auf dem unmittelbar an den Schrottplatz der Stahlwerke angrenzenden Hof der *Contained*-Laboratorien aufgestellter, 6 x 4 Meter großer Fernsehbildschirm dank seiner Überdimensionalität den Fetischcharakter eines heißgeliebten Massenmediums. Aber nicht nur als phantasmatischer Rahmen zur Welt, der trutzig wie ein Bollwerk an Plastiken von Richard Serra erinnert, funktioniert die Installation. Vielmehr zeigt sich der Mythos der Maschinerie in seiner libidinösen Frag-Würdigkeit gerade dann, wenn zum Beispiel der rostige Stahlmonitor zur Filmleinwand verkleidet wird, auf der man in alten Wochenschauen die altbekannten Männerphantasien der Verschmelzung von Stahl und Mensch bestaunen kann.

Contained verwendet jedoch nicht nur Stahl- und Schrottteile. Einzelne Künstler der Gruppe öffnen das Gehäuse beinahe aller analogen und digitalen technischen Medien, marktgängiger wie vergessener. Sie programmieren die Hard- und Software um, buchstäblich wie metaphorisch. Sie beherrschen ihr jeweiliges 'Handwerk', fordern dessen Gestaltungsmöglichkeiten bis zu einem Punkt heraus, der ein Kippunkt ist, an dem dysfunktionale Gebrauchsweisen möglich werden: ein atopischer Ort, an dessen

Rändern maschinelle Obsessionen sich verkreuzen. Die Künstler von *Contained* mißtrauen dem reinen Mißtrauen gegenüber den technischen Medien: "In der Zukunft ist eine freie Kunst diejenige, die all die neuen Konditionierungstechniken beherrschen und ausnützen wird. Diejenigen, die der Maschine mißtrauen und die, die sie verherrlichen, zeigen dieselbe Unfähigkeit, sie zu benutzen ..." (10)

Die Grundfrage der De-Montagen, die Just Merrit zunächst alleine (und doch selten ohne 'assoziierte Produzenten') zwischen 1984 und 1989, und dann gemeinsam mit der Gruppe *Krüppelschlag* (11) (ab 1989) und schließlich seit 1992 mit *Contained* (12) stellt, ist diejenige nach dem Spielraum zwischen Mensch und Maschine. Es geht ihm um die seltene Chance der Abweichungen von jenen Normen und Verhaltensmechanismen, denen Mensch wie Maschine in ihrem bloßen Funktionieren gehorchen. Insbesondere eine Installation der Gruppe *Krüppelschlag* macht dieses - wenn man so will - methodische Prinzip der unvorhersehbaren Abweichung, in der Chaos und Ordnung ihre absolute Gegnerschaft verlieren, deutlich:

Unter dem vielsagenden und gleichwohl rätselhaften Titel "Radical Disruption of a Gyroscopic Device with Heterodyne Mutation" (1991) (13) präsentiert sich eine Kreiselmachine, die just diesen seltsamen Übergangs- bzw. Kippunkt von katastrophischer Gestaltauflösung und Gestaltbildung zu markieren sucht. Mit mehr oder weniger großer steuerbarer Geschwindigkeit wird ein eiförmiges Gebilde, in dem eine angeschnallte Versuchsperson in angstlustvoller Erwartung sitzt, in Bewegung versetzt. Ergänzt durch Sound- und Flammenwerfereffekte kristallisiert sich ein Feuerball, der transparent und doch opak ist. Das Experiment weicht von sich selber ab, findet aus dem Desaster heraus einen gleichsam schwebenden, momentanen und doch prekären Haltepunkt. Das Modell ist der Bewegung des Kreisels entlehnt, die sich Präzession nennt, ein Terminus, der in der Mechanik die ausweichende Bewegung der Rotationsachse eines Kreisels bei Krafteinwirkung bezeichnet.

Die Taumelbewegung, die in dem Gyroskop-Experiment auch den Blick des Zuschauers (von außen) und den Blick der Versuchsperson (von innen) Unentscheidbar werden läßt, ist die Metapher einer Simulation, die sich verabschiedet von der Idee realer Substanzen und territorialer Wesen, auf die zu referieren müßig scheint. Baudrillard, der bei diesem

Experiment Pate gestanden haben mag, nennt dieses Phänomen die Präzession der Simulation, die eine Hyperrealität generiert, d.h. ohne Ursprung aus dem Realen den Schein des Realen erzeugt. (14) In der Chaosforschung ist diese Bewegung als eine keineswegs nur symbolische, sondern präzise Eigenschaft des *Seltsamen Attraktors* bekannt geworden: aus diskontinuierlichen, nicht-linearen Prozessen wird - unvorhersehbar - ein kontinuierlicher Prozess.

Der Übergangspunkt 'selbst' verdankt sich einer Zeit, die *springt*, d.h. in keiner linearen oder zyklischen Zeitvorstellung zu verorten ist. (15) Der Taumel ist vielleicht auch die tragische und tragikomische Metapher für die Maschinenkämpfe (1992) die, ferngesteuert wie die vergleichbaren Aktionen der amerikanischen *Survival Research Laboratorien* (16), die Logistik der medialen Vernetzung unserer paranoiden Aggressionen und austauschbaren Sehnsüchte verkörpern, ohne daß wir davon wissen müssen. Verlorene Sehnsüchte und Symptome ihrer Verdrängung zu re-inszenieren, ist ein Markenzeichen von *Contained*. Die heutige Erlebnis- und Designstadt Linz ist für die Künstler selbst Beleg für den Phantomcharakter einer urbanen Maschinerie, die von ihrer einstigen nicht minder prägenden industriellen Gestalt wenig wissen will: Linz sollte einst - so die von Hitler persönlich favorisierten Pläne - als Kultur- und Stahlstadt zugleich den Ruhm des Reichs darstellen - mit Prachtstraßen und gigantischer Stahlindustrie. Beides zusammen, zu einer megalomanen Halluzination verschmolzen, sollte die Heimat des 'Volkes' beschwören. Gebaut wurden die HermannGöring-Werke in der Tat bereits 1938, eine nicht unwesentliche Stahl- und Waffenschmiede der NS-Industrie. In diesem Jahr (1995) feiern die Stahlwerke nicht ihren 57. sondern - unter dem Namen Voest Alpine AG - ihren weniger geschichtsträchtigen 50. Geburtstag. (17)

Die Datierung ist gleichsam benutzer- und besucherfreundlicher. Vergessen bzw. übergangen wird nicht nur dieses traumatische Datum (18) sondern ebenso die stahlgeschützten Bunker der nationalsozialistischen Ära, wenn man sie für Kunstausstellungen nur kunstgewerblich verschönert. Also holte *Contained* die ursprüngliche Funktion der Bunker und ihrer Mentalität wieder hervor, indem die Künstler deren einstige Kälte, die z.B. im Steirischen Herbst 1993 mit Gemütlichkeit - dem "Charme einer Tropfsteinhöhle" (Just Merrit) - maskiert werden sollte,

wiederherstellen: "Shelter" hieß die Installation von 1993, die Besucher an die unheimliche Vertrautheit von Bunkern erinnerte. (19)

Nicht allein Stahl und Bunker, sondern auch die immateriellen Netzwerke der TuringGalaxis (20), insbesondere das weltweite und (noch) weltoffene Internet, sind das Artikulationsfeld maschineller Verknüpfungen, die zu verwenden eine mediale Provokation für *Contained* darstellt. Was in diesem anonymen und öffentlich sich noch ausweitenden Spinnennetz der elektronischen Datenkommunikation einschließlich der sich beschleunigenden Implementation von Ton- und Bildverarbeitung sich zu vermehren und zu wuchern beginnt, sind nicht nur Informationen, sondern körper- bzw. organlose Sehnsüchte, die mit dem beinahe heimeligen Begriff der Interaktion kaum zu fassen sind. Absehbar sind die strategischen und kommerziellen Konturen des Netzes, unabsehbar hingegen die Schachzüge der punktuellen Sub-Versionen, die von newsgroups über virtuelle Städte bis zu partialen und punktuellen Öffentlichkeiten sich ausdehnen.

So wie wir Benzin tanken, 'zapfen wir Informationen ab', zunehmend, meistens jedoch als passive, hilflose Konsumenten. Der Markt der Telematik wird bald so universell sein wie die Turing-Maschine selbst, d.h. nicht nur Diskussionsforen, sondern Zeitschriften, Museen, elektronische Banken und Bibliotheken werden die Gutenberg-Galaxis wenn nicht auflösen, so doch als kulturprägende Instanz an den gesellschaftlichen Rand drängen. Eben deshalb ist auszumessen, welche sozio-politischen Räume sich kristallisieren in einem unbestimmten Feld, in dem die technischen Medien die Fragen der Kunst und der Politik verschieben werden. Wie und was die elektronischen Datennetze freilich passieren lassen, ist so ungewiß wie die implosionsgefährdete Nähe von Datenflut und Wissenszuwachs, von Rauschen und Signal. Doch der Abstand zum Rausch(en) des Konsums gelingt nur einer Distanznahme, die interveniert, indem sie die Fäden des World Wide Web aufnimmt und parasitär bewohnt. Die neueste Installation von *Contained*, die programmgemäß dieser Entwicklung bei-wohnt, nennt sich sinniger Weise "Truckstop". (21)

Das Stahlwerk ist laut und übersichtlich, das Ge-triebe der weltweiten Internet-Kommunikation leise und diffus. Läßt sich ausmachen, welche Wünsche und Sehnsüchte

auf den Monitoren ausgetauscht, formiert und deformiert werden? Auf den Bildschirmen werden gewiß neue Wunschbilder im Weltmaßstab generiert. Die alten, d.h. analogen von Film und Fernsehen, werden auflösbar. Nicht nur technisch. Doch auch die erwartbaren Stereotypen im digitalen Imaging werden so zahlreich sein wie die Empfänger, die sie genießen. Und wenn der Kreislauf von Senden und Empfangen nunmehr zu einer redundanten Endlosschleife digitalelektronischer Information, die auch Datenmüll genannt werden kann, erstarren kann was wird dann die Einbildungskraft uns zeigen? Just Merrit und *Contained* sind auf der Suche. Man wird sehen.

Fussnoten:

1 Friedrich Kittler: Bennis Gedichte - "Schlager von Klasse", in: ders.: *Draculas Vermächtnis*. Technische Schriften, Berlin 1993, S. 120-121.

2 vgl. hierzu exemplarisch: Friedrich Kittler: *Die künstliche Intelligenz des Weltkriegs: Alan Turing, sowie Wolfgang Hagen, Die verlorene Schrift, Skizzen zu einer Theorie der Computer*, beide in: F. Kittler / C.C. Tholen (Hg.): *Arsenale der Seele*, München 1989, S. 187-202 bzw. S. 211-230. Zum mathematik- und technikhistorischen Hintergrund der kryptographischen Genealogie der Turing-Maschinen ist grundlegend die Lektüre von: Andrew Hodges, *Alan Turing: Enigma*, Berlin 1989.

3 vgl. Wolfgang Coy: *Aus der Vorgeschichte des Mediums Computer*, in: N. Bolz / E. Kittler / G.C. Tholen (Hg.): *Computer als Medium*, München 1994, S. 19-38.

4 vgl. hierzu: Hans Dieter Bahr: *Über den Umgang mit Maschinen*, Tübingen 1983.

5 vgl. u.a.: Marvin Minsky: *Mentopolis*, Stuttgart 1990; Howard Rheingold: *Virtuelle Welten. Reisen im Cyberspace*, Reinbek 1992; William Gibson: *Neuromancer*, München 1987, sowie in einem aktuellen Gesamtüberblick zur Turing-Welt: Volker Grassmuck: *Computergalaxien. Eine Reise durchs digitale Universum* in: *Lettre International* Heft 28, Berlin, Juni 1995.

6 Jean-Francois Lyotard: *Kann man ohne Körper denken?*, in: ders., *Das Inhumane. Plaudereien über die Zeit*, Wien 1989.

7 Hervorheben möchte ich die Arbeiten von Jim Whiting und den Survival Research Laboratories (SRL - Mark Pauline u.a.). Während SRL seit Anfang der 90er Jahre die monströsen High-Tech-Waffen des Pentagons als "reinen Krieg" (RVirilio) der Medien vorführen, d.h. ihre wechselseitige Vernichtung, für die sie ja auch programmiert wurden, re-inszenieren, sind die "unnatürlichen Körper" Jim Whitings dem menschlichen Schmerz nachempfunden, antropomorphe Maschinen mithin, die die Vergeblichkeit und Hilflosigkeit unserer Verhaltensmechanismen und Zwänge nachahmen. Just Merrit und *Contained* knüpfen hier an, wenngleich ihre Experimente eher den spielerischen Mißbrauch des phantasmatischen Umgangs mit Maschinen akzentuieren. Vgl. zu Jim

Whiting z.B. Jürg Laederach: Ein Hemd fährt einsam durch die Hölle. Jim Whitings "Unnatural Bodies", in: K.Gerbel (Hg.), "Out of Control", Ars Electronica 1991, Linz 1991, S.73-80, zu den Arbeiten von Survival Research Laboratories u.a. das Interview von Dana Bordan und Rudolf Stoert mit Mark Pauline, in: Kunstforum International, Bd. 116,1991, S. 230-249.

8 Gilles Deleuze / Felix Guattari: Anti-Ödipus. Kapitalismus und Schizophrenie 1, Frankfurt am Main 1974 (Paris 1972).

9 "Contained wurde im Frühjahr 1992 gegründet. Als Hauptziel formuliert die Gruppe die Errichtung einer mobilen Kunstproduktionseinheit, die sich mit sozialen und kulturellen Transformationen des jeweiligen Standortes durch künstlerische Mittel auseinandersetzt. Die erste Station von Contained bildet das Areal der Voest Alpine Stahl in Linz. Der Standort selbst, eingebettet zwischen Werkssicherungsgebäude und Schrottplatz des LD Werkes fordert die ursprünglichen Aufgaben und Ziele: Überwindung der Berührungängste zwischen Arbeitern und Künstlern." (Auszug aus: Contained. Agit Prop-Zeitung 1995). Contained ist eine Gruppe von Künstlern und Mitarbeitern, die eben diese Unterscheidung selbst problematisieren. Mehr noch: Gäste ihrer selbst auf Zeit laden sie andere Gäste, die ihre jeweilige Kunst vor Ort praktizieren und modifizieren, manchmal auch die Arbeiten von Contained selbst zum Thema machen. Zur Zeit arbeiten bei Contained neben Just Merrit u.a. Tina Auer (Abgängerin Holzfachschule Hallstatt, Skulptur), Tim Boykett (Australier, studiert Mathematik in Linz, Spezialgebiet: selbststeuernde Roboter), Andreas Feichtner (gelernter Chemiker und Informatiker aus Linz, Spezialgebiet: Medienanwendung in Computersystemen), Rudolf Heidebrecht (Schweißer, baute u.a. für Jeff Koons Puppe), Manuel Schilcher, (gelernter Künstler, Spezialgebiet: Konzepte in semiotisch-medialen Bereichen und in der Architektur), Christian Staudinger (Metallfachschule, Kunsthochschulstudent), Tom Teibler (Telekommunikationstechniker, Spezialgebiet: Microcontroller, Schaltkreise, Steuerungen), Alex Zuljevic (Schlosser, baute auf dem Contained Gelände die Rakete, den Bunker und den Turm).

10 und 11 ,Vorwärts. Contained Propaganda Werkszeitung' (3. Jahrgang) Linz, Januar 1995.

12 Gegründet 1989 als experimentelles Labor zur Erforschung der Beziehung von menschlichem und maschinellen Verhalten im öffentlichen Raum.

13 Die Gruppe Krüppelschlag installierte die Kreiselmaschine (deutscher Titel: Tortur eines schweren, symmetrischen Kreisels mit überlagerter Mutation) für die Ars Electronica 1991. Aufgrund der großen Resonanz bei in- und ausländischen Besuchern wurde die Installation auch in San Francisco und Los Angeles (1993) realisiert.

14 vgl. Jean Baudrillard: Agonie des Realen, Berlin 1978 (Kap. 'Die Präzession der Simulakra', S. 7-70).

15 vgl. hierzu exemplarisch: Friedrich Cramer / Wolfgang Kaempfer: Der Zeitbaum. Grundlegung einer allgemeinen Zeittheorie, Frankfurt am Main 1991.

16 Aus postindustriellem Müll montiert SRL Killer-Automaten, deren jeweilige Gestalten aus einer Mischung aus urzeitlichen Ungeheuern und moderner High-Tech-Monströsität bestehen - bis sie sich wechselseitig mit nicht selten ohrenbetäubendem Lärm vernichten.

17 Zur Geschichte der VOEST Alpine Stahl AG. bzw. Hermann Göring-Werke u.a. Helmut Lackner / Gerhard A. Stadler: Fabriken in der Stadt. Eine Industriegeschichte der Stadt Linz, Linz 1990, S.216-240, sowie 'Geschichte-Club VOEST' (Hg.), Geschichte der VOEST, Linz 1991. Eine historische Reflexion jedoch über Sprache und Mythos der nationalsozialistischen Göring-Werke, in der Stahl, Waffen und Heimat zu einer molaren Wunschmaschine (G. Deleuze) verschmelzen, fehlt in den üblichen Geschichtsbüchern. Psychohistorie und Militärgeschichte der Technologie bleiben Stiefkind in der Geschichtsschreibung. Man muß selber in die Archive gehen und findet (z.B. in einem Container von Contained) Beredsames (weil Verschwiegenes) zum 'Volkstum': "Die Waffenschmiede. Und vielleicht die am meisten durchgeprägte Maschine, in der Wirklichkeit unentrinnbar und hart wie nie steckt, ist die Waffe. Denn der Nutzen, den sie bringt, wird auf dem Weg über die Zerstörung erreicht. Auch wer den Krieg in allen seinen Folgerungen bejaht, wird zuweilen erschrocken fragen, wie es möglich sei, daß der Mensch so viel Feinsinn, Erfindungsgabe und Kunst auf die Waffe verwendet! Und als Josef Arens, nachdem er sich den Formenschatz der sichtbaren Welt angeeignet hatte, nun daran ging, auf einen Auftrag des Hauses Krupp hin das Reich der Waffen zu malen, die Geschütze dieser Waffenschmiede, da erschloß sich ihm die Wirklichkeit unserer Zeit in ihrer ganzen ausgeweglosen Härte, da malte er, wovon die Menschen seiner Landschaft leben; es ist wiederum die Dämonie, die Dürer erschaut hatte, als er seine Feldschlange ins Eisen ritzte, in unserer Zeit. Um die Schönheit der Waffen zu fühlen, ist freilich ein elementares Schauen und Erleben vorauszusetzen ... ein Wille, sich vor den dämonischen Gewalten nicht zu verschließen, die diese Instrumente erdacht und gebaut haben und die sie nun einstellen und arbeiten lassen. Diese Dämonien stecken nicht so sehr in den Stoffen, aus denen die Waffen gebaut werden, dem Stahl und anderen Metallen, den Materialien, mit denen sie betrieben werden, Spreng- und Treibstoffen jeder Art nein - sie stecken im Gehirn des Menschen, der diese Maschinen ersann und ersinnen mußte, weil er den einmal beschrittenen Weg des Abendlandes und der weißen Rasse nicht verleugnen noch verlassen kann." (Josef Arens: Männer und Waffen des Deutschen Heeres. Vierzig Steinzeichnungen in Kupfertiefdruck und ein Titelbild in Vierfarbendruck, mit einem Geleitwort von Generalfeldmarschall List und einer Einführung von Otto Brües, Berlin 1941 (G.Grote'sche Verlagsbuchhandlung), S. 21.

18 Das andere gern vergessene Datum sind die Planungen des Führer-Museums in Linz und der systematische Kunstdiebstahl der Nazis, die mit der Beschlagnahmung jüdischer Privatsammlungen begann: "Ein großer Teil des geraubten Kunstguts war für dieses Museum bestimmt und bis zur Befreiung durch die Alliierten in einem Salzbergwerk in Altaussee eingelagert (u.a. mehr als 6000 Gemälde allein an diesem Ort). Der Verbleib eines großen Teils dieser und anderer vergleichbarer Sammlungen ist ungeklärt: ein 'Body Missing' (Sigrid Schade, Text zur Installation Body Missing von Vera Frenkel (Linz 1994), in: S. Schade (Hg.) Andere Körper. Katalog der Ausstellung im Offenen Kulturhaus Linz, 1994, S. 60.

19 Der Besucher 'fährt', nach dem Öffnen der gassicheren Stahltür des Betonbunkers, auf einem ausgeleuchteten Stahlblechstuhl ca. 10 Meter in den Bunker hinein. Während der

Fahrt gibt eine an der Decke sich erglühende Buchstabenfolge
G-EM-U-T-L-I-C-H-K-E-I-T Wärme und Licht. Je näher er zum Bunkerende kommt,
desto heißer wird der Stuhl. Am Ende der Reise trifft der Besucher 10 Sekunden lang - in
einem Monitor - auf sein ungemütliches Selbst.

20 vgl. Volker Grassmuck, Computergalaxien (vgl. Fußnote 5).

21 ‚CONTAINED DIESEL NET - Truckstop am Internet‘: Zum technischen Aufbau:
An der Kunsthochschule Linz gibt es einen Lynx Server online, der im Verbund eines
Computernetzes steht, welches ebenfalls von Contained installiert wurde. Hier ist auch
das World Wide Web Hypermedia-Konvolut von Contained gespeichert. Der Server ist
über Modem und Telephonleitung mit dem Lynx Server Contained auf dem
Schrottplatz West (Blauer Container mit dem Namen NIL) verbunden. Von hier aus gibt
es einerseits ein zentrales Netzwerk mit drei PC-Rechnern und eine Verbindung zur
Überwachungskamera am Turm und an der Zapfsäule. Die analogen Bilder der
Turmkamera werden, mittels Video Crabber Karte, in digitale Informationen transfor-
miert. In der Zapfsäule sitzt ein PC mit Lynx Terminal- Oberfläche. Am Bildschirm ist
eine übliche Netscape-Maske zu sehen, im Zapflhahn eine 3D-Maus installiert, welche
über Ultraschall und Infrarot frei beweglich - den Maus-Cursor am Bildschirm steuert.
Der Apparat ist frei zugänglich und schaltet sich über Abnehmen des Zapflhahns ein.
Über die daran angeschlossene Red Box, ein Gegensprechkasten der Eisenbahn, lassen
sich digitale Soundfiles abrufen, welche von Internetteilnehmern geschickt werden, bzw.
ist es möglich, Töne zu produzieren, welche über die Soundkarte im NIL digitalisiert und
in einer speziellen Hypertextseite dann über Internet abrufbar sind. Über den Online
Server der Kunsthochschule ist es nicht nur möglich, Live-Bilder von Contained zu
erhalten, sondern auch die anderen Internetapplikationen wie WWW, Gopher usw. sind
jederzeit nutzbar. Zum Beispiel kann man ohne umständliches Downloaden in Echtzeit
am eigenen Computer soundfiles vom Server erhalten (Real Time Audio).
Darüberhinaus ist es bald möglich, einzelne Apparate auf dem Contained-Gelände zu
bewegen - über Mikrokontroller. Per Überwachungskamera lassen sich die Bewegungen
nachvollziehen. Es gibt mehrere Kontakte / Links zu u.a. Stahlbat in den Niederlanden,
zu Glowing Pickle Berlin, sowie zu Media-Lab-Projekten im Grenzbereich der
Wahrnehmung / Data Gloves Virtual Reality Displays. (komprimierte Fassung einer
e-mail von Manuel Schilcher an G.C. Tholen vom 8.5.1995,
<http://wintermute.allg.khslinz.ac.at/contained>).