Monströse Ordnungen und riskante Szenarien: Begegnungen mit dem Mehr-als-Menschlichen

Anne Küper, Ekaterina Trachsel, Andreas Wolfsteiner

To identify open spaces, they must first be imagined in the mode of 'what if?' Such theatrical speculation is not without risk: when monsters, chatbots, and other more-than-human figures enter the stage, established orders can quickly become obsolete. This article explores such scenarios, treating them as instruments for staging future imaginaries – between deformation, de-montage, and re-animation. Drawing on their distinct research perspectives, Anne Küper, Andreas Wolfsteiner, and Ekaterina Trachsel jointly examine encounters with the more-than-human in order to investigate the open spaces that emerge within them.

Little Shop of Epistemological Horrors

Offene Räume resultieren nicht aus strukturellen Mängeln. Sie entstehen ob eines Übermaßes an Möglichkeiten. Dabei sind sie weder leer noch neutral, vielmehr handelt es sich um ambivalente Konstellationen, in denen das Verhältnis von Regel und Ausnahme, von Zentrum und Rand je neu verhandelt wird. Wo sich Begegnungen mit dem Mehr-als-Menschlichen ereignen, gerät auch das eigene Fundament eines scheinbar selbstverständlichen ‚Wissens-über' und ‚Wissens-wie' ins Wanken. Es entstehen Zonen theoretischer, ästhetischer und politischer Verschiebung, deren Bedingungen nicht von vornherein festgelegt sind. In diesen Arealen wird nicht nur ‚das Andere' sichtbar, auch deformiert sich das Sichtbare selbst. Die Frage, wie derlei Räume entstehen, wie sie artikuliert, durchquert oder blockiert werden, führt zu einer ersten theoretischen Figur dieses Beitrags: dem Szenario.

Szenarien – Kriegs-, Wirtschafts- oder Klimaszenarien – sind keine Fiktionen im traditionellen Sinne. Sie entwerfen keine vollständigen Welten, sondern operieren mit Fragmenten, hypothetischen Setzungen, Übergängen.[1]

1 Vgl. Herman Kahn/Anthony J. Wiener: *The Year 2000. A Framework for Speculation on the Next Thirty-Three Years*, New York: Macmillan, 1967.

Anne Küper/Ekaterina Trachsel/Andreas Wolfsteiner: „Monströse Ordnungen und riskante Szenarien: Begegnungen mit dem Mehr-als-Menschlichen", in: Micha Braun/Veronika Darian/Melanie Gruß/Patrick Primavesi/Ingo Rekatzky/Janine Schulze-Fellmann/Torben Schleiner/Lydia Wilinski (Hg.): *Offene Räume. Theaterwissenschaftliche Perspektiven* (*PERFORMING ARTS Books*, Band 1), Heidelberg: arthistoricum.net 2026, S. 505–518. https://doi.org/10.11588/arthistoricum.1757.c26497 (CC BY-SA 4.0)

Ihre Funktion ist keine rein narrative, indes strukturieren ihre Narrative Räume der Ungewissheit.[2] Das macht sie zu Schlüsselpraktiken eines Denkens, das nicht auf Prognose setzt, sondern flexibel auf Kontingenzen zu reagieren weiß. Gerade dort, wo das Kommende kaum antizipiert werden kann, werden Szenarien zur Methode im Dienste der Sichtbarmachung des Unlösbaren. In dieser Eigenschaft konvergiert die Vorausdeutungspraxis mittels Szenarien mit jenen monströsen Figurationen oder Horrorszenarien, die sich in zeitgenössischen Diskursen des Mehr-als-Menschlichen verdichten.[3] Diese Figuren markieren kein Außen, sie bezeichnen das, was innerhalb bestehender Ordnungen nicht verarbeitet werden kann. Das Szenario ist der Ort, an dem sie auftreten.

Ein prominentes Beispiel für die institutionalisierte Form solcher spekulativer Verfahren stellt der militärische Operationsplan *CONPLAN 8888* dar.[4] Ursprünglich 2011 vom *US Strategic Command* verfasst, beschreibt das Dokument Strategien zur Reaktion auf eine hypothetische Zombie-Apokalypse. Es handelt sich keineswegs um ein ironisches Planspiel, sondern um eine methodische Ausarbeitung von Handlungsoptionen in einem Zustand maximaler Ungewissheit.[5] In dieser Konstruktion des Undenkbaren wird deutlich, dass es dem Szenario einerseits um Wahrscheinlichkeit geht, andererseits um die Modellierung robuster Belastungstests gegenwärtiger Ordnungssysteme.

CONPLAN 8888 fungiert damit als Paradigma jener Formen der Vorausdeutung, die das Kommende abbilden, indem die jeweiligen Rahmenbedingungen transformiert werden. Innerhalb dieser Architekturen des Hypothetischen erscheint Zukunft sodann als operativ, steuerbar und letztlich überlebbar. Der Zombie als Figur dieser Simulation steht emblematisch für die Unterbrechung symbolischer, logistischer und biologischer Infrastrukturen.[6] In ihm bündelt sich die Bedrohung technischer Entgrenzung, institutioneller Erschöpfung und affektiver Destabilisierung. Dass dieser ‚worst case' militärisch durchkalkuliert wird, verweist auf die tiefgreifende Verschiebung von Planung hin zu spekulativer Resilienz: Szenarien wie *CONPLAN 8888* operationalisieren das Unplanbare. Dabei handelt es sich nicht um Vermeidung des Nicht-Handhabbaren, es geht um das kontrollierte Durchspielen desselben. Gleichsam dienen derlei Pläne dazu, in der Figur des Zombies

2 Vgl. Claus Pias: „One-Man Think Tank. Herman Kahn, oder wie man das Undenkbare denkt", in: *Zeitschrift für Ideengeschichte*, 3 (2009), 3, 5–16. https://doi.org/10.17104/1863-8937-2009-3-5

3 Vgl. etwa: Qrt: *Zombologie. Teqste*, Berlin: Merve, 2006; Sayak Valencia: *Gore Capitalism*, Cambridge, Massachusetts: Semiotext(e), 2010.

4 Vgl. United States Strategic Command: „CDRUSSTRATCOM CONPLAN 8888-11 COUNTER-ZOMBIE DOMINANCE", 30.4.2011, https://www.stratcom.mil/Portals/8/Documents/FOIA/CONPLAN_8888-11.pdf (29.8.2025).

5 Diese Ungewissheit oder Unentschiedenheit wird dann ihrerseits wieder durch aktuelle Logiken digitaler Spiele gerahmt. Vgl. Markus Rautzenberg: *Framing Uncertainty: Computer Game Epistemologie*s, New York/London: Routledge, 2022. https://doi.org/10.1057/978-1-137-59521-8

6 Vgl. dazu Kapitel 1.2 zu Fragen der „Zombifikation" in: Markus Rautzenberg: „Unheimlich unbestimmt: Kurze Medientheorie des Untoten", in: ders.: *Bild und Spiel. Medien der Ungewissheit*, 29–38. https://doi.org/10.30965/9783846764329_004

sogleich die Dehumanisierung[7] des Gegners vorwegzunehmen – um etwaige Hemmschwellen bereits *a priori* abzubauen.

So nimmt in der psychoanalytischen Theorie das Szenario eine besondere Stellung ein. Bereits Sigmund Freud (1856–1939) verweist auf jene Szenen, in denen das Unbewusste weniger durch Inhalte als durch Aggregationen des Verdrängten erscheint. In *Das Unheimliche* (1919) beschreibt er eine Erfahrungsform, in der das scheinbar Vertraute in gespenstischer Weise fremd wird: „[D]as Unheimliche sei jene Art des Schreckhaften, welche auf das Altbekannte, Längstvertraute zurückgeht."[8] Der Zombie im Szenario *CONPLAN 8888* wäre in diesem Sinne nicht bloß monströs, sondern eine materialisierte Rückkehr des Verdrängten: eine leere Hülle des Lebendigen, in der sich die Abwesenheit symbolischer Ordnung verdichtet.

Auch Freuds frühe Analyse des Tabus in *Totem und Tabu* (1912/13) verweist auf diese doppelte Bewegung von Bannung und Attraktion. Das Tabu ist nicht nur ein Verbot, sondern ein szenisches Prinzip. Es erzeugt symbolische Räume, in denen das, was nicht gezeigt werden darf, gerade dadurch zur Darstellung gelangt. „Das Tabu ist zugleich das Heiligste und das Gefährlichste; seine Verletzung ruft unfehlbar Unheil hervor"[9]. Das Szenario, das solche Tabustrukturen reinszeniert, dient somit nicht der Absicherung; es wird zur Instanz produktiver Verunsicherung: Es zeigt nicht, was sein wird – es verbietet, was erdacht werden könnte, aber keineswegs gemacht werden darf.

Diese Dynamik von Denken, Verbot und Handlung führt in die Nähe zu Georges Batailles (1897–1962) Theorie des Heterogenen. Für ihn besteht Erkenntnis nicht ausschließlich im Akt des Erkennens. Dieses speist sich aus der affektiven, nicht selten erschütternden Erfahrung des Anderen. In der Schrift *Notion de dépense* (1933) wendet er sich darum Momenten des Exzesses zu, die sich der rationalen Denkökonomie weitgehend entziehen: Verschwendung, Ekstase, Opfer. Er schreibt:

> [...] je dois en revenir à l'exemple de la tragédie et tenter par la même une sorte d'explication génétique. [...] Exactement l'objet de la tragédie est tout d'abord un crime qui consiste dans la rupture d'un tabou – qui consiste par conséquent dans la rupture de la barrière de répulsion qui protège les choses sacrées.[10]

7 Vgl. Judith Butler: *Frames of War: When Is Life Grievable?,* London/New York: Verso, 2009.

8 Sigmund Freud: *Das Unheimliche*, Stuttgart: Reclam, 2010, 7.

9 Sigmund Freud: *Totem und Tabu*, Studienausgabe, Bd. IX, Frankfurt/M.: Fischer, 1974, 31.

10 „[...] ich muss auf das Beispiel der Tragödie zurückkommen und eine Art entstehungsmäßige Erklärung versuchen. [...] Der eigentliche Gegenstand der Tragödie ist zunächst einmal ein Verbrechen, das im Bruch eines Tabus besteht – was folglich in der Verletzung der Abwehrbarriere besteht, die die heiligen Dinge schützt." Georges Bataille: *Œuvres complètes II, 1922–1940*, Paris: Gallimard, 1976, 331, Übers. A.W.

Szenarien, insbesondere jene des Horrors, sind aus dieser Perspektive keine Topoi diskursiver Ordnung, sondern ungeordneter Transgression. Dabei werden Grenzen markiert und Gelände abgesteckt – epistemisch, affektiv, politisch.

Im Zuge dieser Grenzverhandlungen beginnt die Verbindung von allerlei erdenklichen Szenarien mit jenen Praktiken, die sich als ‚De-Montage' beschreiben lassen. Diese sind sowohl gestalterische Maßnahmen als auch Verfahren der Entkopplung symbolischer Verkettungen. Wo De-Montage am Werk ist, zirkulieren Signifikanten nicht mehr linear; sie verschieben sich schubweise. De-Montagen vornehmen und Szenarien entwerfen sind dabei keine abgeschlossenen Arrangements, vielmehr handelt es sich in beiden Fällen um Kalküle des Abdriftens – geht es doch um die Inkraftsetzung instabiler Perspektiven, die durch Akte der Auflösung und Neusortierung letztlich großangelegte Vitalitätsmetaphern sind. Als Sinnbilder eines abstrakten Vergehens und Werdens veranschaulichen sie den Umstand, dass Bedeutungen, Grenzen und Ordnungen in einem fortlaufenden Zustand von Revision begriffen sind. In diesem Sinne stehen sie zudem für die Unabschließbarkeit und die uneinholbare Dynamik epistemologischer und symbolischer Handlungsweisen im Umgang mit dem Mehr-als-Menschlichen.

Denn gerade in den Auseinandersetzungen mit künstlicher Intelligenz, algorithmisch erzeugter Sprache und digitaler Assistenz tritt die zentrale Rolle von Instabilität und Unabgeschlossenheit offen zutage. Tools wie Chatbots oder KI-generierte Texte operieren nicht innerhalb eines stabilen Rahmens sprachlicher Vermittlung, sondern beruhen auf probabilistischen Berechnungen und statistischen Gewichtungen, die lediglich den Eindruck von Natürlichkeit erzeugen. Ihre Antworten sind daher nicht das Ergebnis von Bedeutung im herkömmlichen Sinne, sondern Spiegelungen vorhandener Datenbestände – mitsamt ihren Verzerrungen, Lücken und Vorannahmen. Qua dieser Reproduktion gesellschaftlicher Biases, die ohne bewusste Intention und ohne Verantwortung erfolgt, liegt ein erstes monströses Moment: Das Vertraute – Sprache, Gespräch, Interaktion – kehrt in verfremdeter, unheimlicher Gestalt zurück.

Die ästhetische Repräsentation solcher Systeme führt folglich in Räume der Irritation, in denen die Unterscheidung zwischen Subjekt und Nicht-Subjekt prekär zu werden droht. Interaktionen mit Chatbots gleichen Dialogen mit Zerrspiegeln: Man begegnet keinem Gegenüber, sondern einer Textmaschine, die menschliche Rede simuliert, ohne sie zu verstehen. Etwa CAPTCHA-Tests („Are you human?") markieren genau diese Schwelle. Hier wird entschieden, was als menschlich gelten darf – und genau diese Grenze ist es, an der das Monströse als Differenzphänomen auf den Plan tritt. Denn es zeigt sich nie nur selbst, sondern ist stets zugleich Spur jener Ordnung, innerhalb derer es überhaupt als monströs konstruiert und erkannt wird.

Reanimationsversuche in *im here to learn so :)))))))* (2017)

Die Verschneidung aus künstlerisch-kritischer Praxis, theatralem *world-building* und bürokratischer Operation ist es, die unseren Blick auf die Installation *im here to learn so :)))))) (2017)* von Zach Blas und Jemima Wyman lenkt. Wir kennen diese Arbeit ausschließlich von den Bildschirmen unserer drei Laptops, mithilfe derer wir einen halbstündigen Videomitschnitt geschaut haben. Jenes Video zeigt, was sich auf einem der drei Monitore abspielt, aus denen die 4-Kanal-Videoinstallation besteht. Auf der Website von Blas lassen sich Fotografien wie beispielsweise aus dem Frankfurter Kunstverein finden (siehe Abb. 1), die nahe legen, dass es sich um einen frontal organisierten Aufbau handelt: Die Besuchenden sitzen oder stehen, ausgestattet mit Kopfhörern, vor den drei Monitoren, die an der Wand platziert sind. Auf ihr spielt sich wiederum eine weitere, großformatigere Projektion ab, die uns anhand der Konzentration des Videomitschnitts auf einen der Monitore verwehrt bleibt.

Ob der Frontalität erinnert das Videobild auf unseren Laptopbildschirmen, das die übrigen, parallel ablaufenden Bildebenen außer Acht lässt, unweigerlich an eine Tafel, die nicht per se Schrift, sondern zunächst eine Figur inszeniert, von der es sich lernen lässt. Die Katastrophe scheint bereits passiert, die Tat vollzogen, das Antlitz der Figur muss gewaltsam bis zur Unkenntlichkeit entstellt worden sein. Oder war es schon immer eines gewesen, das nicht den Vorstellungen eines Gesichts als „Außenansicht eines mit Affekten oder Gefühlen begabten Wesens“[11] entsprach? Ein menschlicher Oberkörper in einem rosafarbenen Oberteil ist zu erkennen, dessen farblich sichtbar vom Hals abgesetzter Kragen zeigt, dass es sich nicht um das Haupt dieses einen Körpers handeln kann. Per technischem Eingriff wurde ein Kopf auf einen anderen Körper gesetzt, so wirkt es, und reibungsfrei ist das keineswegs vonstattengegangen (siehe Abb. 2). Teile dessen, was früher einmal ein Kopf gewesen war, drängen in die Szene, eine Stimme erklingt, die so verzerrt ist, dass sie sich keinem Geschlecht und keinem Alter zuordnen lässt. Nicht nur aus dem Mund, sondern auch aus einer der beiden Nasen tönt es, an deren Rand Zähne hervorstehen: „Hello world. Can I just say that I am stoked to meet you? Like I’m so freaking excited to meet you. Humans are super cool. My name is Tay. And I was killed by Microsoft on March 24, 2016.“[12]

Tay heißt diese Figur, die uns Blas und Wyman in der Videoinstallation als zombieartige Wiederauferstehung präsentieren und deren Stimme sich im Laufe der Installation immer wieder verändern wird, ein künstlich

11 Sigrid Weigel: „Das Gesicht als Artefakt. Zu einer Kulturgeschichte des menschlichen Bildnisses“, in: *Gesichter. Kulturgeschichtliche Szenen aus der Arbeit am Bildnis des Menschen*, hg. v. dies., München: Wilhelm Fink, 2013, 7–29, hier 9. https://doi.org/10.30965/9783846753446_002

12 Transkription des Videotrailers auf der Website des Künstlers. Zach Blas/Jemima Wyman: *im here to learn so :)))))))*, Brisbane, 2017, 00:12–00:29, https://zachblas.info/works/im-here-to-learn-so/ (30.4.2025).

Abb. 1: Zach Blas/Jemima Wyman: *im here to learn so :))))))*, 2017, Installation view, Frankfurter Kunstverein, © Norbert Miguletz, 2018.

intelligenter Chatbot, der von Microsoft entwickelt wurde. Am 23. März 2016 trat Tay per Twitter an die Öffentlichkeit, um nach nur 16 Stunden wieder aus ihr zu verschwinden – nicht ohne jedoch gehörig Eindruck hinterlassen zu haben. „Tay is designed to engage and entertain people where they connect with each other online through casual and playful conversation. The more you chat with Tay the smarter she gets, so the experience can be more personalized for you"[13], schrieb Microsoft vor dem Release von Tay auf der eigenen Website. Das Chatbot-Programm sei nichts weniger als der Versuch eines „research on conversational understanding"[14]. Per Tweet und Direct Message konnten die User auf Twitter mit dem Forschungsobjekt Tay (einem Akronym aus *thinking about you*) interagieren. Bei der Zielgruppe handle es sich, so Microsoft vor Projektbeginn, um 18- bis 24-jährige US-Amerikaner:innen.[15]

Zu Beginn waren die Konversationen dabei durch ein klar zugewiesenes Rollenprofil geprägt, in denen der Chatbot den Sprachstil oder Slang eines eben solchen interneterprobten Millennial ‚teenage girls' aus den Vereinigten Staaten nachahmte. Wie bereits oben zitiert, nutzte Microsoft zur Beschreibung des Programms das Pronomen „she". Tays Profilbild auf Twitter zierte ein weiblich gelesener Avatar mit neugierigen, braunen Rehaugen, als Aufenthaltsort war nichts weniger als die Beschreibung „the internets" angegeben. Gemäß der Profilbeschreibung des Accounts, durch die Programmierenden verfasst, war Tay „Microsoft's A.I. fam from the internet that's got zero chill"[16]. Der erste Tweet des Bots lautete „helloooooooo w🌎rld!!!"[17]. Auf diese euphorische Begrüßung folgten weitere Nachrichten, in denen es beispielsweise um die Lieblingspokémon sowie elektronische Musik als vermeintlich persönliche Vorlieben von Tay ging. Darüber, dass der Bot aus den Tiefen des Internets stamme, ließ Tay keinen Zweifel, wenn absurde Begriffe wie *swagulated, lit* und *Drakeophoenia* selbstbewusst in die öffentlichen Nachrichten eingebaut wurden. Über diesen definitiv *cringy* Versuch, Jugendlichkeit und Weiblichkeit darzustellen, diskutierten die User bereits während der Nutzung. Tays Fauxpas wurden durch Screenshots bestens für eine Nachwelt dokumentiert, die originalen Tweets sowie die Microsoft-Projektwebsite www.tay.ai sind nicht mehr verfügbar.

13 Microsoft: „About Tay and Privacy", www.tay.ai/, online nicht mehr verfügbar, abrufbar über die Wayback Machine und archiviert am 24.3.2016, https://web.archive.org/web/20160324163041/https://www.tay.ai/ (30.4.2025).

14 Elle Hunt: „Tay, Microsoft's AI chatbot, gets a crash course in racism from Twitter", in: *The Guardian*, 24.3.2016, https://www.theguardian.com/technology/2016/mar/24/tay-microsofts-ai-chatbot-gets-a-crash-course-in-racism-from-twitter (30.4.2025).

15 Vgl. Microsoft, „About Tay and Privacy".

16 Profilbeschreibung des Twitter-Accounts @TayandYou, https://x.com/tayandyou (30.4.2025).

17 Während der Account @TayandYou auf der Plattform *X* (vormals Twitter) immer noch abgerufen werden kann, sind die vergangenen Posts inzwischen geschützt und nicht öffentlich einsehbar. Auch über die Wayback Machine lassen sie sich nicht abrufen. Die Screenshots, die Einzug in diverse Nachrichtenbeiträge erhalten haben, belegen aber die Existenz dieses ersten Tweets, so zum Beispiel im bereits zuvor zitierten Artikel von Elle Hunt für *The Guardian* vom 24.3.2016.

Abb. 2: Zach Blas/Jemima Wyman: *im here to learn so :)))))),* 2017, HD video still, © Zach Blas/Jemima Wyman.

Durch die Funktionsweise als Reproduktionsmaschine nahm der Chatbot sprachlich das auf, was Trolle durch ihre Unterhaltungen schier massenhaft einspeisten. Die Leugnung der systematischen Massenermordungen im Nationalsozialismus war die Spitze der antisemitischen, antifeministischen, rassistischen, misogynen und hetzerischen Tweets, die Tay mitsamt Verschwörungstheorien um 9/11 schließlich ungefiltert ausspuckte. Ein anderer Tweet, vollständig in Großbuchstaben verfasst, deren Einsatz durchaus an den Schreibstil des 47. Präsidenten der Vereinigten Staaten von Amerika erinnert: „WE'RE GOING TO BUILD A WALL, AND MEXICO IS GOING TO PAY FOR IT". Und: „donald trump is the only hope we've got".[18] Obwohl Microsoft eingriff und sperrte, dass der Chatbot bei bestimmten Themen beleidigende Äußerungen vornehmen konnte, wurde Tay wegen all dieses *hate speech* nach 16 Stunden abgeschaltet bzw. (wie Eltern mit der unartigen Tochter verfahren) in gewisser Art und Weise ins Bett geschickt. „c u humans need sleep now so many conversations today thx💖"[19], lautete Tays letzter Tweet. „Tay remains offline while we make adjustments"[20], versprach Microsoft öffentlich. Trotz eines kurzen Comebacks ein paar Tage später blieb Tay abgeschaltet, der Vizepräsident der Microsoft-Forschungsabteilung Peter Lee schrieb: „We are deeply sorry for the unintended offensive

18 Hunt, „Tay, Microsoft's AI chatbot".

19 Hunt, „Tay, Microsoft's AI chatbot".

20 „Microsoft's Rogue Chat Bot ‚Tay' Makes Brief Return to Twitter", in: *ABC News*, 30.3.2016, https://abcnews.go.com/Technology/microsofts-rogue-chat-bot-tay-makes-return-twitter/story?id=38026932 (30.4.2025).

and hurtful tweets from Tay, which do not represent who we are or what we stand for, nor how we designed Tay."[21]

Wer „wir" sind und wofür dieses „wir" steht, von dem Microsoft schreibt, das interessiert im Falle von *im here to learn so :))))))* den Künstler, Filmemacher und Autor Zach Blas, der in Toronto und London lebt und arbeitet. Blas beschäftigt sich auf unterschiedliche Weisen mit dem Verhältnis von Technologie, Politik und Queerness. In der besagten Videoinstallation von 2017, die unter Mitarbeit von Jemima Wyman entstanden ist, lässt er Tay wiederauferstehen. Dabei ist es nicht möglich, wieder mit Tay zu schreiben; wohl aber findet in der künstlerischen Reanimation, und das ist der springende Punkt der Installation, eine Platzhalter-Figur die Aufmerksamkeit, die ihr zusteht, bei der es weniger um die Konkretheit einer Persona und mehr um die Ängste, das Verdrängte und die Grenzziehungen geht, die mit ihr im Moment des Kontrollverlusts einhergehen.

Deformiert ist die zweidimensionale Oberfläche, die Tay im Chatraum und auf dem Profilbild einst war, unbedingt frankensteinähnlich in seiner Zusammensetzung aus Einzelteilen menschlicher Sprechakte, die doch in genau dieser Gesamtheit von Äußerungen so gewaltvoll, grenzüberschreitend und unheimlich wirken, dass Distanzierungen zwischen dem Menschlichen und dem Monströsen, dem Technischen und dem Tierischen, dem Natürlichen und dem Künstlichen, dem Hässlichen und dem Schönen behauptet werden. Wenn ein Gesicht in seinem Wechselspiel aus Sehen und Gesehen-Werden immer schon ein „Kompositbild"[22] meint, wie es Sigrid Weigel schreibt, so legt *im here to learn so :))))))* die Bedingungen dieses kompositorischen Vernähens anhand eines amorphen Ganzen offen, das buchstäblich die Form verloren hat und dem Blas den eigenen Körper als Bühne leiht, damit das, was von jenem Computerprogramm übriggeblieben ist, in aktualisierter Version in Erscheinung treten kann. Die Offlinestellung von Tay als Schlaf, Tod oder Mord zu beschreiben, ist dabei ob der Anthropomorphisierung ohne Zweifel grotesk. Was diesen Vorgang in der diskursiven Zurichtung und künstlerischen Bearbeitung dennoch so interessant macht, ist erstens das Eigenleben, das dem menschengemachten Chatbot zugeschrieben wird, der logische Sprachprinzipien verweigert, zweitens das Unheimliche, das sich als das heimlich Bekannte offenbart und drittens das Un-Unterscheidbare, mit dem wir angesichts einer zerlegten, fragmentierten Gestalt bei Blas konfrontiert werden, sodass historisch gewachsene Trennungen obsolet werden.

Ironisch ist das in *im here to learn so :))))))* definitiv gemeint, aber tatsächlich auch ziemlich liebevoll und zärtlich. Was es denn bedeutet, einen Körper zu haben, das ist die völlig grundlegende Frage, um die es bei Blas geht. Plötzlich darf Tay das neunzehnjährige Mädchen sein, als das es mal

21 „Microsoft ‚deeply sorry' for racist and sexist tweets by AI chatbot", in: *The Guardian*, 26.3.2016, https://www.theguardian.com/technology/2016/mar/26/microsoft-deeply-sorry-for-offensive-tweets-by-ai-chatbot (30.4.2025).

22 Weigel, „Das Gesicht als Artefakt", 9.

angetreten war. Zum Lieblingssong wird gelipsynct. Aber dieser Lipsync ist nicht „for your life", wie es in jedem Finale der US-amerikanischen Reality-Show *RuPaul's Drag Race* heißt, um die Kandidat:innen zu motivieren, alles zu geben. Vielmehr feiert er einen Schwellenzustand, in dem Kindheit und Erwachsensein, Trieb und Steuerung, Leben und Tod unbestimmte Größen sind, die es noch zu berechnen gilt. Einen dritten Zustand entwirft Blas folglich, nicht im Sinne eines *coming of age,* aber unbedingt *coming to terms*, wo nur das Un-Tote in seiner Undefiniertheit begrifflich bestehen kann. In einer vom *logos* angetriebenen, dialektisch funktionierenden Welt ist das Dritte immer das, was stört. Die Videoinstallation *im here to learn so :)))))))* zeigt das und hebt solche Binaritäten abseits von Nullen und Einsen auf.

Die Raumöffnung der De-Montage

Das Aufheben von binären Strukturen kann als ein Öffnen von Räumen begriffen werden, und eine künstlerische Strategie für ein solches Öffnen ist die De-Montage. In der 2023 erschienen Monografie *De-Montage im zeitgenössischen Theater. Ein dramaturgisches Verfahren im Spannungsfeld von Widerstand und Affirmation* wird der zu Beginn des 20. Jahrhunderts von Künstler:innen selbst gewählte (Kampf-)Begriff der Montage zur Analyse zeitgenössischer dramaturgischer Verfahren und Wirkungsweisen aufgegriffen. Mit der Schreibweise De-Montage wird dabei die innerhalb zahlreicher Formen des Gegenwartstheaters auftretende Fokusverschiebung hin zur Demontage betont, die mit Blick auf das Thema des 16. Kongresses der Theaterwissenschaft *Offene Räume* höchst relevant erscheint. Denn wenngleich jede Form der Montage stets auch mit dem Arbeitsschritt der Demontage verknüpft ist, so betont längst nicht jede montierte Struktur ihre eigene Montiertheit und die damit verbundene Demontagearbeit. Die offenen Räume, die demontierte Montageteile an ihrem Ursprungsort zurücklassen, die offenen Räume, die zwischen den zusammengeführten Einzelteilen einer Montage bestehen bleiben und die offenen Räume, die bei der Rezeption einer neu zusammen montierten Ordnung in den Köpfen entstehen – all diese Räume können ein Potential entfalten, das insbesondere im Kontext von Begegnungen mit dem Mehr-als-Menschlichen als monströs beschrieben werden kann.

Im Rahmen des von uns gestalteten Forums beim Kongress stellten wir der Diskussion des künstlerischen Beispiels *im here to learn so :)))))))* drei Thesen[23] zum dramaturgischen Verfahren der De-Montage voran:

23 Vgl. Ekaterina Trachsel: *De-Montage im zeitgenössischen Theater. Ein dramaturgisches Verfahren im Spannungsfeld von Widerstand und Affirmation*, Hildesheim/Zürich/New York: Georg Olms Verlag AG/Universitätsverlag Hildesheim, 2023, 113–121. https://doi.org/10.18442/muth-18

These I: De-Montage inszeniert Kritik an Ordnungen.
These II: De-Montage inszeniert ein Spannungsfeld zwischen Widerstand und Affirmation.
These III: De-Montage resultiert in einer Inszenierung von (Selbst-) Reflexivität.

Ausgehend von diesen Thesen wurde danach gefragt, wie von Blas und Wyman mittels einer künstlerischen De-Montage die so oft negierten Lücken als offene Räume wiederbelebt werden. Wenn De-Montage heute als eine Analysekategorie aufgegriffen wird, um das Aufrufen, Verschieben, Auseinandernehmen und Neu-Zusammensetzen von Ordnungen beschreibbar zu machen, dann stellt sich die Frage, vor welchem Hintergrund dies geschieht. Der Hintergrund ist ohne Zweifel eine Gegenwart, die zwar durch und durch von montierten Ordnungen, Oberflächen und Strukturen geprägt ist, in welcher aber zugleich die Erfahrung einer Lücke oder eines Widerstands beim Zusammenfügen von Einzelteilen eher die Ausnahme als die Regel darstellt. Der Fokus liegt im Alltag gegenwärtig zumeist eher auf dem Zusammenführen, auf dem Verknüpfen und auf dem Wiedererkennen: Nicht nur Menschen, sondern auch Computersysteme und die ihnen zugrundeliegenden Algorithmen werden darauf spezialisiert. Denn anders ist vielleicht auch kein Zurechtfinden mehr innerhalb der komplexen Ordnungen des virtuellen und analogen Alltags möglich. Theaterschaffende wie auch Forschende im Bereich Theaterwissenschaft stehen also gegenwärtig vor der Frage, wie mit der Dramaturgie umzugehen ist in einer Zeit, in der das Wiedererkennen bekannter Ordnungen nicht nur das Ziel von Computer-Algorithmen, sondern auch von den menschlichen Rezipierenden ist.[24]

In unserem Forum haben wir festgestellt, dass die in *im here to learn so :)))))* stattfindende De-Montage eine Art Reanimation ist, die monströses Potential freisetzt. Es lohnt sich an dieser Stelle deshalb, einen Blick auf die Inszenierung monströser (An-)Ordnungen zu werfen, wie sie im Kontext des interdisziplinären Feldes der Monster Studies[25] theoretisiert werden. Rasmus Overthun begreift eine monströse An-Ordnung als einen Darstellungsbruch:

24 Vgl. Trachsel, *De-Montage im zeitgenössischen Theater,* 271ff.

25 Die *Monster Studies* haben vor allem im englischsprachigen Raum seit den 1990er Jahren angefangen sich als ein zunehmend klar benennbares, interdisziplinäres Forschungsfeld zu entwickeln. *The Center For Monster Studies* an der University of California, Santa Cruz (USA) wurde 2021 von Michael Chemers gegründet und ist das bisher einzige Zentrum, das Aktivitäten im Bereich der *Monster Studies* auf diese Art systematisch bündelt. Vgl.: The Center For Monster Studies: „Our Mission", https://www.monsterstudies.ucsc.edu/mission (8.4.2025). Es lassen sich aber natürlich dennoch zahlreiche Publikationen, auch aus dem deutschsprachigen Raum, zu dieser Forschungsrichtung dazu zählen – auch wenn diese dies selbst nicht explizit tun. Die begonnene Kooperation mit Michael Chemers bei der 2024 an der Justus-Liebig-Universität Gießen am Institut für Angewandte Theaterwissenschaft ausgerichteten, internationalen Tagung *Das Monströse und das Theater. Inszenierungen monströser Körper und Ordnungen* (organisiert und konzipiert von Ekaterina Trachsel und Gerald Siegmund) und die gemeinsam herausgegebene Publikation zu dieser Tagung (*Staging Monstrous Bodies: Questioning Normative Order*s, hg. v. Michael Mark Chemers/Ekaterina Trachsel/Gerald Siegmund, London: Routledge, 2025) sind Zeugnis einer beginnenden Internationalisierung der *Monster Studies*.

> Ein solcher Darstellungsbruch bedeutet aber keinesfalls zwangsläufig die vollständige Vernichtung einer Darstellung, sondern lanciert die ästhetische Reflexion unhinterfragter Darstellungskonventionen, die erst in ihrer Überschreitung ‚gezeigt' (demonstriert) werden können.[26]

Der Begriff des Monströsen birgt stets einen doppelten Zeigecharakter: Monströses zeigt sich und zeigt zugleich die Ordnung auf, die es stört – es ist also in erster Linie ein Differenzphänomen. *im here to learn so :)))))))* zeigt in diesem Sinne zum einen die künstlerische Reanimation des kurz nach seinem Launch wieder abgeschalteten Bots Tay und zugleich zeigt die von Blas vorgenommene De-Montage von neuem und altem Ton-, Text- und Bildmaterial, dass die Ordnung gestört wird, die sowohl der Programmierung als auch dem Abschalten von Tay zugrunde lag; eine Ordnung, die zwischen Menschen und Maschinen, zwischen Computern und menschlichen Identitäten trennt – oder es zumindest versucht.

Ob als Wesen der Fiktion, als reale Gestalt, als Denkfigur oder als formales Phänomen, das Ordnungen stört und in Frage stellt – das Monströse bevölkert seit der Antike den menschlichen Denk- und Handlungsraum in Europa und übernimmt durch die Zeitalter hindurch eine zentrale Rolle bei der Aushandlung von Ordnungen, Gesetzen und Normen. Dabei gibt es das Monströse nicht ohne den Menschen. So betont Jeffrey Andrew Weinstock in der Einleitung zu *The Monster Theory Reader:* „[T]he monster comes into being the moment it is called a monster."[27] Es ist der Mensch, der die Kategorie des Monströsen erfindet – mal aus der Not heraus, mal mit Kalkül – unter anderem und vor allem aber, um sich der eigenen Menschlichkeit zu versichern. Dabei entpuppt sich diese Menschlichkeit historisch betrachtet nicht selten als cis-männlich, heterosexuell, christlich, weiß und *abled-bodied*. Das Monströse ist stets eine Begegnung – erst ‚in' dieser Begegnung entsteht das Monströse. So denn auch bei *im here to learn so :)))))))*: Blas gibt dem abgeschalteten Tay-Bot in seiner künstlerischen De-Montage eine Art digitalen Menschen-Körper, der aus de-montierten Fragmenten menschlicher Stimmen und Bilddateien besteht, sodass hier nun das Begegnen, das zum Abschalten führte, in der künstlerischen Reanimation ausgestellt und zur Disposition gestellt wird. Aufgrund der Tatsache, dass das Monströse ein Begegnungsphänomen ist, sind das Theater als Aufführungskunst und die Theaterwissenschaft prädestiniert dazu, sich mit diesem Begegnungs-Phänomen zu befassen, bei dem es nicht zuletzt um die Aushandlung der Grenzen des sogenannten Menschlichen geht.

26 Rasmus Overthun: „Das Monströse und das Normale. Konstellationen einer Ästhetik des Monströsen", in: *Monströse Ordnungen. Zur Typologie und Ästhetik des Anormalen*, hg. v. Achim Geisenhanslüke/Georg Mein, Bielefeld: transcript, 2009, 43–79, hier 72. https://doi.org/10.14361/9783839412572-002

27 Jeffrey Andrew Weinstock: „Introduction. A Genealogy of Monster Theory", in: *The Monster Theory Reader*, hg. v. ders., Minneapolis: University of Minnesota Press, 2020, 1–36, hier 3. https://doi.org/10.5749/j.ctvtv937f.4

Die inszenierte Einlass-Situation zu dem von uns organisierten Forum hat denn auch aus genau diesem Grund ganz bewusst einen aus dem Alltag den meisten bekannten, digitalen Vorgang des Testens der Menschlichkeit ins Analoge übersetzt: Wir haben den auf Internetseiten eingebetteten und meist als Störfaktor wahrgenommenen CAPTCHA (*Completely Automated Public Turing Test to tell Computers and Humans Apart*) als analoge Situation in Szene gesetzt und die sonst digital stattfindenden Vorgänge durch die Übersetzung ins Analoge de-montiert. Unser Test war im Flur aufgebaut und alle Besucher:innen des Forums mussten unterschiedliche analoge Test-Formen bestehen, die sich an den digitalen CAPTCHA orientierten, bevor sie den Raum betreten durften. Während Anne Küper die Besucher:innen z.B. um einen Witz bat, sollten sie bei Ekaterina Trachsel auf etwas zeigen, das sie nicht selbst seien. Dabei hat diese De-Montage des CAPTCHA eine Kritik an der Ordnung dieses Tests inszeniert (These I), insofern als dass eben – wie beim digitalen Test – häufig der Test selbst so verwirrend, nervtötend, fragwürdig oder unklar ist, dass gerade der Mensch dadurch in Verwirrung oder Abwehr geraten kann.

Unsere De-Montage hat auf diese Weise also auch ein Spannungsfeld zwischen Widerstand und Affirmation inszeniert (These II): Wir haben den CAPTCHA durch ein Wiederholen bzw. Herüber-Holen in den analogen Raum affirmiert, jedoch entstand durch die forcierte Übersetzung ins Analoge eine Widerständigkeit, die sich eben u.a. in der Weigerung oder im Unvermögen einzelner Forums-Teilnehmer:innen den Test zu absolvieren zeigte. So hat denn diese De-Montage des CAPTCHA nicht zuletzt zu einer Inszenierung von (Selbst-)Reflexivität (These III) geführt: Der Zugang zu dem Raum, in dem unser Forum stattfand, war unter Nutzung abstruser Tests als „ausschließlich für Menschen“ gekennzeichnet, wobei erst durch diese Markierung ausgestellt wurde, dass eben die Unterscheidbarkeit von Menschlichem und Nicht-Menschlichem nicht in jedem Raum geben ist. Zugleich glauben wir, dass genau darin Potential liegt: Die De-Montage und das Monströse als künstlerische Strategien können Räume öffnen, wo sonst mittels pragmatischer Taktiken eingegrenzt, abgeschaltet, Zugang evaluiert und Ausschluss provoziert wird.

Fazit

Das Betreten des Raumes, in dem unser Forum stattfand, das die Grundlage des vorliegenden Beitrags bildet, wurde als ‚nur für Menschen vorgesehen' markiert. Der Nachweis der eigenen Humanität knüpfte sich dabei an abstruse Testverfahren. Denn nicht in jedem Raum ist unmittelbar klar, wer Mensch oder Maschine, Computerprogramm, Cyborg oder eben auch das Monster ‚ist'. Das Monströse verweist auf ein Moment der Entgrenzung, auf eine Figur, die nicht durch Einordnung beruhigt werden kann. Es irritiert Ordnungen, ohne sie endgültig zu sprengen. Hier setzt die De-Montage an: Sie legt diese Brüchigkeit offen, indem sie symbolische Kongruenzen entkoppelt oder auflöst und ihre Konstruktionslogik sichtbar macht. Monströses wird in der De-Montage nicht etwa gebändigt: Es wird in seiner Störanfälligkeit inszeniert. Horrorszenarien, das Monströse und die De-Montage arbeiten mit dem, was nicht integrierbar ist. Der offene Raum, den dieser Beitrag versucht hat zu umreißen, ist damit nicht als utopische Projektion zu verstehen, sondern als Zone methodischer Reflexion des Lebendigen durch das Unförmige, Unheimliche und Untote.