

New Art

on Stage

brut



© Natali Glišić

studio brut

Zieglergasse 25, 1070 Wien

Do., 23. / Fr., 24.* / Sa., 25. & So., 26. Jänner, 19:00

varukt | Inge Gappmaier

**protect. there is no wind in
geometrical worlds**

Tanzperformance

Österreichische Erstaufführung

in deutscher und englischer Sprache Dauer: ca. 50 Minuten

*Artist Talk im Anschluss. Moderation: Katrin Brehm

Content Notes

Diese Performance verwendet Theaternebel und stellenweise blendendes Licht.

This performance uses theatrical fog and occasionally blinding light.

Credits

Künstlerische Leitung & Tanz Inge Gappmaier **Technische Leitung, Lichtdesign & Dramaturgie** Robert Läßig **Sounddesign** Inge Gappmaier, Zsolt Bodoki-Halmen **Dramaturgie** Lisa-Marie Radtke, Stefanie Sommer **Fotografie** Natali Glisić **Filmversion: Kamera & Farbkorrektur** Lukas Schöffel **Schnitt** Maria Lisa Pichler

Eingespielte Textpassagen aus dem Film *Weizenbaum. Rebet at Work* (2006) mit freundlicher Genehmigung von Il Mare Film.

Musik

- *Burns* von George FitzGerald
- *Trouble* von Robots Don't Sleep

Besonderer Dank an Gesa Bering, Stephan Dorn, Olivia Hild, Ricarda Sowa, Manuela Schaller und Martin Gappmaier

Uraufführung als Film: 17. Jänner 2021, brut Wien

Danke für die Unterstützung an Fillimit@KoresponDance, Tranzit House und Reactor Cluj, Arbeitsplatz Wien, Im_Flieger und ttp WUK.

Eine Koproduktion von varukt und imagetanz / brut Wien

Gefördert von der Wiederaufnahmeförderung der Stadt Wien Kultur (MA 7)

Mit Unterstützung von



Im Zentrum von *protect.* stehen die digitale Selbstbeobachtung und die Differenz zwischen Spiegelbild, Virtualität und körperlicher Realität. Eine besondere Inspiration dafür ist der von Joseph Weizenbaum 1966 erste entwickelte Chat-Bot ELIZA, der nach dem Vorbild der Methode von Carl Rogers einen Psychotherapeut*in imitiert und Nutzer*innen in einen Dialog mit sich selbst führt. Inge Gappmaier knüpft inhaltlich an Praktiken von Ich-Konstitution in sozialen Medien, Filterblasen und deren Algorithmen sowie Methoden der Selbstoptimierung in unserer Gesellschaft an. *protect.* bringt den Körper als Kontur zwischen Natur und Kultur in seiner Selbstbetrachtung auf die Bühne und stellt Fragen nach Schutzräumen, Kontroll- und Machtstrukturen sowie Einsamkeit und Dualität. Das Stück lädt ein, in eine mehrdimensionale Welt von Geometrie, Akkumulation und Intuition einzutauchen.

Dabei werden vielfältige Frage aufgegriffen: Welche Rolle spielt der menschliche Körper im digitalen Raum und wie wirkt sich Bi-Lokalität auf unser Selbstverständnis und Miteinander aus? Wie spiegeln sich binäre, logisch technische Strukturen im eigenen, persönlichen wie gesellschaftlichen, Denken und Selbstverständnis wider? Wie sehr dient der digitale Raum als Zufluchts- und Sehnsuchts- sowie vermeintlicher Schutzort in einer Welt, in der sich (Natur)katastrophen häufen, Krisen akkumulieren und Aufmerksamkeiten in Filterblasen und Echokammern festhängen?

Inhaltlich gründet das Spiegelmotiv auf den im Jahr 1966 entwickelten ersten ChatBot ELIZA. Dieses Computerprogramm – und Vorfahre von Siri, Alexa und ChatGPT (u. a.) – ist eine oberflächliche Simulation eines Psychotherapeuten, der die non-direktiven Methoden der klientenzentrierten Psychotherapie nach Carl Rogers verwendet. Konkret kann man mit ELIZA ein geschriebenes Gespräch führen, wobei das Programm Aussagen in Fragen umwandelt und so sein „Gegenüber“ in ein (Selbst-)gespräch verwickelt. Die Faszination an ELIZA basiert auf der Beziehung, die sich durch die Interaktion ergibt: Wohlwissend, dass der Computer nur eigene Aussagen in Form von Fragen wiedergibt, gaben Benutzer*innen ihre intimsten Geheimnisse preis. Für die Entwickler des Programmes wurde deutlich, dass Menschen

sich scheinbar besonders sicher fühlen, wenn sie „sich selbst“ zurückgespiegelt bekommen (vgl. Empathie). Selbst-Spiegelung bedeutet aber auch eine Auseinandersetzung mit dem eigenen Narzissmus. Der Psychoanalytiker Jaques Lacan ortet beispielsweise in der Konfrontation mit dem eigenen Spiegelbild den Ursprung von Neurosen, Ängsten und Depressionen, denn es führt die eigene Fragmentiertheit vor Augen und die Unmöglichkeit sich selbst je als Ganzes betrachten zu können.

Das Stück *protect.* möchte den Theaterraum als Raum der sozialen, menschlichen Interaktion und des Diskurses, als Schutzraum zum Experimentieren und gemeinsamen Denkens sowie als Ort des Staunens würdigen.



© Natali Glišić

Hintergrundinfos

(geschrieben von Perplexity.ai und Inge Gappmaier)

ELIZA, 1966 von Joseph Weizenbaum am MIT entwickelt, gilt als der erste Chatbot der Informatikgeschichte. Der Name wurde in Anlehnung an das Schauspiel „Pygmalion“ von George Bernard Shaw gewählt, in dem ein Blumenmädchen namens Eliza durch Sprachunterricht transformiert wird[3]. Das Programm simuliert einen Psychotherapeuten und verwendet die non-direktiven Methoden der klientenzentrierten Psychotherapie nach Carl Rogers[5][8]. ELIZA nutzt einfache Gesprächsmuster und ein strukturiertes Wörterbuch, um scheinbar intelligente Antworten zu geben[1]. Der „ELIZA-Effekt“ beschreibt das Phänomen, dass Nutzer*innen dem Programm menschliche Eigenschaften zuschrieben, obwohl es nur auf einfachen Algorithmen basierte[4]. ELIZA markierte einen Wendepunkt in der Mensch-Maschine-Kommunikation und legte den Grundstein für die Entwicklung moderner Sprachassistenten und KI-Systeme[3].

Citations:

[1] <https://www.digisaurier.de/eliza-qa-chatgpt-und-die-anderen-keine-angst-vor-sprechender-ki/>

[2] <https://www.iavcworld.de/kuenstliche-intelligenz/5858-chatbots-und-ki-sorgen-fuer-grenzenlose-kundeninteraktion.html>

[3] <https://katzlberger.ai/2018/08/31/eliza-der-erste-chatbot/>

[4] <https://jw.weizenbaum-institut.de/wp03>

[5] <https://katzlberger.ai/glossar-kuenstliche-intelligenz/eliza/>

[6] <https://www.google.at/policies/faq>

[7] <https://www.dianacht.de/eliza.html>

[8] <http://www.andreadrian.de/eliza/index.html>

Digitale Profile als Spiegel: Eine lacanische Perspektive

In der digitalen Welt fungieren Profile als moderne Spiegel, in denen Nutzer*innen ihre Identität reflektieren und gestalten. Ähnlich wie im Spiegelstadium erkennt das Individuum sich selbst in seinen Online-Darstellungen und formt sein Ego durch die Reaktionen anderer. Diese Interaktionen verstärken das Selbstbild, da die digitale Identität oft idealisierte Aspekte des Selbst zeigt.

Allerdings kann dies zu einer Diskrepanz zwischen dem realen Selbst und dem digitalen Abbild führen, was Entfremdung und Unsicherheit hervorrufen kann. Das Reale bleibt unerreichbar und manifestiert sich in den Lücken

zwischen dem idealisierten digitalen Selbst und der tatsächlichen Identität. Diese Kluft führt zu einem tiefen Gefühl des Mangels und des Begehrens, während Nutzer*innen versuchen, das unerreichbare Ideal zu verwirklichen. Lacans Ansatz verdeutlicht die psychologischen Herausforderungen der digitalen Selbstdarstellung und deren Auswirkungen auf das Individuum[1][3][4].

Jaques Lacan (1901–1981): französischer Psychater und Psychoanalytiker

Citations:

- [1] <https://www.die-bibel.de/ressourcen/wirelex/1-wissenschaftstheorie-forschungsmethoden/jacques-lacan-die-vier-diskurse>
- [2] <https://unipub.uni-graz.at/obvugrhs/content/titleinfo/1935395/full.pdf>
- [3] <https://de.wikipedia.org/wiki/Spiegelstadium>
- [4] https://www.degruyter.com/publication/isbn/9783839432617/downloadAsset/9783839432617_Leseprobe.pdf
- [5] <https://www.google.at/policies/faq>
- [6] <https://lacan-entziffern.de/reales/das-reale-ist-das-logisch-unmoegliche-uebersetzung-aus-seminar-9-die-identifizierung/>
- [7] https://christophrauscher.de/selfdigitalself/media/christophrauscher_selfdigitalself.pdf
- [8] <https://services.phaidra.univie.ac.at/api/object/o:1299709/download>

Joseph Weizenbaum (1923–2008) war ein deutsch-amerikanischer Informatiker und Gesellschaftskritiker. Geboren in Berlin, emigrierte er 1936 mit seiner jüdischen Familie in die USA[1][5]. Er studierte Mathematik und arbeitete zunächst an Computersystemen für Banken und das Militär[5]. 1963 wurde er Professor am MIT, wo er das bahnbrechende Programm ELIZA entwickelte, einen der ersten Chatbots[2][4]. Diese Erfahrung führte zu einer kritischen Wende in seinem Denken. Weizenbaum wurde zu einem vehementen Kritiker der unkritischen Computergläubigkeit und warnte vor den Gefahren der Entmenschlichung durch Technologie[5]. Er betonte die Notwendigkeit, dass Menschen, nicht Maschinen, die letzte Entscheidungsinstanz bleiben sollten[5]. 1996 kehrte er nach Deutschland zurück und setzte seine Arbeit als Mahner und Aktivist fort[1][3].

Citations:

- [1] <https://gi.de/persoenlichkeiten/joseph-weizenbaum>
- [2] <https://gpt5.blog/joseph-weizenbaum/>
- [3] <https://nachrichten.idw-online.de/2024/07/23/digitale-ausstellung-wuerdigt-leben-und-werk-von-joseph-weizenbaum>
- [4] https://anthrowiki.at/Joseph_Weizenbaum
- [5] <https://kaum-intelligent.de/2021/12/31/wer-war-joseph-weizenbaum/>
- [6] https://de.wikipedia.org/wiki/Joseph_Weizenbaum
- [7] <https://www.heise.de/news/Joseph-Weizenbaum-30-Jahre-Computerkritik-72617.html>
- [8] <https://jw.weizenbaum-institut.de/wp01>
- [9] <https://www.weizenbaum-institut.de/institut/ueber-joseph-weizenbaum/>

Inspirierende Literatur und Filme (Auswahl)

Adam Curtis: *HyperNormalisation*, BBC Documentary, 2016

Alva Noë: *Strange Tools. Art and Human Nature*, Hill and Wang, 2016

Peter Haas und Silvia Holzinger: Weizenbaum. *Rebel at Work*, Il mare film, 2006

Stefan Apostolou-Hölscher: *Vermögende Körper. Zeitgenössischer Tanz zwischen Ästhetik und Biopolitik*, transcript Verlag, 2015

David Graeber: *The Utopia of Rules. On Technology, Stupidity and the Secret Joy of Bureaucracy*, Melville House, 2015

Tristan Garcia:

- *Form and Object. A treatise on things*, Edinburgh University Press, 2014

- *Das intensive Leben. Eine moderne Obsession*, Suhrkamp, 2017

- *Wir*, Suhrkamp, 2018

Jaques Lacan: *Das Spiegelstadium als Bildner der Ichfunktion, wie sie uns in der psychoanalytischen Erfahrung erscheint (1948)*. In: Ders.: *Schriften I*. Quadriga, Weinheim, Berlin 1986

Jaques Rancière: *Der emanzipierte Zuschauer*, Passagenverlag, 2015

Hanno Rautenberg: *Die Kunst der Zukunft. Über den Raum von der kreativen Maschine*, Suhrkamp, 2021

Frank Schirrmacher: *Ego. Das Spiel des Lebens*, Karl Blessing Verlag, München 2014

Joseph Weizenbaum:

- *Die Macht der Computer und die Ohnmacht der Vernunft*, Suhrkamp, 1978

- *Computermacht und Gesellschaft*, Suhrkamp, 2005

Zwischen Körper und Code

Interview mit Choreografin, Tänzerin und Tanzwissenschaftlerin
Inge Gappmaier über *protect. there is no wind in geometrical worlds*

Was sind die zentralen Themen von *protect. there is no wind in geometrical worlds*?

Es geht für mich um die Frage nach vermeintlichem Schutz und Rückzug, Festhängen in Filterblasen, Macht und Abgabe von Macht, Selbsteinschluss und Kontrolle sowie den Umgang mit vermeintlich klaren, einer bestimmten Logik folgenden, „geometrischen“ Umfeldern. Zu Beginn der Recherche stand für mich die Beobachtung eines zunehmenden Rückzugs aus dem öffentlichen in den digitalen Raum. Was ist ein Körper im digitalen Raum? Wie wirkt Digitalität auf das menschliche Selbstverständnis und Selbstbild? Wie blicken wir einander an? Oder verlieren wir uns wie Narziss im eigenen Selbstbildnis, der eigenen Filterblase? Was passiert mit der Wertschätzung des menschlichen Körpers, der Natur, des Unkontrollierbaren, Gefühlten, Intuitiven, wenn die Aufmerksamkeit zusehends im digitalen Raum stattfindet oder diese zweidimensional und rechteckig gerahmt ist?

Das Stück bezeichnest du als „Duett mit dir selbst“. Was genau bedeutet das?

Im Stück führe ich einen Dialog zwischen meinem konkreten Körper und meinem aus Nullen und Einsen bestehenden digitalen Selbst. So befinde ich mich immer im Dialog mit einer (Wider-)Spiegelung oder Projektion meiner Selbst. Sei es physisch oder auch gedanklich. Und, es bedeutet, dass ich aus Prinzip kein „prekäres Solo“ machen wollte, was jede/r Choreograf*in irgendwann mal – meist am Anfang der eigenen Karriere – anscheinend machen muss. ;)

***protect.* beschäftigt sich mit den Einflüssen von KI auf Mensch und Körper. Was interessiert dich daran konkret?**

Mich interessiert, wie sich die Selbstwahrnehmung und das Selbstverständnis des Menschseins durch die Entwicklung der Technik

ändert. Wie verändert sich durch die Bi-Lokalität das Körper- und Bewegungsgefühl, der Blick, die Raumwahrnehmung, Vorannahmen und Kommunikation - das Denken an sich? Beispielsweise wirkt die Sprache der Technik auf unser Körperverständnis: z.b. „Mein Akku ist leer.“ Ich finde es faszinierend, dass man in der Technik u.a. ja versucht Natur (erstmal) nachzubauen. Das heißt aber, wie heute gefühlt oft vergessen wird, der menschliche Körper ist intelligent, nicht die Maschinen. Es wird viel von künstlicher Intelligenz gesprochen, dabei wurde der Begriff, so Joseph Weizenbaum - vereinfacht ausgedrückt - verwendet, weil er sich gut verkaufen lies. Mit Intelligenz hat KI jedoch wenig zu tun, da es sich um Rechnungen, Statistiken und Algorithmen also mathematische Systeme handelt. Intelligenz ist jedoch mehr als das. Ich möchte die Aufmerksamkeit auf die physische, sinnliche und somit menschliche Intelligenz richten.

Hast du ein Lieblings KI-Tool?

Eliza natürlich ;)). – Ich verwende bisher vor allem DeepL für Übersetzungen und Perplexity.ai als inspirierende Gesprächspartner*in für Recherchen.

Welche Tendenz würdest du aussprechen bezüglich KI: große Chance oder ernstzunehmendes Risiko?

Beides. Natürlich können diese Rechenmaschinen Unglaubliches leisten. Aber es ist nicht außer Acht zu lassen, dass sie von Menschen für bestimmte Zwecke programmiert wurden, einer bestimmten Logik folgen, die sich verselbstständigen oder auch missbräuchlich und manipulierend verwendet werden können. Zudem finde ich es wichtig den ökologischen Aspekt mitzubedenken. Denn was wir auf unseren Handys nicht sehen, sind die riesigen Server-Farmen, die heißlaufen.

Wie so oft, denke ich, ist eine bewusste Differenzierungsfähigkeit gefragt und dass man das eigene Denken und Gestalten, sowie Aushalten von Dauer und Diskurs weiter übt, sowie eine selbstständige, kritische Fähigkeit zur Meinungsbildung bewahrt. – Ich sehe sie als (faszinierendes), inspirierendes Werkzeug.

Welche Fragen/Themen haben sich dir über das Stück noch einmal neu eröffnet?

Das Stück bringt mich selbst zum Staunen und eröffnet für mich immer wieder neue Schwer- und Blickpunkte. War es 2016 vor allem ein Hinterfragen und Erproben einer eigenen künstlerischen Handschrift, meinem Verständnis von Tanz (Der Blick, der im Spiegel hängenbleibt), der frontaler Bühnensituation, dem Körper als faszinierendes Etwas, die Motorik der Hand, eine sehr persönliche Reflexion des Ich- und Mensch-Seins im digitalen Zeitalter, so hat sich 2020 vor allem das Thema des Selbsteinschlusses aufgedrängt. Heute, nach dem Durchbruch von ChatGPT, sind es die Auseinandersetzung mit Bots, Filterblasen sowie der grundsätzlichen Frage nach dem „Ausstellen“ des Körpers und Sich-Verletzlich-Machens auf der Bühne.

Die Arbeit am Stück hat mich aber vor allem zur kritischen Auseinandersetzung mit KI als auch dem Begriff der Intelligenz geführt.

Die Fragen stellte Katrin Brehm (Dramaturgie/Outreach brut Wien)



© Natali Glišić

Inge Gappmaier arbeitet als freie Choreografin, Tänzerin, Tanzpädagogin, Dramaturgin und Tanzwissenschaftlerin. In unterschiedlichen künstlerischen Formaten untersucht sie das zeitgenössische Verständnis des menschlichen Körpers zwischen Poesie, Technologie, Geschichte und ästhetischer Wirkung gesellschaftspolitischer Strukturen. Gappmaier studierte Choreografie und Performance am Institut für Angewandte Theaterwissenschaft in Gießen sowie zeitgenössische Tanzpädagogik an der MUK Wien. Sie erhielt diverse Stipendien, unterrichtet Lai*innen wie auch Profis und ist Vorstandsmitglied der IG Freie Theaterarbeit. In internationaler Zusammenarbeit präsentierte Gappmaier ihre Arbeit u. a. bei brut Wien, Kosmos Theater, Kubus EXPORT, Tanzhafenfestival Linz, Plesni Teater Ljubljana und Albanian Dance Meeting.

www.ingegappmaier.at

Robert Läßig verbindet mit Inge Gappmaier eine langjährige Zusammenarbeit, die ihren Anfang am Institut für Angewandte Theaterwissenschaft in Gießen nahm. Darüber hinaus absolvierte er Gastsemester in Bühnenbild an der HfG Offenbach, in Regie an der Zürcher Hochschule der Künste sowie in Informatik an der THM Gießen. Ein Schwerpunkt seiner Arbeit liegt heute in der Auseinandersetzung mit dem Verhältnis von Digitalität und Theater. Im performativen und theatralen Kontext arbeitet er als Licht-, Video- und Interaction Designer mit Sensoren, Lötkolben, Microcontrollern und Sourcecode. Er war an Produktionen bei der Prague Quadrennial und den Treibstoff Theatertagen beteiligt. Zuletzt arbeitete er mit dem Komponisten Martin Grütter, der Regisseurin Miriam Götz und dem Regiekollektiv F.Wiesel sowie als Robot-Operator für Uncanny Valley von Rimini Protokoll.

www.laessig.art



brut Media partners

DERSTANDARD

FALTER



Ö1 CLUB

intro



Good
Night
.at