

Ordnungswut

Marlene Bart

Galerie Peter Gaugy | 9 Februar – 16 März, 2024 | Goldschlagstrasse 106, 1150 Wien

Text: Marlies Wirth

R) Utopien

Alle Utopien sind deprimierend, weil sie dem Zufall, dem Unterschied, dem »Anderssein« keinen Platz lassen. Alles ist geordnet worden, und es herrscht Ordnung.

Hinter jeder Utopie steht immer eine große taxonomische Absicht: ein Platz für jedes Ding und jedes Ding an seinen Platz.¹

Das menschliche Streben nach Ordnung symbolisiert sowohl das überlebenswichtige Bedürfnis nach Übersicht als auch die Unmöglichkeit, diese vollständig zu erlangen. Die Wesen und Dinge nach ihren Eigenschaften, Ähnlichkeiten, ihrer Zeitlichkeit und ihrer Bedeutung zu ordnen, gibt uns die Illusion von Orientierung in einer Welt, deren inhärente Vielfalt nahezu unendlich zu sein scheint.

Unter dem Titel *Ordnungswut* präsentiert die in Berlin lebende Künstlerin Marlene Bart in ihrer Einzelausstellung eine multimediale Gesamtinstallation, in der sie die komplexe Beziehung zwischen Kunst und Wissenschaft thematisiert. Ausgehend von der Autorität hierarchischer Ordnungssysteme in der Naturgeschichte hinterfragt sie in ihrer Arbeit die Strukturen unserer Wissenskultur, die tief im europäischen Kolonialismus und den zunehmend brüchig werdenden Paradigmen des Anthropozäns verwurzelt sind.

¹ Georges Perec: „Denken/Ordnen“ (1997), S. 145

Babel

In der biblischen Erzählung vom Turmbau zu Babel – in Wien unvergesslich manifestiert in der Darstellung durch Pieter Bruegel den Älteren – strebt die Menschheit danach, einen Turm zu bauen, der bis in den Himmel reicht. Der Turm als Symbol menschlicher Hybris, das ultimative Wissen zu erlangen, bleibt durch die von Gott hervorgerufene Sprachverwirrung unvollendet, die Menschheit wird über die Welt zerstreut und ihre Einheit vereitelt.

Die 1941 erschienene Erzählung „Die Bibliothek von Babel“ des argentinischen Schriftstellers und Bibliothekars Jorge Luis Borges ist eine philosophische und metaphysische Spekulation, die das Konzept einer fiktiven unendlichen Bibliothek aller möglichen Bücher beschreibt. Jedes Buch ist ein Unikat, doch die schiere Menge an Büchern umfasst alle denkbaren Buchstabenkombinationen. Zufällig in der Bibliothek angeordnet, enthalten die Bücher in der Mehrzahl unverständliche Texte. Borges' Bibliothek von Babel wird zu einer Metapher für die Vergeblichkeit menschlicher Versuche, absolutes Wissen zu erlangen oder Ordnung in einem unendlich komplexen System zu finden.

Die Ausstellung beginnt mit der Konstruktion räumlicher Module, die als Sinnbild für hierarchische Wissensarchitekturen und den folgenden Zusammenbruch der Utopie „Ordnung“ verstanden werden können. Der Turm von Museumsvitrinen, der um einen Kern von Lichtschläuchen konstruiert ist.

In jeder Vitrine sind skulpturale Elemente, Glasobjekte und 3D-gedruckte Exemplare aus der Naturgeschichte gefangen, die aus ihrem biologischen Kontext entfernt und als gesammelte Objekte in einer zunächst nicht systematischen Ordnung zur Schau gestellt werden.

Die physische, turmartige Installation bildet den Ausgangspunkt für eine Gegenerzählung zur Ordnungswut, die letztlich in einer multimedialen Virtual Reality Installation zur Auflösung kommt.

Enzyklopädie

Enzyklopädien fungieren als eine Art kulturelles Gedächtnis, indem sie kollektive Erfahrungen und intellektuelle Errungenschaften bewahren und ermöglichen, diese weiterzugeben. Sie spielen eine

Rolle bei der Standardisierung von Begriffen und deren Bedeutung und tragen dazu bei, eine gemeinsame Sprache zu entwickeln, indem sie klare Definitionen und Erklärungen bereitstellen. Enzyklopädien sind nicht nur passive Quellen, sondern auch Akteure in der Wissensproduktion. Durch die Aktualisierung und Erweiterung tragen sie zur Entwicklung und Veränderung von Wissen bei und fördern das Bewusstsein für Vielfalt und kulturelle Unterschiede.

Frühe Enzyklopädien trugen den Titel „Theatrum“ und bringen damit auch ihre Eigenschaft als dynamischen Schauplatz des Wissens zum Ausdruck – man denke auch an die anatomischen „Theater“ mit öffentlichen Sektionen im 18. und 19. Jahrhundert. Die Enzyklopädie betont dabei die immersive Natur des Buches in dessen Welt sich die Leser*innen verlieren können und den performativen Charakter des „Theatrum“, das – ähnlich wie in Kunst- und Wunderkammern – eine imaginäre „Reise“ durch Objekte und Informationen ermöglicht.

Die Virtual-Reality-Installation mit dem Titel „Theatrum Radix“ (eine Zusammenarbeit mit dem Berliner Studio Ikonospace und dem Komponisten Daniel Benyamin) führt die Betrachtenden auf eine visuelle Reise durch sieben Kapitel: Perception, Dissection, Metamorphosis, Construction, Battle, Dissolution und Reconstruction. Die Objekte aus den Vitrinen funktionieren als „Portale“ vom Realraum in den virtuellen Raum, wo sie als digitale Zwillinge wieder auftauchen und als Ausgangspunkt der virtuellen Narrationen dienen. An jedem Punkt werden neue Transformationen sichtbar und damit Möglichkeiten vorgeschlagen, lineares Denken durch multidimensionales Denken zu ersetzen.

In ihrer Dissertation und Publikation „Das Künstlerbuch als multimediale Enzyklopädie“ legt Marlene Bart die theoretische Grundlage für die im Rahmen ihrer künstlerischen Arbeit erforschten kritischen Ideen.

Foucault

Mit seinem Werk „Die Ordnung der Dinge“ („Les mots et les choses“) hat Michel Foucault eine radikale Perspektive auf die Geschichte des Denkens und der Wissenschaften eingebracht.

Foucault argumentiert, dass das Denken und die Wissenschaften von bestimmten Epistemen geprägt sind, die bestimmen, wie Wissen organisiert und verstanden wird.

Er untersucht, wie Sprache und Klassifikationssysteme die Wahrnehmung von Realität beeinflussen und betont, dass die Sprache nicht nur die Welt repräsentiert, sondern auch aktiv an ihrer Konstruktion teilnimmt. Statt die Geschichte von Ideen zu erzählen, schlägt Foucault eine „Archäologie des Wissens“ vor, bei der er die Strukturen und Regeln untersucht, die das Wissen zu verschiedenen Zeiten geprägt haben.

Non-Human Intelligence



Das erste Objekt in einer der Vitrinen ist ein menschliches Gehirn aus Glas, in dem sich bei näherem Hinsehen Bienen zu befinden scheinen. Das erste Kapitel der VR-Experience mit dem Titel „Perception“ führt – inspiriert von historischen Bildungsfilmen der NASA – in eine surreale neuronale Struktur, die von verzerrten Spiegelungen umfungen wird und Parallelen mit Darstellungen von Galaxien aufweist.

Das – vor allem an Highschools in den USA – gängige Sezieren eines Frosches leitet das Kapitel „Dissection“ ein und nimmt Bezug auf den menschlichen Drang, die Dinge zu öffnen und zu zerlegen, um sie zu verstehen.

Damit stellt „Theatrum Radix“ auch die „Einzigartigkeit“ menschlicher Intelligenz in Frage: Das Auftauchen von Mikroorganismen und Bienen gibt Hinweise auf die vielfältigen Formen anderer, nicht-menschlicher Intelligenz in der Natur und die Unmöglichkeit, die komplexen Zusammenhänge von Wahrnehmung und Intelligenz letztgültig zu beschreiben.

Das Kapitel „Construction“ stellt die Spinne als Architektin des Theatrum Radix, die aus abertausenden Partikeln immer neue komplexe Formen konstruiert. Bart referenziert dabei die mythologische Geschichte der Arachne, eine talentierte Weberin in der griechischen Mythologie, in der sich die Spannung zwischen kreativer Autonomie und den Fallstricken des Wissens widerspiegelt.

Arachne forderte die Göttin Athene zu einem Web-Wettbewerb heraus und schuf ein beeindruckendes Werk, das die Fehlritte der Götter darstellte. Athene, empört über Arachnes künstlerische Fähigkeiten und ihre kritische Darstellung, verwandelte sie in eine Spinne.

Athene, die die etablierte Ordnung schützt, symbolisiert die institutionelle Kontrolle über das Wissen, während Arachne, die mutig Konventionen herausfordert und alternative Erzählungen schafft, daran erinnert, dass Wissen nicht nur eine Frage der Darstellung, sondern auch Symbol von Macht und Kontrolle über dieses Wissen ist. Die Geschichte betont damit symbolisch die Herausforderungen, die mit dem Durchbrechen etablierter Normen und Hierarchien einhergehen und hebt die Rolle der Kunst als transformative Kraft für Gesellschaft und Wissenskultur hervor.

Umordnung

Mit dem Titel „Battle“ geht ein weiteres Kapitel der VR-Experience der Utopie eines Gleichgewichts in der hierarchischen Ordnung der Wissenskultur nach. In einem Raum aus hexagonalen Strukturen – Bienenwaben? – versucht ein Mistkäfer Seifenblasen an das andere Ende einer riesigen Waage zu transportieren, indem ein Hirschkäfer die ephemeren Blasen mit seinen ausgeprägten Mandibeln zum Platzen bringt.

Die problematische Natur hierarchischer Ordnungssysteme bei der Wissensvermittlung wird deutlich, wenn man ihre enge Verknüpfung mit kolonialistischem Denken betrachtet. Historisch gesehen wurden bestimmte Formen von Wissen als überlegen betrachtet und in hierarchischen Strukturen platziert, wodurch Machtgefälle und Marginalisierung entstanden. Dies führte zu einer Unterdrückung von nicht-westlichem oder indigenem Wissen, was Teil des kolonialistischen Erbes ist.

In einem kurzen Text widmet Borges sich einer gewissen „chinesischen Enzyklopädie“, in der „die Tiere sich wie folgt gruppieren: a) Tiere, die dem Kaiser gehören, b) einbalsamierte Tiere, c) gezähmte, d) Milchschweine, e) Sirenen, f) Fabeltiere, g) herrenlose Hunde, h) in diese Gruppierung gehörige, i) die sich wie Tolle gebärden, k) die mit einem ganz feinen Pinsel aus Kamelhaar gezeichnet sind, l) und so weiter, m) die den Wasserkrug zerbrochen haben, n) die von weitem wie Fliegen aussehen.“²

Die gewohnte Ordnung wird brüchig und die Umordnung anhand alternativer Kategorien ermöglicht es, die historisch bedingten Machtstrukturen zu überwinden und eine gerechtere, plurale

² Sebastian Hackenschmidt in: Nicole Six & Paul Petritsch, Katalog Nr. / Catalogue no. 1 – 10482, 2012, zit. nach: Jorge Luis Borges (1952), zit. nach: Michel Foucault: Die Ordnung der Dinge, Frankfurt a. M. 1974, S. 17

Wissenslandschaft zu schaffen. Während sich gedruckte Enzyklopädien zu Online-Datenbanken entwickelt haben, werden digitale Plattformen wie Wikipedia als dezentrales und kollaboratives Wissensnetzwerk durch die vielfältigen Beiträge von Internetnutzer*innen weltweit gestaltet. Diese Demokratisierung von Informationen stellt die konventionelle Autorität, die mit Enzyklopädien verbunden ist, in Frage und fördert einen dynamischen, kollektiven Ansatz zur Wissenserstellung.

Mustererkennung

In einer speziell für die Ausstellung entstandenen Druckgrafik untersucht Bart die formalen Strukturen, die der Turmkonstruktion zugrunde liegen. Dabei wird die vergrößerte Nahaufnahme von Kristallglas auf verschiedenen Trägermedien appliziert. Die Oberflächen – Spiegelglas, Plexiglas und Kunststoff – führen zu einer Verzerrung und Veränderung der abgebildeten Muster, die in ihrer Überlappung auf visuelle Symbole reduziert gänzlich neue Strukturen ergeben.

Auch im Bereich der KI-Lerndatenbanken sind Taxonomien und Hierarchien für die Strukturierung von Informationen unerlässlich und ermöglichen es den Algorithmen des maschinellen Lernens, Muster, Beziehungen und Klassifikationen zu erkennen. Die Relevanz von Taxonomien und Hierarchien sowohl in kulturellen Ordnungssystemen als auch in KI-Datenbanken wirft jedoch kritische Fragen zu Verzerrungen auf. Die inhärenten Verzerrungen, die in historischen Klassifizierungen oder von Menschen erstellten Taxonomien vorhanden sind, können unbeabsichtigt in KI-Systemen fortbestehen, was die Bedeutung einer sorgfältigen Abwägung und eines ethischen Umgangs mit den Daten unterstreicht.

Ein Gleichgewicht zwischen der strukturierten Ordnung, die diese Systeme bieten, und der Notwendigkeit von Flexibilität und Inklusivität ist entscheidend für die Förderung eines verantwortungsvollen Wissensmanagements und des KI-Lernens.

Damit beinhaltet Marlene Barts Arbeit auch einen wichtigen kritischen Kommentar zu der sich entwickelnden Synergie zwischen vom Menschen gestalteten Organisationssystemen und den Möglichkeiten selbstlernender Technologien bei der Gestaltung unseres Verständnisses der Welt.

Imagination Age

Die erfolgreichsten Gruppen der Menschheitsgeschichte hatten eines gemeinsam: Sie verfügten im Vergleich zu ihren Konkurrenten über das beste Kommunikationssystem. Die fittesten Kommunikatoren – ob Stamm, Stadtstaat, Königreich, Unternehmen oder Nation – hatten (1) einen größeren Prozentsatz von Menschen mit (2) Zugang zu (3) qualitativ hochwertigeren Informationen, (4) einer größeren Fähigkeit, diese Informationen in Wissen und Handeln umzuwandeln, (5) und mehr Freiheit, dieses neue Wissen an die anderen Mitglieder ihrer Gruppe weiterzugeben.³

Das Imaginationszeitalter („Zeitalter der Vorstellungskraft“) als philosophischer Grundsatz, steht für eine neue Welle kultureller und wirtschaftlicher Innovation die den analytischen Fokus des vorangegangenen Informationszeitalters hinter sich lässt und stattdessen Kreativität und Vorstellungskraft in den Fokus stellen. Ein Schlüsselkonzept ist, dass Technologien wie immersive virtuelle Realität und nutzergenerierte Inhalte die menschlichen Interaktionen, sowie wirtschaftliche und soziale Strukturen neu gestalten und damit den Wert der von Designer*innen, Künstler*innen und kreative Akteur*innen geleisteten „Imaginationsarbeit“ gegenüber dem rationalen Denken als Grundlage von Kultur und Wirtschaft erhöhen werden⁴. Dieses Paradigma unterstreicht die zentrale Rolle der Vorstellungskraft und der Kommunikation bei der Förderung einer dynamischen und transformativen globalen Kultur.

Tentacular Thinking

Heutige Lösungsansätze erfordern eine kritische Reflexion über bestehende Hierarchien und die Integration von vielfältigen Perspektiven in den Wissensaustausch. Eine dekoloniale Herangehensweise betont die Wichtigkeit, nicht-westliche

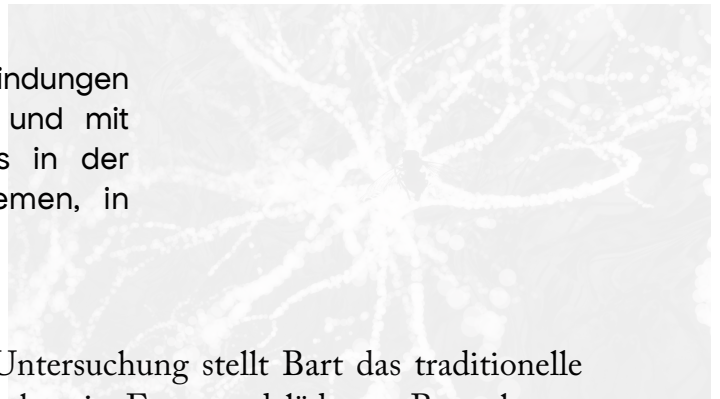
³ Rita J. King: The Emergence of a New Global Culture in the Imagination Age (2007). Published in British Council Essays. <http://archive.is/20120722122948/www.britishcouncil.org/tn2020-research-findings-authors-king.htm>

⁴ vgl. Charlie Magree: The Age of Imagination: Coming Soon to a Civilization Near You (1993), siehe: <https://www.signaldesign.net/Age%20of%20Imagination.pdf>

Epistemologien und lokale Wissenssysteme zu respektieren und zu würdigen. Das bedeutet, hierarchische Ordnungssysteme aufzubrechen, vielfältige Stimmen zu fördern und alternative Wissensformen zu integrieren.

Damit bezieht sich Marlene Bart in ihrer Arbeit auf das Konzept des „Tentacular Thinking“, das von der feministischen Wissenschaftlerin Donna Haraway in ihrem Werk „Staying with the Trouble: Making Kin in the Chthulucene“ (2016) geprägt wurde. Haraway verwendet diesen Ausdruck metaphorisch, um eine Denkweise zu beschreiben, die sich von linearem, hierarchischem Denken abwendet und stattdessen eine mehrdimensionale, vernetzte und tentakuläre Herangehensweise an komplexe Probleme befürwortet.

„Tentacular Thinking“ ermutigt dazu, Verbindungen zu knüpfen, Beziehungen zu verstehen und mit nicht-menschlichen Akteur*innen, sei es in der Umwelt oder in technologischen Systemen, in Beziehung zu treten.



Mit Kunst als Medium der Untersuchung stellt Bart das traditionelle westliche imperialistische Denken in Frage und lädt zur Betrachtung potenzieller neuer Grenzbereiche jenseits konventioneller wissenschaftlicher Kategorien im Kontext der Grenzen visueller und räumlicher Wahrnehmung ein.

Ordnungswut fordert das Publikum auf, über das Auftauchen unterdrückter und alternativer Formen des Wissens und der nicht-menschlichen Intelligenz nach-zudenken. Ihre Arbeit setzt einen experimentellen Schritt zur Aktualisierung der menschlichen Wissenskultur und reflektiert künstlerische Strategien und spekulative Ordnung als wesentliche Paradigmen der Dezentralisierung von Wissensproduktion und -verteilung.

Marlene Barts Ausstellung Ordnungswut betont die Notwendigkeit, sich von starren hierarchischen Kategorien zu lösen und ein Verständnis für die Verflechtungen und Beziehungen zwischen verschiedenen Akteuren zu entwickeln, um auf eine nachhaltigere und gerechtere Weise mit den Herausforderungen einer zunehmend komplexen und vernetzten Welt besser umzugehen.