

**Priv.-Doz. Dr. Martina Leeker**

Associate Centre for Digital Cultures und ICAM

Leuphana Universität Lüneburg

Privat: Goebenstr. 8, 10783 Berlin, Germany

Mobil: 0049-170-5437604

Mail: leeker@t-online.de

Portfolio

**Von**  
**„Theater und Engineering“**  
**zu „Performing the Digital“**

Priv.-Doz. Dr. Martina Leeker: Meine Forschung zur Verbindung  
von Theater und Technologie seit den 1990er Jahren

## Inhalt

|   |    |
|---|----|
| I. Einleitung .....                           | 3  |
| II. Monografien und Herausgaben .....         | 5  |
| III. Aufsätze (Auswahl) .....                 | 8  |
| IV. Performing Critique und Digitalität ..... | 12 |
| V. CV .....                                   | 13 |

# I. Einleitung

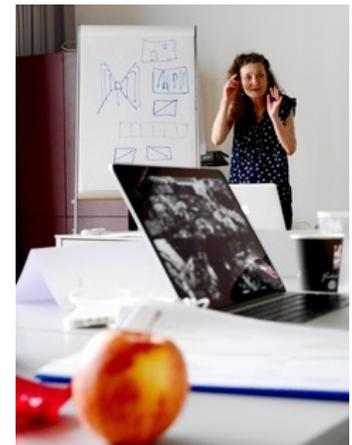
Seit den 1990er Jahre forsche ich – theoretisch sowie künstlerisch-praktisch – im Bereich „**Theater und Medien**“. Dieses Forschungsfeld beginnt in der Antike mit der Verbindung von Theater und Schrift, reicht u. a. über die zentralperspektivischen Bühnen in Zeiten von Buchdruck und der Rationalisierung von Wissenschaft und Kunst im 15./16. Jahrhundert bis hin zu Techno-Performances im Kontext der Erfindung des Computers seit den 1940er Jahren. Es zeigt sich heutzutage in digitalen Kulturen mit der Durchsetzung von Infrastrukturen künstlicher Intelligenz in posthumanen Performances. In den sich verändernden Beziehungsweisen von Theater/Performance und Medien bzw. Digitalität werden dabei „**Technikgeschichte(n) des Menschen**“ ausgehandelt, d. h. deren Verhältnis und damit das des Menschen zur Welt und zu sich selbst erzeugt.

Diese Forschung **reagiert auch auf technische Entwicklungen** und sich damit verändernden Bedingungen von Mentalität und Sozialität, wird also von ersteren konfiguriert. Während z. B. in meinen Untersuchungen in den 1990er Jahren vor allem Themen zur Interaktion zwischen Menschen und Maschinen, und damit die Abschaffung autonomer Subjekte im Vordergrund standen, wird in den selbstverständlich und alltäglich gewordenen digitalen Kulturen der Mensch genau in dem Moment, in dem er in den Geisteswissenschaften abgeschafft wird, in Theater und Performance zum zentralen Thema. Dies zeigt sich auch daran, dass digitale Technik nunmehr im eher traditionellen Theatersetting angekommen ist, d. h. in einem Ort, in dem Geschichten von Menschen für Menschen gespielt werden. In den 1990er Jahren hatten sich dagegen die tradierten Theaterformen des Zuschauens und Vorspielens in installativen Selbsterfahrungen aufgelöst. Mit technischen Mitteln werden nun heutzutage in fragilen Narrationen Geschichten von **posthumanen Menschen und Gesellschaften** erzählt, die dazu dienen, in sich selbstorganisierenden technischen Umwelten noch einen Platz sowie Handlungsoptionen für menschliche Agierende zu schaffen. **Das Forschungsgebiet entwickelte sich mit hin von techno-humaner Interaktion zu posthumanen Narrationen, von „Theater und Engineering“ zu „Performing the Digital“.**

In dieser Forschung setze ich **zwei Schwerpunkte**. Es geht erstens um unerlässliche **historische Untersuchungen**. Dabei bildet die von den 1960er bis zu den 1970er Jahren währende Bewegung „Art and Technology“ den Ausgangspunkt. Hier arbeiteten z. B. in der Nonprofit-Organisation EXPERI-

MENTS IN ART AND TECHNOLOGY (E.A.T.) Künstler\_innen und Ingenieure zusammen, um den kybernetischen, selbstorganierten und zum Automatischen drängenden Maschinen und technischen Umwelten ein humanes Gesicht zu verleihen. Dies geschah, indem zum einen Technologie als Performance nobilitiert wurde und dabei zugleich zum anderen Menschsein sowie Sozialität zu einem performativen, d.h. von Medien erzeugten, über verschiedene Agentien verteilten und deshalb immer nur prekären Arrangement mutierten. Diese historische Perspektive macht erst verständlich, dass und wie zeitgenössische digitale Kulturen von dieser vor allem in „Theater und Medien“ hergestellten Faszinationsgeschichte geprägt sind. In diesem Bannkreis sind posthumane Performances gleichsam zum Normalfall geworden, so dass man sich den techno-logischen Kooperationen bereitwillig unterwirft, weil sie so nutzbringend und überlebenswichtig geworden sind. Die Forschung besteht zweitens vor diesem medien- und epistemologie-geschichtlichen Hintergrund aus **systematischen und thematischen Untersuchungen zu aktuellen Entwicklungen und Inszenierungen**.

In digitalen Kulturen und vor dem Hintergrund der skizzierten Faszinationsgeschichte von „Performing the Digital“ bedarf es neuer **Formen von Kritik**, zu denen ich seit 2014 forsche. Auf Grund der Opazität sowie der Eigenwilligkeit digitaler Kulturen wird dafür als Methode eine **performative Kritik** vorgeschlagen. Mit dieser werden Theorien zu und Praktiken in digitalen Kulturen ernst genommen und in hyperbolischer Ästhetik aus- und aufgeführt, um kritische Distanz aus dem Drin-Sein zu gewinnen. Eine fortlaufende Dokumentation und Analyse liegt vor: <http://projects.digital-cultures.net/e-i/>.



## II. Monografien und Herausgaben

Martina Leeker (1995)

### Mime, Mimesis und Technologie

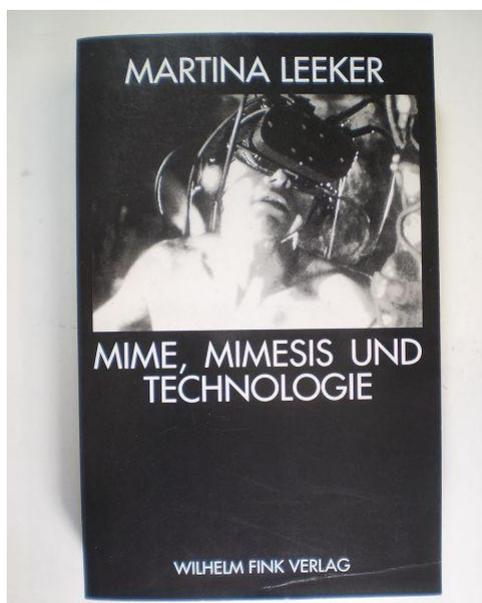
München: Wilhelm Fink Verlag

[https://digi20.digitale-sammlungen.de/de/fs1/object/display/bsb00043442\\_00001.html](https://digi20.digitale-sammlungen.de/de/fs1/object/display/bsb00043442_00001.html)

In der Dissertation werden Wandel und Wirksamkeit der Theaterform Pantomime/Mime im Kontext von Kommunikationstechnologien seit der Antike bis zu den 1990er Jahren untersucht. Es wird herausgearbeitet, dass und wie sich Mit-der-Welt-Sein und Körperlichkeit in der Auseinandersetzung mit Medien mit Hilfe dieser Theaterformen verändern und in diesen trainiert werden.

Dabei zeigte sich u.a., dass in Zeiten von in den 1980er Jahren noch gefürchteten, durch Computer generierten virtuellen Welten eine „elektronische Mimesis“ aufkam, durch die Mediennutzer\_innen mit einer Mischung aus Auto-Stimulation und imaginativer Simulation (Auto-S(t)imulation) an technischen Umwelten teilnahmen. Der in den 1980er/1990er gefürchtete Verlust des Körpers wurde mit dieser Erkenntnis in das Vorliegen einer physischen Hyperaktivierung widerlegt.

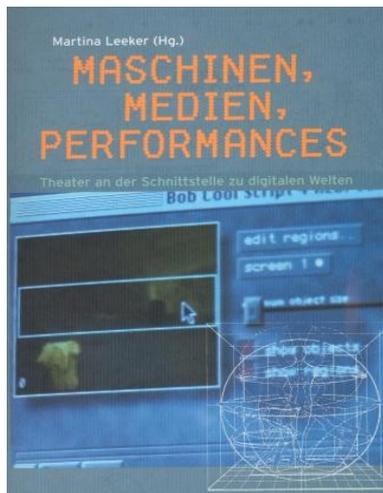
Diese Auto-S(t)imulation erlebt in zeitgenössischen digitalen Kulturen eine rasante Renaissance, da sich nunmehr z. B. in medizinisch-robotischen Operationssystemen oder in den Assistenzsystemen der Pflege Maschinen und Menschen in einer kooperativen Handlungsgemeinschaft befinden. In dieser treten beide Akteure in ein Verhältnis wechselseitiger Affirmation und Antizipation, so dass Menschen auch zu Prothesen sowie zur Umwelt der Maschinen werden.



Martina Leeker (Hg.) (2001)  
**Maschinen, Medien, Performances.**  
**Theater an der Schnittstelle zu digitalen Welten**

Berlin: Alexander Verlag  
 (mit DVD: Interfaces – Interaktion – Performance)

<https://www.alexander-verlag.com/programm/neuerscheinungen/titel/137-maschinen-medien-performances.html>

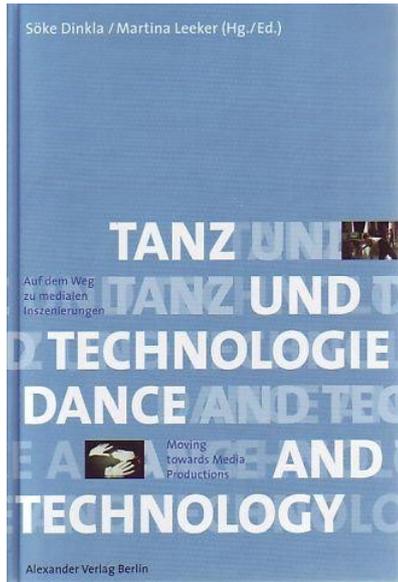


Die zweiteilige Publikation dokumentiert die Sommerakademie Hellerau „Interaktion und Wirklichkeit“ (Sommer 1999) zur Weiterbildung von Theaterkünstler\_innen im Umgang mit digitalen Techniken im Theater. In Fokus von Symposium, Workshops und Präsentationen stand die komplizierte Beziehung von digitaler Interaktivität und Theater/Performance.

Söke Dinkla, Martina Leeker (Hg.) (2002)  
**Tanz und Technologie – Auf dem Weg  
 zu medialen Inszenierungen**

Berlin: Alexander Verlag  
 (deutsch/englisch, mit DVD)

<https://www.alexander-verlag.com/english/titel/102-tanz-und-technologie-dance-and-technology.html>



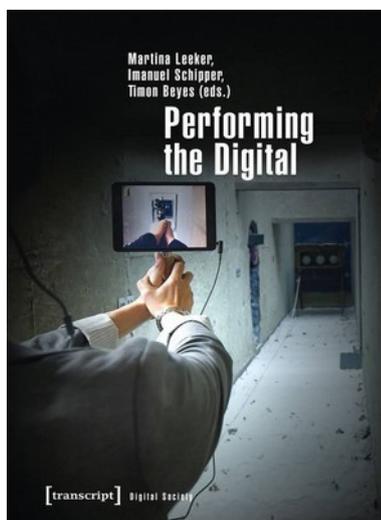
Die zweisprachige Publikation dokumentiert die Ergebnisse einer Workshopreihe zu „Tanz und Neue Medien“, die 2001 unter der künstlerischen Leitung von Söke Dinkla am Choreographischen Zentrum NRW Zollverein in Essen veranstaltet wurde. Im Fokus der Workshops standen performative und tänzerische Experimente mit Interaktivität (Gretchen Schiller), Telematik (Paul Sermon) und Choreographie-Software (Wayne McGregor).

Martina Leeker, Imanuel Schipper, Timon Beyes (Hg.) (2017)  
**Performing the Digital.**  
**Performativity and Performance Studies**  
**in Digital Cultures**  
 Bielefeld: transcript Verlag

<https://www.transcript-verlag.de/978-3-8376-3355-9/performing-the-digital/>

Vollversion PDF:

<https://www.transcript-verlag.de/media/pdf/70/32/93/oa9783839433553U3E07Ej45z04T.pdf>



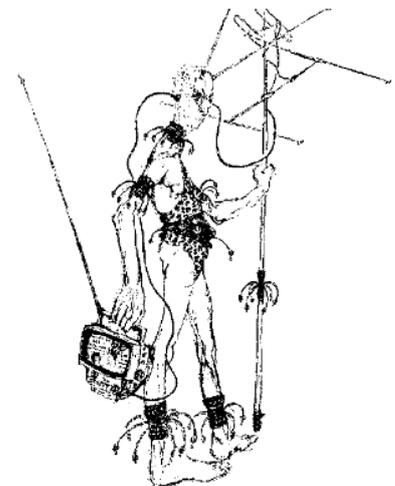
Digitale Kulturen sind performative Kulturen, in denen technische Dinge handeln und menschliche Agierende algorithmisch gesteuerte Datenoperationen performen und dabei von diesen performt werden. Die Beiträge der Publikation untersuchen diese Entwicklung in unterschiedlichen gesellschaftlichen Bereichen wie u. a. Theater/Performance/Tanz, Finanzmarkt, Organisationen oder Protestbewegungen.

# III. Aufsätze (Auswahl)

## 1. Historische Forschung: Art and Technology

Martina Leeker (2008). „Camouflagen des Computers. McLuhan und die Neo-Avantgarden der 1960er Jahre“, in: Hg. Derrick de Kerckhove, Martina Leeker, Kerstin Schmidt, McLuhan neu lesen. Medien und Kultur im 21. Jahrhundert, Bielefeld: transcript Verlag

<https://www.transcript-verlag.de/978-3-89942-762-2/mcluhan-neu-lesen/>



McLuhan-Karikatur  
Mit dem Fernsehen in die Steinzeit

In den 1960er Jahren beginnt die Geschichte von Theater und Digitalität. In den Performances der *9 Evenings. Theatre and Engineering*, die in Kooperation von Künstler\_innen und Ingenieuren entstanden und 1966 in einer Militärhalle in New York zur Aufführung kamen, wurde allerdings Digitalität auf elektrische Environments umgestellt, an die menschliche Agierende in Vibrationen und Resonanzen angeschlossen waren, statt von kal-

ten informationstechnischen Operationen ausgeschlossen zu sein. In Theater und Performance mit Technologie wird mithin eine massive Umdeutung von technischen Verfahrensweisen vorgenommen, die forthin als Faszinationsgeschichte der Verzauberung, Blendung und Camouflage eine umfängliche und lustvolle Konnektivität mit digitalen Kulturen herstellt und garantiert und dabei Widerständigkeit suspendiert.

Martina Leeker (2016). „Theatre and Engineering. Kontrolle und Macht in medialen Umwelten in den 1960er Jahren, und heute?“, in: Hg. Friedrich Balke, Maria Muhle, Räume und Medien des Regierens, Leiden: Fink Verlag

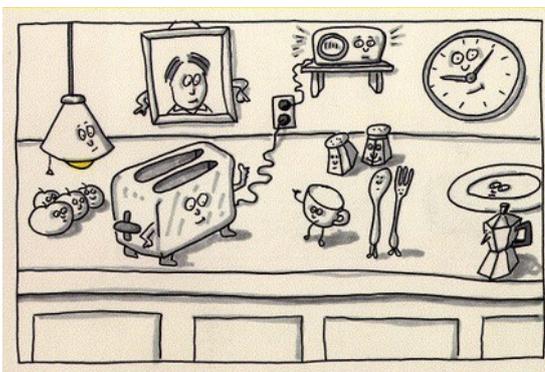
<https://www.fink.de/katalog/titel/978-3-7705-5902-2.html>

Es zeigt sich, dass in „Theatre and Engineering“ in den 1960er Jahren von Kunst auf Systems Engineering als Kunst umgestellt wurde und dabei technische Dinge eine eigene Performativität erhielten. In diesem Kontext bekamen menschliche Agierende eine neue Rolle als Agenten technischer Umwelten, die gleichwohl Kontrolle über diese behaupteten. Dieses ambivalente Setting, das ein technisches Selbst generiert und hochhält, ist Grundlage für das Regime einer freiwilligen und affirmativen Unterwerfung unter digitale Umwelten, was einer neoliberalen Existenz und Subjektivität entspricht.



Martina Leeker (2017), Performing (the) digital. Positions of critique in digital cultures, in: Hg. Timon Beyes, Martina Leeker, Imanuel Schipper, Performing the Digital, Bielefeld: transcript Verlag

<https://www.transcript-verlag.de/media/pdf/70/32/93/oa9783839433553U3E07Ej45zO4T.pdf>, S. 22–59



„Performing the digital“ wird nur möglich durch eine Umstellung des Verständnisses von Performativität, das in den 1950er Jahren mit Austins Theorie zur wirklichkeitsgenerierenden Kraft von Sprache startete. Performances können nun nicht mehr nur von Menschen, sondern auch von Medien sowie von technischen Dingen

und Systemen aus- und aufgeführt werden. Gerade Theater und Performances mit Medien kommt eine wichtige Funktion bei dieser Umstellung zu, da sie Dramaturgien von äußerst asymmetrischen Handlungsensembles schaffen. Mit dieser Vereinnahmung menschlicher Agierender in gemeinsame, techno-humane Performances werden neue Formen von Kritik als Kulturtechnik von Distanzierung, Widerständigkeit und Spekulation über Veränderbarkeit nötig. Im Text werden dafür sogenannte „What-if-Szenarien“ vorgeschlagen, die zunächst die in der Medienwissenschaft diskursiv erzeugte Konstitution digitaler Kulturen im Performen testen und reflektieren und davon ausgehend zu anderen Gestaltungsweisen spekulieren.

## 2. Systematisch-thematische Forschung zu aktuellen Entwicklungen und Inszenierungen: Performing the Digital

Martina Leeker (2019), „Mit Zer/Setzungen in Performances mit und von Technologie auf dem Weg zu digitalen Kulturen“, in: Hg. Norbert Eke, Patrick Hohlweck, Zersetzung. Automatismen und Strukturauflösung, Leiden: Fink Verlag

<https://www.fink.de/katalog/titel/978-3-7705-6331-9.html>



Geschichte und Wandel der Kippfigur der Zer/ Setzung in Kunst und Performance seit den 1960er Jahren haben ihre Relevanz darin, dass sie als Genealogie und Bedingung aktueller digi-

taler Kulturen gelten müssen. Es geht um eine Geschichte des unkritischen, nämlich verzauberten und geblendeten Sein- und Werdens in technischen Umwelten, das menschliche Handlungsmacht durch performative Automatismen zersetzt. Diese Zersetzung entpuppt sich zugleich als Setzung einer eigenen Struktur unentrinnbarer digitaler Konnektivität, in der menschliche Agierende ein Selbst als Datengeber erhalten. Am Beispiel der Theaterarbeit von Kris Verdonck wird verdeutlicht, wie die Zer/Setzungen in eine Reflexion der Beziehung von Mensch und Technik überführt werden können.

Martina Leeker (2019), „Performing Technology: Vom Besuch virtueller Realitäten zum Leben in technischen Umwelten“, in: Hg. Stefan Rieger, Dawid Kasprowicz, Dawid, Handbuch Virtualität, Heidelberg, Berlin: Springer Verlag

<https://www.springer.com/us/book/9783658163419>

Abgegrenzte Virtuelle Realitäten der 1990er Jahre haben sich unterdessen in allumfassende und unentrinnbare alltägliche technische Umwelten aufgelöst. Performances mit Technologie tragen entscheidend dazu bei, diese technischen Umwelten zu verzaubern und sie als Techno-Psyche so in Kopf und Körper zu verankern, dass ein an diese Umwelten gebundenes Selbst entsteht. Diese Faszinationsgeschichte dürfte verständlich machen, warum in digitalen Kulturen recht wenig gegen die Entwicklung hin zu einem prothetischen Datengebertum menschlicher Agierender unternommen wird.



Martina Leeker (2019, im Erscheinen), „Performen mit Algorithmen. Umdeuten – Verbergen – Vermeiden – Verharmlosen“, in: Hg. Ulf Otto, Acting Algorithms, Alexander Verlag: Berlin (Herbst 2019)

Die Zusammenkunft von Performance und in Maschinen implementierten Algorithmen ist ein komplexes und kompliziertes Unterfangen. Denn Algorithmen werden in Performances mit menschlichen Agierenden nicht einfach aus- oder aufgeführt. Sie werden vielmehr umgedeutet, verborgen, vermieden oder verharmlost. Algorithmen tauchen also in Performances eher nicht direkt oder wenn, dann z. B. auf metaphorischer Ebene auf. Dies wird verhandelt an Performances von „Experiments in Art and Tech-

nology“ (1966), David Robeky (1980/90er Jahre), Wayne McGregor (2000er Jahre), Turbo Pascal und Interrobang (Mitte 2010er Jahre).



# IV. Performing Critique und Digitalität

## Beispiel: Posthuman Chances Lab. Norma C.

<http://projects.digital-cultures.net/e-i/portfolio/posthuman-chances-lab-kritisch-performative-spekulationen/>



In ihrer Lecture-Performance stellt Norma C. (gespielt von Martina Leeker) das (fiktive) Seminar „Open your Body“ des (fiktiven) „Posthuman Chances Lab“ (PHC-Lab) vor, in dem die Teilnehmer\_innen mit unterschiedlichen Übungen wie Elektroschocks, Performances mit Tieren oder techno-ökologischen Experimenten auf einen direkten Anschluss an digitale Umwelten vorbereitet werden. Dieser Anschluss ist nötig, da erst die neuen, auf vernetzten Infrastrukturen beruhenden und mit künstlerischer Intelligenz ausge-

statteten digitalen Kulturen die Menschen in die Lage versetzen, die Erde vor ihrer Vernichtung zu retten.

Im anschließenden Kommentar diskutiert Martina Leeker die Lecture-Performance im Kontext technologischer und diskursiver Bedingungen digitaler Kulturen und stellt sie als eine Methode von Kritik in digitalen Kulturen vor.

*„Sind Sie eine  
Techno-Faschistin?“*

Kommentar nach einer  
Performance von Norma C. im  
NRW Forum/Düsseldorf (2018)

## V. CV

Martina Leeker ist Theater- und Medienwissenschaftlerin. Von 2013 bis Herbst 2018 war sie Senior-Researcher am „Centre for Digital Cultures“ (CDC) der Leuphana Universität Lüneburg, seither dort sowie am ICAM (Institut für Kultur und Ästhetik digitaler Medien) affiliert. Von 2002 bis 2010 hatte sie die Juniorprofessur „Theater und Medien“ an der Universität Bayreuth inne und gründete dort das „Digitale Studio“ für experimentelle Performances. Diverse Lehraufträge für Theater- und Medienwissenschaft sowie Artistic Research an verschiedenen Universtäten, darunter Universität Potsdam/Europäische Medienwissenschaft, Universität Oldenburg/Institut für Kunst und visuelle Kultur sowie Shanghai Theatre Academy und Institut for Playwrite an der Nanjing Universität. Forschungsschwerpunkte sind: Theater/Performance und Medien, Art and Technology, Faszinationsgeschichte digitaler Kulturen, Kritik in digitalen Kulturen, kritische Medienanthropologie sowie Systems Engineering und Infrastrukturen. Teil ihrer wissenschaftlichen Arbeit ist die Forschung mit künstlerischen, insbesondere performativen Methoden (Vgl.: [http://](http://projects.digital-cultures.net/e-i/)

[projects.digital-cultures.net/e-i/](http://projects.digital-cultures.net/e-i/)). Zu jüngeren Publikationen gehören u.a. (<https://leuphana.academia.edu/martinaleeker>): Derrick de Kerckhove, Martina Leeker, Kerstin Schmidt (Hg.). McLuhan neu lesen. Kritische Analysen zu Medien und Kultur im 21. Jahrhundert, Transcript Verlag: Bielefeld, 2008; Martina Leeker, Imanuel Schipper, Timon Beyes (Hg.). Performing the Digital. Performance Studies and Performances in Digital Cultures, Bielefeld: transcript 2017, Martina Leeker, „Trickster, Owlglass Pranks and Dysfunctional Things. Non-Knowledge and Critique in Digital Cultures“, In: Hg. Andreas Bernard, Matthias Koch, Martina Leeker, Non-Knowledge in digital cultures, Meson Press: Lüneburg 2018. S. 53–78. Martina Leeker ist Mitglied des Editorial Board der Buchreihe: Digital Cultures, Meson Press Lüneburg. Sie initiierte und leitete bis Herbst 2018 die Research Video Interview Serie: What are digital cultures? des Centre for Digital Cultures (CDC) der Leuphana Universität Lüneburg (<https://www.leuphana.de/en/research-centers/cdc/digital-cultures-research-lab/projects/dcrl-questions.html>).