

# **Computer als Medium »HyperKult 11«**

## **DAS UNSICHTBARE Medien, Spuren, Verluste**

4. bis 6. Juli 2002 im Rechenzentrum der  
Universität Lüneburg, Scharnhorststr. 1, Gebäude 7, 21335 Lüneburg

### **Vortragspapiere**

**Claus Pias:** Anästhetik als Strategie

**Nils Röllert:** Die Gouvernementalität von SMS

**Ingeborg M. Rucker:** Evolving and Dissolving Forms?

**Frank Röhr, Bernd Remmele:** Unsichtbarkeit des Mediums in Multi-User-Dungeons

**Victor Zwimpfer:** Interface-Design ist unsichtbar

**Hartmut Sörgel:** Hyper! Elf!

**Peter Scheff:** Erscheinen und Verschwinden – Sehen am Rande des Unsichtbaren

**Ute Holl:** MAZZen, FAZZen und Augen-JAZzen – Ein etwas überlagerter Blick auf Lars von Triers filmische Transformationstechniken

**Rudolf Gschwind:** Das schleichende Bildersterben – Vom Ausbleichen des Farbfilms bis zum Erhalt des verschwindenden Kulturguts

**Peter Bittner:** Vom (fast) Unsichtbaren – Web-Bugs als unsere täglichen Begleiter im Daten-netz

**Tilman Baumgärtel:** Aus dem BASIC-Wiederbelebungs-labor

**Mercedes Bunz:** Das Subjekt, das Netz und die Politik der Sichtbarkeit

**Jan Hein Hoogstad:** Losing Track of Time

**Martin Supper:** Unsichtbare Musik

**Holger Schulze:** Die Kohäsion des Klangs – Zur Signatur digitaler Klangbearbeitung

**Peter Bexte:** Unsichtbare Ansichtssachen: das Paradigma des Blinden Flecks

**Britta Schinzel:** Unsichtbares Geschlecht in der Informatik

**Hedwig Wagner:** Gender-Bending im Internet oder vom Verschwinden des Geschlechts im Medium

**Eckhard Siepmann:** Um ein Geringes anders

**Wolfgang Coy:** „Ob aber jemand was verstanden hat, kann man nicht sehen.“

# Präsentationen

**Daniela Reimann:** Theorie und Praxis integrierter ästhetischer Aus- und Fortbildung

**Georg Mühleck:** bin data

**Ursula Menzer, Sabine Orth:** ER/SIE

**Joachim Maier, René Bauer:** zum unsichtbaren | selbstgebastelte alternativen zum prozessieren reiner virtualität

**Barbara Rauch:** possibilities

**Hans-Rüdiger Strey:** Sichtbarmachen von Extrempositionen – Videoinstallation

**Heiko Gogolin, Nils Dittbrenner:** Himmel & Hölle

**Markus Engel, Rolf Großmann, Sabine Gottfried, Peter Kersten:** loop station

**Frauke Behrendt, Wanda Wieczorek:** sechzehn hören – sieben sitzen

**Annett Zinsmeister:** Unsichtbare Bilder: Code\_Mondrian

**Jan Kristian Wiemann:** LITE 286

**Florian Clauss, Martin Conrads, Ulrich Gutmair, Anja Heilmann, Kito Nedo, Kathrin Röggl, Stefan Schreck, Vera Tollmann, Stefanie Wurster:** test bed: Elektronisches Träumen

**Klaus Brunnstein, Eyub Gezer:** ILOVEYOU

**Franz John:** Sky Nude

**Bittermann & Duka:** Die Dritte Kammer – Die unsichtbare Fackel

## Anästhetik als Strategie Ökonomien digitalen Vergessens

»Das digitale Bild« gibt es nicht, zumindest nicht in einem substantiellen Sinn. Dafür gibt es aber ungezählte analoge Bilder, die digital vorliegende Daten *darstellen*: auf Monitoren, Fernsehern, Papier, Kinoleinwänden, Displays usw. Und Daten selbst können auf verschiedensten Wegen *anfallen*: an Scannern oder Kameras, an Grafiktablets oder Tastaturen, aus Algorithmen oder Kalkülen usw. Schon weil niemand je ein Bit gesehen hat, dürfte eine ontologische Klärung des Status digitaler Bilder schwierig werden. Das sogenannte »Digitale« ist vielmehr ein *Medium*, als dessen *Form* verschiedene Bilder erscheinen können, und es verbraucht sich ebensowenig wie die »Schrift« beim Verfassen von Abstracts oder Liebeslyrik. Und weil das Medium (außer vielleicht in seinen Unfällen) nicht beobachtbar ist, beschränkt sich der ganze Unterschied zwischen digitalem und analogem Bild auf die Endlichkeit einer Datenmenge, deren Informationsgehalt strikt nach Shannon als das bestimmbar ist, was nach maximaler, verlustfreier Kompression übrigbleibt. Und getreu ihrer Theorie bleibt Information völlig unberührt von der Materialität ihres Erscheinens. Sie ist, kurz gesagt, *anästhetisch*.

Das bedeutet umgekehrt nur: Indem Digitalisierung verschiedenste Phänomene auf den gleichen Nenner einer Menge diskreter Zeichen aus einem endlichen Vorrat derselben bringt, sind ihre Formen austauschbar. Eine Sounddatei kann als Text angezeigt werden, eine Textdatei kann als Bild angeschaut werden, und eine Bilddatei kann als Sound abgespielt werden. Dennoch hinkt das Argument neuerlicher Phänomenologie, sich deshalb wieder auf die Formen beschränken zu können. Seitdem nämlich Bilder *Information* sein können (und nichts anderes heißt *digital*), scheiden sie nicht mehr als Wissensmedium aus. Wo die analoge Bildaussage weder affirmativ noch negativ war, sondern schlicht widerspruchsvoll und sich damit den aristotelischen Kriterien der Vernunft entzog (*Metaphysik 1012a*), werden digitale Bilder bis in letzte Bit einer Logik von AND, OR und NOT gefügig. Es ist dies jedoch ein Wissen, mit dem Betrachter, die weiterhin nur Farben und Formen sehen werden, schon in kleinsten Dosen kaum mehr umgehen können, das aber kompetenten Maschinen (alias Computern) ungeahnte Möglichkeiten eröffnet.

Aus dieser Richtung erscheint das Digitale als systematisches Instrument des *Vergessens*. Digital ist, was keine Zwischenstufen und keine Grauzonen zwischen seinen Elementen kennt, so wie unser Alphabet keine Buchstaben zwischen »A« und »B« hat. In dieser Entschlossenheit des Digitalen liegt seine Vergessenskraft: Ab der 16.385ten Farbabstufung eines Scans und ab einem Geräusch jenseits der halben Abtastrate beginnen die dunklen Kontinente des Realen. Im Digitalen schrumpft das Kontinuum des Analogen zur (erst einmal maschinell) handhabbaren Größe. Dieses Diskursverbot beschließt jedoch einen Handel: Zwar mögen zwischen einem leuchtendem Monitor und einer papiernen Buchseite ästhetische Welten liegen, doch sind diese vernachlässigbar, wenn man sie gegen die Vorteile diskreter Datenmengen aufrechnet. Die Freiheit seiner Speicherbarkeit, Übertragbarkeit und Prozessierbarkeit erkaufte sich das Digitale gewissermaßen mit einer gewalttätigen Repräsentation: Beschneidung der analogen Unendlichkeit und Inkommensurabilität für Menschen. Seine Vergessensfunktion war daher ein zentraler Gegenstand bei den Gründungsdiskussionen der Kybernetik, als diese sich im Angesicht von Digitalcomputern und Informationstheorie zur Universalwissenschaft der zweiten Hälfte des 20. Jahrhunderts aufzuschwingen suchte. Ihre Frage ist zugleich ein »epistemologisches Experiment« (McCulloch): Welche neuen Formationen des Wissens, welche Bewegungen, Operationen und Konfigurationen sind möglich, wenn man vergißt? Denn Information läßt sich auf verschiedenste Weise gestalten, skalieren und optimieren. Ihre Konstruktionen oder Abstraktionen dienen dazu, Kompliziertes einfach und Langsames schnell, vor allem aber effizient zu regeln und zu kontrollieren. Digitale Bilder sind nicht nur hervorragende Steuerinstrumente, sondern genau darin auch amoralisch gegenüber dem, was sie steuern – seien es nun Raketen oder Medienkunst, Computerspiele oder Bildarchive. Und es spricht einiges dafür, daß die originäre Leistung digitaler Bildformen nicht im Fotorealismus Hollywood zu suchen ist, sondern überall dort, wo das Vergessen Grundlage effektiver Verwaltungstechniken ist.

Der Vortrag würde sich an einigen historischen Skizzen oder Miniaturen dieser neuen Produktivität versuchen, in der das Nicht-Wissen selbst produktiv wird.

Claus Pias

Abstract: HyperKult 11

Nils Röllner:

Die Gouvernamentalität von SMS

Ausgehend von Überlegungen Ongs und Havelocks zum Medienwechsel von Oralität und Schriftlichkeit analysiere ich die mediale Form von „short messages“ und interpretiere diesen Medienwechsel als Indiz für einen Wandel der Gouvernamentalität im Sinne Foucaults. Dazu soll das poetische Experiment eines SMS-Romans ausgewertet werden, das in Zusammenarbeit mit dem online-Magazin telepolis durchgeführt wurde. Der Kurzroman SMS MACHT LIEBE untersuchte in vier Kapiteln die poetischen Möglichkeiten der Kurznachrichtenform. Die Kapitel wurden mit dem SMS-Editor eines Handys geschrieben und dann an eine email-Adresse gesendet. Das Experiment verdeutlicht, wie technische Dispositionen den schriftlichen Ausdruck formen. Ausgangspunkt ist die Trennung von zwei Liebenden. Er ist im Ausland und will einen Liebesbeweis schicken, z.B. ein Gedicht oder eine kleine Geschichte. Dies wird als Anfang einer Geschichte gesetzt, die zunächst in einem üblichen Word-Editor verfasst wird: Ein Tag Ende August in diesem Jahr. In der Abflughalle C verschlingen sich Paula Mohn und Tan Herschel in einem Kuss. Nichts stört sie. Weder die Touristen, noch das Quietschen der Gepäckwagen, noch der Vibrationsalarm seines Handys. Später wird Herschel bereuen, die ankommende sms nicht eher gelesen zu haben...

Im zweiten Schritt wird diese Geschichte korrigiert und berücksichtigt, dass das Handy maximal 160 Zeichen in einer Botschaft versenden kann. Das hilft den Text zu verdichten. Mit dieser Vorgabe werden die ersten Zeilen geändert. Sie lauten nun:

„Ein tag ende august frankfurt flughafen. in halle c verlieren sich paula mohn + tan born in einem kuss. nichts stört sie. später...”

wird born bereuen, die ankommende sms nicht eher gelesen zu haben. Irgendwann hören sie auf zu küssen, dann hektik...

Statt des zweisilbigen Namen Herschel wird nun das einsilbige Pseudonym „born“ gewählt. Ausserdem wird die Gross- und Klein-Schreibung verändert und auf die vage Beschreibung der Atmosphäre verzichtet. Die Touristen und das Quietschen des Gepäckalarms werden gestrichen. Der Geschichte kommt offensichtlich zugute, dass man dem Leser von dem Handy erst Notiz gibt, als es schon zu spät ist, denn so wird Spannung aufgebaut. Das Ende einer Nachricht wird durch die Setzung von zwei Punkten markiert

Festhalten lässt sich folgendes: Einsilbige Worte wie Born setzen rhythmische Akzente. Nicht der Ort des Geschehens interessiert, sondern Bewegungen. Die technische Vorgabe der 160 Zeichen führt zu einer Anordnung des Textes in versartiger Form. Ong hat in seiner wegweisenden Studie über das Verhältnis von mündlicher und schriftlich fixierter Dichtung herausgearbeitet, dass beim mündlichen Vortrag von Geschichten der Erzähler zu zahlreichen schmückenden Epitheta tendiert und seine Geschichte unvermittelt beginnen lässt (Ong, Walter J. : Oraltät und Literalität - Die Technologisierung des Worts. Opladen 1987 [London 1982])). Der Rhythmus hatte für den Vortrag eine tragende Funktion. Er war unerlässlich für die Erinnerung des Stoffs. Ong vermutet in Übereinstimmung mit seinem begeisterten Leser Marshall McLuhan, dass elektronische Kommunikations-Formen wie das Fernsehen zu einer Wiederkehr oraler Techniken führt.

Für die elektronische Form der sms trifft das nur bedingt zu. Offensichtlich muss eine sms-Geschichte direkt Spannung und Neugier erzeugen und Lust auf weitere Botschaften wecken. Im Unterschied zum mündlichen Vortrag kann sich ein sms-Rhapsode nicht von den Wogen eines rhythmischen Vortrags tragen lassen, sondern muss in jedem sms-„Vers“ Verbindungen zu der vorherigen und der nachfolgenden Botschaft herstellen, zum Beispiel, indem er Bekanntes so wiederholt, dass es die Neugier auf kommende Botschaften wecken wird. Er muss gegenwärtig sein, dass seine Komposition unterbrochen wird. Der Feedback-Mechanismus, also die wechselseitigen Beeinflussung in der Situation des mündlichen Vortrags zwischen Erzähler und Hörer ist ein Merkmal dieser Dichtung. Der Feedback-Mechanismus, dem mögliche sms-Dichtungen unterworfen werden, sind anderer Natur. McLuhan hat betont, dass die Schriftkultur, zur feinen Analyse und damit zur Spezialisierung und Weitläufigkeit des zu vermittelnden Wissen tendiert. Für feine Analysen ist in sms-Nachrichten kein Platz, ebenso wenig für umständliche Beschreibungen. Ein technisch-ökonomischer Zwang formt die sms-Botschaften, der sie radikal von der Situation der mündlichen Mitteilung scheidet. Das verdeutlicht die Fortsetzung des Experiments. Siehe dazu [www.romanform.de](http://www.romanform.de). Sie verdeutlicht, dass *short messages* zu einer Ökonomie des Ausdrucks führen, die als Selbstregierung im Sinne Foucaults (Bröckling, Ulrich; Krasmann, Susanne; Lemke, Thomas: Gouvernamentalität der Gegenwart. Frankfurt/M. 2000: Suhrkamp) analysiert wird.

**Ingeborg M. Rucker**

Strelitzer Strasse 15, 10115 Berlin, Germany

**Paper Abstract**

+49-30-48625525

irocker@princeton.edu

Universität Lüneburg

Rechenzentrum

HyperKult

21332 Lüneburg

mail to: hyperkult@uni-lueneburg.de

mail to: warnke@uni-lueneburg.de

## **Rechen- und Medienzentrum und Fach Kulturinformatik an der Universität Lüneburg 4-6.7.2002**

Fachgruppe »Computer als Medium«

im Fachbereich »Informatik und Gesellschaft« der Gesellschaft für Informatik e.V.

Labor Kunst und Wissenschaft

Call for Participation:

### **Evolving and Dissolving Forms?**

Grundlegender Prozess des digitalen Mediums ist die kontinuierliche Oszillation von 1 und 0. Diese differenzielle Operation sieht von einem Verschwinden im Sinne von 'Abwesenheit' ab, da letztere als ein positiver Systemzustand eintritt. 'Abwesenheit' wie auch 'Anwesenheit' *existieren* hierbei niemals im Sinne von substanziellen, determinierbaren Entitäten, beide entstehen und vergehen vielmehr als Differenzierungsleistung.

Mein Beitrag untersucht, inwieweit das erfahrbare Entstehen und Verschwinden von Formen, denen wir auf dem 'Desktop' gewahr zu werden glauben, auf die eigentlichen Operationen des digitalen Mediums - sprich die Oszillation von 1/0 - verweisen, in wie weit sie mit anderen Worten indikativ für eine Stilgeschichte des Verschwindens sein könnten.

Kann jedoch von einer Geschichte des Verschwindens - gar von einer Stilgeschichte des Verschwindens- im Hinblick auf die im digitalen Medium inhärenten Operationen gesprochen werden? Sind nicht die grundlegenden sinnlosen Prozesse der on/off-, presence/absence- oder 1/0-Oszillierung immer gleichbleibend und somit keinem 'Stil' unterworfen? In wie weit könnten sie dann aber einen Stil oder gar eine Stilgeschichte determinieren? Wäre nicht solch eine - wie auch jegliche - Determinierung in einem differentiell operierenden Medium von vornherein auszuschließen? Wie ist zudem von einem Verschwinden auszugehen, wenn die mediale Operation auf der kontinuierlichen Oszillation von 1/0

beruht, die gerade von einem Verschwinden im Sinne von 'Abwesenheit' absieht und stattdessen 'Abwesenheit' als einen positiven System-Zustand beschreibt?

Woher aber rühren dann die ,anwesenden' und ,abwesenden' Formeinschränkungen, die wir alle auf unseren 'Desktops' wahrzunehmen glauben? Sind diese formalen Veränderungen tatsächlich indikativ für die unsichtbaren differenziellen Prozesse des digitalen Mediums oder verweisen sie gar auf andere, durch das digitale ,Medium' emulierte Medien?

Die scheinbar ,anwesenden' und ,abwesenden' Formeinschränkungen, sind aufs Engste mit der Entwicklung und Optimierung von emulierten Medien (alias Software) verknüpft. Diese agieren jedoch im wahrsten Sinne des Wortes als ,Medium' im Medium, indem sie die Kluft zwischen Maschinencode und Benutzerverständnis zu überbrücken suchen und sie dabei nur zu vergrößern wissen.

Dieses Phänomen gilt auch für die so genannte Computer gestützte Generation und Produktion von Architektur, wie die Arbeiten des amerikanischen Architekten Peter Eisenman exemplarisch zeigen werden. Eisenmans Arbeiten wurden über einen Zeitraum von 5 Jahren unter Anwendung des 3-D Modeling Programm Form-Z entwickelt und erlauben entsprechend, die direkten Auswirkungen von Graphic-Software-Optimierungen auf Architektur nachzuzeichnen. Mein Beitrag wird insbesondere auf die diesem Programm innewohnenden Normen und Standards verweisen, die - oft sich den gestalterischen und perzeptiven Kontrollen entziehend - maßgeblich Eisenmans sogenannte Computer generierte Architekturen bestimmen.

Eisenmans Arbeit dient als Beispiel für die symptomatische Verwechslung von digital-emulierten Prozessen mit den eigentlichen, den differenziellen Prozessen des digitalen Mediums. Desktop-Phänomene sind demnach weniger indikativ für die Operationen des digitalen Mediums als für die von ihm emulierten Prozesse. Welche Formveränderungen aber sind dann - wenn überhaupt - indikativ für differentielle Operationen?

Differentielle Operationen erfordern ein alternatives Verständnis von Form und Formveränderung. Die systemtheoretische ,Formdiskussion' meines Beitrages schließt daher jegliche permanente Grenzziehung und somit Determinierung von Formen, Stilen etc. innerhalb differenzieller Systeme aus. Dementsprechend können Formen nicht weiter als substantiell und determinierbar angenommen werden, sondern erweisen sich als temporäre Resultate einer kontinuierlichen Differenzierungsleistung, in welcher und durch welche sie erst artikulierbar und erkennbar werden. Formen unterscheiden sich nicht, sondern werden als systemeigene Prozesse vollzogen. Formen bleiben im wahrsten Sinne des Wortes niemals definitiv feststellbar!

# Unsichtbarkeit des Mediums in Multi-User-Dungeons

Frank Röhr, Bernd Remmele  
Institut für Informatik und Gesellschaft  
Uni Freiburg

16. April 2002

Multi-User-Dungeons (MUDs) und ihre Weiterentwicklung für die (hauptsächlich universitäre) Lehre (MOOs) sind eigentlich sehr simple Konstrukte: Einfache telnet-Oberflächen, ab und an verbessert durch einen sogenannten MUDclient. Das Medium ist der Text, gefordert wird die Phantasie des Benutzers (in den meisten Fällen: des Spielers). Die Steuerung erfolgt nicht über Joysticks oder Joypad, üblicherweise nicht einmal über die Maus, sondern über einfache Text-Befehle, die der Nutzer nach und nach erlernt und erforscht: *nimm schlauch, knuddel teddybaer, iss beeren*, des weiteren über simple Kommunikationsbefehle mit anderen Spielern: *sage Hallo, rufe Kann mir mal jemand helfen*, wo die Syntax simpel und das Resultat hauptsächlich von den Mitspielern abhängig ist.

Unter diesem Hintergrund ist es fraglich, wie ein „Verschwinden des Mediums“ überhaupt zustande kommen kann. Schließlich befindet man sich die ganze Zeit zwar in einem virtuellen Raum – aber das Medium ist der Text. Man wird ständig mit der Nase darauf gestoßen, daß das Medium in erster Hinsicht sehr primitiv ist und natürlich im Gegensatz zu modernen Ego-Shootern keinen anderen Anspruch erhebt.

Und dennoch verschwindet auch das MUD als Medium aus dem Kopf. Der Spieler beginnt sich nach kurzer Zeit bereits mit der Welt zu identifizieren – der Anfangsgedanke „jetzt muß ich *öffne kiste* eingeben“ wird nach kurzer Zeit bereits zum Denken in der virtuellen Welt – „jetzt muß ich die Kiste öffnen“. Medium und Wirklichkeit werden eins, verschmelzen, sind untrennbar. Und wenn die Syntax zum Öffnen der Kiste zu schwer zu erraten ist, tritt eine Störung ein – der Programmierer der Kiste wird gerufen und angemault. Diese Störung reißt den Spieler aus der virtuellen Welt, mit der er verschmolzen war, und macht die Unzulänglichkeiten des Mediums von einer Sekunde auf die andere offenkundig. Solche Störungen werden als deutlich schlimmer empfunden, als wenn ein Rätsel stundenlang nicht gelöst werden kann, auch wenn sie innerhalb kürzester Zeit überwunden werden können – das Rätsel gehört zur Welt, die Auswahl der Syntax nicht.

Auf die gleiche Weise wird die Unterscheidung zwischen dem „Charakter“ (die Spielfigur in der virtuellen Welt) des Spielers und dem Spieler an sich unsichtbar: Wundert sich der (womöglich noch philosophisch angehauchte) Spieler zu Beginn noch darüber, daß er dem MUD Befehle gibt – *sage hallo* – und darauf eine Antwort erhält, die er nicht erwartet – *Du sagst: hallo* – und stellt er sich zu Beginn noch die Frage „Mit wem rede ich da eigentlich?“ – denn er gibt einem Objekt (dem Charakter oder dem MUD?) einen Befehl, bekommt aber die Rückmeldung, *er selbst* habe das gesagt – ist dies also eine Simulation einer Kommunikation mit dem MUD? – so ist diese Frage, obschon offenkundig berechtigt, innerhalb kürzester Zeit verschwunden. Das Medium ist nicht mehr da – der scheinbare Widerspruch zu Beginn verschwindet, der Charakter des Spielers, mit dem man zu Beginn Verständnisprobleme hat, verschwindet, wird unsichtbar, verschmilzt mit dem Spieler selbst.

Gleiches gilt nach kürzester Zeit für die Kommunikation mit anderen Spielern. Muß man sich anfangs noch auf eine Vielzahl von Kommunikationsarten einstellen – es gibt verschiedenste Kommunikationsformen, vom einfachen reden, was nur diejenigen Spieler *hören* (eigentlich *lesen*) die sich im selben Raum wie der Spieler selbst befinden, über persönliche Mitteilungen von einem Spieler zum anderen und Kommunikationskanäle, auf denen nur die Spieler *zuhören* (eigentlich



zulesen), die das wünschen, bis hin zum *rufen*, das alle hören – so ist dies nach kurzer Zeit keine simple Zeile mehr, die da erscheint, sondern für den Spieler ein tatsächliches Gespräch. Das *Gerufe* von Anfängern wird als störend empfunden, obschon einfach nur eine simple Zeile Text erscheint, wird es dennoch von vielen wie eine Art „Ruhestörung“ geahndet. Hier wird das Ganze leicht dem Chatroom vergleichbar – wobei allerdings zusätzlich die Möglichkeit besteht, durch Aktionen dem oder der anderen seine Zu- oder Abneigung, seine Zustimmung oder seine Verneinung des Gesagten deutlich zu machen, so daß man auch an solchen Dingen leicht erkennen kann (oder zumindest glaubt, erkennen zu können) was für einen Typus Mensch man am anderen Ende vor sich hat (wenngleich das Erstaunen, wenn man den Menschen dann im wirklichen Leben trifft, groß sein kann – nicht zuletzt sind MUDs auch *Rollenspiele* und werden von den Spielern auch so genutzt) – und diese Möglichkeit geht weit über das einfach *reden*, wie es in Chatrooms geschieht, hinaus, es kann mit tätlichen Angriffen auf andere Spieler und dem virtuellen Tod enden (wenngleich letzterer meist nicht endgültig ist).

Es gibt in MUDs auch jede Menge der üblichen Gefüge des Alltags – Freundschaften, Eheschließungen, Feindschaften, die man durch ritualisierte Vorgänge oder Gegenstände (wie Freundschaftsbänder oder Eheringe) formalisieren und für jeden Interessierten sichtbar machen kann – etwas, das es (bis auf den Ehering) im wirklichen Leben nicht gibt – und dennoch gehört auch dies innerhalb kurzer Zeit zum festen Weltbild eines jeden Spielers. *Der und der ist mein Freund, der hilft mir, wenn ich feststecke, wenn ich die Aufgabe nicht lösen kann, wenn ein böser Drache mich verprügeln will.* Auch wenn das mit dem wirklichen Leben nichts mehr zu tun haben mag – Freunde sind wichtig und geben einem im MUD Halt, sie sind diejenigen, die einem Beistand und Hilfe geben, wie im wirklichen Leben. Dass man dabei oft den anderen gar nicht kennt, nichtmal weiß, ob sein angegebenes Geschlecht mit dem tatsächlichen übereinstimmt spielt keine Rolle, das unsichtbare Medium macht klar: *Ich habe einen Freund, und der hilft mir.*

Letztendlich ergeben sich aber auch Schwierigkeiten bei dieser Verschmelzung von *Virtual Life* (VL) und *Real Life* (RL): Es hat schon einige Mißverständnisse (vor allem bei jüngeren MUD-Spielern) bezüglich VL-Hochzeiten und RL-Beziehungen gegeben, indem in eine VL-Hochzeit zu viel hineininterpretiert wurde. Andererseits sind auch aus VL-Hochzeiten durchaus schon ernsthafte RL-Beziehungen entstanden – die RL/VL-Trennung ist offenkundig schwieriger als oftmals erwartet...

# Interface Design ist unsichtbar

## Interface Design als Strategie der Sichtbarmachung einer unbeobachtbaren Welt.

Im Vergleich mit anderen Speicher- und Transportmedien fällt auf, dass der Computer als symbolverarbeitender Rechenautomat zusätzlich über das Potential unzähliger Verarbeitungs- und Transformationsmöglichkeiten verfügt. Da der Computer sich mittlerweile in viele Lebensbereiche eingenistet hat, stellt sich für immer mehr Menschen die Frage nach dem Umgang mit dieser universellen Maschine. Gerade die Universalität deutet darauf hin, dass brauch- und benutzbare Vermittlungsangebote zur Verfügung gestellt werden müssen, wenn der Computer seinen Dienst leisten soll. Solche Vermittlungsangebote zwischen Mensch und Computer nennt man Schnittstellen oder Interfaces. Interfaces dienen als Brücken, also als Mittel des Über-Setzens zwischen verschiedenen Verarbeitungseinheiten, sei dies nun der Mensch oder der Computer. Im Prinzip versteht man unter Interfaces Anschluss-, Übergangs- oder Verbindungsstellen. Als Grenzübergang hat das Interface sowohl den Charakter des Trennenden oder Unüberbrückbaren als auch den Charakter des Verknüpfenden oder Verbindenden. Wenn es darum geht, Übergänge oder Verbindungen einzurichten, so ist Interface Design gefragt. Interface Design ist die Strategie der Sichtbarmachung einer unbeobachtbaren Welt. Das Interface – dieses magische und phantasmatische Da-Zwischen – stellt den Rahmen zur Verfügung, durch den die Welt erst sichtbar wird. Das Interface ist das Medium, in dem durch Kopplungsprozesse zwischen Mensch und Computer Formen von Sinnangeboten zum Vorschein kommen. Mit anderen Worten: Was wir sehen können, hängt von den Instrumenten und Verfahren der Beobachtung, also von den zugrundeliegenden Medien der Beobachtung, ab. Design bedeutet Eingreifen in das Weltgeschehen. Das Interface dokumentiert die Welt aus einer spezifischen Beobachtungsperspektive und legt sich auf diese fest, obwohl Alternativen denkbar wären. Erst durch operativ vollzogene Beobachtungen – die sich im Vollzug nicht selbst beobachten können, also für sich selbst unsichtbar sind – offenbart sich die Sichtbarkeit von Welt. Mit der bekannten Bezeichnung 'blind spot' wird auf den Begriff gebracht, dass sich Sichtbarkeit und Unsichtbarkeit im Vollzug von Beobachtungen gegenseitig bedingen.

Durch Interface Design werden greif- oder bezeichnenbare Weltsachverhalte geschaffen und institutionalisiert. Interface Design kreiert Schablonen, die die Welt schematisch einteilen und somit transparent machen. Schemata fungieren als relativ zeitbeständige Beobachtungsmuster, welche den Rahmen für Sichtbarkeiten abstecken. Häufig wird von Benutzer-Oberfläche gesprochen, wenn es darum geht, den Computer als Medium in eine nutzbare Form zu bringen. Zur Analyse von Interface-Formen empfiehlt es sich, die so genannte Benutzer-Oberfläche als Ein- und Ausgabestelle einer black box zu betrachten. Erst durch die Beobachtung von Input und Output eines Computers kann auf dessen Struktur und Funktion geschlossen werden. Erst dadurch wird die Form des Mediums sichtbar und propagiert intuitive Einsichtigkeit. Ein prominentes Muster zur Darstellung von Einsichtigkeit ist das Kausalschema. Durch die feste Kopplung von Ursache und Wirkung wird die Welt berechenbar. Solange keine Krisen auftreten, stellt das im Vollzug der Beobachtung verwendete Kausal- oder Zuordnungsschemaschema sowohl zeitlich wie sachlich eine enorme Erleichterung und Entlastung dar. Das Interface suggeriert eine klare, einfache und zuverlässige Situationsdefinition. Dadurch rückt die technische Bedingtheit hinter die Benutzer-Oberfläche und wird unsichtbar. Im Normalfall starten wir unsern Computer und lassen uns von den an der Oberfläche zur Verfügung gestellten Optionen faszinieren. Verhält

OS X:Users:schreibe:Desktop:HK attach:IFDistunsichtbar.doc

sich der Computer einmal nicht so, wie wir es erwartet haben, wird das Kausalschema enttäuscht und muss – zumindest temporär – revidiert werden. D. h. es muss noch einmal hingesehen (re-videre), es müssen neue Sichtbarkeiten und Erklärungsmuster generiert werden, damit wieder ein einsichtig-konsistenter Zustand herbeigeführt werden kann. Kurz: Es müssen neue Sichtbarkeiten und Unsichtbarkeiten eingerichtet werden.

Beim Interface Design geht es um eine Ausbalancierung von Sichtbarkeiten und Unsichtbarkeiten. Im Gefolge von Lucius Burckhardts bekanntem Diktum soll den Spuren entlang der Linie von Sichtbarkeit und Unsichtbarkeit nachgegangen werden: "Unsichtbares Design. Damit ist heute gemeint, dass konventionelle Design, das seine Sozialfunktion selber nicht bemerkt. Damit könnte aber auch gemeint sein: ein Design von morgen, das unsichtbare Gesamtsysteme, bestehend aus Objekten und zwischenmenschlichen Beziehungen, bewusst zu berücksichtigen imstande ist."

### **Angaben zur Person**

Victor Zwimpfer, Studium der Soziologie, Philosophie und Geschichte in Basel.  
Eidgenössischer Fachausweis Wirtschaftsinformatik. Mehrjährige Erfahrung als Projektmitarbeiter (Software Design) und Projektleiter im EDV-Bereich. Lehrtätigkeit an der Fachhochschule Wädenswil ZH (Allgemeine Soziologie). Seit Anfang 2001 wissenschaftlicher Mitarbeiter der Forschungsabteilung der Fachhochschule Aargau, Departement Gestaltung und Kunst (Schwerpunktthema Interface Design).  
Email: v.zwimpfer@fh-aargau.ch

Hartmut Sörgel

Content-Type: text/html; charset=us-ascii; x-mac-type="54455854"; x-mac-creator="424F424F";  
name="call HyperKult 11 - 3.html"  
Content-Transfer-Encoding: 7bit  
Content-Description: Unknown Document  
Content-Disposition: inline;  
filename="call HyperKult 11 - 3.html"

Subject: Kultelf

Date: Wed, 20 Feb 2002 14:03:38 +0100

From: @uni-lueneburg.de>

To: @uni-lueneburg.de

Kult Hyper 11

Hyper! Elf!

Elf Finger hab ich an jeder Hand sechs und 25 an Händen und Füßen  
jedes Jahr wieder und die Finger verschwinden  
Und hinterlassen Spuren Medien, Verluste  
Unsichtbare Variable

Das Unsichtbare?

Ich, aber auch nicht?

Die Medien?

Das unsichtbare Rechen- und Medienzentrum  
Informatik für Gesellschaft für Informatik  
Gesellige in Form a Tick?  
Lab or Kunst und Wissen schafft

Call f or Par ici

Medien, auch digitale, lassen sich nur an dem beobachten, der sie  
zulässt oder verhindert. In ihren frühen Zeiten  
erkennt man an ihnen, an mir, die, welche mit mir (noch) gehen  
Bilder offenbaren ihre, als auch meine, Pixelstruktur, Musik gelinkt  
in bleiches Mondlicht getaucht, Filme ruckeln Netze, lassen auf  
sich warten. Aus Not spielt ein Medium Verschwinden,  
nach und nach

Meine Eigentümlichkeiten?

Ich, werde unsichtbar

Ich verliere ihre Form

Ich verschwinde hinter der Wahrnehmung

Niemand nimmt mich für wahr

Die Geschichte des Verschwindens schreibe ich trotzdem

Ich komme und gehe ursprünglich

Kinderkrankheiten?

Eigene Stile  
Sound der Soundfaktur des digitalen Bildes,  
ein Mach des digitaler Kinos  
sind unsichtbare Bilder  
Und alles bleibt verschwunden

Unsichtbare Absichten werden Zwecke der privaten Seite  
auf der einen der anderen Site.  
freie User unterlassen willig Spuren, die -  
Die unhörbaren fremden Zecken verbergen sich in Dokumenten  
bar, bar, bar, und un  
und hinterlassen auf Festen  
platte WebSites.

Wegen dieser Spuren?  
Anonym i tät und damit  
Unsichtbar Netze setzen?

Zugänge sind viele Techniken  
des allmählichen Verschwindens  
der Steckrüben aus den Geisteswissenschaften  
die Ränder des Sichtbaren  
könnten aus der Kunst das unsichtbare Medium  
machen

Ein- bis zwei Fassungslose  
senden Work schopf hyper 11  
wissenschaftliche Demonstrationen  
technischer oder künstlerischer geht es nicht  
artiger?

bis zum 3. Mai 2002

Content-Type: text/html; charset=us-ascii; x-mac-type="54455854"; x-mac-creator="424F424F";  
name="call HyperKult 11 - 5.html"  
Content-Transfer-Encoding: 7bit  
Content-Description: Unknown Document  
Content-Disposition: inline;  
filename="call HyperKult 11 - 5.html"

Subject: Kultelf

Date: Wed, 20 Feb 2002 14:03:38 +0100  
From: @uni-lueneburg.de>  
To: @uni-lueneburg.de

Kult11  
Hyper! Elf!

# Erscheinen und Verschwinden – Sehen am Rande des Unsichtbaren

Peter Schefe, Hamburg

## Wahr und falsch



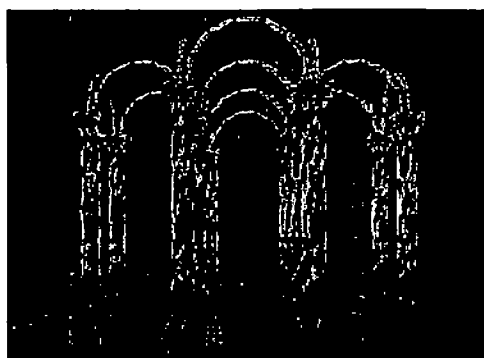
Ein Bild zur Erklärung des Wahrheitsbegriffes: Schwarzer Fleck auf weißem Papier; die Form des Fleckes kann man beschreiben, indem man für jeden Punkt der Fläche angibt, ob er weiß oder schwarz ist. Der Tatsache, daß ein Punkt schwarz ist, entspricht eine positive – der, daß ein Punkt weiß(nicht schwarz) ist, eine negative Tatsache.<sup>1</sup> *Das Entschwindende erscheint, das Erscheinende entschwindet.*

## Anwesend und Abwesend

Die Visualisierung, wie man sie im Bereich elektronischen Gestaltens versteht, basiert wesentlich auf dem Computer, genauer: auf Darstellung durch den Computer.<sup>2</sup> Was hier gemeint zu sein scheint, ist nur die letzte Phase der Verbildlichung nach der Berechnung des Bildes bzw. seiner Elemente, der *Pixel*: ihre *Ausgabe*, ihre *physische Darstellung* auf dem Monitor. Was die Lateiner mit "moneo" bezeichneten, geht auf einen alten Stamm zurück: "mana", die *Mahne*. Es läßt etwas *sehen*. Der Monitor ist nicht das bloß Bildende: Die Mahne ist die Bilde als die Zeige. als Bebildertes und Gebildetes trifft, was sich wartet, aber auch in dem von uns vollzogenem Anwesendes erscheinen und Abwesendes

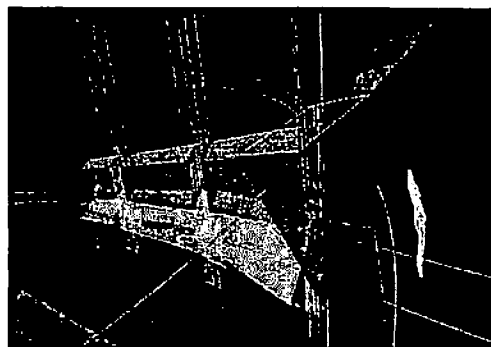


*gemahnt*, es ruft ein *Bild* hervor, *zeigt* sich an, Erscheinende, sondern das eigentlich In allem, was uns entgegenbildlicht, was uns uns zubildet, was als Unverbildlichtes auf uns Verbildlichen waltet das Zeigen, das entschwinden läßt.<sup>3</sup>



## Schein und Wirklichkeit

Berechnen und physisch Darstellen ist die Sache der Technik. Die Techniker, die Computergrafiker, simulieren das



*Sehen*. Ziel ist: an image that is perceptually indistinguishable from an actual scene<sup>4</sup> Sie bedienen damit auch einen alten Wunsch: Mimesis. Wie schon andere technische Mittel der Reproduktion imitieren sie nur Wirklichkeit, sie simulieren sie, sagen sie voraus. Ist Realismus eine Eigenschaft des Sehens, des wahren Modells des Sehens? Verschwindet die Realität im Realismus?

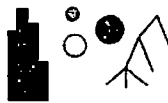
Die Anwender, die Künstler zumal, gewinnen dadurch ein neues Potential der Gestaltung, d.h. sie *programmieren* neue Welten, die *über* das bisherige hinausgehen: Hypertext, Hypermedia, Hyperart. Die Gestaltung gewinnt Über-Dimensionen: der Text verwächst sich zu einem Textnetzwerk von Verweisungen, das einfache Medium mutiert zum multimedialen Metamedium, der flache Bildschirm der Sichtbarmachung fungiert als Fenster zur Welt für den gestaltbaren, programmierbaren Cyberspace: 'Wille zur Wahrheit' heißt ihr's, ihr Weisesten, was euch treibt und brünstig Seienden: also heiße *ich* euren Willen! Aber eurer Wille. Glatt soll es werden und dem Widerbild. Schaffen wollt ihr die Welt, vor der und Trunkenheit. Einst sagte man Kunst, wenn lehrte euch zu sagen: *Überkunst*. Könntet ihr von der Kunst. Wohl aber könntet ihr die *Überkunst* programmieren. Ach, es ist so viel Lüsterheit in der Programmierung!<sup>5</sup> *Wo das Hyperwirkliche scheint, schwindet das Wirkliche*



*macht? Wille zur Programmierbarkeit* alles es soll sich euch fügen und biegen! So will's Geiste untertan als sein Spiegel und ihr knien könnt: so ist es eure letzte Hoffnung man auf eine *Darstellung* blickte, aber ich Kunst programmieren? So schweigt mir doch

## Offenbar und verborgen

Allen Visualisierungen liegen *Daten* liegen, nur Mittel sein zum Zweck einer Szene. Daten können aber auch werden, zur grafischen Darstellung



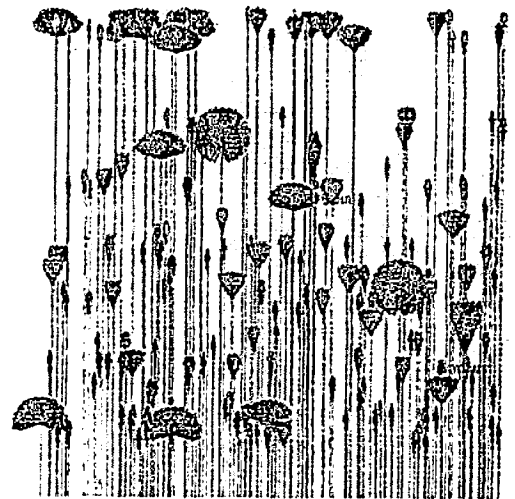
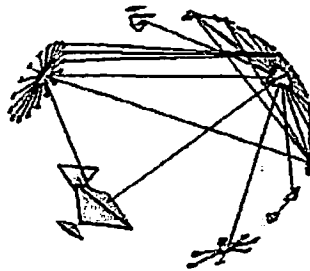
zugrunde. Ihre Rolle kann im Verborgenen wie in der Darstellung eines Gebäudes oder selbst zum Gegenstand der Abbildung und zur Cybermap.

Visualisierungen wenden sich an den Gesichtssinn: den Hauptbereich des *Denkens*. Was das Sehen zu bieten hat, steht dem Geist nicht nur zur Verfügung, sondern ist unentbehrlich für ihn.<sup>6</sup> Grafische Unterstützung des Denkens hat eine lange Tradition. Daten werden verräumlicht, erscheinen geometrisiert als Linien, Flächen, Färbungen, Texturen, Glyphen, geometrischen Figuren und Objekten in Diagrammen, Karten, Strukturen und Räumen. Die *Sémiologie graphique*<sup>7</sup> weist den analogen Gebilden symbolische Bedeutung zu. Die grafische Programmierung eröffnet neue Möglichkeiten des Erkennens von Zusammenhängen, unterstützt die Handhabung von komplexen Strukturen und erweitert den Umfang des zu untersuchenden Datenvolumens. Auch hier entschwindet die Fläche zum Cyberspace, dem neuen Hypermedium des Erkennens: Hier ist also Konstruktion, die auf Gesetzen beruht, welche die Einbildung *a priori* erkennt, und zwar vornehmlich aus allgemeinen Prinzipien der Bestimmung des Raums. Nun diese Konstruktionsgesetze im



lernt sie die Einbildung, indem sucht, oder liegen sie in der Bedingungen der synthesebestimmt?<sup>8</sup>

Das Sehen ist eine Form des Denkens Denken zu leiten und seine Ergebnisse computergestützte Visualisierungen Papier betrachtbar, sondern dynamisch sind. Die Daten werden zum Bild, das Information, in der man sich bewegen etwas zum Erscheinen gebracht, kann benötigt werden.



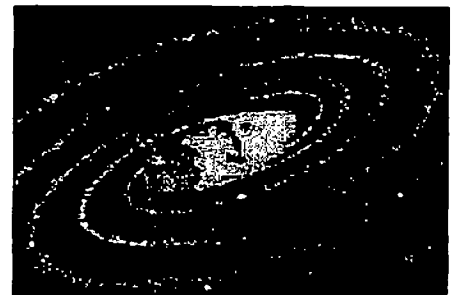
frage ich: liegen Räume oder sie den reichhaltigen Sinn, der in jenem liegt, nur zu erforschen Einbildung und in der Art, wie diese den Raum nach den tischen Einheit, darauf seine Einbildungen insgesamt auflaufen,

auch als ein Mittel, das logische zu überprüfen. Umso mehr als nicht nur statisch wie Grafiken auf betretbar und *interaktiv* benutzbar Bild wird zur Welt, die Welt zur kann, die man verändern kann. *Wo nicht nichts zum Verschwinden*

## Diesseits und Jenseits

Was kann visualisiert werden? Alles was verdatet werden kann. Zukünftigem wie Gegenwärtigem sind immer Entwürfe, die sich in *Daten* niederschlagen. Das Verdaten, das Speichern im Datenmodell, geht allem Rendern und Darstellen voraus: Was sich überhaupt verdaten läßt, läßt sich klar verdaten; und wovon man keine Einträge herstellen kann, das muß verschwinden. Das Datenmodell will also der Verdatung eine Grenze ziehen, oder vielmehr - nicht dem Verdaten, sondern dem Eintragen von Daten: Denn um dem Verdaten eine Grenze zu ziehen, müßten wir beide Seiten dieser Grenze verdaten können (wir müßten also verdaten, was sich nicht verdaten läßt). Die Grenze wird also nur im Datenmodell gezogen werden können und was jenseits der Grenze liegt, wird einfach Unbild sein.<sup>9</sup>

Grundlage für eine Visualisierung von



Bildnachweise (in der Reihenfolge des Auftretens):

L. Wittgenstein (Herkunft: H. Hänsel, bearbeitet vom Autor)

M. Heidegger (? , bearbeitet vom Autor)

David R. Nadeau: Example from VRML-Tutorial, <http://www.sdsc.edu/~nadeau>

Thomsen, T. Stendel: Frame aus HMP3-Film-Projekt, LEM Hamburg

Zeichnung des Autors

F. Nietzsche (? , bearbeitet vom Autor)

Zeichnung vom Autor

R. Xiong: Chat visualization, MIT Media Lab, Atlas of Cyberspace 2001

I. Kant (? , bearbeitet vom Autor)

T. Munzner: Hyperbolic Space, Stanford Univ., Atlas of Cyberspace 2001

Montage Wittgenstein(s.o.)/Adobe

<sup>1</sup> L. Wittgenstein: Tractatus logico-philosophicus, 4.063 (Annalen der Naturphilosophie 1921)

<sup>2</sup> J. Claus: Elektronisches Gestalten in Kunst und Design. Reinbek (Rowohlt) 1991

---

<sup>3</sup> Man vgl. M. Heidegger: Der Weg zur Sprache. In: Bayr. Akad. d. Schönen Künste (Hrsg.): Die Sprache. Darmstadt 1959

<sup>4</sup> D.P. Greenberg: A framework for realistic image synthesis. CACM 42, No. 8 (August 1999)

<sup>5</sup> Man vgl. F. Nietzsche: Also sprach Zarathustra. Stuttgart 1951, zuerst 1885

<sup>6</sup> R. Arnheim: Anschauliches Denken. Zur Einheit von Bild und Begriff. Köln (DuMont) 1972

<sup>7</sup> J. Bertin: Sémiologie graphique. Paris 1967

<sup>8</sup> Man vgl.: I. Kant: Prolegomena. Riga 1783

<sup>9</sup> Man vgl. L. Wittgenstein: Tractatus logico-philosophicus.



Ute Holl (Weimar/Hamburg)

Vorschlag für einen Beitrag zum Workshop HyperKult:

Über nicht evidente Effekte digitaler Filmbearbeitung

### **MAZzen, FAZzen und Augen-JAZz.**

**Ein etwas überlagerter Blick auf Lars von Triers filmische Transformationstechniken.**

#### **(1. Kino-Evidenzen)**

Wer es schaffte, die Evidenz des filmischen Raums aufzusprengen, wem es gelang, die Sichtbarkeit selbst im Kino zu irritieren, zu irisieren und rieseln zu lassen, bekam es stets mit den Göttern zu tun. Murnau oder Riefenstahl, Pasolini oder Godard konnten ein Lied davon singen, a Song of Two Humans, wie es bei Murnau gleich im Plural heißt, kein einfaches Menschenlied sondern ein, zwei Dinge von denen wir wissen auf Zelluloid: und schon formiert sich das Pantheon, bilden sich Götterbanden, donnert Verachtung vom Himmel, werden Opfer verlangt. Evidenz-zertrümmernde Regisseure haben stets die Liebe ins Spiel gebracht, wenn sie die Macht über das Brausen und Sausen göttlichen Zorns im Kino, das sie vermeintlich selbst entfesselt hatten, bannen wollten. Vergeblich, denn auch Lichtspiele produzieren als vornehmste Effekte Stellen und Leerstellen für Subjekte in statu videndi, die sich im Eingang ins Dunkel "en-trance" als imaginäre, wenn auch zweifellos spürbare erweisen. Ein bernhardinisches "ego affectus est" produziert im Zeitalter durchkalkulierter psycho-physischer Anschlüsse an Apparate aber immer Stimmen und Erscheinungen, die Halt rufen oder geben können. Godard hat die Frage Gottes am besten abgelenkt, wenn er in seiner Geschichte des Kino gleich anfangs rufen läßt: "ne vois-tu que je brûle?" Vater! Gerade wenn es um Wünsche gehen soll, ist der Kinoraum als Raum konstruierter Evidenz zu verfilmen.

Zweifellos in dieser Tradition steht Lars von Triers Film "Breaking the Waves" als Experiment des Sichtbarmachens von Sichtbarkeit im Kino, als Versuch, visuelle Muster am Medium zu brechen und ins Auge zu treffen, als "rupture d'evidence" wie Foucault es verlangt hat, als ungeschützter Blick in den brennenden Dornbusch, aus dem sich Gottes Wort eben meldete. Die Wellen, die gebrochen werden sollen, sind nicht nur die prä-ozeanischen der Nordsee und die super-emotionalen der getrennten Liebenden, sondern die Lichtwellen selbst, die das Sehen im Kino bilden. Der filmische Raum des Sehens steht als Lichtraum zur Disposition, wie Deleuze es in einem anderen Kontext für Foucault formuliert hat: "Die Sichtbarkeiten sind nicht Gegenstandsformen, auch keine Formen, die sich in der Berührung von Licht und Ding kundgäben, sondern Formen der Helligkeit, die vom Licht selbst

geschaffen wurden und die die Dinge oder Objekte nur noch als Aufblitzen, als Spiegelung, als Schimmer bestehen lassen."

Wie wir an dieser Helligkeit, die im Kino eben auch Dunkelheit sein muß, teilhaben, können wir nicht wissen. Von Triers Film läßt diesen Lichtraum daher nicht nur als Bildraum, sondern in aller Passion als Körperraum erscheinen und das eben ruft die buchstäbliche und penibel wörtliche Intervention des calvinistischen Gottes auf den Plan. Aber ist "Breaking the Waves", wie Feministinnen argwöhnten, nur eine Apotheose des Opfers, ein Vollzug im Namen der Liebe und des Herrn? Oder geht es noch einmal um Subjektivität im Kino, wird Glaube, Liebe Hoffnung historisch hingemacht, um mit allen technischen Mitteln die ganze nackte Physis der Liebe als Kinovibration in Anschlag zu bringen?

## (2. Studio-Augen)

Lars von Trier erklärt die Postproduktionsprozesse des Films zum Moment, an dem er dessen Romantizismus zu einer Realität hin bricht, an dem er Interferenzen arrangiert, die die Evidenzen stören, und durch welches Sichtbarkeit im filmischen Raum selbst zur Disposition gestellt wird, um den alten Kinomenschen "l'homme imaginaire" (Morin) mit sich selbst zu konfrontieren. Nicht nur die Kombination aus Handkamera und Cinema-Scope-Format, nicht nur die Anti-Kontinuitäts-Montage komprimieren und überlagern Zeiten und Räume im Film. Wenn das Filmmaterial auf Video umkopiert, "ge-MAZt", digitalisiert, elektronisch bearbeitet und wieder auf Film aufgeblasen, "ge-FAZt", wird, rechnen und rendern die Apparate Bilder nach ihrem Bild. Wenn das Licht als Luminanz und Chrominanz in immer neue technische Signale umtransformiert wird, ergreifen unvorhersehbare und unvordenkliche Interferenzen im Studio die ästhetische Macht. Flimmern, Flackern, Jazz im Bild. Grausame Götter, die — wie wir aus der Popmusik wissen — am Ende des 20. Jahrhunderts nur noch in Studios erscheinen, würfeln nicht, sondern manifestieren ihre Gefräßigkeit in elektronischen Feed-backs, an denen sie uns im Optischen jedoch nicht eindeutig teilhaben lassen. Was uns in Triers Kino exzentriert und zentrifugiert ist weniger eine Liebesgeschichte als ein Raum konstruierter aber nicht evidenter Sichtbarkeit, ein — wenn vielleicht auch nur für kurze historische Kinozeit — unmenschlicher Raum. Im Interview mit Stig Björkman erklärt von Trier: " (Wir haben) einen Stil gewählt und ihn wie einen Filter über die Handlung gelegt, als würde man beim Pay-TV ein Signal für das Fernsehen dekodieren müssen. Hier kodieren wir ein Signal für den Film, das die Zuschauer nachher dekodieren müssen." Decodiert wurde die Story, noch einmal Orpheus, noch einmal Eurydike. Warum nicht. Inzwischen ließe sich aber wohl nicht nur das Stammeln, Stolpern und Vibrieren der Bilder sondern auch die Instabilität ihrer Lichtphänomene und die

synkretistische Verfremdung der Farben in der schottischen Landschaft als Code verstehen, den wir nur als Dépaysement in der eigenen Wahrnehmung zu begreifen anfangen können. Natürlich wollen wir nichts von Göttern wissen, von augustinischen, calvinistischen oder Studiogöttern nicht. Wellen jenseits aller Formen und Gestalten, Wellenbrecher im Bildraum der zugleich Körperraum ist, führen uns einfach mitten in die Geschichte des Auges, das ohne unser Wissen teilhat am MAZ und FAZ der Bilderkopulationen.

Rudolf Gschwind

Das schleichende Bildersterben – vom Ausbleichen des Farbfilms zum Erhalt des verschwindenden Kulturguts

Die Farbstoffe in fotografischen Farbmaterialien weisen eine relativ geringe Stabilität auf. Verschiedene Umwelteinflüsse wie Strahlung (Licht), Chemikalien, Hitze, Feuchtigkeit, aber auch eine unkorrekte Verarbeitung oder Lagerung führen dazu, dass die Farbfotografien mit der Zeit ausbleichen und sich eventuell auch verfärben. Wegen der Komplexität und Irreversibilität dieser Prozesse ist eine chemische Restaurierung unmöglich.

Aus diesem Grund wurde eine der Restaurierung mittels digitaler Bildverarbeitungsmethoden entwickelt. Wenn es möglich ist die spektrale Änderung der Bildfarbstoffe zu quantifizieren, d.h. mathematisch zu beschreiben wie sich die Rot-, Grün- und Blaudichte während des Ausbleichens ändert, so ist eine Rekonstruktion einfach. Die ausgebleichte Fotografie wird digitalisiert und die ursprünglichen Farben werden zurückgerechnet (Inverse der Ausbleich-Beziehung). Derartige Beziehungen können durch beschleunigte Alterungstests an vielen Filmmaterialien im Labor gewonnen werden. Dabei zeigte sich, dass in den meisten Fällen die Ausbleichung einer linearen Gesetzmässigkeit gehorcht.

In Praxis ist jedoch immer nur die ausgebleichte Fotografie allein vorhanden. Eine Restaurierung muss deshalb interaktiv unter visueller Kontrolle eines Operators durchgeführt werden. Eine Restaurierung besteht jedoch nicht darin, einfach das Bild auf dem Computer nach beliebigem Gutdünken wiedereinzufärben (elektronische Retouche), sondern sie muss den Gesetzmässigkeiten der Ausbleichung gehorchen.

Die digitale Restaurierung gibt auch bei stark ausgebleichten Farbbildern gute Resultate und kann bei Diapositiven, Farbnegativen und Farbpapierbildern, aber auch Kinofilmen angewandt werden. Diverse Beispiele sollen das zeigen.

Peter Bittner  
Humboldt-Universität zu Berlin, Institut für Informatik  
Unter den Linden 6, 10099 Berlin  
bittner@informatik.hu-berlin.de

# Vom (fast) Unsichtbaren

Web-Bugs als unsere täglichen Begleiter im Datennetz

## Phänomenale Wanzen

Am 14. August 2001 kam die Firma Cyveillance® mit einer Studie auf den Markt, die einen exorbitanten Anstieg der Verwendung der Web-Bugs von 488% zwischen 1998 und 2001 feststellte. Die Studie verwendet eine proprietäre Technologie zum Vergleich einer Zufallsauswahl von über einer Million Webseiten, die zwischen 1998 und 2001 gesammelt wurden. Ein Anstieg, der aufhorchen lässt, v.a. weil bei 8 der TOP 50-Unternehmen die Webseiten mit den kleinen Helferlein versehen waren.

Sicherlich sind Ihnen auch schon Web-Bugs begegnet. Zwar fristen sie ihr Leben unsichtbar auf Webseiten oder in HTML-Darstellungen von E-Mails, aber hin und wieder wird man ihrer doch gewahr:

Beim abendlichen Surfen im Netz finden Sie eine Webseite mit einem Newsletter, das Sie aus Interesse abonnieren. Kaum ist das erste Newsletter zugestellt, versucht das Mailprogramm online zu gehen. Warum das denn bloß, werden Sie denken. Das Rätsels Lösung ist einfach. Mit dem Newsletter wird ein "unsichtbares" Bild mitgeschickt, das noch von einem (fremden) Server geladen werden will - deshalb der versuchte Netzzugriff. Über einen solchen protokollierten Zugriff wird dem Betreiber des Newsletter z.B. ermöglicht, ein Bild über die Verbreitung/Nutzung des Newsletter zu bekommen.

Soweit so gut, denkt sich der Nutzer. Solange die nur die Zugriffe zählen, ist alles im Lot.

## Guten Tag - mein Name ist Wanze!

Charakterisiert werden die Web-Bugs als 1x1 Pixel große Bilder, die in Internetseiten und HTML-E-Mails versteckt werden. Sie können eigentlich nur erkannt werden, wenn man sich den Quelltext zu einer Webseite anschaut. Dort erscheinen sie als kleine GIFs oder JPGs, die zumeist von anderen Servern angefordert werden. Sie kommen aber oft genug nicht allein als Bilder vor, sondern schleppen ausführbaren Code mit sich herum, der beim Laden (Zugriff auf den Server) aktiviert wird. Auf der Webseite [www.tvtoday.de](http://www.tvtoday.de) begegnete mir bei Durchsicht (Anfang Mai 2002) des HTML-Codes ein Exemplar eines Web-Bugs:

```
<SCRIPT LANGUAGE="JavaScript"> <!--  
var IVW="http://tvtoday.ivwbox.de/cgi-bin/ivw/CP/tvtoday;seite=/tv/programm/Default.php";  
document.write("<IMG SRC='\"'+IVW+'\"?r="+escape(document.referrer)+"&p=1020695992\" WIDTH='1\" HEIGHT='1\"  
BORDER='0\"/>"); // -->  
</SCRIPT>
```

```
<NOSCRIPT>  
<IMG SRC="http://tvtoday.ivwbox.de/cgi-bin/ivw/CP/tvtoday;seite=/tv/programm/Default.php?p=1020695992" WIDTH="1"  
HEIGHT="1" BORDER="0">  
</NOSCRIPT>
```

Besonders berüchtigt im Sammeln von Clicks und Benutzerdaten sind die Internet-Werbefirmen, wie z.B. DoubleClick oder MatchLogic. Letztere verbergen sich hinter der Domain: [preferences.com](http://preferences.com).

Die Begrenzung des Phänomens Web-Bug auf die 1x1 Pixel-Bilder ist eigentlich unvollständig, da man auch größere Bilder, die zum Monitoring verwendet werden, als solche einstufen müsste. Jedenfalls lassen sie sich gut von den unsichtbaren Bildern abgrenzen, die zu Formatierungszwecken im Netz verwendet werden - diese stammen zumeist vom selben Server und werden nicht von woanders her geladen.

Während man dem unsichtbaren Web-Bug bei der Arbeit zusieht, kann der angesprochene Server in aller Seelenruhe vielerlei Information mittels der schon angesprochenen Skripte abziehen, so z.B. die IP-Adresse des Rechners, der den Web-Bug geladen hat, die URL auf der sich der Web-Bug befindet, die URL des Bildes des Webbugs, den Browser und dessen Version, wie lange die Seite betrachtet wurde oder die Werte (zuletzt) gesetzter Cookies. Ihre ganze "Kraft" entfalten die Wanzen, wenn sie mit Cookies zusammenarbeiten. Insbesondere die Werbe-Netzwerke nutzen das Zusammenspiel von Cookies und Web-Bugs, um Serverübergreifend Persönlichkeitsprofile zusammenzustellen.

Wieviel mehr ausspioniert werden kann zeigte eine Vorführung auf dem "Congressional Privacy Caucus", einem Treffen von Internet-Privacy-Fachleuten, bei der von einer Webseite die kompletten Daten eines Outlook-Adressbuches an einen fremden Server überspielt wurden, ohne dass die Transaktion zu bemerken war.

Web-Bugs treten nicht nur in Webseiten auf, sondern finden auch Verwendung im Zusammenhang mit E-Mails - allerdings nur sinnvoll, wenn das Mailtool HTML-Tags darstellen kann. Es kann dann über dieselben

Mechanismen festgestellt werden, ob eine bestimmte Nachricht gelesen wurde und zu welchem Zeitpunkt. Im Rahmen von breit gestreuten Werbemails ist also feststellbar, wie viele und welche der Angesprochenen, die Mail geöffnet haben. Auf diese Art finden sie Verwendung z.B. bei den Internet-Marketing-Unternehmen Exactis, Digital Impact oder Responsys. Man weiß auch, dass Firmen wie Barnes & Noble, eToys, Microsoft, InfoBeat, Cooking.com mit Web-Bugs versehene Werbeaktionen über Mail abgewickelt haben. Beispiele (siehe [www.privacyfoundation.org](http://www.privacyfoundation.org)) aus dem sog. Junk-Mail-Bereich sind:

```

```

```
<IMG SRC= "http://email.bn.com/cgi-bin/fiosensing?x=ABYoAEhouX">
```

## ***Über den Sinn und Unsinn dieser Web-Bugs***

Ziel des Beitrages ist es zum ersten, die genaue Funktionsweise der Web-Bugs und deren Einsatzfelder (bisherige Praxis) offenzulegen. Die obigen Ausführungen mögen andeuten, in welche Richtung es dabei geht. Das wäre die Pflicht, zumal es ja schon einige Publikationen hierzu gibt.

Wichtiger ist mir aber ein zweiter Punkt, inwieweit die Web-Bugs zwischen dem Interesse der Werbeindustrie und dem des (auf Privatheit bedachten) Netznutzers ein informationelles Ungleichgewicht schaffen (selbst, wenn der Nutzer vom Web-Bug weiß, weiß er nicht, ob dieser nur "mitzählt" oder doch weitergehende Informationen sammelt) und wie sich der aufgeklärte Netzbürger gegen eine solche Praxis wehren kann. Neben einer ersten rechtlichen Einschätzung kommen hier auch Anti-Web-Bug-Tools (z.B. Bugnosis) zur Sprache.

Tilman Baumgärtel

## Aus dem BASIC-Wiederbelebungslabor

In den 70er und 80er Jahren waren BASIC die Programmiersprache, in der Millionen von Computer-Novizen ihre ersten Code-Experimente erprobt haben.

Heute steht sie auf der Liste der von Aussterben bedrohten Computersprache.

Im normalen Rechnergebrauch ist BASIC bereits so tot wie Alt-Griechisch oder Sanskrit. Nur bei einigen Spezialanwendungen (z.B. bei Videotext) wird "the people's computer language", wie sie Anfang der 70er Jahre genannt wurde, noch eingesetzt.

Bei der Hyperkult will ich von meinen eigenen Erfahrungen im Umgang mit einer ausgestorbenen Computersprache berichten. Ich bereite zur Zeit eine Ausstellung mit dem Netz- und Computer-Kunstduo Jodi vor, die im Herbst in dem Medienlabor "Plug in" in Basel gezeigt werden soll. Im Zentrum der Ausstellung steht eine neue Arbeit von Jodi, die sie zur Zeit produzieren und die fuer den ebenfalls lange von uns gegangenen Computer ZX Spectrum konzipiert ist. Nachdem Jodi in der Vergangenheit alles daran gesetzt haben, um den PC der Gegenwart zu dekonstruieren, zu unterminieren und der Lächerlichkeit preiszugeben, haben sie sich mit ihrer neuen Arbeit einen Computer aus den fruehen 80er Jahren als künstlerisches Medium für ihre Experimente vorgenommen.

Der ZX Spectrum lief ebenfalls mit einer BASIC-Variante. Teil meiner Aufgabe als Organisator dieser Ausstellung ist es, Jodi Hilfestellung bei der Arbeit mit BASIC (mit dem sie selbst vor Beginn der Arbeit an dieser Installation so gut wie keine Erfahrung hatten) zu leisten. Meine Aufgabe in den vergangenen Monaten war es daher, nach Spectrum-Emulatoren, -Fanclubs, -Programmen, -Manuals und vor allem nach alten Maschinen zu suchen. Nach meinen Recherchen im Internet, bei Computer-Antiquitätenmessen, in der Retro-Computing-Szene und in Neuköllner Trödlern aus eigener Erfahrung darüber berichten, "(w)as bleibt, wenn das alles verschwunden ist"? Und wie man das Signal aus dem Spectrum auf den Fernsehbildschirm bekommt.

Mercedes Bunz  
Schönhauser Allee 45a  
10437 Berlin  
Telefon: 0179 663 9997  
Email: mrs.bunz@de-bug.de

## Das Subjekt, das Netz und die Politik der Sichtbarkeit

### I.

Das Unsichtbare ist das potentiell Sichtbare. Es ist, schrieb Maurice Merleau-Ponty, das, "was nicht aktuell sichtbar ist, aber es sein könnte" (Merleau-Ponty 1994: 323). Auch wenn also das Unsichtbare als "andere Seite" des Sichtbaren ihm absolut strukturell fremd ist, bewohnt es doch das Sichtbare, vermischt sich mit ihm, sucht es heim. Es ist, wie Derrida es ausdrückt: Ein Spuk. Diesem Spuk gilt es sich zu nähern und produktiv zu machen. Denn die Bestimmung des Unsichtbaren als das potentiell Sichtbare erlaubt es einen Horizont des Mediums zu skizzieren: ein Medium ist eine spezifische Verschränkung von Sichtbarkeit und Unsichtbarkeit, es lebt von einem Unsichtbaren, das sichtbar werden kann. Es besteht, anders gesagt, aus einer Fülle von möglichen Ereignissen, es ist ein System für mögliche Formen. Mit Foucault lässt sich so das Medium als diskursives Dispositiv beschreiben. Ausgehend von dem Versuch, das Sichtbare und das Unsichtbare zusammen zu denken, erschließt sich das Medium als Generator einer zahllosen, aber endlichen Menge von Formen. Auf einer theoretischen Ebene zieht man damit die Ebene einer Neutralität ein, vor der sich die spezifische Existenz des Mediums in Anlehnung an Foucaults Analyse des diskursiven Feldes befragen lässt: Wie kommt es, dass das Medium als ein bestimmtes diskursives Dispositiv erschienen ist und kein anderes an seiner Stelle?

Das Unsichtbare ist das potentiell Sichtbare - vor diesem Hintergrund kann man also die Funktion des Mediums sorgfältig beschreiben. Beispielhaft soll das im Folgenden an der Figur des Subjektes im Internet gezeigt werden. Denn in der Tat verbergen sich "Markierungen (..) in Dokumenten, unsichtbar, unhörbar, unlöschar, und hinterlassen so Spuren auf Festplatten und WebSites" (Hyperkult-CfP). Es sind jedoch immer bestimmte Markierungen, die sichtbar gemacht werden, während andere unsichtbar bleiben. Welche Verfahren werden entworfen, welche Maßnahmen sind notwendig, um Subjekte im Netz sichtbar zu machen?

### II.

Das Subjekt und das Netz: Man geht im Allgemeinen heute davon aus, dass digitale Technologien in Bezug auf das Subjekt vor allem dazu eingesetzt werden, einen "gläsernen



User" zu produzieren. Man geht davon aus, dass Technologie im Netz in Bezug auf das Subjekt eingesetzt wird, um die Spur des Users sichtbar zu machen. Vor dem Hintergrund, dass Medien spezifische Verschränkungen von Sichtbarkeit und Unsichtbarkeit sind, kann man an den Markierungen des Subjektes im Netz nun nachzeichnen, dass es in Medien eine bestimmte Politik der Sichtbarmachung gibt, die zugleich eine Politik der Subjektivierung ist. Dabei will ich herausstellen, dass die Verflechtung von Technologie und Subjekt von Beginn an nicht nur als Technik der Subjektivierung genutzt wurde, sondern die Technik der Subjektivierung von einer Subjektivierung der Technologie, von einer Anthropomorphisierung der Technik begleitet wird. Schon ein kurzer Blick auf die Metaphorik der Netztechnologie - auf die Internet Explorers, Navigators und Outlooks - zeigt, dass hier die Rolle der ethnologischen Expedition wieder aufgerufen wird, dass suggeriert wird, es gelte ein undurchdringliches Terrain zu zähmen, zu zivilisieren und den "Krieg der Eigennamen" (Derrida 1986, 187), wie Derrida es ausdrückt, zu beginnen, also damit zu beginnen, die Subjekte zu identifizieren - nicht anders als Levi-Strauss das mit der "unschuldigen" Kultur der Nambikwara vollzogen hat, bei deren "Kartographierung" er die geheimen Eigennamen der Erwachsenen kleinen Mädchen im Spiel entlockte. Eine Geste, die erstaunliche Parallelen zur Zivilisierung des Netzes aufweist. Verschärft kann man mit Althusser diese Zivilisierung durch Cookie-Technologie, Digitaler Signatur und Digital Rights Management und EU-Richtlinien als "Reproduktion der Verhältnisse" beschreiben.

Diese Reproduktion der Verhältnisse zeigt sich jedoch durchaus nicht nur gegen das Subjekt gerichtet: Der zweite Teil des Vortrags soll die tiefe Ambivalenz zeigen, mit der die Spur des Subjektes die Technologie durchzieht. Denn das Subjekt wird nicht nur durch das Sichtbarmachen seiner Spur in der Technologie zum kontrollierten Objekt. Erst durch eine Anthropomorphisierung der Technologie können spezifische Ansprüche als zum Subjekt gehörig eingefordert werden, wie sie derzeit in Urheberrechtsdebatten und der Programmierung von Digital Rights Management ihre Form finden.

Wir stehen also einer Politik der Sichtbarmachung und des Markierens gegenüber, die sowohl Subjekte technisch implementiert als auch Technologien subjektiviert. Der Fluchtpunkt dieser Skizze liegt in der Annahme, dass man auf eine prekäre Balance von Sichtbarmachen und Unsichtbarlassen angewiesen ist, um produktive Möglichkeiten der Subjektivierung und des medialen Agierens zu eröffnen.

Mercedes Bunz lebt und arbeitet in Berlin. Sie promoviert zu Dekonstruktion und Medientheorie vor dem Hintergrund des Internet an der Bauhaus Universität Weimar bei Joseph Vogl und ist Herausgeberin von "de:Bug- Zeitung für elektronische Lebensaspekte", die sie auch mitbegründet hat.

Jan Hein Hoogstad

## LOSING TRACK OF TIME

"I guess I'll have to say that this album is dedicated to you", declared Marvin Gaye at the beginning of *Here My Dear* (1978). By making this confused confession, the artist emphasized that the title had to be taken literally. *Here My Dear* was a bitter farewell gift to his first wife Anna Gordy. They divorced after a long and painful separation process that culminated in a bizarre settlement. Unable to pay the one million dollars her lawyer demanded, Gaye agreed to record an album instead. The settlement stated that all earnings of his next record would go directly to his ex-wife. At first, the singer did not take this arrangement seriously. He wanted to spend as little time and effort as possible on this 'charity project' that he cynically dedicated to Anna. During the writing process, however, the thought of making an album about her and their marriage started to fascinate him. "When did you stop loving me? When did I stop loving you?" he repeatedly asked himself. No fewer than three versions of the song with this title are present on the album. Gaye became obsessed with these questions that explore the transitory nature of love. In search of an answer, he spared neither his ex-wife nor himself and sung about every painful and embarrassing detail – including adultery, impotence and cocaine abuse – of their relationship. The album as a whole nevertheless transcended this sensationalism. The personal tragedy of a lost marriage became a philosophical quest to recapture lost time. In order to come to terms with his past, Marvin Gaye needed full access to it. The past however, is only partially preserved in the present. All that is left of it are tracks; everything that these tracks do not contain is gone for good.

Tracks are media; they mediate between presence and absence. Though present themselves, their presence is entirely dependent on the absence of something else. Footprints in the snow are only visible while the feet that left them there are gone; tyre tracks in the mud first appear when the car has moved on. Because they function as a placeholder for the missing, tracks can easily be mistaken for mere substitutes. The invention of multi-track sound recording rendered this interpretation of tracks invalid once and for all however. Apart from their audibility, sound tracks do not appear to be different from visible ones at first. Just like footprints and tyre tracks the recorded voices, instruments and sounds function as a placeholder for absent ones, but unlike those tracks, multiple sound tracks can easily be mixed into a single new one that does not correspond with a missing original.

Marvin Gaye was among the first to explore the creative possibilities of multi-track technology. During the recording of *What's Going On* in 1970, he used an eight-track mixing desk to develop his unique musical style. Instead of recording songs from start to finish, Gaye sang them bit-by-bit. He would ask the recording engineer to play a rough version of a song and during this time the singer would 'push-in' and sing a couple of lines whenever he felt like it.<sup>1</sup> Different takes were recorded on separate tracks that were mixed into a song only afterwards. One of the most striking aspects of this technique was that it allowed the singer to sing a duet with himself, an effect that used the manipulative possibilities of the medium to explore the notions of identity, truth and time.<sup>2</sup>

*Here My Dear* was different from Gaye's previous albums, because it used multi-track technology to explicitly question these notions and the relations between them. "*When did you stop loving me? When did I stop loving you?*" His questions confronted the singer with the fundamental paradox of hermeneutics: all answers have to be found in the present, but most of them cannot be found there. Entering the domain of lost time did not bring him any closer to an answer but opens up a whole spectrum of related questions instead.

*Identity:* Is the person that does not love me anymore the same person as the one who used to love me? Am I a different person than I was before?

*Truth:* Were our past feelings real? Are our current feelings real? Will our future feelings be real? How can I know that my feelings are real?

*Time:* When did we stop loving each other? What influence do time and change have on identity and truth?

Identity, truth and time are three interconnected points of view a person is confronted with when he tries to tackle the problem of lost time; the notion of track contains and connects all three of them. The purpose of this essay is to describe two competing interpretations of track – a nostalgic and a textural – and the movements they initiate. Interpreting tracks nostalgically as mere substitutes will turn out to be a fatal strategy. Substitutes can never fully replace an original, but have to do exactly that in order to function properly. The textural interpretation breaks out of this vicious circle by rethinking the role and function of tracks. No longer are they conceived of as substitutes for an absence but as a presence themselves. Accordingly lost time gets a new meaning. Time no longer gets recovered but is newfound; it was lost because it had not been discovered yet.

Losing track of time implies that the ability to keep track of time was once there. Before the release of *Here My Dear*, Marvin Gaye certainly created the impression that he had mastered this skill. During the first half of the seventies, this son of an extremely conservative minister often behaved more like a prophet than a singer. On *What's Going On* a young, ambitious and above all committed intellectual provided insight into contemporary political problems and answered the big questions of life. "*Talk to me/ So you can see/ What's going on*", he sung on the title track. Although the title appears to be a question at first, it is not: there is no question mark.<sup>3</sup> Marvin Gaye did not wonder 'What's Going On?', but knew it: the world was heading for destruction and could only be saved by God's mercy. Walking in the footsteps of his father, he preached Christianity. In the song 'God is Love', he expressed his holy message as follows: "*All he asks of us, I know, is we give each other love.*"

When *Let's Get It On* was released in 1973, the quoted sentence was given a totally different meaning. The album and particularly its title track were a sexual response to *What's Going On*. In 'Let's Get It On' Gaye preached physical love, which he considered to be inextricably bound up with divine love. "*There's nothing wrong with me/ Loving You/ And giving yourself to me can never be wrong/ If the love is true.*" Having sex is neither merely procreating – as his father

preached – nor solely recreation; it is a way of praising the Lord. At first, however, the title did not have a sexual but a political meaning. Early versions of the song can easily be mistaken for *What's Going On*-outtakes, because they express the singer's wish for world peace. When Gaye met his future wife, the sixteen-year-old Janis Hunter, at a recording session, the meaning of the lyrics changed all of a sudden. From that moment on, *Let's Get It On* was no longer an inspired political message to the world, but a provocative invitation to Janis. In a split-second Gaye changed the lyrics from a manifesto for peace into an ode to physical lust; sexual urges that he suppressed in his music – in his private life the artist was a frequent visitor of prostitutes – until that moment. Appropriately, the first two lines of the song are: *"I've been really trying baby/ Trying to hold back these feelings for so long."*

Along with the transition from the spiritual to the physical came the first signs of despair. By divorcing his wife and explicitly praising the pleasures of the flesh, Gaye decisively moved away from the deeply rooted religious beliefs of his father. The doubts that were caused by his rebellion were first expressed at the end of *Let's Get It On*. On the last track of the album, 'Just to keep you satisfied', he explained to Anna what effect their separation has had on his life. *"You were my wife, my life, my hopes and dreams. For you to understand what this means, I shall explain."* These two sentences should be understood as a prelude to *Here My Dear*, the most personal and honest album Marvin Gaye ever made. Gone was the omniscient prophet of *What's Going On* and the self-proclaimed Casanova of *Let's Get It On*; they were replaced by a man who was not afraid to show his vulnerability. His despair was caused by great loss: loss of his money, loss of his father and his (religious) convictions and most of all, the loss of his wife, who – to make things worse – kept him from seeing his son.

The cover art of the album is demonstrative of this state of affairs. Never one to fear hyperbole, the image on the front and back sleeve draws an analogy between Gaye's own personal tragedy and the decline and fall of the Roman Empire. It pictures Marvin in a toga with a Roman temple – a wedding chapel – collapsing. The inside art of the album takes the symbolism even further. It shows a Monopoly board with the word 'judgement' written on it. Instead of houses and hotels, the artist's own possessions are on it: pianos, tape recorders, villas, money and expensive cars. A male hand offers a small record to a female hand, while hundreds of faces look through a small window above the board. The player Marvin Gaye has just lost the game of marriage to his wife before the eyes of the world, thereby not only losing her and his material possessions but also his dignity and pride. He lost everything; all the things, people and convictions he once believed in disappeared. All that they left behind were tracks. His subsequent, ambivalent reactions towards them correspond with the two aforementioned interpretations of tracks: the nostalgic and the textural. On the one hand, the bourgeois Marvin Gaye mourned the loss that they lament and tried in vain to get it back. The artist Marvin Gaye on the other hand, decided to make an album out of them.

More than a decade before Marvin Gaye was born, Walter Benjamin had already described the conceptual person of the bourgeois and his attitude towards tracks.<sup>4</sup> The bourgeois stuffs his living room with knickknacks. His living quarters are the height of eclecticism. Plush – “*the fabric on which tracks print themselves especially easy*” (V/1, 294) – couches, exotic palm trees, Persian rugs and numerous other objects of widely varying styles and ages are thoughtlessly combined. By buying these goods, the bourgeois removes them from their native context, but even after their removal they stay connected with it. Though this connection is not visible, it can still be perceived. It is expressed negatively through the strangeness of the objects in their new context. The adornments of the bourgeois home do not seamlessly mix but all appear to be out of place. Their oddness refers to the time and place in which they actually belong, even if they have never been there. Benjamin calls such invisible relations between goods and their origins tracks. Just like visible tracks they mediate between that which is present and that which is not. The bourgeois interior is filled with consumer goods that can be bought in every corner store. Their high price and eccentricity suggest that they are unique but in reality they are all mass-produced. Their reproducibility keeps the bourgeois from developing an emotional relationship with these objects, since they can easily be replaced. Consumer goods do not have a qualitative value or meaning, just a price. According to Benjamin, value originates from the inseparability of an object from its context. Mass-produced goods cannot develop such a relation because they are by definition replaceable. The only measure of value the bourgeois knows is price; even the emotional meaning of his belongings can be reduced to a sum of money. This reduction is not restricted to objects, but gets applied to humans as well. Prostitutes are the best example of this: they are goods disguised as women, women disguised as goods.

The bourgeois can only relate to the world through consuming. The meaninglessness of the goods he consumes causes a process of alienation. The tracks that they are connected with function as a constant reminder of the missing context. Although he might not be consciously aware of the fact that he experiences this as lack, he unconsciously reacts to it nonetheless. Consuming is his attempt to bring meaning back in his surroundings and in his own life. Goods as such however cannot fulfil this function because of their own meaninglessness; the fact that they do not have a context is not accidental but essential. His growing wealth of possessions does not end his despair but rather worsens it, thereby increasing his urge to consume even more. The tracks in the bourgeois interior are the silent witnesses to his alienation.

During the 1960's all the artists who recorded on the all-black Motown label lived the suburban life to its fullest extent. Black bourgeoisie did not consider consumer goods to be just material belongings; they were signs of independence and acceptance. For that reason, they mirrored white bourgeoisie in everything: they drove the same cars, lived in the same kinds of houses, read the same books and wore the same clothes as their white counterparts.<sup>5</sup> When Berry Gordy, the president and founder of Motown, started to play golf in the mid-sixties, many of his artists followed his lead. His brother in law, Marvin Gaye – the company's most successful solo-art-

ist – was no different. He quickly acquired a reputation for being the worst player that ever set foot on a golf course. Unperturbed by his lack of talent, Gaye managed to lose up to twenty thousand dollars a day by betting on himself. Golfing and betting however, were not the only manifestations of his bourgeois lifestyle; all the pictures taken of him during the sixties show him in typical bourgeois settings, such as wearing a tuxedo, driving a Cadillac or sailing a yacht. In interviews he even repeatedly admitted that it was his dream to become a black Frank Sinatra. Marvin Gaye wanted to be treated like a white person and therefore behaved like on. His artistic and political emancipation started at the end of the sixties. With the Vietnam War and race riots gripping the United States, he was no longer willing to sing the sugar sweet love songs and the ready-made dance tracks Motown expected him to. Besides that, the singer wanted to do something that was impossible at the company at that time: he wanted to produce his own records. Motown was located in and named for Detroit, the city in which Henry Ford invented mass-production. Berry Gordy had worked in the Ford-factories before he founded Motown and he wanted his own company to function just like it. Working at the hit factory was in many ways similar to working at the conveyor belt: everyone had his own specific function on the assembly line. The line of production started with the songwriters, then went on to the arrangers, musician, singers, producers and finally to the executives at quality control, who decided which songs contained enough hit potential to be released. Nobody in the company was allowed to do something that he was not hired to do.<sup>6</sup> This approach turned out to be tremendously successful. Even though Motown was small compared to most other labels, it sold more singles during the final years of the 1960s than any other. Gordy denied Gaye the right to produce his own records, because it would destroy the foundations of a system that worked flawlessly for the company.<sup>7</sup> For that reason, he had to record and produce 'What's Going On' in secret, with the help of some recording engineer friends. Initially, quality control refused to release the single. Their official explanation was that the multi-tracked single did not sound anything like the major hits of that time. In reality, they were afraid that the politically-themed song would offend the mainstream public.<sup>8</sup> In response to this denial, Gaye did not record or perform for more than six months, only ending his strike after Gordy agreed to release the record. 'What's Going On' became an instant hit and was followed by an album – the biggest-selling in Motown history – a few months later. Its cover showed an artist who had experienced a complete makeover compared to his sixties pictures. Gone was the whiter-than-white image of a freshly shaven man in a black tuxedo, replaced by a bearded man wearing a casual up-collared trench coat. On this photo, he did not look into the camera smiling as he had done previously, but gazed into a vague distance with a contemplative look in his eyes. The message was clear: Marvin Gaye did not want to be bourgeois anymore.

The bourgeois reduces tracks to mere substitutes. He acknowledges that they are signs, but considers their referential meaning to be strictly nostalgic. To him, tracks are signs of loss: they are imperfect substitutes that constantly remind him of the fact that something is lacking. Walter

Benjamin opposes the conceptual person of the bourgeois with that of the collector. Like the bourgeois the collector surrounds himself with consumer goods, but unlike the bourgeois these goods are not meaningless to him. The meaning of the goods in his collection is not reduced to a price, but is defined by their collector value. In a collection every object is essential, not even the most worthless piece of junk is dispensable. The meaning of the collection is determined by its components; the meaning of the items is determined by the collection of which they are a part. The collector gives meaning to consumer goods by removing them from their everyday context. By doing so, he frees the tracks that they are connected with from their imperfect status. They no longer point to the fact that the original context is lacking, but to the fact that the context has changed. Although their nostalgic meaning is retained, it is now secondary to their present value. Tracks are no longer signs of loss but signs of change.

As opposed to signs of loss, signs of change do not exclusively refer to a determined, lost past but to an undeterminable future as well. By redefining absence – to which tracks undeniably refer – as a necessary condition for change instead of a painful reminder of loss, tracks can no longer be conceived of as unidirectional processes. Even though their appearance may suggest that they are unidirectional, their referential meaning is not; tracks can refer to the past, present and future (even simultaneously). The determined nature of existing tracks and the disappearing past that they refer to are the price that has to be paid for undetermined future tracks and the creativity that they enable. The future is not a one-way street but can follow any number of possible scenarios. Present tracks refer to both: determined past scenarios and potential future ones. Through tracks past and future are contained in the present.

Audio tracks mediate between past, present and future in exactly the same way as all other tracks. On a superficial level they are signs of loss: they are recorded substitutes that can never fully replace an original voice, instrument or sound. This nostalgic, mimetic interpretation of audio tracks however ignores their present value. The copy possesses manipulative possibilities that the original does not. Multi-track technology enabled producers to capitalize on this creative potential. Its invention made it possible to construct records gradually. Different singers, instruments and noises were now recorded on separate tracks. The existential status of the recording changed accordingly: it could no longer be regarded as a finished product, but only as a work in progress. It was now a temporary state of rest in an everlasting transition between the potential and the actual.

With the introduction of multi-tracking the emphasis in recording shifts from the recording session to the mixing process that follows it. The producer rather than the artist decides what a song will sound like.<sup>9</sup> He takes several sounds, voices and noises and forges a song. This process not only combines multiple sounds, but also separates the timeframe of the recording from the timeframes of the recording sessions. During the mixing, multiple, existing timeframes are combined into a totally new one: a record now contains a unique timescale that did not exist before. The activity of the producer can be compared with that of the collector. He removes sounds from their original – in this case temporal – context and provides them with a new one.

On *Here My Dear* the bourgeois and the artist Marvin Gaye are both present. The one mourns about his loss and tries to reconstruct the past out of the tracks – mainly tracks of memory in this case<sup>10</sup> – that are left behind. The other uses the same tracks to create a work of art. Even though they represent two radically different attitudes towards tracks, both Marvins work together on the quest for lost time. The bourgeois is more important than the artist however. It is he that questions the transitory nature of love and lets the artist play with time in order to find an answer. Tracks are used in two different ways on the album: horizontally and vertically. Horizontally, there are the different songs, each of them handles a different phase (timescale) of the marriage (*diachronic tracks*). Vertically, the songs themselves are multi-tracked as well, so that multiple timescales can be simultaneously present (*synchronic tracks*). Marvin Gaye wanted to reconstruct the past by creating a mosaic of tracks. The fourteen songs on *Here My Dear* do not tell the story of his marriage chronologically but each approaches it from different perspective. Different songs cover different and multiple timeframes, but in no particular order. Past, present, and future are all mixed up.

“*When did you stop loving me? When did I stop loving you?*” These questions are primarily addressed to Anna. ‘I met a little girl’ (track 2) and ‘You can leave, but it is going to cost you’ (track 12) are the most straightforward attempts to find an answer; both simply follow a chronological track by respectively reconstructing the beginning and the end of the relationship. The status of these reconstructions is not questioned in those songs. ‘You can leave but it’s going to cost you’ even starts with the words: “*I remember like it was yesterday*”. The temporal difference between the present and the past is simply ignored. This is the reason that neither attempt could be successful; accumulated facts can only tell *what* happened and not *why* it happened. Instead of solving any of his existing problems, the chronological confrontation with the past opens up a whole domain of new ones. They all centre on the relation between memories and truth. Are memories accurate or are they seen through the eyes of the present? Were the mutual feelings of love real back then or were they lies all along? These questions are explicitly asked on ‘When did you stop loving me? When did I stop loving you?’ (in this case track 3). Two different Marvins discuss them with each other on this multi-tracked song. One of them recalls the memories: “*You said you loved me with all your heart!*” The other answers by doubting the truth of these memories: “*If you ever loved me with all of your heart, you’d never take a million dollars to part*”. Were the feelings real or not? In the end, Gaye does not know the answer.

“*When did you stop loving me? When did I stop loving you?*” These questions do not exclusively refer to Gaye’s ex-wife, but also to his father and to God. For Gaye, both figures were always one and the same. The violent and unforgiving reverend Gay taught his children that his rules were God’s laws.<sup>11</sup> Disobeying these rules was tantamount to disobeying God. Father was God; the son experienced his father’s reluctance to accept him and his lifestyle as being rejected by God Himself. God’s acceptance could only be achieved by following the strict rules of his father’s religion. To him, divorcing his wife meant disobeying God’s law; breaking one’s marriage vows is lying to God: “*But it shouldn’t be that way, it should...it should, it should be lies because*



*it turns out to be lies. If you don't honor what you said, you lie to God.*" (track 3) His deeply rooted rules and convictions lead Gaye to believe that God has excluded him from His love. He is convinced that God is punishing him because he divorced Anna. *"God forgive us and give us more love from above"* in 'Everybody needs love' (track 6) he begs God to love him again. Claiming that nobody, not even his father or God Himself, can live without love: *"Oh, you and me, my God above, oh I know, I know, you need love, we need love."* Without his father's and God's acceptance, Marvin Gaye can only live in anguish.

*"When did you stop loving me? When did I stop loving you?"* Doubts about the past are the cause of despair in the present. Despair is the state of mind that Gaye covers in 'Anger' (track 4) and 'Sparrow' (track 8). Particularly in the latter, the process of losing control is not only described in words, but also expressed in the music itself. 'Sparrow' is a song about a bird that does not sing anymore – a reference to Gaye's creative and sexual impotence after his marriage collapsed. Gaye desperately tries to get the bird to sing again, but while trying, the song gets more and more chaotic. In the end, he even has to scream to be heard above a saxophone that is (almost) out of tune. *"Sing about what to give/ Sing about how to live/ I want you to sing your truth sparrow"*. His shouting is an attempt to get the harmony – God's love – back in his music and in his life, but in effect it causes even greater chaos. Gaye tries to get a grip on his past, but thereby neglects the present. His inability to reconstruct the past keeps him from controlling his present life. Instead he is determined to follow a dead-end track from the past.

*"When did you stop loving me? When did I stop loving you?"* In 'A funky space reincarnation' (track 11) Gaye follows his track *"light years ahead"* into the future – the years 2073, 2084, 2093 are mentioned at the beginning of the song – to find out if the possibility of an eventual reconciliation exists: *"Come on baby let's take off clean"*. At first everything seems better in the future: drugs are not illegal anymore, racism is a thing of the past. He discovers however, that the same dangers that threatened their marriage in the twentieth century are still there: other women, narcotics. *"Ooh baby let's take some more. Why do I feel like I've been with you before"*. Getting back together with Anna, repeating the past, is not the future track to follow. Another woman, Janis, initially appears to be a step in the right direction, but eventually turns out to be the same old track over again. 'Falling in love again' (track 13) is Gaye's love song for Janis on the album, but the first signs of decay can already be found there. His experiences with Anna determine his outlook on his new relationship. He is not sure he can trust her feelings and doubts her words *"I've met a new woman, she says she loves me"*, unable to decide if they are sincere or not. He wants to make a fresh start but as long as he is unable to sort out his past, his future turns out to be predetermined by it. 'Anger' expresses his wish to leave the past behind. *"Someday soon, I hope and pray, like Jesus I'll reach that wiser age"*. Gaye wants his inner struggle between chaos and order to end, but knows it cannot be decided yet. Hope and doom are the two possible tracks to the future. On the one hand he knows that his current rage and despair will eventually lead to destruction: *"Anger destroys your soul"*, he predicts on track 4. On the other hand, he still hopes that he can avert his doom. *"Jesus said time will*

*heal all wounds....*”, he sings on ‘Time to get it together’ (track 7). He knows however that this promise is not unconditional: “...*but you’ve got to live right to get through time*” he proceeds. The problem is that the desperate singer honestly does not know what living right is anymore. His confrontation with the past, present and future did not end his anger and despair, it only made them worse. On the last track of the album (track 14), he can only repeat his initial questions without answering them.

“*When did you stop loving me? When did I stop loving you?*” Just like in the gospels he had to sing in his father’s church, Marvin Gaye kept repeating the same questions over and over again. He hoped that God would eventually forgive him and answer his questions. He wanted the vicious circle of nostalgic tracks in which he was entrapped to be broken from the outside, thereby ignoring the fact that he had already released himself from it. His bourgeois obsession with a lost past kept him from realizing that he had regained track of time, not by accurately reconstructing the story of a lost marriage, but by creatively combining multiple tracks into new ones. These new tracks transcended the nostalgic status of the mimetic tracks it consisted of. Multi-track technology enabled Gaye to complete his quest for lost time, not by recovering the past but by finding time that had not been discovered before.

Marvin Gaye knew his bourgeois lifestyle was the cause of his alienation, but could never rid himself of it completely.<sup>12</sup> Life had taught him that freedom and happiness were inextricably linked with money and material possessions. “*If you want happiness, you’ve got to pay*” (‘You can leave, but it’s going to cost you’) was his own diagnosis of his consumer habits. They institutionalized themselves in his cocaine addiction that got completely out of control during the last six years of his life. His downfall became a freefall. At the end of 1978 Janis started divorce procedures on him as well. Soon afterwards he had to leave the United States to escape from the Internal Revenue Service. He lived in exile in respectively Hawaii, London – after he had kidnapped his youngest son Bubby – and Ostend. Following a short period of improvement in 1982, Gaye eventually completely lost control of his life. After returning to the USA in 1983, he suffered from extreme paranoia. The constantly drugged singer was afraid to leave his parents’ house, convinced that someone wanted to kill him. The real threat however did not come from the outside but from the inside. On April 1, 1984, the night before his 45<sup>th</sup> birthday, his life story ended like a classical tragedy. After a violent argument Marvin Gaye was shot by his father, the same man he had fought with all of his life. Ironically, he had already predicted his own end in ‘You can leave, but it’s going to cost you’ when he tells Anna: “*You have won the battle, but daddy’s gonna win the war*”.

But perhaps, it was not the bourgeois Marvin Gaye that found his doom, but the artist Marvin Gaye that planned his own death. His bodyguard and manager Andrew White only recently revealed that Gaye ordered him to buy the gun he was shot with. He gave it as a present to his father, even though this man had repeatedly threatened to kill his son if ever hit by him.<sup>13</sup> Gaye chose to die but his exact motives remain unclear. Some say that he wanted to release his

mother from her violent husband, others claim that he found it impossible to commit suicide because he was afraid that God would punish him for it in the afterlife. The most probable explanation however is that the aforementioned reasons were only subsidiary advantages and that the main motive to orchestrate his death was of aesthetical nature. The performer Marvin Gaye could not leave the stage without giving the audience a grand finale. By arranging his own exit, he regained control over his life.

*"Always think of me the way I was"* said Marvin Gaye in 'Here My Dear' (track 1). In 1977, he knew he was probably heading for disaster, though he still hoped that he could avert it. A desperate man doubted the accuracy of his memories and past feelings and hoped for a better future. *Here My Dear* was his final attempt to sort out his life. The album flopped. The disco-demanding public of the late seventies was not interested in a long and complicated concept album. Critics disliked it as well, calling it pretentious and unfocussed. Nevertheless, the album was more than a failed attempt at revenge or a painful, punitive autobiographical expedition. It was a hermeneutical quest to recover lost time. By questioning the transitory nature of a lost love, he explored the past, present and future. On the title song, he declared to his ex-wife that: *"There's a lot of truth in it babe"*. For Marvin Gaye a lot of truth was too little. As a true reconstruction of a marriage the album failed, as a work of art however it stands the test of time.

- <sup>1</sup> The singer used this technique so frequently that, during a recording session for the album *Let's Get It On*, producer Ed Townsend even doubted if the singer was still physically capable of singing a whole song: *"You've done so much pushing-in that I'll bet you can't sing but ten seconds!"* Gaye subsequently took off his shirt and sung ten minutes non-stop.
- <sup>2</sup> Gaye discovered this effect by accident. After recording two version of the song 'What's Going On', he asked the recording engineer to play them for him. The recording engineer made a mistake and played both versions simultaneously. Gaye liked this effect so much that he decided to keep it on the actual recording.
- <sup>3</sup> The man who originally wrote the song, Ronaldo 'Obie' Benson, did include a question mark. After Gaye rewrote it, the question mark had been removed.
- <sup>4</sup> Benjamin (1982). The term 'conceptual person' is described by Deleuze/Guattari (1991), 61ff.
- <sup>5</sup> Franklin Frazier (1957), West (1999), 302ff, Early (1995), 36ff.
- <sup>6</sup> One person was excluded from this rule. William 'Smokey' Robinson – one of the first artists to sign with Motown and Berry Gordy's best friend – was allowed to do it all: write, perform and produce.
- <sup>7</sup> Another, more probable, cause of Motown's downfall was the company's exponential growth and its consequential move to Los Angeles. One of the major reasons that Berry Gordy wanted to move to California was his ambition to enter the movie business in the same way he did the music business.
- <sup>8</sup> Susan Smith (1999) shows that the company's attitude toward the black independence movement was ambivalent. On the hand side it did not want to offend the white public, on the other hand it did not want to loose its connection with the black community. Cornel West (1999) calls this split the intrinsic problem of black bourgeoisie.
- <sup>9</sup> Gaye's struggle with the company should be understood in this light. He knew that the producer rather than the artist had artistic control over a record.
- <sup>10</sup> Freud (1992), 35ff, Benjamin (1974), 612ff
- <sup>11</sup> Marvin Pentz Gay II later added the 'e' to the family name, when 'gay' became a common designation for homosexuals.
- <sup>12</sup> He even made fun of it on the single 'Ego Tripping Out'. Two Marvins discuss his extravagant lifestyle on the song. Marvin I: *"Hey, homeboy, how come everywhere you go, you have to go in a limousine, man?"* Marvin II: *"Hey, man, that's my thing"* Marvin I: *"I know it's your thing. Every time I see you, you awfully clean, you got your rings and jewellery on, you know"*. Marvin II: *"Flash and cash is what I need"*. Marvin I: *"I can understand it."*
- <sup>13</sup> Turner (2000), 3-6

## Bibliography

- Walter Benjamin      *Passagen-werk. Gesammelte Schriften Band V* (Frankfurt/M. 1974)
- Ben Edmonds      *What's Going On. Marvin Gaye and the Last Days of the Motown Sound* (Edinburgh, 2001)
- Liner notes to:
- Let's Get It On. Deluxe Edition* (Detroit, 2001)
- Gilles Deleuze      *Proust et les Signes* (Paris, 1964)
- Deleuze/Guattari      *Qu'est-ce que la Philosophie* (Paris, 1991)
- Jacques Derrida      *Marges de la Philosophie* (Paris, 1972)
- Gerald Early      *One Nation under a Groove. Motown & American Culture* (New Jersey, 1995)
- E. Franklin Frazier      *Black Bourgeoisie* (New York, 1956)
- David Ritz      *Divided Soul. The Life of Marvin Gaye* (New York, 1985)
- Liner notes to:
- What's Going On. Deluxe Edition* (Detroit 2001)
- Let's Get it On. Deluxe Edition* (Detroit, 2001)
- Here My Dear* (Detroit, 1993)
- The Master. 1961-1984* (Detroit, 1995)
- Suzanne E. Smith      *Dancing in the Streets. Motown and the Cultural Politics of Detroit* (Cambridge/London, 1999)
- Steve Turner      *Trouble Man. The Life and Death of Marvin Gaye* (New York, 2000)
- Cornel West      *The Cornel West Reader* (New York, 1999)

## Martin Supper

Studio für Elektroakustische Musik & Klangkunst  
Universität der Künste Berlin  
supper@udk-berlin.de

### Unsichtbare Musik

Vortrag mit Klanginstallation

Es soll aufgezeigt werden, dass innerhalb der Elektroakustischen Musik »Unsichtbarkeit« und »Verschwinden« bereits seit Mitte der 1940er Jahren durch den Einsatz von analogen Technologien geschah, dieser Sachverhalt jedoch keineswegs als Verlust empfunden wurde, sondern neue ästhetische Konsequenzen forderte.

Die Klangskulptur *Dreamhouse* (1962- ) von La Monte Young und Marian Zazeela wird diesen Sachverhalt verdeutlichen, ebenso ein akustischer Ausschnitt aus Bernd Alois Zimmermanns *Tratto II* (1968), von ihm für den Kugelpavillon der Expo 1970 in Osaka konzipiert.

#### Bemerkungen zum Vortrag

Unsichtbare Musik oder acousmatique: nach der Legende die Situation, in der ein Vorhang den dozierenden Pythagoras von den Zuhörern trennt, damit der Anblick des Redners nicht von der Konzentration auf das strikte Zuhören ablenkt. Diese Idee entspricht den Theorien zur radiophonischen Musik und zur *musique concrète* von Pierre Schaeffer. Danach soll beim Hören am Lautsprecher nicht mehr eine Referenz auf das klanggenerierende Instrumentarium erzeugt werden können. Der Lautsprecher hat nicht mehr die Funktion einer akustischen Photographie.

Bei jeder elektroakustischen Wiedergabe von Sprache und Musik, beispielsweise von einer Schallplatte, haben die Lautsprecher die Funktion einer Photographie oder eines Filmes: das mehr oder weniger schlechte Abbild einer dem Zuhörer bekannten Realität (High Fidelity). Anders: der Rezipient wird oder kann sich beim Hören einer Rundfunkübertragung eine Realität konstruieren, die seiner Erfahrung außerhalb des Radiohörens entspricht, somit das klangliche Ereignis sichtbar wird. Im Gegensatz dazu generiert die Lautsprecherwiedergabe von elektronisch transformierten oder

synthetisch erzeugten Klangmaterialien – wie sie bei den meisten Arbeiten der Klangkunst verwendet werden – einen unsichtbaren Klang.

Werden die Klänge unsichtbar, der Lautsprecher zum notwendigen Instrument und bietet der neue Klang keine Möglichkeit eine Referenz zu einer bekannten Realität aufzuzeigen, bleibt die Frage, ob und wenn ja was sich der Rezipient vorstellen kann oder soll. Der Komponist, Mathematiker und Architekt Iannis Xenakis (1922-1992) begreift die Perzeption Elektroakustischer Musik – und sie ist auch für Werke der Klangkunst anwendbar – von einem konstruktivistischen Standpunkt, beispielsweise zu seiner Komposition *La légende d'Eer* (Diatope), *Pièce électroacoustique pour bande 8 piste* (1977-1978).

Der Lautsprecher produziert weder Sprache noch Musik, sondern lediglich Luftdruckschwankungen. Nichts anderes als diese erreichen unser Ohr. Die Frage ist also, wie erzeugt unser Gehirn aus den von den Luftdruckschwankungen gewonnen Nervenaktivitäten Informationen, die uns sagen, daß wir beispielsweise Violinmusik hören? Insbesondere aber, was geschieht beim Hören eines abstrakten, analog oder digital errechneten neuen Klanges? Genauer, welche Realität, welche Wirklichkeit errechnet unser Gehirn beim Hören von Lautsprechermusik? Der Zuhörer errechnet nicht nur eine Realität, sondern er konstruiert auch eine Realität, die er bisher nicht kannte. Was tatsächlich beim Hören einer abstrakten Klangfarbe geschieht, kann vermutlich nur durch die moderne Kognitionswissenschaft beantwortet werden. Gemeint ist der Zweig der Kognitionswissenschaft, wie ihn 1970 der chilenische Biologe und Neurophysiologe Humberto R. Maturana in einem internen Bericht des "Biological Computer Laboratory" der University of Illinois/Urbana vorgegeben hat: "Biology of Cognition".

### Klangskulptur *Dreamhouse*

Werden ein oder mehrere Lautsprecher unsichtbar in einem Raum plaziert und diese lediglich mit Sinusschwingungen gespeist, so kann ein Hörer der den Raum betritt die Schallquelle nicht unmittelbar ausmachen: das Orten einer Schallquelle geschieht primär durch die Zeitdifferenz der Wahrnehmung, die ein punktuellles Schallereignis durch den Abstand der Ohren zueinander erzeugt. Im einfachsten Falle bei einem Knall, ebenso aber auch bei jedem Einschwingvorgang alltäglicher akustischer Signale. Dieser für das Richtungshören notwendiger Beginn eines Klanges ist bei einer permanenten Sinusschwingung nicht vorhanden. Ein Nebeneffekt kann in der geschilderten Situation auch sein, daß durch die Reflektionen einer Sinusschwingung an den Wänden an des Raumes – bei offenen Türen auch in den anschließenden Räumen – die Schwingungen sich an einzelnen Orten des Raumes auslöschen, an anderen sich addieren. Auch entstehen bei *Dreamhouse* sehr tiefe Differenzttöne. Diese sind im ursprünglichen Schallreiz nicht vorhanden und daher im begehbaren Raum der Installation physikalisch nicht existent. Aus der Differenz von zwei unterschiedlichen Sinusschwingungen entsteht

jedoch eine dritte Schwingung – der Differenzton – im menschlichen Ohr oder Gehirn. Der Zuhörer geht bei *Dreamhouse* durch ein unsichtbares Netz von akustischen Knoten, Löchern und Differenztönen. La Monte Young und Marian Zazeela nutzen dabei Phänomene wie, Nichtortbarkeit und Unsichtbarkeit.

Supper, Martin: "Wahrnehmungen am Lautsprecher: das Ende der Realität?" in: Musik befragt – Musik vermittelt, hrsg. v. Thomas Ott und Heinz von Loesch, Augsburg: Wißner, 1996, S. 61-64.

Supper, Martin: Elektroakustische Musik und Computermusik. Geschichte – Ästhetik – Methoden – Systeme, Darmstadt: Wissenschaftliche Buchgesellschaft, 1997.

Young, La Monte und Marian Zazeela: "Kontinuierliche Klang-Licht-Environments" in: INVENTIONEN '92, [Programmbuch], Berlin: 1992, S. 45-69.

Zimmermann, Bernd Alois: Intervall und Zeit. Aufsätze und Schriften zum Werk, hrsg. v. Christoph Bitter, (= Edition Schott 6361), Mainz: B. Schott's Söhne, 1974.

## Die Kohäsion des Klangs

von Holger Schulze

( Wenn Sie diesen Vortrag nicht lesen, sondern hören würden, könnten Sie jetzt Aero Deck [1] von Oval hören. Und nach 4 Minuten und 33 Sekunden, der Dauer des Tracks, würde ich Sie fragen: )

Was haben wir hier gehört?

Schlierige, verschwommen schleifende Klänge am Anfang, saiteninstrumentartig. Ein Schnitt. Ein Rhythmus, nach dem der Beat einsetzt - allerdings ganz grau. Dünne, schmale Klick-Geräusche markieren diesen Rhythmus. Schwer, fest oder nachhallend ist hier gar nichts. Kraft wird hier erst spürbar durch ein Bassbrummen, das immer wieder auftaucht wie von unten, ein Dröhnen. Der Rhythmus schleift sich ein, setzt aus, etwas ziellos, immer noch grau. Alles klingt weit weg, zurückgezogen, fern; distanziert. Direkt berührt uns hier gar nichts; nur vermittelt, durch hauchdünne Intervalle, dürre Akkorde, sich durch Frequenzbereiche und Hörräume schleifend. Ein verwaschenes, fast flüssiges Kontinuum öffnet sich. Liquider, digital-fragiler Untergrund, blassgrauer Fluss. Auf dem dürres, trocknes Holz treibt, rhythmisierend.

\*

War es das, was Sie gehört haben? Haben Sie die Klänge auch genauso gehört? Oder waren das eben nur meine persönlichen, reichlich unmaßgeblichen Abschweifungen zur Musik? Wie sähe aber dann ein nicht-subjektivistisches, nicht-partikulares Sprechen über Klänge überhaupt aus? Müssen wir überhaupt über Musik sprechen?

Scheinbar. Wir werden angegriffen oder überrascht von Klängen und haben unmittelbar das Bedürfnis, diese Wirkung auf uns, die Eindrücke und Gedanken, die sie auslösen, zu formulieren. Manchmal gelingt das, öfters aber nicht. Über Umwege. Und weshalb?

Diesen Fragen möchte ich im Folgenden nachgehen. Was tun wir, wenn wir über Klänge sprechen? Welche Maßstäbe stehen uns überhaupt zur Verfügung, um den Charakter oder auch Ursprung eines Klangs zu beurteilen? Und, für unser Beispiel von Bedeutung: Können wir durch pures Hören digitale von nicht-digital bearbeiteten Klängen unterscheiden?

### 1. Was ist Klang?

Wenn wir über Klänge sprechen, so stehen wir, musik- und kulturwissenschaftlich, vor einem



Methodenproblem. Eine anerkannte und allgemeinverbindliche Vorgehensweise, die Materialität von Klängen, also ihre reine Rezeptionswirkung, methodisch zu beschreiben oder zu analysieren, existiert schlichtweg nicht. Wir sind auf notdürftige Referenzen oder Analogiebildungen zur Technik ihrer Hervorbringung angewiesen. Etwas 'klingt wie ein verzerrtes Grunzen', 'so eine Art Glockenschlag', 'ein hart-klirrender Gitarrenklang'. Die Gestalt eines Klangs, seine akustische Wirkung beschreiben wir dadurch aber nicht.

Klänge zu hören, ist eine physische Erfahrung, zuallererst. Klänge sind Ereignisse, Druckwellen, die als Erschütterungen der Luft an unser Trommelfell dringen. Wenn wir hören, so erreicht eine Molekülbewegung unseren Körper und setzt sich in unseren Organen und Körperflüssigkeiten fort. Klänge durchdringen uns also, physikalisch gesehen. Sie rufen, auch gegen unseren Willen, ein umfassendes Mitschwingen in uns hervor. Eine akustisch induzierte Körpererregung.

Die Wahrnehmung akustischer Phänomene ist also von Grund auf verschieden von der Wahrnehmung visueller oder auch textlich-ikonischer Ereignisse. Für diese ist es ja notwendig, eine körperliche Distanz zu wahren, um sie wirklich erkennen zu können. Was zu nah an unser Auge tritt, wird unsichtbar. Akustische Phänomene dagegen müssen sogar in unseren Körper eindringen, sie müssen eine anatomische und letztlich taktile Reaktion hervorrufen, damit wir sie wahrnehmen.

Bedingung des Hörens ist also, dass das Klangereignis einen kleinen Teil unseres Körpers wenigstens, vielleicht nur das Trommelfell, zum Schwingen bringt. Hören ist eine körperliche Erfahrung. Denn akustische Kommunikation beruht auf einem physischen Kontakt durch Kraftübertragung. Sich Gehör zu verschaffen, laut zu werden bedeutet also einen Angriff auf die Integrität anderer Körper.

Klänge finden in uns statt, in unserem physischen Körper. Diese Grenzüberschreitung macht eine distanzierte, eine kühle Beschreibung, Quantifizierung oder gar Bewertung eines Klangereignisses schwer. Wir können nicht auf eine bestimmte Stelle eines Klangs ausserhalb unserer selbst 'zeigen'. Sie vergleichend neben eine andere stellen und vermessen. Partituren und Software-Visualisierungen machen das möglich. Aber die Klänge, die von uns wahrgenommen werden sind andere. Sie sind ungreifbar, dissoziiert und - das ist mehr als nur ein Kalauer - für andere unsichtbar. Nur wir hören, was wir hören.

Wenn wir über Klänge sprechen, so können wir nicht einen objektivierenden Klangbegriff verwenden. Denn Klang ist eine situative Erfahrung, ein einhüllendes, uns umfangendes, durchdringendes und erschütterndes Phänomen. Klang ist immer auch Umgebungsklang.

## 2. Über Klang sprechen

Klang ist also spürbar. Hören eine immersive, situative Erfahrung. Wie können wir aber eine derart persönliche, ja intime Erfahrung überhaupt öffentlich wiedergeben? Wollen wir das denn? Wollen wir eine persönliche Klangerfahrung zum Gegenstand diskursiver Auseinandersetzung werden lassen?

Wenn wir über Klänge sprechen, so suchen wir eine Sprache, die es uns ermöglicht in nicht-technischer Weise über das nicht-tonale, nicht-symbolische und nicht-instrumentalanaloge Spezifikum der Wirkung eines Klanges zu sprechen. Wir suchen eine Methode, die Erfahrung zu vermitteln, die das Hören eines Klang bedeutet für uns.

Daraus ergeben sich zwei Pole des Sprechens über Klang:

Zum einen versuchen Sprecher oder Autoren, in ihren Texten sich selbst Klarheit über das zu verschaffen, was eine Musik, ein Track, ein Song mit ihnen gemacht hat. Welche Wirkung sie ausgelöst haben und wie ihre Selbstwahrnehmung und Wahrnehmung der Umwelt sich durch diese Hörerfahrung verändert hat. Diese Texte machen private Überlegungen öffentlich, die der Selbstverständigung des Sprechers und Hörers dienen.

Auf der anderen Seite stehen Texte, die Teil der Öffentlichkeitsarbeit einer Musikerin oder eines Interpreten sind. Sie geben nicht zuallererst persönliche Eindrücke wieder. Sondern die mutmaßliche Wirkung einer Musik soll möglichst suggestiv potentiellen Interessenten und Kunden nahegebracht werden. Dieses Sprechen über Musik dient publizistischen Zwecken und rückt die individuelle Selbstdarstellung eines Musikers in den Mittelpunkt.

Zwischen diesen beiden Polen, die den Alltag von Musikjournalisten und -wissenschaftlern bestimmen, stehen die beiden Texte, über die ich sprechen möchte.

Kodwo Eshun, Musikjournalist und DJ, hat 1998 ein Buch mit dem Titel *More Brilliant Than the Sun* (dt.: *Heller als die Sonne*) veröffentlicht. Im Untertitel wird es als *Adventures in Sonic Fiction* (dt.: *Abenteuer in der Sonic Fiction*) spezifiziert. Und es ist tatsächlich eher eine erzählerische, abenteuerromanhafte Entfaltung zahlloser Geschichten, die sich um Klänge ranken - kein diskursives Rubrizieren und Analysieren von Klangobjekten.

Eshun spricht nicht über Musik. Er spricht über Theorien, Theoriefragmente und Denkfiguren, die er beim Hören und Erfahren von Musik als Teil der Klänge wahrzunehmen meint. Er wendet sich gegen, wie er sagt, »Technotheorie, Cultural Studies und Co.« [2]. Und fordert von ihnen, ihre »faule, aufgeblasene, fettärschige, hierarchische Dominanz« [3] zu verlieren und sich den Bedingungen einer erhöhten Lautstärke auszusetzen, um überhaupt angemessen über Klang sprechen zu können:

Es gibt keine Distanz bei Lautstärke, du wirst vom Sound verschluckt. [...] Es ist nicht nur das Literarische, was nutzlos wird, ALLE traditionelle Theorie ist witzlos. Alles, was noch funktioniert, ist das Sonische, plus die Maschine, die du errichtest. [...] Und die einzige Art, wie du sie testen kannst, ist das tatsächliche Abspielen der Platten. [4]

Wer über Musik schreibt, soll sich also der Erfahrung des unmittelbaren Klangs auszusetzen. Daraus ergibt sich in den Texten Eshuns, ein Sprechen über Musik, das, wie er sagt, die »Theorie auf Gedankengeschwindigkeit« [5] beschleunigt. Rhapsodisch erzählend entfaltet er die Gedankenwelt tatsächlich gehörter Musik, ein Kontinuum, das begrifflich, metaphorisch, theoretisch, aber auch technisch und personell mit der Musik verknüpft ist, die er erzählt.

Denn er beschreibt nicht die Musik, er schreibt sie neu. Er erzählt, wie er es nennt, eine Sonic Fiction. Diese, so seine fast schon essentialistische Annahme, würde in der Musik selbst schon stecken. Er würde lediglich die 'Gedankensonden aktivieren, einschalten und missbrauchen' mit denen die Musik schon 'aufgeladen' sei. [6] Er schliesst sich also, seine Metapher ist überdeutlich, an die energetischen Flüsse, die Kraftübertragungen an, die die Musik zur Verfügung stellt und mit der sie ihn überwältigt hat.

Indem er sich dieser Überwältigung anvertraut und sich nicht distanziert oder ironisch räsonnierend darüber erhebt, versucht er seinem theoretischen Schreiben über Musik zumindest ansatzweise die Wucht zu geben, die die ursprüngliche Klingerfahrung für ihn hatte. So schreibt er über Kraftwerk:

Anstatt das Automatische zu verleugnen, übertreiben es Kraftwerk. Sie bedienen den Synthesizer, aber in Wahrheit werden sie von der Technologie selbst synthetisiert. Sie widersetzen sich dem Synthetischen nicht, sie ergeben sich ihm, versklaven sich, erlauben es der Technologie, sie zu reprogrammieren, zu resequenzialisieren, SIE zu Servomechanismen des Synthies zu machen. Vorführpuppen, Menschmaschinen, Roboter und Models [7]

Er spricht nicht über Musiker und ihre historisch nachprüfbaren Handlungen und Absichten. Sondern er spricht über Figuren einer Erzählung, die beim Hören von Musik einsetzt. Angereichert um das brüchige Wissen von der Biographie der Musiker, ihrer Bedeutung für die Genealogie und nicht zuletzt auch um die Paratexte und anregenden Zeichen, Bilder, Handlungen, die sich um ein Stück Musik herum gruppieren. [8] Er erzählt seine individuelle Erfahrung dieser Musik. [9]

More Brilliant Than the Sun hat eine grosse Resonanz erlebt, international. Steigert Eshun doch hier das Sprechen über Musik auf eine bislang unbekannte Weise zu einer literarisch vergegenwärtigenden und unverholten mythisierenden Erzählform der Selbstreflexion anhand von Klängen. Eshun ermutigt auch andere zu einem starken, erlebnis- und theoriegesättigten Erzählen der Erfahrungen, die wir machen beim Hören von Musik.

Ein Element von Selbstdarstellung findet sich dabei auch hier. Eshun ist Musikjournalist. Stärker wirksam ist dieser Pol jedoch in einem Buch von Bill Drummond und Jimmy Cauty, besser bekannt als The KLF. Sie veröffentlichten, zehn Jahre vor Eshun, das Handbuch The Manual - mit dem Untertitel: »Der schnelle Weg zum Nr.1 Hit«. Und genau darum geht es: Die Autoren erzählen, wie binnen weniger Wochen ein Hit entstehen kann, anhand typischer Szenarien, vom sonntäglichen Sehen der Top of the Pops, über die Auseinandersetzung mit Toningenieurern und Programmierern, bis hin zum Nutzen der Marketinginstrumente, die es zu beherrschen galt, um einen Hit im Großbritannien der achtziger Jahre hervorzubringen.

Das Sprechen über Klang nimmt hier einen kleinen Raum ein. Beschränkt auf ein Kapitelchen, von dem die Autoren meinen, es ließe sich gut »beim Mittagessen« [10] lesen. Der größte Teil dieses Kapitels wird dann überdies von Überlegungen angefüllt, wie einfach es doch sei, Titel, Refrain, Groove et cetera aus bestehenden auszuwählen, genauer: zu

klauen. Nur die letzte, kleine halbe Seite des Kapitels bleibt für »Tonarten, Noten und Akkorde«.

Indem KLF auf diese Weise über Klang sprechen, sagen sie natürlich vor allem etwas über ihre eigene Person aus. Sie präsentieren weniger Äusserungen über Musik als ihren eigenen Umgang mit dem, was traditionell als Substanz von Musik angesehen wird. Dadurch festigen sie ihre Wirkung als zynisch-verachtungsvolle Spieler mit den Mechanismen einer Industrie, die um nichts sich so sehr bemüht, wie um die Inszenierung von Authentizität. Die Erzählung der KLF ist damit ein Fall von Selbstdarstellung. Sie konturieren dadurch ihre eigene mediale Persona.

### 3. Die Kohäsion des Klangs

Beide Beispiele des Sprechens über Klang sprechen also gar nicht über Klänge. Sie versuchen auch gar nicht, eine Klangerfahrung authentisch wiederzugeben. Vielmehr schließen sie beim Schreiben an eine schon vergangene Klangerfahrung an und führen diese fort in einem anderen Medium: im Medium der Sprache.

Wie können wir nun dieses Verfahren für das musik- oder auch kulturwissenschaftliche Sprechen über Klänge nutzbar machen? Können wir es methodisch fassen?

Klänge sind wie gesagt physische Erfahrungen. Wir stehen, wenn wir hören, unter einer physischen Spannung, von Druckwellen induziert. Das verändert unsere Körperspannung und diese physisch-anatomische, diese psychosomatische Resonanz möchten wir mitteilen, sprachlich weiterführen. Wir wollen gar nicht die Musik selbst beschreiben, sondern wir suchen und ringen nach Worten, die unsere eigene Resonanz Erfahrung, unser Erleben des Durchdrungenwerdens von Klängen nachvollziehbar zu machen für andere.

Wir beschreiben keinen Inhalt, keine Kohärenz der Musik, sondern wir übertragen lediglich ihre Oberflächenspannung, ihre Kohäsion. Die Kohäsion des Klangs:

Kohäsion ist dabei nicht zuerst metaphorisch gemeint. Der Begriff ist einer textlinguistischen Beschreibung des Ausdruckssystems Sprache entlehnt. Dort wird einerseits zwischen dem semantischen und andererseits dem phonologisch-orthografischen System der Sprache unterschieden. Das erstere formt die gedankliche Kohärenz, das zweite die materielle Kohäsion einer Formulierung. Kohäsion der Sprache umfasst damit Lautung und Schriftbild, Rhythmik und Metrum, mechanische Signale des Satzbaus wie Vor- und Rückverweise, Konjunktionen, Pronomen und ähnliches. Sprache ist dabei nur als Mischung von Kohäsion und Kohärenz denkbar. Reine Kohärenz in Form materieloser Gedanken ist dabei ebenso unvorstellbar wie eine reine Kohäsion als vollkommen ausdrucksleere Materie. [11]

In einem weiten Sinn gefasst kann der Begriff Kohäsion die nicht-semantischen, sondern physisch erfahrbaren Bindekräfte eines Mediums beschreibbar machen: Material und Textur, Stofflichkeit, Kontrast, Rhythmus oder Volumen - in Sprache, Klang oder Bild.

Sprechen wir über Klang, so schließen wir an eben dieses physische Phänomen an. Wir wollen nicht den diskursiven Gehalt eines Klanges freilegen, sondern wir gehen von unserer situativen Erfahrung aus. Wir lassen daraus Worte entspringen, die unserer individuellen Berührtheit und Angegriffenheit durch den Klang entsprechen. Wir überführen die Resonanz unseres Körpers auf die Kohäsion eines Klanges in die Kohäsion eines Textes.

Dieser Text enthält keine Argumentation. Er ist eine Erzählung, eine rhapsodisch-narrative Fortführung der Klangwirkung. Semantisch nutzen wir dabei die Assoziationen und Hinweise, die einen Klang begleiten wie Kondenswolken der Semantik. Wir schreiben eine Klang Erzählung, eine Sonic Fiction. Oder mit den Worten Laurie Andersons:

Ihren Klang.

Ich verstehe die Sprachen.

Ich verstehe die Sprachen nicht.

Ich höre nur ihren Klang. [12]

#### 4. Klang Erzählungen

Allein durch unsere persönliche Berührtheit, unsere Erregung durch die Musik können wir also über Klänge sprechen. Eine reine, unpersönliche Beschreibung von Klängen ist schon aus epistemologischen Gründen nicht möglich. Unsere Geschichte als empirische Person, unsere physische und geistige Anwesenheit und intentionale Verortung machen es überhaupt erst möglich, einen Klang zu erkennen. Anonyme Erkenntnissubjekte sind taub. Sie haben keine persönlichen Assoziationen, individuellen Erfahrungen, die ihre Erfahrung des Klanges, die für andere unsichtbar ist, sichtbar machen könnten. Wir sprechen über Klänge, nicht obwohl, sondern weil wir sie mit unseren persönlichen Erfahrungen kontaminieren. Das erst macht sie sichtbar, kommunizierbar.

Die Gefahr, wir würden in Klang Erzählungen lediglich privatistischen Gedanken aus Anlass von Klängen nachhängen, besteht. Sie besteht aber auch - und vielleicht in einem noch viel größeren Maße - bei einer objektivistisch-argumentativen Sprechweise. Die Fundierung in idiosynkratischen Erfahrungen wird hier durch eine autoritätsheischende Rhetorik verschleiert, die genau von dem nicht spricht, was im Moment des Hörens uns betrifft. Sie maskiert die erregte Individualität.

Klang Erzählungen dagegen stellen genau diese Individualität des Erfahrens in den Mittelpunkt. Dies ist zwar prekär, aber erkenntnistheoretisch die einzige Möglichkeit, überhaupt über Klänge zu sprechen. Die Vermeidung vollkommen idiosynkratischen Sprechens ist darum die größte Aufgabe beim Schreiben einer Klang Erzählung.

\*

Zurück zum Anfang des Vortrages. Was ist also signifikant beim Hören digitaler Klänge? Können wir sie von analogen unterscheiden? Zum Vergleich zwei kurze Klang Erzählungen.

Oval, Aero Deck (1994)

Wir sitzen in einer dünnen Welt. Blassgrau, gedämpftes Hellblau, Plastikverschalungen um uns herum. Dünn darübergerlegt, zaghaft und fein. Der Fluss setzt ein. Eine dünne, wässrige Schicht fließt über die Scheiben. Schlieren durchlaufen das Bild, Wasserflächen, ein Platzregen über dem Wagen, Aero Deck. Wir sind drinnen, eingeschlossen, nicht im Wagen, sondern zwischen den Fensterscheiben, im Sicherheitsglas, aussen immer noch Regen. Strömt. Autoradio, Navigationssysteme, die Festplatte klirrt oder surrt. Auf und ab die elektrischen Fensterheber, eine zweidimensionale Fläche. Dröhnen und Sirren, Schalten, plötzlich da - wieder weg. Kein Ankündigen. Nur ein unerwartetes Anfangen und Aufhören. Dumpf. Wir sind geschützt. Am Strand, leerlaufender Motor.

( In einer Live-Fassung dieses Vortrages würden Sie jetzt den Anfang des Stückes Poème électronique [13] von Edgar Varèse hören. )

Edgar Varèse, Poème électronique (1958)

Ein unterseeisches Gedicht. Glocken läuten tief, unter uns. Etwas alberne Fabriksirenen, Echolots sirren vorüber hier, nahe am Meeresgrund. Quietischige Kreaturen, Comicfiguren tratschen und lästern. Burleske Maschinen mahlen vor sich hin. Ein Volk manischer, bedauernswürdiger Wechselbälger. Die herannahen und abtauchen um uns herum wie wohlgesetzte Verse eines Gedichts. Um uns das schwarze Meer, Metaphern verhallen und nähern sich ahnungsvoll uns an, wohlgefällige Folge. Auftauchende, wieder abtauchende, gähmend-jammernde, jaulend schmetternde, aufschreiende Kreaturen. Subsonisches Sirren um uns. Trommelschläge, Rascheln und Wühlen wird bedrohlicher. Dann tiefe Chöre. Eine Orgel.

\*

Beide Klang Erzählungen zeigen eine Situation, in der wir von Ereignissen umgeben sind. Ungeschützt im zweiten Fall, Poème électronique, von Kreaturen angegriffen, die auf bedrohliche Weise sich lange ankündigen und lange verhallen. Im ersten Fall dagegen, Aero Deck, ist der Raum sicher. Von Maschinen sind wir nicht nur umgeben, sondern dicht in sie eingebaut, in das Seitenfenster eines Wagens.

Das analoge Stück präsentiert also einen weiteren, offeneren Raum, das digitale dagegen einen engen, dünnen Raum. Hinweis darauf, dass analoge Klänge im physikalischen Resonanzraum verbleiben und dort anderes mitschwingen lassen. Digitale Klänge dagegen sind umgebungslos, isoliert, punktuell. Charakterisiert durch das harte, unvermittelte Einsetzen und wieder Aussetzen. Weder Attack noch Release ist hier notwendig, wie zur Beschreibung analoger Klänge; digitale Klänge können unvermittelt beginnen, auf höchster Lautstärke, in komplexer Textur - und ebenso unvermittelt wieder Aufhören. Auch Millisekundenlang, herausgebrochen, aushaltend.

Eine solche radikale Unvermitteltheit kennen analoge Klänge nicht. Sie brauchen, da physikalisch erzeugt, immer eine, wenn auch nur minimale, Ein- und Ausschwingzeit: aufgrund schierer Massenträgheit. Diese Dauer kann zwar reduziert werden, doch bleibt sie spürbar, wahrnehmbar und erzeugt einen weicheren, verbundeneren Gesamtklang.

Bearbeiten wir analog, so unterbrechen wir Klänge immer mitten in einer Schwingung, während einer Klangbewegung, auf- oder absteigend. Digitale Klangbearbeitung dagegen kennt keine Schwingungen. Sie schneidet Klänge immer an Plateaus von gleichbleibender Höhe ab, ein starres Samplebit. Wir befinden uns in der Situation eines plötzlichen Abbrechens, beim analogen Schneiden dagegen in einer aus- oder einschwingenden Phase. Radikale Dynamik muss hier erst aufwändig erzeugt werden.

Eine hörbare und erfahrbare Signatur digitaler Klänge ist somit ihre latente Aggressivität im unangekündigten Dynamikwechsel. Integraler Klangraum muss hier erst künstlich geschaffen werden. Da Rechenzeit aber nie unendlich ist, bleiben immer wieder unberechnete, diskontinuierliche Zonen im Klangraum. Löcher und Brüche. Für unsere Hörgewohnheit sind analoge Klänge somit dichter und undurchdringlicher, während digitale Klänge uns starrer, wenn auch poröser, durchlöcherter oder fragiler erscheinen. Ihr abruptes Auftreten widerspricht unserer Erfahrung im physikalischen Klangraum.

\*

Ich denke, diese Anwendung der Methode einer Klang Erzählung macht deutlich, dass die Erfahrung eines Klanges zwar persönlich, jedoch nicht unvermittelbar ist. Und dass der Versuch, sie zu erzählen, tatsächlich einigen Aufschluss ermöglicht über unser Hören von Klängen. Es ist also möglich, über Klänge zu sprechen - über die Wirkung ihrer Kohäsion. [14]

#### Anmerkungen

[1]

Oval, Aero Deck, in, dies., Systemisch. Mille Plateaux Frankfurt/Main 1994, Track 2

[2]

Kodwo Eshun, Heller als die Sonne. Abenteuer in der Sonic Fiction. Aus dem Englischen von Dietmar Dath, ID Verlag Berlin 1999, S.-004 (Original u.d.T.: Kodwo Eshun, More Brilliant Than The Sun. Adventures in Sonic Fiction, Quartet Books London 1998)

[3]

Kodwo Eshun, Heller als die Sonne, S.-004 (sic!)

[4]

Eshun 226

[5]

Eshun -004

[6]

Originalzitat: »Weit entfernt davon, der Unterstützung durch Theorie zu bedürfen, ist die

Musik von heute bereits stärker konzeptualisiert als zu jedem anderen historischen Zeitpunkt dieses Jahrhunderts und ist mit Gedankensonden aufgeladen, die nur darauf warten, aktiviert, eingeschaltet, missbraucht zu werden.« Eshun -004

[7]

Eshun 102

[8]

»Sonic Fiction ist die Verpackung, die durch die Empfindungsübertragung von außen nach innen funktioniert. Die Hüllenvorderseite, die Hüllentrückseite, das ausklappbare Innencover, das Cover, der Begleittext, die CD selbst: All das sind Oberflächen für Konzepte, Texturplattformen für Phonofiktionen. Konzepte nähren Empfindungen, wirken als Subjektivitätsmaschinen, Ichmaschinen, die die Welt mit Audiohalluzinationen bevölkern. « Eshun 142. Vgl. hierzu auch: Sascha Kösch, ein review kommt selten allein. Zu den Problemen der Schnittstellen von Musik- und Textproduktion, Vortrag Universität der Künste Berlin 3. Juni 1999; wieder in: Jochen Bonz (Hg.), Sound-Signatures. Pop-Splitter, Suhrkamp Verlag Frankfurt/M. 2001, S.173-189

[9]

Weiteres Beispiel einer Sonic Fiction: »Auf Massive Attacks 1991er Album Blue Lines fällt die HipHop-Stimme in sich zusammen und verräumlicht sich in einer Kopfhörermusik für Schädel, einer Schlafzimmermusik. Mit Tricky wird Post-HipHop-Kopfmusik kopflos, geisterhaft, unheimlich, nirgendwo zu Hause. Trickys gehemmtes Murmeln tritt nicht so sehr hervor als dass es sich vielmehr asthmatisch in seine Mundwinkel ZURÜCKzieht. Der gewöhnliche HipHop übertreibt die Stimmen, beschleunigt sie wie ein Motorrad. Bei Tricky verlangsamt sich der Wortstrom zu einem traurigen Kriechen, das Martinas verschrumpelte Hülle von einem Gemaule wie einen Umhang verhüllt. Oft ist dieses Krächzen kaum anwesend, nur ein Schatten seiner selbst. Martina und Tricky sind weniger Sänger und Sängerin als Fluktuationen, die permanent abrupte Wellenpakete versenden, menschliche Antennen, die mit den niederfrequenten Oszillationen der Stadt in zitterndem Gleichklang mitschwingen. Tr

icky interessiert sich weniger für Erzählungen als für psychogeographische Texturen, die die Subjekt/Ovjekt-Scheidewand zu einem verschatteten Kontinuum verwischen.« Eshun 67

[10]

The KLF a.k.a Bill Drummond and Jimmy Cauty, Das Handbuch. Der schnelle Weg zum Nr.1 Hit. Übersetzt aus dem Englischen von Dittmar Frohmann, Die Gestalten Verlag Berlin 1998, S.49 (Original u.d.T.: The Manual. How to have a number one the easy way, London 1988)

[11]

Vgl. hierzu: M.A.K. Halliday und Ruqaiya Hassan, Cohesion in english, London 1976, S.5; Holger Schulze, Das aleatorische Spiel, Erkundung und Anwendung der nichtintentionalen Werkgenese im 20.Jahrhundert, München 2000, S.23-25; ders., Leichtes Handgepäck. für eine theorie der Werkgenese, in: Positionen - Beiträge zur Neuen Musik 14 (2001), H.49, S.4-9

[12]



Laurie Anderson, Exampel #22, in: dies., Big Science, Warner Bros. Records Inc. New York 1982, B2

[13]

Edgar Varèse, Poème électronique, in: ders., Masterworks Portrait, CBS New York 1960, B3

[14]

Diese Bewegung von einer objektivistischen und stets latent atomistischen Epistemologie zu einer, die einen narrativen Anschluss an individuelle, situative Erfahrung wählt, um diese in Form einer Erzählung zu vermitteln, ist dabei nicht auf den Bereich der Erfahrung eines Klanges beschränkt. Wie an anderer Stelle dargestellt, stellt sie vielmehr ein kulturwissenschaftliches Paradigma dar, das den Blick des Untersuchenden von Grund auf verändert und - vielleicht zum ersten mal - eine individuelle Erfahrungsgestalt diskutierbar macht. Vgl. hierzu : Holger Schulze, Heuristiken des Spiels. Spielerische Praktiken in Kunst- und Ausdrucksformen des 20. Jahrhunderts und der Gegenwart, Probevortrag im Berufungsverfahren für eine Juniorprofessur für Kulturwissenschaften, Kulturwissenschaftliches Seminar Humboldt Universität Berlin 9. Januar 2002; ders., "Mein tägliches Textgebet" Heuristiken täglicher Texte im Netz, in: KulturPoetik. Zeitschrift für kulturgeschichte

iche Literaturwissenschaft (in Vorbereitung); ders., Eine leibliche Theorie der Bedeutung. Zu Eugene T. Gendlins Begriff des 'felt sense', in: Graduiertenkolleg Psychische Energien bildender Kunst, Johann Wolfgang Goethe-Universität Frankfurt am Main 17. November 2001; ders., Heuristik der Kunst. Gegenwartstudien zu Praktiken und Selbstbeschreibungen in Projekten aus Pop, Kunst und freier Wirtschaft (in Vorbereitung)

dr.holger schulze  
soundXchange  
universität der künste berlin  
postfach 120544  
d-10595 berlin

+49.30.2900.4027  
+49.179.1269.885

## **Unsichtbare Ansichtssachen: das Paradigma des Blinden Flecks**

Einer weit verbreiteten Ansicht nach gilt Unsichtbarkeit als das Gegenteil von Sichtbarkeit. Jedoch kann ein physio-logisches Nachdenken über den Blinden Fleck erweisen, dass dies ein Irrtum ist. Am Blinden Fleck, als der Eintrittsstelle des Sehnervs ins Auge, findet keine Wahrnehmung statt, und zwar ohne dass dies wahrgenommen würde. „Man sieht nicht, dass man nicht sieht.“ (Heinz von Foerster) Man sieht es deshalb nicht, weil ohne diese Blindheit gar kein Sehen stattfinden könnte. Die Unsichtbarkeit des Blinden Flecks ist nicht etwa Gegenteil von, sondern Voraussetzung für Sichtbarkeit. Immerhin käme ohne einen Sehnerv gar nichts ins Hirn.

Über die physische Tatsache hinaus ist hier eine logische Struktur gegeben. Heinz von Foerster hat sie zum Paradigma der von ihm entwickelten „Second Order Cybernetics“ gemacht. Für diese Theorie spielt der Beobachter / das Beobachten eine entscheidende Rolle: Nur ein Beobachter, der sieht, dass er nicht sieht, sieht. - Diese paradoxe Struktur hat Luhmann systemtheoretisch angewandt. Sie ist auch medientheoretisch relevant. Denn ein Medium kann nur beobachtet werden, wenn man ein zweites Medium vorschaltet, das wiederum nur durch ein drittes beobachtet werden kann etc. pp. Und das jeweilige Beobachtungsmedium folgt den Voraussetzungen des Blinden Flecks. Jede Sichtbarkeit basiert auf einer neuen Unsichtbarkeit et vice versa. Aus kategorialen Gründen ist eine totale Sichtbarkeit ebenso ausgeschlossen wie die totale Unsichtbarkeit eines Mediums.

In meinem Buch „Blinde Seher. Wahrnehmung von Wahrnehmung in der Kunst des 17. Jahrhunderts“ (Dresden 1999)<sup>1</sup> habe ich das Thema „Blinder Fleck“ kunstgeschichtlich gewendet. In meinem Vortrag möchte ich einige der befreienden Paradoxien der „Second Order Cybernetics“ vorführen und sie

---

<sup>1</sup> Die Einleitung c/o [http://www.momo-berlin.de/Bexte\\_Blinde\\_Seher.html](http://www.momo-berlin.de/Bexte_Blinde_Seher.html)

medientheoretisch anwenden, insbesondere im Hinblick auf die so genannte „presence technology“.

Unter dem von Marvin Minsky 1980 eingebrachten Stichwort „telepresence“ wird momentan mit viel Geld aus Brüssel daran gearbeitet, spurlose Medien herzustellen, d.h. Medien, die nicht mehr als solche wahrgenommen werden, sondern mit Realitätsansprüchen auftreten. Das Paradox eines nicht-medialen Mediums springt ins Auge. Es gibt Anlass zur Erörterung weiterer Paradoxien. Denn Programme dieser Art verstricken sich sogleich in kategoriale Selbstwidersprüche, sofern sie die Struktur des Blinden Fleckes nicht bedenken.

Dr. Peter Bexte <pbexte@snafu.de>

# Unsichtbares Geschlecht in der Informatik

Britta Schinzel  
Institut für Informatik und Gesellschaft  
Universität Freiburg

Vergeschlechtlichungen und andere unsichtbare biases schleichen sich in die Informatik und in Software ein durch epistemologische Kriterien und methodische Eigenschaften der Informatik, gepaart mit Defiziten der wissenschaftlichen Orientierung und Gewichtung, etwa im Bereich der Empirie. Da mit der Professionalität von Informatik und Softwareentwicklung vorwiegend bestimmte Männlichkeitsbilder verknüpft sind, findet eine Selektion der in diesen Berufen Tätigen statt, die sich mit symbolischen Zuschreibungen von Männlichkeit und Technik identifizieren, aber gleichzeitig auch ihre Sicht auf die Welt, ihre Aneignung und Ausführung der informatischen Methoden und Paradigmen, sowie ihre Produkte für unbiased und geschlechtsneutral halten.

Ein unsichtbares Gendering also findet Eingang

1. auf dem Wege der Objektivitätsparadigmen

- durch Grenzziehung zwischen ForscherIn (Erkenntnissubjekt) und Forschungsgegenstand (Erkenntnisobjekt) wird eine epistemische Objektivität unter Ausschaltung von persönlichen Idiosynkrasien und subjektiven Interventionen zu erreichen versucht
- mit professionellen informatischen Methoden und Standards sowie mittels einer standardisierten Fachsprache soll Eindeutigkeit und Präzision erreicht werden, die u.a. das erreichte Wissen kommunizierbar machen und ihm eine aperspektivische Objektivität verleihen soll

2. durch Optimalitätsparadigmen

*Optimalität:*

- *One-best-way-*Denken an (durchaus widersprüchlichen, z.B. Ausführungskomplexität vs. ökonomischen) Effizienzgedanken orientiert
- Optimalität im naturwissenschaftlichen Sinne ästhetisch definiert: verlangt nach *Einfachheit*

*Eindeutigkeit statt Kontingenz:*

-Dekontextualisierung in Abstraktion und Formalisierung mit Übergeneralisierung, Unterspezifizierung nach nicht explizierter Stichprobe, und Rekontextualisierung in unterschiedliche Zusammenhänge

3. Technikmythos bildet ein moving target: der kontingente

Gebrauch des Begriffs Technologie erlaubt es jedem, Technik auf seine eigene Weise zu definieren, was aufgrund der symbolischen Zuordnung von Technik und Männlichkeit dazu gebraucht wird, um Kompetenz im Technischen so zu platzieren, dass sie jeweils als Barriere für den Zugang von Frauen fungiert.

4. durch normierende Wirkung der Repräsentation, etwa von Bildern und Visualisierungen, wie in meinem FIFFKO 4 2001- Artikel beschrieben.

5. durch partielle Blindheiten aufgrund der notwendig kontingenten soziokulturellen und persönlichen Erfahrungen entstehen (notwendige) Unvollständigkeiten der

Hedwig Wagner

## **Gender-Bending im Internet oder vom Verschwinden des Geschlechts im Medium**

Diskussionen über die Virtuelle Realität reichen von der Klage über konventionellste Genderrollen über Gender-Bending und genderutopische Hybridisierungsvorstellungen bis zum Wunsch, in der virtuellen Realität möge die sexuelle Differenz ganz aufgehoben sein. Der ultimative Test der Turing-Maschine ist die Erkennung des Geschlechts des Gegenübers, des Maschinen- bzw. des Menschengeschlechts, des männlichen oder des weiblichen; der höchste Kick beim anonymen Chatten ist das passing-through; der extremste Kulminationspunkt künstlerischen Schaffens ist die gegenseitige Überlagerung von Geschlecht und Kunstschaffen; das Höchste kultur- und genderwissenschaftlichen Schreibens ist das Auf- und Ausweisen einer metonymischen Identitätsbildung von Medialität und Geschlechtlichkeit. Waren die Unsichtbarkeit des weiblichen Geschlechts, der Verlust weiblicher Identität, die Abgabe des weiblichen Nicht-Ichs an die Struktur des Mediums Thematisierungen des Weiblichen, so will ich diesem weiblichen, identifikatorischen Schreiben, das die weibliche Identität im Medium auslöscht, Thematisierungen und Theoretisierungen gegenüberstellen, die die Transgression der Geschlechter-Binarität als eine (Selbst-)Technik untersucht - in ihren unterschiedlichsten Changierungen.

Sherry Turkles, an Judith Butlers 'Gender Trouble' inspirierte Lesart des 'Leben im Netz' ist, die MultiUserDomain als Medium der Performanz von Geschlecht zu sehen. Im Internet schlägt die RealLife-Dominanz im Verhalten der Geschlechter auf ein geschlechtskonformes Verhalten im neuen Medium durch. Das absolute 'Wissenwollen' des Geschlechts stellt den 'Hardware-Test' eines ansonsten freeware-Identitäts-Experiments dar. MUDs dagegen sind ein spielerischer Testlauf, der eine konstante Rollenveränderung, die eine Hybridisierung männlicher und weiblicher Identitäten darstellt, im RL hervorbringt. Der MultiUserDomain-Gender Trouble als output der ersten Codierung, in die Turing-Maschine 'RL' eingeführt, codiert das Imitationsspiel Gender neu.

In Alan M. Turings 'Imitationsspiel' wird die Frage "Können Maschinen denken?" ersetzt durch die Frage nach der angenommenen Geschlechtszuschreibung an 'Personen', menschlichen wie Maschinen-Personen.

Wenn die Maschine den zu erratenden - über seine Geschlechtsidentität in die Irre führenden - Mann ersetzt, täuscht sich der fragende Mensch dann in der Geschlechtsannahme (sex category) der Maschine ebenso (oft) wie in der des Menschen? Und ausgemacht bei der Bewußtseinsfrage der Maschinen sei dabei, daß die Frau bei der Wahrheit ihres Geschlechts bleibt und die Wahrheit über das (A)ndere dedektivisch und glaubwürdig durch Wahrhaftigkeit aufdecken muß; die Glaubwürdigkeit ihrer Geschlechtsbehauptung ist hierbei der Spieleinsatz und die Verifizierungsinstanz in einem.

Im ultimativen Turing-Test erweist sich also die Denkfähigkeit der Maschinen am - ins Spiel gebrachten - Geschlecht der Menschen.

Auf ganz andere Weise wird hier die Radikalloslösung der sex category von sex impliziert und zum Schwingen gebracht. Die turingsche Testfrage wird zum Treppenwitz der Gender Studies: Gender war schon immer ein Imitationsspiel. Nichts weniger und nichts weiter als die

zwanghafte, imitierende, höchstens noch parodierbare, Iteration von Geschlechtsperformanzen.

### Alan M. Turings Imitationsspiel

Die Konstellation des Turingschen Imitationsspiel (ein Mann A, eine Frau B und ein männlicher oder weiblicher Fragesteller C, der durch Fragen entscheiden muß, welche der beiden anderen Personen der Mann und welche die Frau ist) ist eine binäre zur Entscheidung von Binarität, wobei die terziäre Position C die Noch-Unentschiedenheit von Binarität darstellt.

Die alphabetshierarische Vorstellung des Spiels setzt alpha, den linguistischen Schöpfungsbeginn des kulturellen Entwicklungsschubes der phonetischen Notation von Schrift, mit dem Mann (A) gleich, um am Ende des Rätsels als Lösung in die chromosomatische Notation von X und Y überführt zu werden. (Also:  $A = Y$ , zum Beispiel.) Der mathematischen Logik zur Lösung von Gleichungen folgend, wird auch die gleichnishafte Formel der Mann sei B und  $B = X$  genannt, jedoch als rein hypothetische Möglichkeit gerät sie nicht als sprachliche Ausführung in die Welt. B, die Frau, muß zur Lösung des Rätsels den fragenden Menschen C (die übergeordnete Kategorie von Mann und Frau, A und B, 1 und 0) von der Echtheit ihres weiblichen Geschlechts überzeugen, wobei Wahrheit ihr Geschlecht authentifizieren soll. Primäres Lösungsziel ist also die Identifizierung ihres Geschlechts als Wahrheit(sangabe), die Codierung ihrer Angaben als positiv, gegebene, Geschlechtsentität. Ihre geschlechtliche Identität ist dabei Resultat des Prozesses der Identifizierung, vorgenommen von jener Binaritätsentscheidungsinstanz, die kulturell männlich dominiert (als Setzung eines Entschiedenem in Abgrenzung zu etwas davon zu Unterscheidendem, etwas 'an sich' Unentschiedenem) sich als vermeintlich geschlechtlich neutrale Instanz gibt (die männliche Perspektive gab sich stets als die universale). B's geschlechtliche Identität ist in Frage und Antwort, in Rede und Gegenrede, in Zweifel gezogene, geglaubte oder überführte Zuschreibung **und geht ihrer Identität voraus** - wahrhaft ein Butler-Theorem. Judith Butler zufolge wird die Entessentialisierung der Geschlechtsidentität durch die Herstellung des Geschlechts mittels performativer Akte gewährleistet. Durch diese, das heißt durch wiederholte darstellende Akte oder Handlungen entsteht eine männliche oder weibliche Subjektivität. Performativität bedeutet bei Butler, daß Machtverhältnisse in ihrer Verfaßtheit als Diskurse das, was sie bezeichnen, im wiederholten Bezeichnen erst setzen.

Unentschieden, ob die mathematische Logik von Widerspruchsfreiheit, die Intuition von Geschlechtsidentitäten oder die Kenntnis von Imitation, Täuschung und Maskerade die Lösung bringt. Die chronologische **und** logische - nicht onto-logische - Vorgängigkeit ihrer geschlechtlichen Identität vor ihrer Identität ist dabei **nicht** richtigstellendes Analyseresultat einer vermeintlichen Evidenz – nämlich der des naturalisierenden Kausalzusammenhanges von gender und sex -, sondern offenkundiges verifizierendes oder falsifizierendes Konstruktionspiel. Das Ausstellen einer 'so-aber-auch-andersmöglichen-Konstruktion' **subvertiert die Evidenz geschlechtlicher Binarität**, die als das Paradigma des binären Codes in das Imitationsspiel geraten ist. Nicht daß die sexuelle Differenz aufhört, sie oszilliert nur leichter zwischen den Polen und ist nicht mehr an eine Rücküberführung in Biologie oder mathematische Logik gebunden, nicht mehr zweifelsfreie Eindeutigkeit. Das Entweder-Oder von Männlich/Weiblich bleibt,

ist Grundlage für die Absurdität, die eintritt, wenn A's Rolle vom Computer übernommen wird.

Das Spiel selbst ist schon Subversion von Binarität, es hebt Binarität nicht auf, es läßt sie nur (leicht) verfehlen, ja macht mit dem Einsatz der universalen Maschine an des universellen Mannes statt die Verfehlung zur Programmatik. Wie die Maschine auf männlich oder weiblich programmiert werden könne, muß dabei ebenso wenig geklärt werden wie der Menschen kulturelle Prägung der geschlechtlichen Identität. Turings Frage ist die nach der Qualität der Maschine, die am Menschenmaßstab, seinem vermeintlich Kreatürlichstem, seinem (sozialem) Geschlecht gemessen wird, wobei die Frau ihr Geschlecht authentifizieren muß, die Maschine hingegen ihre intellektuelle Fähigkeit.

### Die Subversion des Binärcodes

Die Subversion des Binärcodes geschieht über die turingsche Unsichtbarmachung des Geschlechts, der eine Unsichtbarkeit von gender entspricht. Die Unsichtbarmachung des Geschlechts geschieht nicht eigentlich durch die Aussparung der Biologie oder durch die Suche nach Wahrheit durch nicht-verifizierbare Angaben, die dann deduktivisch durch Plausibilität oder Intuition entschieden werden, sondern durch die Unsichtbarkeit des Geschlechts selbst. Gemeint ist dabei nicht die für Freud so zentrale Unsichtbarkeit des weiblichen Geschlechts, aus der Sadie Plant in 'Nullen und Einsen' das Freud-Argument des Mediums (konkret der Kunst des Webens und Spinnens) als natürliche Kompensation eines natürlichen Mangels zieht und ihr die Sichtbarmachung durch das Andere, das Abwesende (als das Weibliche) entgegenhält. Damit könnte man die Lacansche Spaltung von Phallus-Sein und Phallus-Haben analogisieren in Medium-Sein und Medium-Haben, wobei die Sichtbarmachung in und durch die Form geschieht, an der - der Luhmannschen Medium-Form-Differenz zufolge - das Medium sichtbar wird.

Nein, gemeint ist hier die Unsichtbarkeit des Geschlechts als Unsichtbarkeit von gender, seiner verfehlbaren Verifizierung, auf die Turing aufbauen muß, um die Gewährung des Attestats 'intelligente Maschine' durch die Subversion der Differenz von Mensch und Maschine erfolgbar und erfolgreich zu machen.

Turing stellt die Frage nach der Imitationsqualität der Maschine und stellt die intellektuellen Fähigkeit des Menschen in Frage.

Sowohl Sadie Plants 'digitale Frauen' als auch Sherry Turkles 'Im Netz lebende' machen folgerichtig daraus die Umkehrung: den Maschinen wird das Bestehen bescheinigt und den Menschen ihr Durchfallen attestiert.

Der Maschine Fähigkeit zur Menschengeschlechtsimitation tritt an die Stelle ihrer (Definition von) Denkfähigkeit. Der Menschlichkeitstest, abgelöst von der physischen Erscheinung des Menschen soll dessen intellektuelle Fähigkeiten in abstracto - in Absehung von Biologie - zur Geltung bringen. Der neo-adamistische Schöpfungsmythos, der Reproduktion des Mannes aus sich selbst heraus, (- diesmal wendet sich der prometheische Schöpfungswille nicht an sein geschlechtliches Gegenüber -) wird von Turing ausgeschlossen - wie alle biologischen Menschen oder biotechnischen wundersame Reproduktionsleistungen, die sich aufgrund der Biologie noch unter die Gattung Mensch subsumieren lassen könnten.

Binaritätsbehauptungen, so die der definitiven Geschiedenheit des Männlichen vom Weiblichen wie die der Distinktion von Mensch und Maschine, hängen an Evidenzen, die sich

nicht selten auf Biologie, Materie oder Physik stützen. Die Entbiologisierung war in Turings Spiel der erste Schritt wie auch in den women's studies, die mit der Einführung des Begriffspaares sex und gender die kausale Reduktion von Frauen auf ihre Biologie unterbinden wollten. Der bislang radikalste Endpunkt der gender studies – Judith Butlers feministische Subversion der Theorie -

subvertierte die Binarität von sex und gender mit der Behauptung, gender sei die Kategorie, die sex (als Konstruktion) beinhalte. Wie Sadie Plant anhand von Cyborg-Manifesten aufweist, ist die Geschichte feministischer Theorie die Geschichte des Verfließens von Binarität, nachdem das ein-gender-Modell des Männlichen sich verwirklicht und wieder verwirkt hatte. Die Subversion des Binärcodes sieht sie im Prozedieren der universalen Maschine, selbst programm- bzw. identitätslos und gerade deshalb die anderen Maschinen potentiell enthaltend.

„Turings Diagramm reduziert die Arbeitsweise von allem und jedem auf einen Satz symbolischer Konfigurationen, die auf der absoluten ja/nein-Logik des binären Codes beruhen. Allerdings war die von Turing entwickelte Maschine Nebenprodukt einer ganz anderen Übung. Für Turing sollte sein Werk die universellen Ansprüche der symbolischen Logik untergraben.“ (Plant, Sadie: Nullen und Einsen. Digitale Frauen und die Kultur der neuen Technologien; München: Goldmann Verlag 2000; S.104)

Turings Gegenargumente zum Mensch-Superioritätspostulat, geäußert im Unterkapitel ‚Gegensätzliche Ansichten über die zentrale Frage‘, erweisen sich als Argumente gegen das Geschlechter-Binaritätspostulat, das Prämisse und affirmatives Ziel im ‚Imitationsspiel‘ ist.

Der von ihm erörterte ‚(1) theologische Einwand‘ macht die unsterbliche Seelenzuschreibung an den Menschen durch Gott – und damit seine ausschließliche Denkfähigkeit - zum zentralen Argument. Dabei baut der theologische Einwand auf die Unüberprüfbarkeit von Evidenzen und Wesenheiten. Der Einwand zielt auch auf die Nicht-Transzendierbarkeit der Wesenheit. In der feministischen Theorie sind diese Argumente – oder vielmehr diese Denk- und Argumentationsweise – mit dem ‚essentialistischen Einwand‘ verbunden. Die wesenhafte Unterschiedlichkeit von Männlich und Weiblich mag sich dabei auf die Biologie beziehen, auf das Resultat geschlechtsspezifischer Sozialisation oder auf die psychosexuelle Disposition, um nur einige zu nennen. Die Entität, die Nicht-Transzendierbarkeit ist auch hierbei die prima causa der Behauptung.

#### (2) Der Vogel-Strauß-Einwand

Nichtrationale Essentialismusbehauptungen und die Notwendigkeit, die Überlegenheit des Menschen über die Maschine für die eigene Existenzberechtigung zu postulieren sind dem gleichen Denken geschuldet wie die Selbstrechtfertigung des Patriarchats.

#### (3) Der mathematische Einwand

In der Argumentation gegen die Maschinen wird die menschliche Schöpferkraft als geniale Geschichte ihrer Erfindungen, eingeschlossen ihrer Maschinenerfindungen, als Leistung der Spezies Mensch auf den (einzelnen) Menschen individualisiert. In der gegenseitigen Ausspielung von Individual- und Kollektivleistungen liegt der rhetorische Überlegenheitsgestus. Das Aufdecken von Denk- oder Handlungsbeschränkungen, der Fehler der je anderen Spezies, das Unterlaufen der Unfehlbarkeitspostulierung sind



Diffamierungsstrategien, die die (A)nderen auf der anderen Seite der Differenz schon je zu strafen suchten.

Sofort denkt man – oder doch vielleicht eher frau – an die Geschichte, an die lange Geschichte der Revisionen was Frauen im allgemeinen zu tun oder nicht zu tun imstande wären. Dürfen hervorragende – geschlechtsunspezifische – Einzelleistung als Kapazität aller Frauen gedeutet werden oder handelt es sich um eine einmalige Geschlechtsverirrung des Geistes ?

#### (4) Das Bewußtseinsargument

Das Bewußtseinsargument oszilliert zwischen einem angenommenen Bewußtseinszustand auf der einen Seite und seiner Verifizierbarkeit über Äußerungen, das heißt einem kommunikativen Endresultat auf der anderen Seite. Klassifikatorische Aussagen über eine Spezies (z.B. die der Frau), die Zuschreibung ihres Seins, ihres Bewusstseins wurde oft in emanzipatorischer Absicht gekontert mit Empirie.

Auf den fünften Einwand ‚(5) Argumente, die verschiedene Unfähigkeiten betreffen‘, möchte ich hier nicht weiter eingehen.

(6) Der Einwand von Lady Lovelace, der auf den Determinismus der Programmierung zielt, findet sich wieder im langen Kampf gegen die Rede über die individuelle Determiniertheit durch die Geschlechtszugehörigkeit oder einer geschlechtsspezifischen Erziehungs‘programmierung‘.

#### (8) Das Argument aus dem informellen Charakter des Verhaltens

Freiwillig angenommene, bewußte, bestimmende Verhaltensregeln und determinierende Verhaltensgesetze sind die beiden Pole, die unsere Handlungsautonomie und unsere Individualität, im Sinne der Abweichung einer vorgegebenen Programmierung, bestimmen. Freiwillige Genderkonformität und Zwangsheterosexualität sind die beiden Pole zwischen denen feministische Programmatik tobt.

Dem ‚Imitationsspiel‘ im Reallife liegt eine fundamentale Binarität zu Grunde, auf der die zu ermittelnde Binarität Menschengeschlecht/Maschinengeschlecht aufbauen kann. Die von Turing in ‚Gegenargumente zur zentralen Frage‘ genannten Einwände, die das Mensch-Superioritätspostulat hinterfragen, sind Argumente gegen die Evidenz der Geschlechterbinarität Männlich/Weiblich bzw. Mensch/Maschine.

Nur wer den Binaritätsmechanismus und seine natürliche Unterlaufung oder Subvertierbarkeit kennt, sieht in Turings Schrift das zukunftsgerichtete radikale Potential der Transgression der Differenz Maschine / Mensch.

Hedwig Wagner

Fakultät Medien

Bauhaus-Universität Weimar

Bauhastr.11

99423 Weimar

Tel: 03643/583861

Email: [hedwig.wagner@medien.uni-weimar.de](mailto:hedwig.wagner@medien.uni-weimar.de)

Eckhard Siepmann

## Weißes Rauschen mit Kürbis Driften im Dharma-Techno-Raum

Eine lendenlahme Schildkröte mit angemalten Augenbrauen steht in der  
kühlen Abendbrise.

Hakuin Ekaku (1686-1769)

Der gegenwärtige Zerfall der Wellen in Tropfen, der Dünen in Sandkörner,  
der Zahlenreihen in Mengen, des logischen Denkens ins Computieren, erweckt  
zugleich das Gefühl der Leere und der Masse. Der Leere, weil zwischen den  
Punkten Intervalle klaffen, weil man zwischen ihnen hindurch das Nichts sieht.  
Und der Masse, weil die Gesamtheit der Punkte formlos wie ein Teig ist. Beide,  
Leere und Masse, sind auf die Nulldimensionalität der Punkte zurückzuführen:  
Sie sind unmessbar, ein Nichts, und zugleich unermesslich, ein Alles. (...) Die  
Schwierigkeit aber ist, dass wir noch nicht über das dieser Welt entsprechende  
Bewusstsein verfügen, welches die Kategorien des neuen Universums in sich  
aufnimmt.

Vilém Flusser: Lob der Oberflächlichkeit. Für eine Phänomenologie der Medien  
(1993)

### Um ein Geringes anders

Der Umgang mit dem Computer macht uns wacher für die Modelle unserer  
Raumproduktion.

Wir beginnen, Erfahrungen aus den Datenräumen auf den Alltag zu übertragen  
und nehmen etwas wahr, wo wir früher nichts wahrnahmen.

Und umgekehrt und weitaus aufregender:

Wir nehmen Nichts wahr,  
wo früher immer nichts als Etwas war.

Wir gewahren übereinandergeschichtete F e l d e r, wo früher Raum war,  
L e e r e dort, wo früher sich Etwas an Etwas reihte.

Die solcherart leicht verrückte Wahrnehmung, die sich nach dem ersten Schock der *Selbsterfahrung in der Leere* im freien Fall wähnt, wird sanft aufgefangen von weltweiten Denktechniken, die als mystisch rubriziert werden.

Die Wahrnehmung reibt sich die Augen, säubert sich die Ohren und sieht und hört die Welt um ein Geringes anders als vordem.

## Froschgesänge

Eines schönen Frühlingstages am Ende des Jahrhunderts saß ich, einige Meter vom Ufer entfernt, auf einem Steg über einem See südlich von Berlin. Die Enten und Haubentaucher waren mit ihren Verführungstänzen beschäftigt, Rotfedern schwammen um das Schilf herum, Wolken standen unbeweglich am Himmel, ihre Spiegelbilder im Wasser wurden zeitweilig fragmentiert durch Blesshühner, die ihre Reviere verteidigten. Während ich in meinem Bademantel da herumsaß, lange auf das Wasser blickend, ohne jeden Gedanken im Kopf, erschien es mir unversehens so, als sei der See in ein Nichts gebettet.

Und ebenso ich, über dem See sitzend: in ein Nichts gebettet.

Gleichmaßen fasziniert wie irritiert gab ich mich diesem Eindruck eine Weile hin. Das kann ja heiter werden, dachte ich schließlich, starrte auf meinen Bademantel, erinnerte mich dadurch mit Schrecken an René Descartes (*Meditationes* I,4), und verließ den Steg Richtung Land, um zu prüfen, wie es mit der übrigen Welt wohl bestellt sei. Die ließ sich indessen nichts anmerken und präsentierte sich in altgewohnter zweifelhafter Vertrautheit und Konsistenz.

Sie zu durchlöchern bin ich seitdem mit fast klösterlicher Andacht bemüht, - eine Andacht, die zu meinem Glück wie ein Schatten ein merkwürdiger Leichtmut begleitet. Wenn die Wahrnehmung der Welt, so sinnierte ich später, auf dem Steg auf - und abschreitend, als eine gegenständliche kohärente Masse allmählich abgelöst werden sollte durch eine Wahrnehmung, die die Dinge fadenscheinig und von Nichts durchtönt erstehen läßt, wenn also die Leere und das Nichts produktiv in Erscheinung treten, wenn es zu einem so gestalteten weltweiten Horizontwechsel kommt, dann bleibt der Rundum-Blick nach dem Grund für diese aufregende Veränderung unzufällig an der berühmten grauen Kiste hängen. Ich habe auf diesem Steg oft mit einem Lap Top gearbeitet, und in der Dämmerung schoben sich das Blau-Grau des Schirms und das des Sees seltsam ineinander - auf dem gegenüberliegenden Ufer begleitet von dem Quaken von tausend liebeshungrigen Fröschen.

Diese rätselhafte Eingebungs-Produktion, dieses Nichts-Phantasma ist, so vermute ich, eine Machenschaft des *Felds*, mit seinen Rändern und omnipräsenten Abgründen. Der Computer spinnt an diesem Feld, die Frösche tun es und der See und schließlich ich selbst. Und die Haubentaucher tauchen durch die Wolkenspiegelungen und mitten durch mich hindurch.

### **Der Absturz. Nur frisch mit dem Vakuum-Zisch!**

...lux in tenebris lucet, id est in creaturis  
quae habent aliquid opaci, id est nihili,  
adiunctum.

Meister Eckhart Expositio Sancti Evangelii  
secundum Iohannem (2)

Zu deutsch:

„Das Licht leuchtet in der Finsternis, d.h. in dem Geschaffenen, dem etwas Dunkles, etwas vom Nichts beigemischt ist.“

In seiner "Auslegung des Heiligen Evangeliums nach Johannes" bringt Meister Eckhart die Wahrnehmung und das Nichts unmittelbar zusammen. Wie das Licht nur in der Finsternis sichtbar wird, so Gott nur in dem Geschaffenen. Wie man "Blei oder Pech" beimischen muß, um das Transparente sichtbar zu machen, wie man Dunkel braucht, um das Licht sichtbar zu machen, so tritt die Wahrheit in den Dingen in Erscheinung, denen etwas vom Nichts beigemischt ist. Von dem Geschaffenen heißt es kurz vorher: "res enim omnia sapit umbram nihili." Sapere: etwas schmecken. Also, so wörtlich Meister Eckhart um 1300: „Alles Geschaffene schmeckt den Schatten des Nichts.“

Alles am Computer entstehende schmeckt den Schatten des Absturzes.

Der jugendliche Computer, mit dem wir es immer noch zu tun haben, ist der Zauberer, der unsere intelligiblen Geschmackorgane auf den Geschmack des Nichts vorbereitet. Und zwar am Offensichtlichsten (wenngleich nicht am Wirkungsvollsten) ausgerechnet durch Unvollkommenheiten, die seiner Jugend geschuldet sind: Absturz ins Nichts und leere Wartezeiten. Schwer zu verdauen ist dabei ein unübersehbares Paradox:

Die zärtliche Befreundung der user mit dem Nichts via Absturz und Warte-Nerverei verhindert nicht, daß in der gegenwärtig sich ankündigenden weltweiten Wiederentdeckung des Nichts eine heitere Gestimmtheit der Konnotationen an die Stelle der von Kierkegaard bis zum frühen Heidegger vorherrschenden Stimmungen der Angst, des Todes und der Geworfenheit tritt.

Bei dem vor-Kehre- Heidegger ruht der ganze Bau seiner Philosophie auf dem schmalen Grund einer einzigen Stimmung, der Angst: Angst im Abgrund des Lebens, Angst im Abgrund des Nichts. "Die Angst ist diejenige Grundbefindlichkeit, die vor das Nichts stellt" und "Wovor die Angst sich ängstigt, ist das In-der-Welt-sein selbst." (Heidegger 1927) . In der existenzphilosophischen Deutung sind Angst und das Nichts Komplemente einer Richtungs- und Ortlosigkeit. Sören Kierkegaard diagnostizierte schon 1844: "Fragen wir nun näher, welches der Gegenstand der Angst ist, so ist hier allwege zu antworten: dieser ist Nichts. Die Angst und Nichts entsprechen einander beständig."

Die freundliche Gelassenheit der neueren Nichts - Begegnungen läßt uns die jüngere, angstbesetzte Nichts-Philosophie des abendländischen Weltteils als merkwürdig veraltet erscheinen und rückt uns in die Nähe von Traditionen eines Nichts-basierten Welt-Verhältnisses auf der anderen Seite des Globus.

Es zeichnet sich eine unbefangene synkretistische Anverwandlung altherwürdiger ostasiatischer Denktechniken ab, und wenn sie weitergetrieben wird bis in die Dimension einer Innervation hinein, dann könnte das Feld-Schaffen im technischen Raum womöglich eine Wendung erfahren.

### **WWW: Weltweites Warten – mit der Nase in den Kuhfladen der Leere**

Da der Cyberraum unser Sensorium für die Felder schärft, schärft er auch das für die Feld-Ränder, und damit für ihr Jenseits: die Leere.

Rings um den Globus sitzen in ihren Raumzellen die Damen und Herren User und warten, daß auf einen Befehl hin sich etwas aufbaut. Sie sind voller Tatendrang und starren ungeduldig auf den Monitor, der seinerseits unbeweglich und selbstbezüglich dasteht, außer daß in einer Ecke eine Zahlenfolge mit beträchtlicher Geschwindigkeit abläuft oder eine kleine bunte Erdkugel sich. An das kleine bißchen, das sich bewegt und keinerlei Information hergibt, außer der einen erhabenen: das System sucht - an dieses kleine Etwas hängt sich

flehentlich eine sich ausweitende Unruhe, mit der wachsenden Gewißheit, "es kann doch nicht so weitergehen". Aber dann kommt die Erlösung - es hat sich etwas aufgebaut. Sobald das etwas da ist, lauert aber schon das nächste Nichts Oder bestenfalls ein wenig tröstliches „Error, no request“.

Mausklick. Kitaro Nishida, Makoto Ozaki - ich muß nach Kyoto!  
Mausklick. Ah, Ute Guzzoni, plötzlich das Verkehrsbüro von Todtnauberg!

## Herumstreunen in Kyoto

Nachmittags bog ich in die Higashiyama Straße ein, schlenderte an der Sporthalle und dem Restaurant vorbei und stand unschlüssig vor dem "Seminar für Integrierte Geisteswissenschaften". Nishitani Keiji las gerade über "Die Religion und das Nichts", ich hörte eine Weile zu. Das "absolute Nichts" führt uns über die Gegensätze von Buddhismus und Christentum, Ost und West hinaus und erschließt uns die Tiefendimensionen des gegenwärtigen Lebens. Sieh mal einer an!

Der Hörsaal war überfüllt, die Luft verbraucht. Noch mehr Gedränge, dachte ich, ist nur noch auf der Terrasse des Ryoanji-Klosters, mit seinem 1499 angelegten Steingarten: auf weißem Kies 5 von Moos überwachsene Gruppen mit insgesamt 15 Findlingen, ein touristenbrodelnder "Garten der Leere". Ich brach mit einem merkwürdigen Gleichmut auf nach Nordwesten zu dem Zen-Kloster der Rinzaï-Sekte. Auf der Terrasse der erwartete Touristentrübels, unaufhörliches Klicken von Fotoapparaten, langsame Körperschwenks mit Videokameras, Hereindrängen immer neuer Gruppen mit winkenden Führern. Ich schloß die Augen und erinnerte mich, während ich angerempelt wurde, des wüsten Rinzaï-Zen-Meisters Hakuin Ekaku (1685-1768), der das Geschiebe und Gewoge des hektischen Alltags für einen durchaus angebrachten Platz zum Meditieren hielt.

Es dämmerte schon, als ich mich aufmachte, um am Bahnhof von Kyoto eine Frankfurter Allgemeine Zeitung zu kaufen. Ich schlenderte durch die Shichijodori-Straße, kaufte ein paar Yatsuhshi, eine süße lokale Spezialität, und hörte MP3 - Madrigale von Gesualdo. Eine zerknitterte Coca-Cola-Dose lag so schußgerecht vor meinem Fuß, daß ich sie vergnügt vor mir herstieß. Wunderbar verband sich die Stimmführung des Italieners mit dem Scheppern der Dose. Nishido und Heidegger, dachte ich, als die untergehende Sonne gerade zwischen zwei Häusern hervorschien und mich blendete, wie konnte der Nationalismus eine solche Anziehungskraft auf diese Denker des Nichts ausüben? Ist der dabei zutagetretende Zynismus eine persönliche Schwäche, oder lauert eine Tendenz zum Fundamentalismus in dem vermittlungleeren Nichts ? Nimmt es, wie Laotse (Kap. 25) "die zehntausend Wesen für Stroh Hunde?" Ich bog in die

Nishiji-Straße ein und sah die Silhouette des Bahnhofs, der mir seine Schattenseite zukehrte. Es knackte im Kopfhörer, mitten in einem Canzone war Schluß, nur das Scheppern der Dose blieb übrig. Always Coca-Cola, prangte es mir weiß in rot entgegen, always Coke! Das Alltägliche ist auch nicht besser als das Sonntägliche, und das Blödeste sind diese Zen-Koans. Einen finalen Tritt für diese beschissene Dose!

Ein Kiosk, voila, die FAZ ! Ich setzte mich auf eine Bank, kramte die Yatsushi hervor, schlug ungezielt die Zeitung auf und vertiefte mich kauend in die erstbeste Nachricht: "Studenten warfen mit seltenen Steinen". „Bei den Studentenunruhen in der südkoreanischen Stadt Seoul bewarfen die Demonstranten die Polizei nicht nur mit Pflastersteinen, sondern auch mit wertvollen, unersetzlichen Stücken aus der Geologischen Sammlung der Universität. Über 10 000 seltene Stücke aus dem In- und Ausland sind für immer verloren."

Mit einem Klick bin ich wieder in Kreuzberg.

## Unterm Strich

Meine Beobachtungen wurden angeregt von den im System lauernden Abstürzen, von den zeitlichen Leerstellen beim Aufbau neuer Sites im Netz, von den räumlichen Leerstellen des mit Helm und Handschuh betretenen pubertären Cyberspace und von der Leere zwischen den flackernden schwarzen Punkten im weißen Rauschen des Fernsehers.

Ich setze also durchaus bei dem Tagungsthema an , aber eigentlich möchte ich herausfinden, wie die Erfahrungen mit den in den Kinderschuhen steckenden digitalen Medien auf unsere Befindlichkeit in der Welt einwirken.

Die Kognitionswissenschaften legen uns seit einigen Jahrzehnten den Gedanken nahe, dass unser Gehirn die Welt nicht in unserem Kopf repräsentiert „wie sie ist“, sondern dass das Gehirn die Welt entwirft oder konstruiert.

Die Wahrnehmungspsychologie hat aufgedeckt, dass die Konstruktionslogik, also das, was unsere Wahrnehmung formatiert oder codiert, keine biologische Konstante ist, sondern dass sie durch Geschichte und Erfahrung geformt wird und sich in großen Zeitabständen wandelt bzw. in unterschiedlichen Weltenebenen durchaus unterschiedlich sein kann.

Die hier vertretene Hypothese geht davon aus, dass seit der Mitte des 20. Jahrhunderts eine bemerkenswerte Verschiebung in dem Entwurfsverfahren der Wahrnehmung sich anbahnt. Das Gehirn-Konstrukt Wirklichkeit verliert seine Konsistenz, es erscheint nicht mehr als Kontinuum, sondern als eine lockere Schichtung von Feldern, zwischen denen riesige Spalten klaffen, so groß, dass man besser von Plateaus spricht, die in der Luft zu hängen scheinen. Die Dinge beziehen sich auf keinen gemeinsamen Hintergrund mehr, sondern nur noch auf sich selbst.

In den westlichen Kulturen ist diese Verschiebung seit der Romantik (Schlegel, Novalis) spürbar, massiv sichtbar wird sie um 1950 bei US-Künstlern wie Jack Keruac und Allen Ginsberg oder John Cage. Das Verbindende ist eine Leere.

Auch wenn die Lochplatte (netterweise ein Leerstellengefüge!) in der Zeit der frühen Romantik einen wichtigen Fortschritt machte und die Computer um 1950 das Licht der Welt erblickten, wird kein Mensch auf die Idee kommen, das Umsichgreifen von Leerstellen in der Konstruktion von Wirklichkeit einzig und allein dem Computer in die Schuhe zu schieben.

Gleichzeitig darf aber vermutet werden, dass die Digitalisierung der Kultur dieser seit der Romantik zu beobachtenden Tendenz einen gewaltigen Schub in die Breite des Alltags verpasst hat – ablesbar etwa an dem epidemischen um sich greifenden Interesse an allem Ostasiatischen.

Die Verkehrung des guten alten horror vacui in ein amor vacui, das neu erwachte Entzücken am Zerreißen der Kette des Seienden, an Löchern, Wüsteneien, Abwesenheiten sei es realer oder symbolischer Art, hat also einen ebenso einfachen wie überraschenden Grund:

Wir sind angenehm berührt, wenn wir in der „äußeren Welt“ Real-Metaphern für die auftauchenden Leerstellen in der Logik unserer Wirklichkeitskonstruktionen erkennen. Es sind zwei verwandte Fadenscheinigkeiten, die sich lächelnd in die Arme sinken.

*Dieser fadenscheinige Stoff wurde gewebt  
als Andenken an Nagarjuna und an Luzinde,  
zwei Himmelskörper im Sternbild Großer Hund.*



Wolfgang Coy, HU Berlin

"Ob aber jemand was verstanden hat, kann man nicht sehen."

Technische Bilder entstehen aus dem Unsichtbaren. Die Fotografie kennt das latente Bild, in dem die Molekülbindungen schon so zerbrochen sind, dass sie als Bauplan späterer Entwicklung und Fixierung dienen können.

Tomografische Visualisierungen sind Bilder von Datenmengen, die bereits alle sensorisch erfasste und digitalisierte Information des späteren Bildes enthalten, aber ohne interpretierendes Programm und geeignete Ausgabegeräte unsichtbar und so dem Arzt oder Materialforscher uninterpretierbar bleiben.

Am spannendsten aber mögen die Vorbilder sein, die dem von Menschen konstruierten Plan, dem Schema, der Grafik im Kopf vorangehen - Elemente eines Planungshandelns, das erst im Ausführen, nämlich der Zeichnung seinen Beweis findet.

Mit der Sichtbarkeit verlieren manche Bilder die Exaktheit, die sie generierenden Kopf hatten - so der Punkt oder die Linie, die nur dreidimensional realisiert werden können. In ihrer argumentativen Verwendung in einem anderen Kopf werden sie aber wieder auf ihrer Ein- oder Zweidimensionalität reduziert. Menschen kommunizieren also über Unsichtbares, das der Einfachheit halber zwischendurch sichtbar gemacht wird.

Thematisiert werden Grammatiken, Regelsysteme und Logiken, die eingesetzt werden, um visuelle Argumentationen mit technischen Bildern zu ermöglichen. Dabei soll die Differenz zwischen Beweis und Argument verdeutlicht werden.

# **„Theorie und Praxis integrierter ästhetischer Aus- und Fortbildung - der Computer als Medium in kreativen Prozessen im Rahmen des ArtDeCom Modellversuchs“**

Möglicher Beitrag zum Workshop „Computer als Medium, »HyperKult 11 - Das Unsichtbare - Medien, Spuren, Verluste“, 4. bis 6. Juli 2002, Universität Lüneburg

Kontakt:

Daniela Reimann, M.A.

FORUM für interdisziplinäre Studien

Muthesius-Hochschule für Kunst und Gestaltung Kiel

Lorentzendamm 6-8, D- 24103 Kiel

Phone: +49-(0)- 431- 5198- 272 Fax:-320

E-mail: [daniela@muthesius.de](mailto:daniela@muthesius.de)

10101010101010101010101010101010

ART DE COM

10101010101010101010101010101010

Die Präsentation basiert auf dem interdisziplinären Modellversuch „Theorie und Praxis integrierter ästhetischer und informatischer Aus- und Fortbildung“ (ArtDeCom), der im Rahmen des Programms "Kulturelle Bildung im Medienzeitalter" der Bund-Länder-Kommission (BLK) in Zusammenarbeit dreier Hochschul institute - dem Institut für Interaktive und Multimediale Systeme (IMIS) der Medizinischen Universität zu Lübeck, dem FORUM für interdisziplinäre Studien der Muthesius-Hochschule für Kunst und Gestaltung Kiel und dem Kunsthistorischen Institut der Christian-Albrechts-Universität zu Kiel - durchgeführt wird. Das Projekt erforscht neue Formen interdisziplinärer Lehre und Forschung mit der Verflechtung von Kunst und Informatik. Ausgehend von dem gemeinsamen Berührungspunkt beider Disziplinen – dem Zeichenbegriff – geht es dabei um die fachübergreifende Verbindung von Kunst und Informatik im Rahmen des Kunstunterrichts an allgemeinbildenden Schulen, wobei der Computer als semiotische, gestaltbare Maschine und eigenständiges künstlerisches Medium verstanden wird. Welche künstlerischen Projekte und Formbildungen können damit im Rahmen eines multisensuellen Unterrichts entwickelt werden? Was macht den künstlerischen Mehrwert des Computers aus und wie lässt er sich für neue Stilfindungen und Ausdrucksformen kreativ einsetzen? Dominiert die Technik die kreative Konzeption?

Der Ausgangspunkt des Projekts beruht auf der Frage: Wie lassen sich beiden im Schul- und Hochschulbereich getrennt angelegten Disziplinen Kunst und Informatik zusammenführen? Wie können informatisches Denken und künstlerische Praxis mit ihren experimentellen Arbeitsweisen integriert werden, um daraus Synergien zu entwickeln und Lernprozesse zu initiieren? Lässt sich informatisches Denken z.B. mittels Ikonischer Programmierung sichtbar machen, indem Wenn-Dann-Relationen als Icon auf dem Bildschirm visualisiert werden? Lässt sich die informatische Programmierung als „Träger“ der „körperlosen“ digitalen Bilder vermitteln? Was leistet die algorithmische Maschine in diesen kreativen Prozessen?

Ziel des Projekts ist die Entwicklung einer modellhaften integrierten Aus- und Fortbildung auf Grundlage der Zusammenführung beider Disziplinen – der Kunst und der Informatik – im schulischen Kontext. Derzeit werden verschiedene Unterrichtsszenarien an Schulen in Schleswig-Holstein durchgeführt und evaluiert. Dabei werden der reale Handlungsraum des Menschen und der digitale

Raum des Computers unter Einbeziehung verschiedener Software-Gruppen (wie z.B. Robotik-/ Bilderkennungssoftware für die Entwicklung interaktiver raumbezogener und Bewegungsbezogener Projekte oder Software für die Entwicklung vernetzter begehbare 3-D-Welten) verbunden.

Im Rahmen kreativer Arbeitsprozesse werden die unterschiedlichen Paradigmen der Computernutzung untersucht.

Im Rahmen des Computereinsatzes als Ressource wird des Weiteren ein fachbezogenes digitales Medienarchiv für Schüler Lehrkräfte und Wissenschaftler entwickelt. Das Medienarchiv dient als Informationsträger, Kommunikations- und Kooperationsmedium und stellt Software und Werkzeuge für den (vernetzten) Unterricht bereit.

Bezüglich der Nachhaltigkeit des Projekts werden Vorschläge für zukünftige integrierte Curricula für Kunst und Informatik im schul- und Hochschulbereich entwickelt.

In einer Präsentation könnte der theoretische Hintergrund für die Zusammenführung von Kunst und Informatik und die Forschungsfragen des Projekts dargestellt werden. Außerdem könnten durchgeführte Unterrichtsszenarien und erste Ergebnisse der Evaluation vorgestellt werden und/oder im Rahmen eines Workshops oder Info-Standes die verwendete Software vorgestellt und erprobt werden.

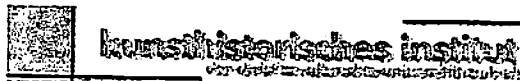
**Web-Site: <http://ArtDeCom.mesh.de>**

## Projektpartner

Prof. Dr. Michael Herczeg (Projektleiter)  
Dr. Thomas Winkler (wiss. Mitarbeiter)  
Institut für Multimediale und Interaktive Systeme (IMIS)  
der Medizinischen Universität zu Lübeck (MUL)



Dr. Ingrid Höpel (Projektleiterin)  
Kunsthistorisches Institut der Christian-Albrechts-Universität zu Kiel (CAU)



Daniela Reimann, M.A. (wiss. Mitarbeiterin)  
FORUM für Interdisziplinäre Studien  
Muthesius-Hochschule für Kunst und Gestaltung Kiel  
E-mail: [daniela@muthesius.de](mailto:daniela@muthesius.de)



■ G E O R G M Ü H L E C K

■ PORTVASGO, BURNSIDE

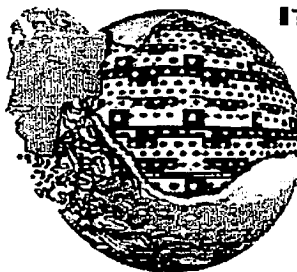
■ EMAIL: GEORG@MYBRAIN.S.BAWUE.DE

■ TALMINE BY LAIRG

■ TELEPHONE + FAX: +44 - 1847 - 601321

■ SCOTLAND IV27 4YT

■ GREAT BRITAIN



## HyperKult 11

### "bin data"

"bin data" ist eine Sammlung von Datenfehlern, Fehlleistungen von Hard- und Software. Wenn sie passieren ist die Freude nicht groß; es kommt meist zu lautstarken Äußerungen vor dem Monitor. Vor vier oder fünf Jahren arbeitete ich an einer Ilfochrome-Datagrafie in einer Größe von über 3 x 5 Meter. Im Laufe des Tages war irgendwann der physikalische und der virtuelle RAM verbraucht. Mehrere Gigabyte dieser Bilddatei wurden auf verschiedene Volumes ausgelagert - die Kiste hat nur noch gerattert. Über Umwege gelang es mir dennoch, meine Datei abzusichern. Die Überraschung kam dann am nächsten Tag, als ich den Koloss öffnete: Ohne irgendwelche Warnungen ward das Riesenformat in ein Puzzle zerlegt. Hunderte von Bildblocks haben sich in 'sinnloser' Ordnung zusammengefügt. Mein Werk, mehrere Tage Arbeit, war dahin. Als ich das Ergebnis auf dem Monitor sah, packte mich Wut und Begeisterung gleichzeitig. Was da gerettet wurde war ein kollektives Kunstwerk von Mensch und Maschine. Es kam nicht in den Mülleimer ("bin"), wurde ausbelichtet, aufkaschiert und ..... verkauft!

Die Vorgeschichte zu "bin data", Teil meiner Sammlung von korrupten Daten, die ich für "HyperKult11" zusammengestellt habe (authentisch, roh, nicht manipuliert), liefert Basismaterial für kunsthistorische, soziologische, philosophische und mathematische Analysen, die dann im Detail von den Kollegen der entsprechenden Fakultäten übernommen werden.

Georg Mühleck, Edinburgh, Scotland im April 2002

#### Technicalities for presentation:

"bin data.mov" to be run from a computer placed in a dark surrounding, preferable a marginal place (any dark corner, attic, basement etc.)

Hide keyboard and mouse - it is not interactive.

This QuickTime movie runs as a loop (duration 10 min 30 sec.)

It's made in full PAL quality. If the computer and/or Monitor-card is too slow, the images might not be visible or just some might pop up (in this case the equipment used plays an active part in the interpretation of the piece). The images have a duration between 3 and 6 frames (25 frames per second).

To run the piece without any menu bars showing on the screen, please follow this setup:

- Open MoviePlayer 2.5 (enclosed). notice: newer versions of movie player should not be used, due to their ugly design frame and incapability to run the movie without showing the desktop.

- Open file "bin data.mov"

- Menue:

Movie -> loop

File -> Present movie (command M) -> Movie size: full screen, Mode: normal.

Any questions, please Email me, or try to reach me on the phone:

georg@mybrain.s.bawue.de

Georg Muehleck, z.Zt.:

Flat 9, c/o D. Robertson

3 Bernard Street

Edinburgh EH6 6PW

Scotland

Telephone: 00-44-131-555-0144

Viele Grüße,

IM SCHELLENKÖNIG 56A ■ 70184 STUTTGART ■ TELEFON: 0711 - 23 22 26 ■ FAX: 0711 - 2 36 13 42

Georg Muehleck

## **ER/SIE.digital**

### **Anmerkungen zur medialen Transformation eines literarischen Projekts**

ER/SIE ist eine poetische Sprachuntersuchung, die ich vor einigen Jahren begonnen und in inhaltlicher Hinsicht mehr oder weniger abgeschlossen habe. Es geht um eine zwei- und dreiteilige Buchstabenkombination in Wörtern der deutschen Sprache. Die Buchstabenkombinationen sind typographisch hervorgehoben und ziehen sich qua Markierungsverfahren durch alle Wörter/Texte.

ER/SIE hat sich im Laufe der Beschäftigung zu einem umfangreicheren Projekt weiterentwickelt und - als Ausstellung, Buch, Site - verschiedene Aspekte ästhetischer Präsentationsformen thematisiert. Warum mich ER/SIE heute noch immer interessiert und warum ich die letzte Stufe der Metamorphosen hier auf der Hyperkult mit dem Untertitel "Medien, Spuren, Verluste" präsentiere, liegt in der medialen Transformation begründet, die das Projekt durchlaufen hat. Daher möchte ich hier weniger auf inhaltlich semantische, als auf medienformale Komponenten hinweisen.

Auf den Inhalt und auf mein spezifisches Interesse an der Buchstabenkombination er/sie, sowie auf die Tradition der Konkreten Poesie mit ihrem eigentümlich reflektierten Sprachverständnis etc., bin ich in meiner Poetik-Vorlesung eingegangen.

#### **1.) Anfangsphase:**

In den Jahren 1994-1996 entstanden mit Hilfe des Schreibprogramms RagTime auf Apple und einem Laserdrucker Einzelblätter und Serien von ER/SIE- Seh-Texten auf DIN-A-4-Papier.

RagTime, übrigens, habe ich mit viel Vergnügen bis an die Grenzen seiner Möglichkeiten strapaziert.

Aus dem forciert dualistisch gestalteten Charakter des Projekts erwuchs keine Anforderung an ein differenziertes Farbspektrum: Schwarz-Weiß war die Wahl. Die klassische Serifen-Schrift Times wurde aus ähnlichen Gründen gewählt: Reduzierung auf Grundmerkmale, Einschränkung von Interpretationsmöglichkeiten, Betonung des Positivistischen, gleichsam Dokumentarischen.

Wenn es damals überhaupt Überlegungen in Richtung Veröffentlichung/ Präsentation gab, so favorisierte ich zunächst eine Form von Ausstellung, obwohl Ausstellungen für literarische Darbietungen ungewohnt und der Bildenden Kunst vorbehalten sind. Komplexitätsreduzierende Rückschlüsse von der Präsentationsform (Ausstellung vs. Buch ) auf das Genre (Kunst vs. Literatur) sind nicht unüblich.

## 2.) Mittelphase / Buch:

Ende 1995 habe ich einen Teil des Materials nach einem neuen Ordnungsprinzip aufgebaut, ausgewählt und in Buchform gebracht und im Oktober 1996 wurde der Band unter dem Titel **ER/SIE VEXUS I-VII** im Verlag Monika Hoffmann veröffentlicht.

Mit der Transformation der Einzelblätter und der Blätter-Serien in das Konzept und Layout eines Buches fand ich mich mit einer Menge Schwierigkeiten konfrontiert, die ich nicht geahnt hatte. Bei deren Bewältigung habe ich viel gelernt über Wahrnehmungsmuster, Leseerwartungen und Lesegewohnheiten und was es bedeutet, sie zu durchbrechen.

Wie z. B. stellt man in einem Buch über mehrere Seiten das Serielle eines Textes her, wenn die Seiten in einem Buch generell unterschiedlich gelesen werden, je nachdem ob rechts oder links? Ein ausgewachsenes formales Problem, das ich dadurch zu lösen versuchte, dass ich die Text-Blätter verkleinerte, um mehrere - in einzelnen Rahmen voneinander abgesetzt - auf einer Seite präsentieren zu können, so dass der serielle Duktus zumindest als Anspruch kenntlich gemacht wird.

Unfraglich war für mich, ebenso wie auch für meine Verlegerin, ein betont unspektakuläres Outfit des Buches. Der Einband sollte in einem klassisch-minimalistischen Stil den systematischen - ja geradezu rigiden - Charakter des Projekts aufnehmen und unterstreichen: schwarzer Druck auf weißem Papier; grauer Einband mit Akten- oder Archiv-Anmutung.

## 3.) Phase der Ausstellungen:

Für die Wahl des Mediums Ausstellung in einem konkreten Raum gab es gute Gründe. Formal z. B. wird der systematische Charakter des Projekts synoptisch unterstützt. Das gesamte Material prinzipiell synchron sehen zu können, ermöglicht z. B. die Wahrnehmung wichtiger Aspekte, wie z. B. die Gewichtung der signifikant häufiger auftretenden er- als sie- Buchstabenkombination.

1998 fanden drei Ausstellungen in verschiedenen Varianten und entsprechenden An-, oder vielmehr Bereicherungen statt, wie z. B. Lese-Performances szenisch komponierter Textteile mit Sprecher und Sprecherin. Mit dem Ansatz der Lese-Performance erprobte ich die Übertragung visueller Markierung in akustische. Ob der Ansatz interessant und die Umsetzung gelungen ist, mag das geneigte Publikum, mögen die HörerInnen und LeserInnen entscheiden.

Die letzte der drei Ausstellungen - bereichert mit Photographien von Evelin Frerk - übrigens hier in der Universität Lüneburg - wurde, zusammen mit dem Rahmenprogramm, in einem Buch und einer beigelegten CD festgehalten. In der großzügig unterstützten Dokumentation ist auch der Text der Poetik-Vorlesung "ER/SIE. Zur Genese eines literarischen Projekts" nachzulesen.



#### 4.) World Wide Web / Hypermedia:

In der Zwischenzeit war das World Wide Web mit seinen neuen Möglichkeiten digitaler Ästhetik entstanden. 1997 begann ich ein Konzept zu entwerfen, um ER/SIE in Hypertext o. Ä. umzusetzen. Doch es gab noch keine Technologie der Dynamisierung, wie ich sie mir für meine Buchstabenformationen vorstellte. Die Differentia specifica zum starren Blatt war noch nicht entwickelt. Filmische, bzw. Video-Technologien gab es zwar, doch zu dieser Richtung hatte ich keinen Zugang.

An eine Eins-zu-eins-Abbildung des Buch- bzw. des Ausstellungskonzepts war nicht gedacht, sondern an den Versuch einer mediengerechten Transformation, der die neue Ästhetik - sofern vorhanden - für das Projekt auch fruchtbar macht. Mit dem Editor Flash konnte eine Hypertext-Version entstehen, die die Typographie in Bewegung bringt. Dafür sollte eine exemplarische Auswahl von ER/SIE-Seh-Texten dynamisch umgesetzt und mit akustischen Elementen ergänzt werden. Darüber hinaus waren Link-Verweise per Fußnoten auf Hintergrundinformationen etc. geplant.

Zusammen mit der frisch ausgebildeten Web-Designerin Sabine Orth gestaltete ich ER/SIE digital, wie es heute unter <http://www.soyosigma.de> zu sehen und auf der CD-ROM zum Buch "Literatur.digital. Formen und Wege einer neuen Literatur" (Hg.: Simanowski, R., München 2002, dtv) publiziert ist.

Im Vergleich zur Ausstellung hat die multi- bzw. hypermediale Umsetzung wenig synchrone Qualitäten zu bieten und zwar noch weniger als das Buch. Das Serielle der Sequenzen dagegen läßt sich problemlos gestalten: nicht als Gleichblick oder Überblick wie in der räumlich-realen Synchronizität der Ausstellung, sondern sukzessive, ohne jedoch dabei aber blättern zu müssen, wie im Buch. Der größte ästhetische Gewinn durch Hypermedia entsteht für mich - zumindest für Projekte in der Art von ER/SIE - durch die Animation der Typographie, durch "Die Kinetisierung konkreter Poesie", wie Roberto Simanowski in seiner Rezension von ER/SIE in dichtung.digital kommentiert (s.: [www.dichtung.digital.com/2001/11/30-Reviews/ersie.htm](http://www.dichtung.digital.com/2001/11/30-Reviews/ersie.htm)).

Die Bedeutung von Interaktivität - einer wesentlichen Qualität des Internet - ist mir als poetisches Strukturmerkmal literarischer AutorInnen-Projekte bisher wenig nachvollziehbar. Aber darüber ist das erste Wort noch nicht einmal angefangen worden zu schreiben, geschweige denn das letzte.

#### Fazit

Für das Verständnis der jeweiligen Präsentation von ER/SIE - ob als Ausstellung, oder Buch, ob als Lese-Performance, Fax-Aktivität oder als Hypermedia-Installation - ist selbstverständlich kein Hintergrund-Wissen vorausgesetzt. Jede Präsentation beansprucht, aus sich heraus schlüssig sein. Aber in Hinsicht auf die medialen Transformationen und spezifischen Qualitäten der einzelnen Medien ist das Wissen um den Hintergrund jedoch vielleicht aufschlussreich und insofern könnte ein Vergleich neue Einsichten in medienformale Zusammenhänge vermitteln. Vielleicht heißt das Ergebnis aber auch nur: höhere mediale Komplexität ist mehr, ist reicher, ist besser.

\*\*\*

imm**ER**  
weit**ER**

**SIE**ge  
die Poe**SIE**

**Bio-Bibliographie:**

Ursula Menzer studierte Philosophie, Literaturwissenschaft, Kunstgeschichte und Psychologie an der Universität Hamburg ( Dr. phil.) und lebt als freie Autorin in Hamburg (urs@ursula-menzer.de)

**Publikationen zu ER/SIE:****Buch:**

**ER/SIE.** Vexus I - VII

(Seh-Texte); Verlag Monika Hoffmann, Paderborn 1996

**Poetik-Vorlesung:**

ER/SIE. Zur Genese eines literarischen Projekts. In: Dokumentation der Vorträge anlässlich der Ausstellung ER/SIE Seh-Texte von Ursula Menzer mit Photographien und Photogrammen von Evelin Frerk. Hrsg.: Jörg W. Ziegenspeck, Lüneburg 1999

**Ausstellungen:**

**ER/SIE.** Seh-Texte.

Ausstellung. Stadt- und Landesbibliothek Potsdam: 7. März - 25. April 1998.

Vernissage: 7. März 1998

Begrüßung: Rosemarie Spatz, Ausstellungsorganisatorin

Einführungsvortrag von Stephan Porombka, FU Berlin; Initiator der "Softmoderne. Festival der Netzliteratur":

"Ein Tick, ein Trick und ein Projekt. Einige Anmerkungen zu Ursula Menzers poetischem Projekt *ER/SIE - VEXUS I-VII*".

ER/SIE-Lese-Performance: Sabine Arnhold und Hans-Jochen Röhrig, Schauspielhaus Potsdam

**ER/SIE.** Seh-Texte.

Ausstellung und Text-Aktion. Im Rahmen der 8. Magdeburger Literaturwochen. Literaturhaus Magdeburg: 30. April 1998

Poetische Fax-Aktivität

Vortrag zu ER/SIE.

ER/SIE-Lese-Performance: Sabine Arnhold und Hans-Jochen Röhrig, Schauspielhaus Potsdam und Warnfried Altmann, Saxophon, Magdeburg.

**ER/SIE.** Seh-Texte. die Autorin und der Text, Fotos von Evelin Frerk.

Ausstellung. Universität Lüneburg: 1. Juli - 13. Juli 1998

Programm Vernissage: 30. Juni 1998

Begrüßung und Einleitung: Prof. Dr. Jörg Ziegenspeck, Universität Lüneburg

Vortrag Dr. Karl-Heinz Ignatz Kerscher, Universität Lüneburg:

"Aspekte geschlechtsspezifischen Sprachgebrauchs"

ER/SIE-Lese-Performance I:

Patricia Frey und Uli Pleßmann, Hamburg

Programm Finissage: 13. Juli 1998

Begrüßung: Prof. Dr. Jörg Ziegenspeck

Poetik-Vorlesung: Dr. Ursula Menzer:

"ER/SIE. Zur Genese eines literarischen Projekts"

ER/SIE-Lese-Performance II:

Claudia Gáldy und Uli Pleßmann, Hamburg

1999 erschien die Dokumentation mit der CD, herausgegeben von J. Ziegenspeck (Bestellung: [http://www.uni-lueneburg.de/einricht/erlpaed/verlag\\_shop.htm](http://www.uni-lueneburg.de/einricht/erlpaed/verlag_shop.htm))

Verlag Monika Hoffmann

Ursula Menzer  
**ER/SIE**

**VEXUS I-VII**

128 Seiten, unpag., Franz. Broschur, ISBN 3-9804539-2-8, Erstausgabe Oktober 1996, Euro 15.-

"Es gehört mit unter die seltsamen Spiele, die sich mit der Sprache treiben lassen, daß man auf Worte achtet, die in anderen Worten versteckt sind. Ursula Menzer kapriziert sich dabei auf die Personalpronomen ER und SIE - und treibt sie aus den unterschiedlichsten Text- und Wortverstecken heraus."

aus: Karl Riha, Frankfurter Rundschau

"Ein der Grammatik Kundiger mag darauf hinweisen, daß jenes "er" im Deutschen eine häufige Endung sei, die nichts Geschlechtsspezifisches berge. Jene, die statt "man" gerne "frau" schreiben, wird das aber nicht beeindrucken. Drum seien alle Wort-KünstlerInnen aufgerufen, ein erloses, siereiches Vokabular zu ersinnen."

aus: Peter Dittman, DIE WELT

"Die Initialisierung des ER/SIE-Projekts liegt viele Jahre zurück und bestand aus einer winzigen, eigentlich methodischen Idee: der optischen und akustischen Markierung von ER- und/oder SIE-Bestandteilen in Wörtern. Aus den spielerischen Anfängen entwickelte sich ein bis heute andauernder, poetischer Prozeß literarischer Experimente und sprachlich-visueller bzw. phonetischer Versuche, der formal unterschiedlichste Ergebnisse hervorbrachte. Zu ihrer Bezeichnung und Ordnung wurden die verschiedenen Formen, die gleichsam Phasen der Entfaltung des Materials repräsentieren, unter den dafür geprägten Oberbegriff VEXUS gestellt und durchnummeriert. Den vorläufigen Endpunkt dieses Work in Progress - was den schriftlich/visuellen Teil des Projekts anbelangt - bildet mit einer Zusammenstellung ausgewählter Texte das Buch: ER/SIE. VEXUS I - VII.

Die umfangreichen Wörter-Sammlungen in den "Kolonnen", schon gar die "Homagen", die visuell-poetischen Ein-Wort-Gedichte oder die "Serien" wollen keine linguistische These verifizieren. Sie haben einen rein literarischen Sinn und die poetische Regel - suche, markiere und verwende Wörter mit ER- und/oder SIE-Bestandteilen - basiert auf einer Setzung, die mit dem untergründigen semantischen Assoziationsfeld der Geschlechter-Thematik kalkuliert, aus dem sie ihre Dynamik lädt."

aus: Ursula Menzer, Zur Genese eines Projekts. Schloß Plüschow, September 1996

-----  
**Buch-Bestellung.**

\_\_\_ Exemplar **ER/SIE VEXUS I-VII** (in Folie eingeschweißt; auf Wunsch signiert)  
Einzelpreis Euro 15.- incl. 7% Mwst., zzgl. Euro 2,50.- Versandkosten

\_\_\_ Exemplar Paket **ER/SIE. VEXUS I-VII + Dokumentation**  
Gesamtpreis Euro 26.- incl. 7% Mwst., zzgl. Euro 2,50.- Versandkosten

Den Rechnungsbetrag habe ich auf das Konto Nr. 1011775317 Ursula Menzer der Hamburger Sparkasse BLZ 20050550 überwiesen.

Name Vorname:  
Straße; Nr.:  
PLZ Ort:

Unterschrift:

Datum:

Bitte diesen Abschnitt senden / faxen an:  
Ursula Menzer, Eppendorfer Baum 18, D-20249 Hamburg  
Telephone 040 - 4808345 Telefax 040 - 4808363

Jörg W. Ziegenspeck (Hrsg.)

Dokumentation  
der Vorträge anlässlich der Ausstellung

**ER/SIE**

Seh-Texte

von

**Ursula Menzer**

mit

Photographien und Photogrammen von Evelin Frerk

Lüneburg 30. Juni - 13. Juli 1998

**Inhalt der Dokumentation:**

Zur Einleitung und Eröffnung der Ausstellung.  
Von Jörg W. Ziegenspeck

ER/SIE. Zur Genese eines Projekts.  
Poetik-Vorlesung von Ursula Menzer

Geschlechtsspezifische Aspekte des Sprachgebrauchs.  
Vortrag von Ignaz Kerscher

ER/SIE oder DIE AUTORIN - DER TEXT.  
Eine fotografische Auseinandersetzung von Evelin Frerk

ER/SIE. Performance-Text für eine männliche und eine weibliche Stimme.  
Von Ursula Menzer

Viten von Ursula Menzer, Evelin Frerk, Anne Moll, Uli Pleßmann

**Mit einer Audio-CD der ER/SIE-Textperformance**

92 Seiten, Euro 14.00

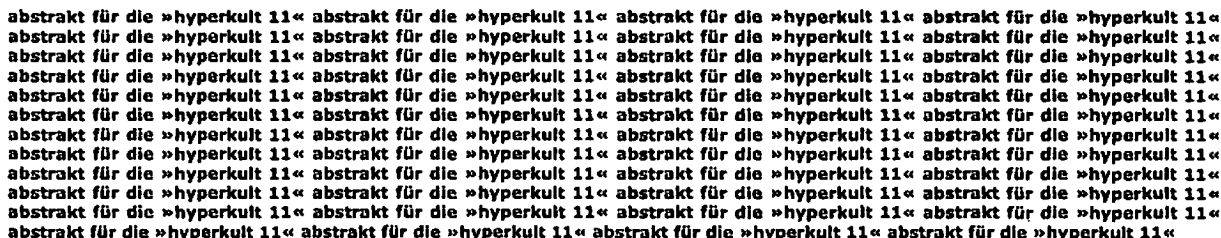
ISBN 3-89569-042-2

Herausgeber: Prof. Dr. Jörg W. Ziegenspeck

Universität Lüneburg, Scharnhorststr. 1 D-21335 Lüneburg

[illegible]

100



rené bauer  
code | design  
germaniastrasse 36  
8032 zurich  
fon: +41 1 2674023  
rbauer@ds.unizh.ch

**schlüsselwörter:** nic-las; radikaler kontextualismus; (virtuelle) gegenüber; (un)reine virtualität, zusammenzug

mit den folgenden zeichen mögen wir uns empfehlen, im rahmen der hyperkult 11 eine intervention unter dem titel <zum unsichtbaren | selbstgebastelte alternativen zum prozessieren reiner virtualität> ins auge fassen zu können \_ unsichtbar bleibt im moment alles, was nicht auf dem screen erscheint, der uns immer mehr eine welt bedeutet \_ und bleibt nicht auch alles unsichtbar, was nicht gerade auf der oberfläche eines anderen screens oder im blick (d)eines gegenüber erscheint? wer sich für screens unsichtbarer anderer interessiert, mag via [www.nic-las.com/stalker](http://www.nic-las.com/stalker) fündig werden \_ „das heisst, dass der anfang wirklich im leeren liegt, im leeren schwebt. er ist with-out.“<sup>1</sup> unsichtbar | unbeobachtbar | (un)erwartet | (un)erwünscht?

was mit einem richtigen systembildenden luhmannianer verwechselt werden kann, oder jedenfalls so einer werden mag, weiss natürlich längst um die eigenartige sinnhaftigkeit des im moment noch unsichtbaren, ununterschiedenen, unmarked space: (s)einem sinn in der form reiner virtualität --- die in ihrem potential für anschlusshandlungen gleichzeitig ausgeblendet sein will und gleichzeitig in der schwebe gehalten werden muss, um nicht im unsichtbaren selbst zu versinken \_ eben in (s)einem sinn liegt die möglichkeit, immer auch anderen, oder anderer potentieller sinn zusammen-zu-ziehen \_ dazu braucht es werkzeuge, ausweitungen und medien für ebendiese anderen --- die eben nur am rand mit (s)einem sinn, mit seiner virtuellen virtualität (so real sie auch sein mag) zusammen-hängt \_ eben weil das unsichtbare des einen, das sich für luhmannianer in (s)einem sinn als reine virtualität zeigt, ohne den blick des gegenübers --- und sei es auch nur dem blick eines mediums, aber wer kann heute noch den unterschied bezeichnen --- nichts mehr wert ist, stellt sich die fragen nach selbstgebastelten alternativen zum prozessieren reiner virtualität \_ wir mögen mit nic-las einiges vorstellen und besprechen, um eben von einer nur systembildenden reinen virtualität, zu begegnungen mit unsichtbaren anderen zu gelangen \_

warum? unsichtbares ist im angedenken (s)einer virtualität immer nur ein operationalisierter platzhalter für einen beobachter, der ausgeblendet sein will, um überhaupt noch beobachten zu können \_ soweit so luhmann \_ was passiert jedoch, wenn virtualität verunreinigt wird und dieses unbeobachtete andere und mehr, schizophren, verdoppelt, digital, ge-googelt, mediatisierend oder schlicht in sich selbst verschluckt wird? was passiert wenn das unbeobachtete zurück an die oberfläche des ereignisses gelangt? dann beginnen spiele in denen gilt: „das ereignis ist nicht, was eintritt (unfall), es ist in dem, was eintritt, das reine ausgedrückte, das uns zeichen gibt und auf uns wartet.“<sup>2</sup> in diesem sinne hofften wir, würde unsere intervention in lühneburg nicht nur als ein weiterer systembildender unfall verstanden.

---

<sup>1</sup> deleuze gilles (1993) "logik des sinns", edition suhrkamp, s.269.

<sup>2</sup> deleuze gilles (1993) "logik des sinns", edition suhrkamp, s.187.

## ***kontextualisierende referenzen***

### **erfahrungen mit dem kollaborativen schreibtool nic-las und seinen ausweitungen [deutsch]**

mehrwertiges schreiben und in extensions denken --- "user nutzen medien ---- medien benutzen user --- neue medien brauchen andere kulturen, brauchen andere theorien" \_ joachim maier & rené bauer experimentieren seit einiger zeit an ihrem schreib- und mediatisierungstool nic-las, das ein sogenanntes "schwebendes schreiben" ermöglicht und bereits in verschiedenen universitären veranstaltungen erprobt werden konnte \_ im unverkennbar eigenen stil beschreiben sie hier seine eigenheiten und das kulturelle und mediale umfeld \_

<http://www.dichtung-digital.com/2002/03-01-bauer-maier.htm>

### **lauffähig auf der spielekonsole mensch? play oder eject? [deutsch]**

die provokative frage ist ausgangspunkt des zweigeteilten essays von rené bauer und joachim maier --- selbst wiederum teil ihres grossangelegten kooperativen schreibexperiments \_ zentrales thema sind "zusammenzüge" rund um die konstruktion und die gegenstandslosigkeit unserer spielumwelten \_ beginnt es zu flackern? are we still playing? wieviel darf ein game designer verdienen? werden wir zu spielen? play oder eject?

<http://www.dichtung-digital.com/2002/02-25-bauer-maier.htm>



HyperKult 11\_kuenstlerischer Beitrag  
Das Unsichtbare\_Medien, Spuren, Verluste

Das Unsichtbare sichtbar machen, ...kommt das nicht dem Traum nah. Im Traum werden Geschichten gesponnen, die Verlorenenes wieder Thema werden lassen und das Objective mit personlichem Inhalt fuellen.

Mich interessiert der Traum vor allem im Vergleich mit dem allgegenwaertigen Internet und hier speziell das Vermischen des Wirklichen, des Virtuellen und der Fantasie. Anonymitaet im Netz im Kontrast zur Traumpersonlichkeit sollen wiedergespiegelt werden anhand einer Reihe von digitalen Ausdrucken. Die Prints sind monitorgross und werden ueber Luftkissen gespannt.

Dimension: 10 prints auf transparenter Folie:  
20cm Hoehe x 34cm Breite x 10cm Tiefe, ideal waere, sie als durchgehende Reihe an die Wand zu montieren. Ich benutze dafuer kleine Schrauben mit Ringkoepfen, die die Prints an Oesen zurueckhalten.

Diese Arbeitsreihe ist im Prozess. Ausgangspunkt war eine Performance in der Tate Modern in London, bei der ich einen Seminarraum abschreite. Ich beschreibe 1 Meter grosse Schritte im Takt zu einem Text, den ich aus einem Chatroom kopiert habe. Die verschiedenen Beitraege werden von unterschiedlichen Computerstimmen gesprochen. Bei jedem Wechsel setzte ich eine neue Muetze auf.

Das Dokumentationsmaterial veranlasste mich zu weiteren Performances in unterschiedlichen Umgebungen. Eine natuerliche, der Park, eine irritierende, der Gym, etc.

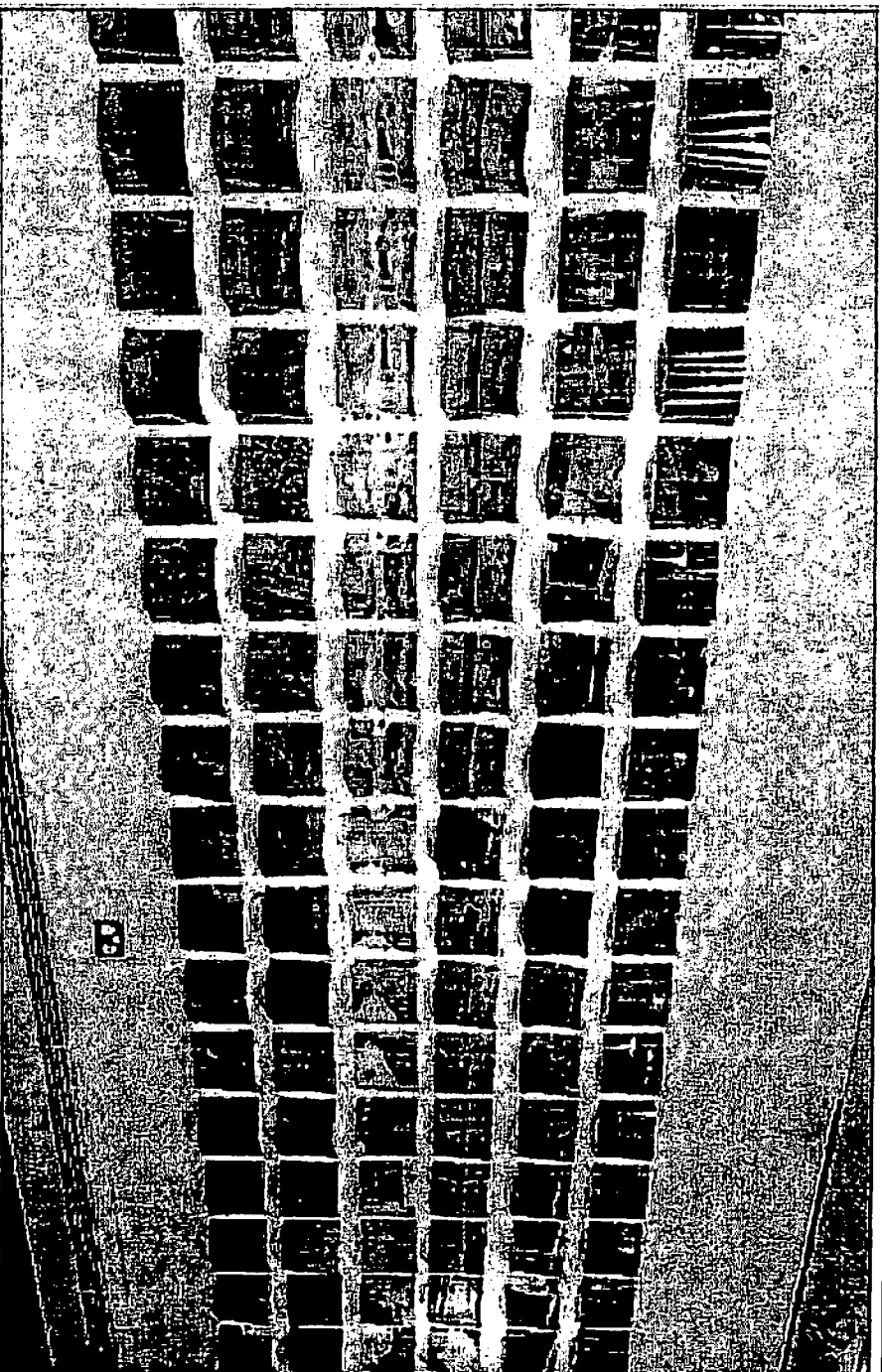
Mit wirklichen Personen in wirklichen Raeumen, wechselte ich nun zum virtuellen Raum und dem Avatar. Die Representation von Spielern am Monitor faszinierten mich und ihre Limitiertheit in Bewegung und Ausdruck der Gesten.

Fuer den zweiten Teil dieser Arbeit integriere ich nun reale Personen in kuenstlicher und virtueller Umgebung mit typischen Avatarpositionen. Wave, idle, thanks, turn, etc.

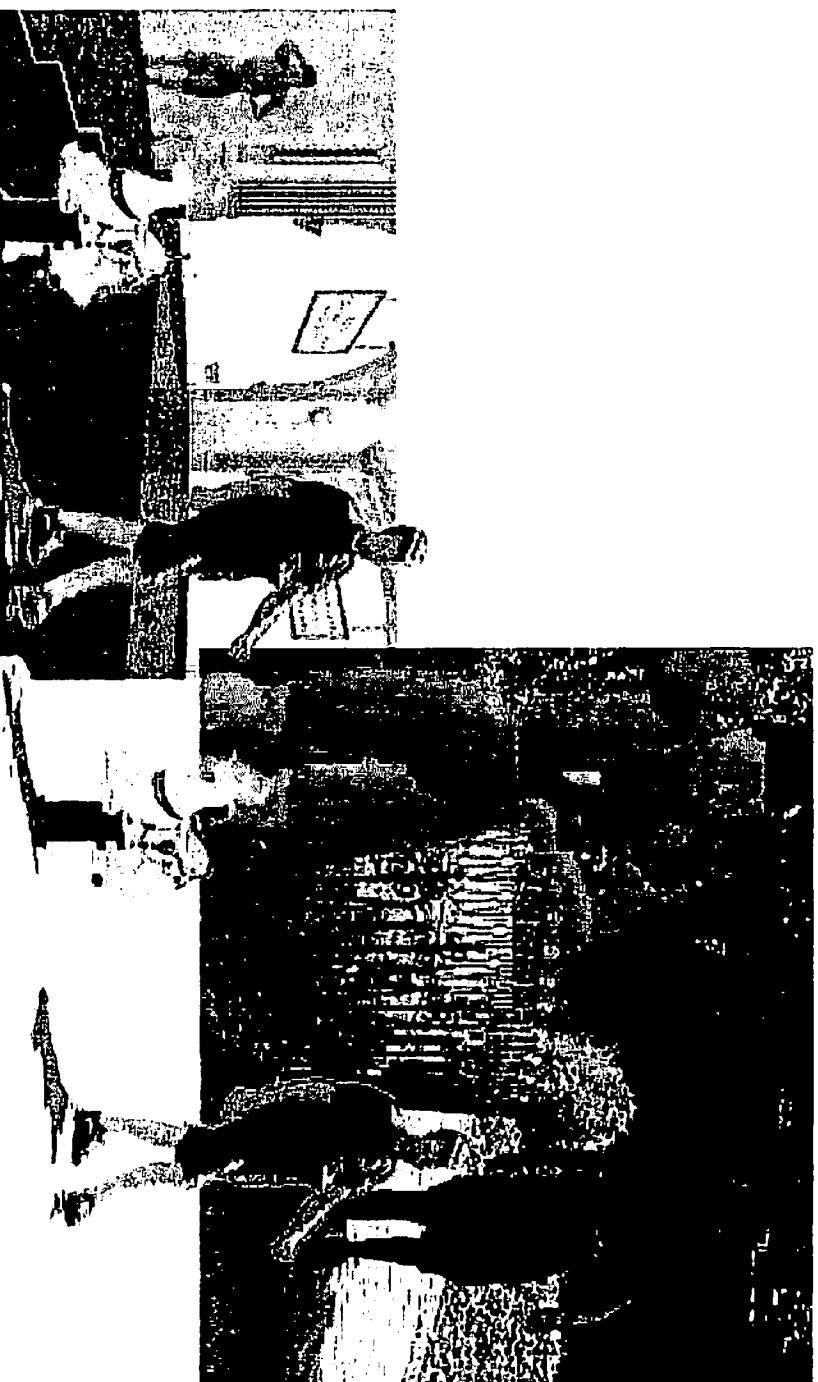
Um zu einem Schluss zu kommen: ich spreche hier ein Thema an wie typische Formen des Netzes aber auch anderer virtueller oder fanatistischer Raeume sich vermischen und verschieben. Sie werden in eine Realitaet verschoben, die tatsaechlich verschiedenste Formen zulaesst und sogar integriert.

Barbara Rauch, London, 2. Mai 2002

Barbara Rauch is a Ph.D. researcher in The London Institute, and research assistant in 'The Integration of Computers within Fine Art Practice' a joint project between Chelsea College of Art & Design and Camberwell College of Arts, The London Institute. She has an MA in Digital Arts from Middlesex University, London. Her interests are in digital technology, the Internet, consciousness and dreams.



pillow.tif\_1



collage1.jpg\_1.jpg

# **Sichtbarmachung von Extrempositionen**

## **Satellitendirektempfang – Videoinstallation**

Hans-Rüdiger Strey Hamburg [ruedigerstrey@freenet.de](mailto:ruedigerstrey@freenet.de)

Wenn man hier vor das Ungebäude geht und Richtung Süden schaut, geschieht das Unvorstellbare:

**Mehr als 2000 Fernsehprogramme strahlen ihre digitale Datenströme auf uns herab,**

### **UNSICHTBAR !**

Viele Menschen und Kulturen wollen sich uns mitteilen. Die Mullahs aus dem Iran und die Herren Ghaddhafi und Saddam Hussein. Walt Disney und Hollywood sind natürlich immer dabei.

China und Thailand aus dem fernen Osten. Chile und Cuba aus Amerika.

Das globale Dorf ist nun überall – virtuell.

Wir haben mit einer kleinen Antenne einen ganz „normalen“ Satelliten angepeilt : Eutelsat „Hotbird“ auf 13° Ost. Von dort kommen mit einer Strecke von 72000 km über 600 TV-Stationen herunter.

Hält unser Kopf das aus ? Digitale Medien als Nervengift ?

Schauen wir mal in die laufenden Programme, als Beispiele machen wir kulturelle

### **EXTREMPOSITIONEN**

sichtbar (Beispiele):

**SUDAN TV ----- ITALIASAT (Erotic-Italien)**

**IRIB 2 (Iran) ----- TV MODA**

**MOU 2 (Indien) ----- C.MILAGRO (Süd Amerika)**

**FASHION TV ----- BANGLA TV (Bangladesh)**

Arbeiten aus dem Seminar "Experimentelle Interface Programmierung" im Wintersemester 2001/2002 der Kulturinformatik an der Universität Lüneburg

## **LoopStation**

Markus Engel  
Sabine Gottfried  
Rolf Großmann  
Peter Kersten

Klangforschung mit dem Joypad: Game-erprobte Zeitgenossen finden hier das ultimative Interface zum Flanieren im Inneren von Loops und Sounds. LoopStation ist ein Experiment zum spielerischen Gestalten von Rhythmen und Klängen. Die Spieler sind hier auf ihr Hören und Probieren jenseits visualisiertem Sounddesigns angewiesen. Die "PlayStation" für Loops nutzt das Joypad als eingeführtes Interface zur Navigation im virtuellen Datenraum des Rechners.

Mittels eines Granularsynthesemoduls der Audiosoftware Reaktor und einem selbstentwickelten Joypad-to-Midi Interface wird hier die Echtzeitvariation der wichtigsten Parameter Loop-basierter Strukturen ermöglicht: Sample-Auswahl, Looplänge, Fragmentposition, Pitch-shifting, Formant-shifting, etc..

## **Himmel und Hölle**

Nils Dittbrenner  
Heiko Gogolin

Wer erinnert sich nicht an das erste heimlich in der Schule geklaute Stück Kreide ? Nachmittags konnte man damit viel Spass haben, zum Beispiel einen Rennparcours auf die Strasse malen oder das von der Großmutter überlieferte Himmel und Hölle spielen. Natürlich erst, nachdem Mama einen beim StVO-widrigen Skateboardwettrennen erwischt hatte und schimpfte. Für uns war dieses Hoppshopps von Oma und noch dazu nicht allzu spannend. Bis heute.

Das 2002 Update des Kreideklassikers präsentiert ein sonisches Stück Strasse. Die Spieler werden durch getimetes Springen auf den Quadranten zerhackstückelte Phrasen, Refrains und Referenzen zum kugeln, purzeln oder auch grooven bringen.

# AB ORT SECHZEHN ZU ORT SIEBEN

ab ort sechzehn zu ort sieben überwacht  
quietschende türen der damentoiletten in gebäude  
sechzehn am rande des unicampus und liefert  
diesen exquisiten klang direkt zu den sitzenden in  
gebäude sieben. hier wird vordergründig intimes  
überwacht, und gleichzeitig die sinnlosigkeit der  
observation offen gelegt, wie sie sich in den immer  
weiter verbreiteten kontrollen des öffentlichen  
raumes darstellt. wer überwacht was warum, und  
vor allem – welche schlüsse lassen sich aus dem  
gewonnen datenmaterial ziehen? über diese fragen  
kann das publikum am stillen örtchen in gebäude  
sieben meditieren.

eine installation von frau ke behrendt und wanda wieczorek

## Hyperkult 11 \_ Das Unsichtbare \_

### Das Unsichtbare \_ Code Mondrian

Ein Bild ist ein Code ist ein Bild ist ein Code ist ein Bild .....

Die Präsentation zeigt die Fotografie eines Gemäldes von Piet Mondrian, den Plot dieses digitalen Bildes, sowie den Plot der visualisierten Datenmenge. Mit dem Abbilden eines Gemäldes kraft unterschiedlicher Techniken (Fotografie, Scan, Plot) wird schrittweise der Übergang vom analogen zum digitalen Bild visualisiert. In der Gegenüberstellung der drei (Ab)Bilder wird sichtbar, was aufgrund dieser medialen Transformation des Bildes verschwindet als auch erscheint:



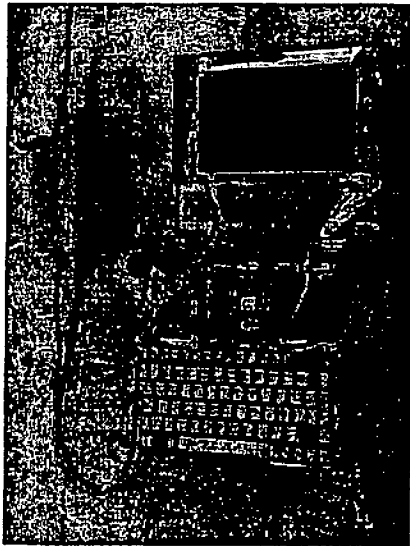
Der Verlust der Materialität (von der Farbe, der Leinwand über das Fotopapier zur virtuellen Datenmenge), zeigt den Verlust des Bildes selbst und macht deutlich, dass das, was als Bild digital erscheint eigentlich kein Bild ist, sondern eine relative Menge an Pixeln, ein numerischer Code. Digitale Daten erscheinen nur dann als Bild, sofern sie mit einem entsprechenden Bildeditor aufgerufen werden. Der Diskeditor bringt die eigentlichen Daten, den Code des Bildes zum Erscheinen.

Mondrians abstrakte Komposition nimmt gewissermassen das gepixelte Bild vorweg. Der Neoplastizismus beschrieb die abstrakte Kunst als universale Sprache, als kulturfrees Bild. Die Inszenierung des Codes als Bild zeigt, dass die Grenze zwischen der Klassifikation Bild, Code, Text zu fließen beginnt. Denn der Code schreibt eine grafische Textur, die selbst als Bild gelesen werden kann. Man könnte von einer Umwertung der Bildwerte sprechen.

Annett Zinsmeister  
Zionskirchstr. 26  
10119 Berlin

tel. 030.44050230  
fax. 030.44050231

mail. [annett\\_zinsmeister@hotmail.com](mailto:annett_zinsmeister@hotmail.com)  
[www.annett-zinsmeister.de](http://www.annett-zinsmeister.de)



### **Jan Kristian Wiemann: LiTE 286**

2001, Computerinstallation, 65,5 x 90 x 7 cm.

Die Computerinstallation LiTE 286 kann als eine periodische audio-visuelle Wandplastik oder auch als ein Requiem für einen Laptop beschrieben werden.

Ein Compaq LTE 286 Laptop ist, von (fast) allen überflüssigen Teilen befreit, auf eine Stahlplatte montiert. Die so reduzierte Hardware verhüllt desungeachtet die vorhandene Software. Das Betriebssystem, die Benutzeroberfläche Windows 3.1 bleibt unsichtbar,

dafür erweitert die Fraktur des Bildschirms das Farbspektrum des monochromen LCD, welches eigentlich ein dichromatisches (blau-gelb) ist, um einen gleichsam analogen Farbbogen und eine farblose Fläche. An deren Grenzen dissoziiert die digitale Pixelstruktur in kleinste Partikel. In dem noch erhaltenen Raster von 8 x 4 Pixel blinken Rechtecke und rektanguläre Fragmente als Spuren von Zeichen unablässig im gleichen Rhythmus.

Ein ostentatives „click“ eröffnet das auditive Requiem. Das darauf folgende Summen der anlaufenden Festplatte und der charakteristische Klang des kleinen Lautsprechers beim Hochfahren des Rechners – „beeeep, beep, beep ... beep, beep“ – wird beim Zugriff des Systems auf die Festplatte von einem gestotterten Brummen unterbrochen. Nach einer Weile verstummt das monotone Geräusch der rotierenden Festplatte, so daß nur noch das leise Surren des Transformators zu vernehmen ist. Mit einem akzentuierten „click“ endet, bei der Unterbrechung der Stromzufuhr, das Decrescendo der elektrischen Töne. Da capo...

In 96/4 Stunden eines Tages, wiederholt sich ein Zyklus von 2 Zuständen jeweils 48 mal. Spuren der Zeit haben sich als korrodierte Flächen auf der Stahlplatte und als Schmutzränder auf den Tasten des Manuals eingeschrieben.

Die Funktion des Computers als Arbeitsmittel ist verlustig gegangen. Ebenso die Form. Des Gehäuses entledigt, offenbart sich das materielle Innere, die Organe des Computers, in Teilen. Der Computer hat als Medium ausgedient; er ist nur noch Artefakt.

Requiem aeternam dona ei, domine.

**test bed: ELEKTRONISCHES TRÄUMEN**  
**hörspiel + website ([www.elektrotraum.de](http://www.elektrotraum.de))**

→ idee konzept realisation produktion

“test bed”:

florian clauss	martin conrads	ulrich gutmair
anja heilmann	kito nedo	kathrin röggla
stefan schreck	vera tollmann	stephanie wurster

→ sprecher/innen

| martin engler | christopher mühlenberg |  
| andreas petri | bettina schneider | rike schuberty |  
| kathleen gallego zapata |

→ soundsupport

| chris flor |

→ produziert für

| BR/intermedium 2 2002 |

→ info:

Ganz selbstverständlich sickern viele Begriffe aus dem Bereich der Computertechnologie in die Alltagssprache ein. Manchmal aber geht der Transfer weiter: Mit der Präsenz digitaler Medien und Werkzeuge dringen Interfaces, Programmcodes, Shortcuts etc. nun auch in die Träume und die Psyche vieler Menschen vor. Es entstehen “elektronische Träume”.

Eine globale, meist englischsprachige Electronic Dreams Community betreibt seit einigen Jahren das Dreamsharing im Cyberspace. Menschen erzählen sich im Internet alle Arten von Träumen, e-zines, Magazine berichten und analysieren. Die Berliner Gruppe *test bed* richtete im vergangenen Dezember die erste deutschsprachige Traumdatenbank ein und betrieb seitdem eine Traumforschung, die sich auf digitale Technologien stützt: In dem Webforum [www.elektrotraum.de](http://www.elektrotraum.de) konnte jede/r Interessent/in ihre/seine elektronischen Träume veröffentlichen und diskutieren. Dieser stetig gewachsene und in seiner Art im deutschsprachigen Internet einzigartige Pool diente über den Community-Aspekt hinaus auch als Materialsammlung für ein 20-minütiges Hörspiel zum Thema “Elektronisches Träumen”. *test bed* verarbeitete die dokumentierten und diskutierten Träume multimedial und vereinigte die Kunstform Hörspiel mit einem Webportal:

Für das Hörspiel wurden mittels des interaktiven textbasierten Webforums elektronische Träume gesammelt und gesichtet. Das Internet als potenzieller Inhalt solcher Träume wurde somit gleichzeitig zu deren Archiv. Das Hörspiel “Elektronisches Träumen” verdichtet signifikante und häufige “elektronische” Träume zu einem kollektiven Traumgewebe, einer Geschichte. Diese Geschichte speist sich jedoch noch aus einer anderen Quelle: aus einem nur den Autor/innen zugänglichen Forum. Hier wurden im Gegenzug zu den im öffentlichen



Webforum dokumentierten Traumprotokollen ganz unterschiedliche, von den Autor/innen gesammelte und geschriebene Texte als "Wachprotokolle" archiviert und verarbeitet: Zustände, Beobachtungen, Schilderungen des Zeitgeschehens. Wenn der Traumort durchdrungen ist von realen Orten und Wachzustände mit Traumzuständen korrespondieren, ergibt sich daraus die Frage, inwieweit unser Unbewusstes technisch bestimmt ist und inwieweit Träume technische und reale Prozesse mitbestimmen. Die Webseite [www.elektrotraum.de](http://www.elektrotraum.de) wird weiterhin online bleiben, um elektronische Träume zu sammeln und die Diskussion über das Phänomen der elektronischen Träume fortzuführen

*test bed* ist eine Gruppe von Autor/innen und Netzentwickler/innen, die aus dem Berliner Netradiokollektiv *convex tv*. (1996-1999; [www.art-bag.org/convextv](http://www.art-bag.org/convextv)) hervorging und aus Florian Clauß, Martin Conrads, Ulrich Gutmair, Anja Heilmann, Kito Nedo, Kathrin Röggl, Stefan Schreck, Vera Tollmann und Stephanie Wurster besteht. Der Name *test bed* leitet sich von dem gleichnamigen früheren Projekt- und Studioraum von *convex tv*. in Berlin ab.

→ Ausstellungsbeteiligungen und sonstige Teilnahmen (von *convex tv*.); *Auswahl*

- 05.2002 "layered histories, Staatsbank, Berlin, D
- 03.2002 "berlin - getting real", Kunst 2002 Zürich, Zürich, CH
- 10.2001 "QUOBO. Kunst in Berlin 1989-1999" (Archiv). Hamburger Bahnhof, Berlin, D
- 07.2000 "4. Werkleitz-Biennale 'real work', Tornitz, D (als "werkleitz.com")
- 04.2000 "My World is not enough/ Change is Good", Fridericianum, Kassel, D
- 02.2000 "One Bit Louder", Liverpool, GB
- 12.1999 "net\_condition", ZKM, Karlsruhe, D
- 05.1999 "Five29Ninety9", St. Ann's Church, New York City, USA
- 05.1999 "Impakt", Utrecht, NL
- 05.1999 "European Media Art Festival", Osnabrück, D
- 03.1999 "next 5 minutes 3", Paradiso, Amsterdam, NL
- 02.1999 "Arco Electrónico – la era postmedia", ARCO '99, Madrid, E
- 01.1999 "Produktion/Öffentlichkeit", Kunsthalle Exnergasse, Wien, A
- 11.1998 "Dokumentarfilm- und Videofest - Interfiction", Kassel, D
- 10.1998 "1. Berlin Biennale/Plattform", Postfuhramt, Berlin, D
- 10.1998 "comm\_X\_change", Börse, Basel, CH
- 09.1998 "Revoluting", Manchester, GB
- 08.1998 "Schnittstelle/Produktion"; Shedhalle, Zürich, CH
- 06.1998 "net.radio days 98", test bed, Berlin, D
- 05.1998 "Viper 98", Casino, Luzern, CH
- 03.1998 "Host", Tramway, Glasgow, GB
- 01.1998 "sehen sehen", Parabolica Spaces, Berlin, D
- 08.1997 "Hybrid WorkSpace", documenta X, Orangerie, Kassel, D

Hörstücke: *HOCHDRUCK/dreharbeiten* (BR 1999, von Röggl/Gutmair/Schreck/Conrads), *das firmenwir* (DeutschlandRadio Berlin 2001, Text Kathrin Röggl, Produktion *test bed*) und *werkleitz.com* (2000, Multimediapreis der Landeshauptstadt Stuttgart 2001, DeutschlandRadio Berlin 2001)

## SKY NUDE

Franz John

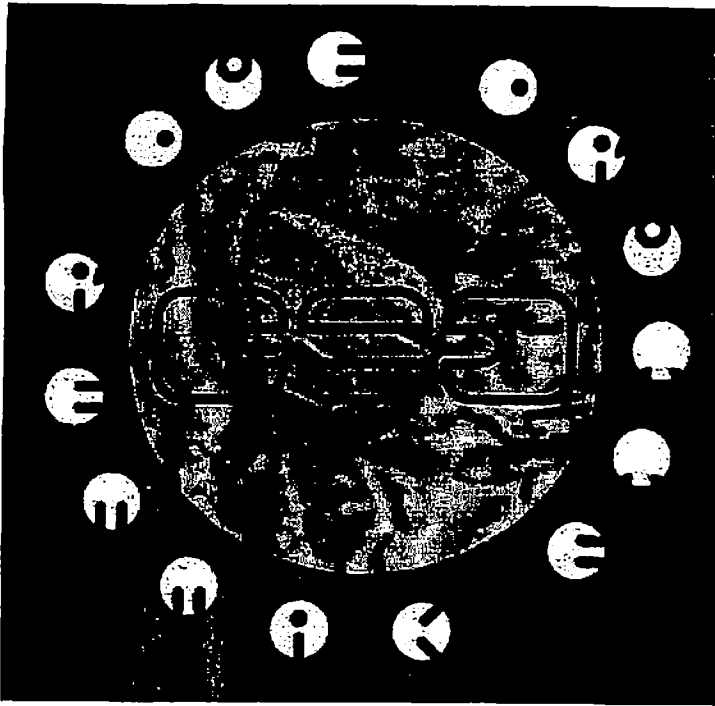
24 hours Performance, Scanning the Sky above a Museum  
Exhibition Trivial Machines, Osthausmuseum, Hagen 1992

### Against the instruction

In the exhibition "Trivial Machines" the Osthausmuseum in conjunction with the Museum für Fotokopie carefully formulated the non-normative function of trivial machines such as the Copymachine, Computer, Projector and Medical Picturegenerator. (...)Non-trivial in utilisation and result is Franz John's Hagen-commissioned work "Sky Nude". For 24 hours he worked a color-scanner outside on a roof and digitalised the sky above it.

Incomprehensible in form and color the altogether 630 highresolution scans caused astonishment:"where does the sky actually begin". Some still shimmer in the black of the night changing to a psychedelic spectrum with the morning rain and could in daylight be an inspiration for Gerhard Richter's abstract paintings.

TAZ/ May-18-1992 / by Jochen Becker



Bittermann &amp; Düka

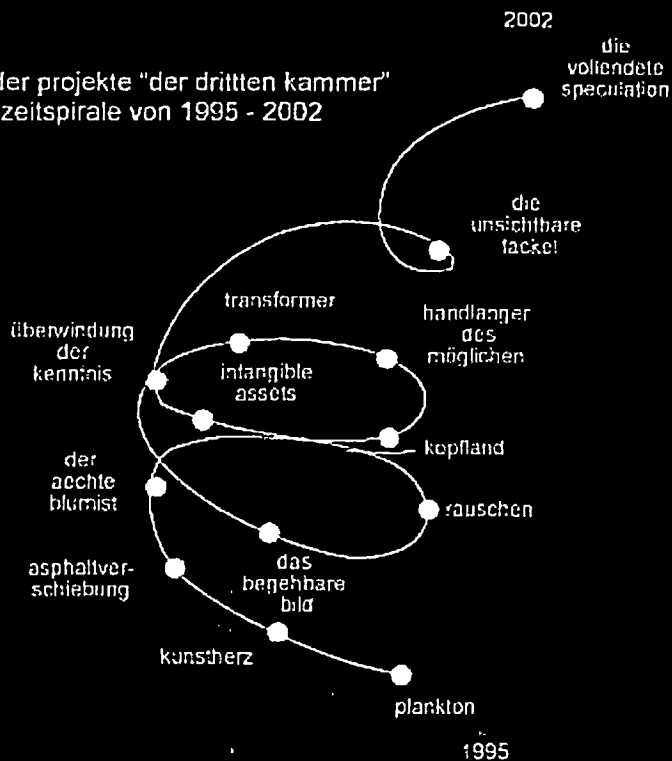
### DIE DRITTE KAMMER - INTRADE

Unter gemeinsamem Label arbeiten wir seit 1995 an einem Projekt, das wir "Die Dritte Kammer" nennen. "Die Dritte Kammer" ist ein virtueller Raum, in dem Gestalten und Gedanken zu Orten von vermeintlicher Realität

fusionieren. Metaphorisch schreiten wir die Blickachse Malerei - Garten ab und lassen sie in dem mehrdimensionalen Anschauungs-Apparat "Der Dritten Kammer" zur Darstellung kommen. Die Frage nach der Wirksamkeit von Bildern, die auch im Gegensatz zu der die Bilder grundierenden Wirklichkeit stehen kann, ist eines der vorrangigen Anliegen "Der Dritten Kammer". Einmal dient sie als Recherche-Bank (Ort des Sammelns), einmal als Plattform für einen kontroversen Malerei-Diskurs (Ort des Übergangs). Dann wieder kann sie reine Spielfläche sein (Ort der Verbindung), oder es eröffnet sich in ihr ein Terrain für die Sammlung von Ideen zu Pflanz-Vorhaben (Ort der Verwandlung). Diese vier Ebenen stehen in unterschiedlichen Beziehungen zueinander. Mal sind sie miteinander verflochten, mal treten sie getrennt auf - immer abhängig vom jeweiligen Kontext.

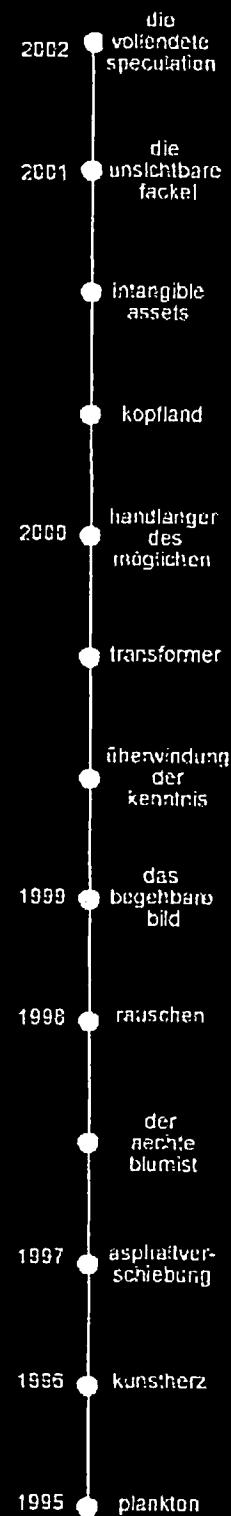


# entwicklung der projekte "der dritten kammer" auf der zeitspirale von 1995 - 2002



## flussmodell zeitstrahl

architekt cytonaut	künstler aquarist	gärtner handlanger des möglichen	kurator der ideale gärtner
reine spielfläche ort der verbindung	kontroverser malereidiskurs ort des übergangs	ideenpool für pflanzungen ort der verwandlung	researchbank ort des sammelns und verweilens
asphaltver- schiebung	plankton	der achte blumist	transformer
kunstherz	rauschen	das begehbare bild	die unsichtbare fackel
überwindung der kenntnis	kopfland	handlanger des möglichen	
intangible assets		die vollendete speculation	



# Computer als Medium »HyperKult 1 1«

4. bis 6. Juli 2002 (im Rechenzentrum der  
Universität Lüneburg, Scharnhorststr. 1, Gebäude 7, 21335 Lüneburg)

## DAS UNSICHTBARE Medien, Spuren, Verluste

Version 1.2

Fachgruppe »Computer als Medium« im FB 8 der Gesellschaft für Informatik  
und  
»Labor Kunst und Wissenschaft« an der Universität Lüneburg

Donnerstag 4.7.2002	Freitag 5.7.2002	Samstag 6.7.2002
09:00 Anmeldung	09:15 Erscheinen und Verschwinden – Sehen am Rande des Unsichtbaren Peter Schöte	09:45 Unsichtbare Ansichtssachen: das Paradigma des Blinden Flecks Peter Borte
12:30 Eröffnung und Begrüßung	09:45 MAXzen, FAZzen und Augen-JAZzen – Ein etwas überlagerter Blick auf Lars von Triers filmische Transformationstechniken Ute Hall	10:30 Gender-Bending im Internet oder vom Verschwinden des Geschlechts im Medium Hedwig Wagner
12:45 Ästhetik als Strategie Claus Pias	10:30 Pause	11:15 Pause
13:30 Die Gouvernementalität von SMS Nils Röllin	11:00 Das schleichende Bildersterben – Vom Ausbleichen des Farbfilms bis zum Erhalt des verschwindenden Kulturguts Rudolf Gschwind	11:45 Um ein Geringes anders Eckhard Stapmann
14:15 Evolving and Dissolving Forms? Ingeborg M. Röcker	11:45 Vom (fast) Unsichtbaren – Web-Bugs als unsere täglichen Begleiter im Datennetz Peter Bittner	12:30 „Ob aber jemand was verstanden hat, kann man nicht sehen.“ Wolfgang Coy
15:00 Pause	12:30 Pause	13:15 5-Minuten-Workshop-Verdichtung Hartmut Sörgel
16:00 Unsichtbarkeit des Mediums in Multi-User-Dungeons Frank Röhr und Bernd Remmle	13:30 Aus dem BASIC-Wiederbelebungslabor Tilman Baumgärtel	13:20 Sitzung der Fachgruppe »Computer als Medium« in der Gesellschaft für Informatik e.V.
16:45 Interface-Design ist unsichtbar Victor Zwimpfer	14:15 Das Subjekt, das Netz und die Politik der Sichtbarkeit Mordecai Bunz	
17:30 5-Minuten-Workshop-Verdichtung Hartmut Sörgel	15:00 Pause	
17:35 Kurzpräsentation der Aussteller	15:30 Losing Track of Time Jan Hein Hoogstad	
18:30 Empfang durch die Universitätsleitung	16:15 Unsichtbare Musik Martin Supper	
	17:00 Die Kehäsen des Klangs – Zur Signatur digitaler Klangbearbeitung Holger Schulze	
	17:45 5-Minuten-Workshop-Verdichtung Hartmut Sörgel	
	17:50 Pause	
	19:00 Vom Verschwinden des weißen Kaninchens im Hut des Zauberers Tom van Rosengarden, Zauberer	

## Präsentationen

Theorie und Praxis integrierter ästhetischer Aus- und Fortbildung Daniela Romann • bin data Georg Mühle • ER/SIE Usula Menzer, Sabina Orh • zum unsichtbaren I selbstgebaute alternativen zum prozessieren reiner virtualität Joachim Maier und René Bauer • »possibilities« Barbara Rauch • Sichtbarmachen von Extrempositionen – Videoinstallation Hans Rüdiger Srey • Himmel & Hölle Heiko Gogolin, Nils Dimbrenner • loop station Markus Engel, Ralf Großmann, Sabina Gantfried, Peter Konstan • sechzehn hören – sieben sitzen Frauke Behrendt, Wanda Wlozorek • Unsichtbare Bilder: Code\_Mendrian Annes Zinmeister • LITE 288 Jan Kristian Vliemann • text bed: ELEKTRONISCHES TRÄUMEN Florian Claus, Martin Conrad, Ulrich Gumbert, Anja Hailmann, Kito Noda, Kathrin Röggle, Stefan Schreck, Vera Tollmann und Stefania Wurster • ILOVEYOU Klaus Brunnstein und Eyub Gozar • Sly Nude Franz John • Die Dritte Kammer – Die unsichtbare Packer! Bittmann & Düke