

Kunst als Fernrohr im Wurmloch?

Marc Fritzsche

International Graduate Centre for the Study of Culture
Justus-Liebig-Universität Gießen
Alter Steinbacher Weg 38
D-35394 Gießen
marc.fritzsche@gcsc.uni-giessen.de

Abstract: Anhand der Erfindungen von Zentralperspektive, Buchdruck und Datenbank wird Debrays Konzept der Mediosphären erläutert. Faßlers Theorie Tiefer Oberflächen wird dargestellt und auf Interfaces in Werken der Gegenwartskunst angewendet, um daraus Erkenntnisse für Interface-Design abzuleiten.

1 Symbolische Form und Tiefe Oberflächen

In verschiedenen Epochen und Regionen wirken unterschiedliche Begrenzungen des Denkens. Erwin Panofsky [Pa27] prägte in Anlehnung an Ernst Cassirer den Begriff der Symbolischen Form als Verweis auf das, *was gedacht werden kann*. Michel Foucault nennt dies das „historische Apriori“ [Fo73: 183]. Die Begrenzung des Denkens ist rückblickend oft nur schwer nachvollziehbar: Warum wurden vor 1420 keine zentralperspektivischen Bilder gemalt, obwohl die zugrundeliegenden Gesetzmäßigkeiten bereits galten? Die damalige Erfindung der Zentralperspektive durch Filippo Brunelleschi bewirkte eine neue, reproduzierbare Sicht auf die Welt. Für deren Verbreitung sorgte ein anderes neues Interface: das gedruckte Buch. Die Zentralperspektive als Symbolische Form steht für die allgemeingültige Darstellung von Wissen – auch in nicht-bildlichen Medien.

Regis Debray [De99] bezeichnet die Zeit des gedruckten Buchs als „Graphosphäre“. Das Farbfernsehen habe 1968 die „Videosphäre“ eingeläutet, die aber bereits übergehe in eine digital geprägte „Hypersphäre“. Lev Manovich sieht die Datenbank als Symbolische Form des Computerzeitalters. Er betont die zentrale Bedeutung des Interface-Designs: „In general, creating a work in new media can be understood as the construction of an interface to a database.“ [Ma01: 225] Die Datenbank als Symbolische Form impliziert polyvalente Zugriffe auf Information und postuliert den Benutzer als *Konstrukteur* seines Wissens. Die „richtige“ Sicht des Interface-Designers auf die Daten gibt es nicht mehr.

Manfred Faßler liefert in seinem Konzept tiefer Oberflächen die theoretische Fundierung der direkten Verknüpfung von Interface und Datenbank: „Oberflächen, als spezifische Gestaltung der... Hintergründe, bilden in sich die Bedingungen für den sinnlich-geistigen und reflexiv-selbstorganisatorischen Bezug zur Realität. Und hierdurch entstehen veränderte kurzfristige oder weitreichende Muster zu sehen, zu denken, zu wissen, zu

entscheiden.“ [Fa02: 7] Das Designziel sei es, „die Hintergrundstruktur, die Schaltungspotentiale durch die Oberfläche aktiv zu halten“ [Fa02: 12]. (Davon abzugrenzen ist im Übrigen das explizite Abbilden der Tiefe, wie es manche GUIs von Synthesizern versuchen.) Der Nutzer könne nur auf der Grundlage von „Oberflächenvertrauen“ operieren, da er sonst alle Hintergründe und Zugriffsalgorithmen selbst (re)konstruieren müsse. Dies sei gleichbedeutend mit „Fernvertrauen“ in die Hintergrundstrukturen. Er betont, dass der Unterschied zwischen Oberfläche und Tiefe nur graduell, nicht aber prinzipiell sei. Beides könne vom Nutzer nur mittelbar erfahren und (re)konstruiert werden.

2 Interfaces in der Gegenwartskunst

Wir befinden uns im Wurmloch zwischen Graphosphäre und Hypersphäre. Wir müssten unser Denken, Lernen und das entsprechende Interfacedesign auf die Gegebenheiten auf der anderen Seite des Wurmlochs vorbereiten. Hier stellt sich jedoch das Problem der Begrenzung aus anderer Perspektive: Wir können die Einschränkungen unseres Denkens nicht kennen, wenn wir zu deren Erforschung nur eben jenes Denken verwenden. Abhilfe könnte die Kunst schaffen. Bereits deutlich vor dem Ende der Graphosphäre nahmen Kunstrichtungen wie Kubismus, Futurismus oder Surrealismus *auch im Denken* die Aufhebung der Zentralperspektive vorweg. Dies lässt hoffen, in der heutigen Kunst Hinweise auf die Verhältnisse jenseits des Wurmlochs zu finden. Kunst ist dabei als ein Modus nutzbar, der „Erkenntnis schafft, wiewohl verschlüsselt, von dem, was wir noch nicht sehen.“ [Ki09: 129] Dies ist jedoch nicht verlustfrei in Sprache zu übersetzen, weswegen die folgenden Ausführungen zwangsläufig Begrenzungen unterliegen.

2.1 Umdeutungen bekannter Oberflächen

Michael Bielicky und Kamila B. Richter verwenden in ihrer Installation „Columbus 2.0“ (2008) das Steuerrad eines Schiffes, mittels dessen der Nutzer durch wellenförmige Schlagzeilen aus den Google-News steuern kann. Sie greifen dabei auf die Navigationsmetapher und das Logo des Netscape-Browsers aus den 1990er Jahren zurück, lassen aber unter dieser Illustration trotz der Erweiterung des Raumes in das Netz hinein keine tieferen Bedeutungsebenen erkennen.

Christa Sommerer und Laurent Mignonneau nutzen für ihren „Life Writer“ eine alte Schreibmaschine als Interface. Wer darauf tippt, erzeugt auf dem eingespannten Papier Projektionen von Buchstaben, die sich abhängig von ihrer Kombination in Spinnen unterschiedlicher Art, Größe und Verhaltensweise verwandeln. Sie bewegen sich, fressen Buchstaben auf und pflanzen sich fort. Der Benutzer kann sie mithilfe der Walze vom Papier verschwinden lassen. Die Künstler wecken den Spieltrieb und unterhalten die Nutzer ein wenig durch unerwartete Ergebnisse.

2.2 Neuerfindung von kontaktlosen Oberflächen

Die „Autofocusfalle“ (1989-1991) von Michael Schuster fängt den Benutzer dadurch

ein, dass beim Aufenthalt an einem markierten Punkt ein Foto von ihm vor dem überdimensionierten Abbild der verwendeten Kamera erzeugt wird. Das Foto wird sofort auf einem Bildschirm gezeigt, bis es vom nächsten verdrängt wird. Der Nutzer steht auch bildlich im Mittelpunkt. Zunächst überrascht, entwickeln einige Besucher bald den Ehrgeiz, ein möglichst gelungenes Bild von sich herzustellen. Image und Identität werden hier ebenso thematisiert wie die zeitgenössische Flüchtigkeit der Bilder.

In der Arbeit „Access“ (2001-2005) von Marie Sester verfolgt ein Lichtkegel Menschen, die sich auf einer 10 x 12 m großen Fläche bewegen. Dies zieht vor allem Kinder an, die u. a. versuchen, dem Licht davonzulaufen oder es anderen abzuweichen. Manchen Erwachsenen fällt auf, dass sie auch akustisch, von gesprochenen Sätzen, verfolgt werden. Vor Ort bleibt verborgen, dass im Internet ein Live-Bild zu sehen ist, mithilfe dessen aus der Ferne das Tracking-Verhalten der Installation beeinflusst werden kann. Dadurch entstehen Wechselbeziehungen, die auf beiden Seiten auch von Unsicherheit geprägt sind. In der Oberfläche der Arbeit sind Tiefen präsent, die beispielsweise Überwachung und Privatheit thematisieren und mit der unbedarften, spielerischen Nutzung konfrontieren.

2.2 Neuerfindung be-greifbarer Interfaces

In Airan Kangs Installation „The Space of Book – the Sublime“ (2009) wird der Nutzer aufgefordert, ein bunt leuchtendes buchähnliches Objekt aus einem Regal zu nehmen und in das Innere eines Kubus zu tragen. Dort werden abhängig vom gewählten Objekt Textfragmente und kurze Informationen über einen bestimmten Künstler oder Philosophen auf die vier Innenwände projiziert. Denkvorgänge beim Betrachter werden durch die Vielzahl visueller Reize eher verhindert, tiefe Dimensionen nicht erschlossen.

„CloudBrowsing“ (2008-2009) von Bernd Lintermann, Torsten Belschner, Mahsa Jenabi und Werner König enthält ein überlebensgroßes Interface zum Internet. Es präsentiert Suchergebnisse in einem zylindrischen Panorama als eine durch entsprechende Brillen dreidimensional wirkende Collage aus bewegten Bildern und Klang, deren inhaltliche Assoziierung räumlich abgebildet wird. Im Gegensatz zu „Columbus 2.0“ ist hier eine Navigation möglich, die assoziative Denk- und Forschungsmodi des Nutzers initiieren oder unterstützen kann. Suchanfragen werden bildlich beantwortet, mittels eines Zeigergeräts werden einzelne Sequenzen aktiviert und mit neuen visuellen Kontexten versehen. Die Navigation erfordert Körpereinsatz und begünstigt so andere Formen der Informationsverarbeitung. Die Arbeit bietet Ansätze eines Forschungswerkzeugs, dessen assoziative Visualisierungen Strukturen des Denkens wie der Hypersphäre repräsentieren.

Das Aushängeschild interaktiver Kunst ist zurzeit der „reacTable“ von Sergi Jordà, Martin Kaltenbrunner, Günter Geiger und Marcos Alonso. Auf einem runden Tisch mit einer Milchglasplatte können zahlreiche Plexiglas-elemente eingesetzt werden, um Musik zu erzeugen. Von unten werden die Objekte mit einer Kamera erfasst und weitere virtuelle Bedienelemente projiziert. Diese lassen sich verbinden und beeinflussen sich so gegenseitig, was sich auch in der Projektion abbildet. Das Musikinstrument kann von mehreren Nutzern gleichzeitig bedient werden. Eine teilweise intuitive Nutzung ist möglich, aber dennoch mit vielen Rätseln verbunden. Spieltrieb und Interesse auch „unmusikalischer“ Nutzer werden angesprochen und durch unmittelbares akustisches und visuelles

Feedback belohnt. Die Tiefe der Oberfläche lässt sich aus der Beobachtung eines geübten Benutzers oder extensiver eigener Nutzung errahnen. Das Interface integrierte von der ersten Idee an eine sehr tiefe Hintergrundstruktur [Jo08].

3 Erkenntnisse und Implikationen

Umdeutungen bereits bestehender Interfaces scheinen eher selten tiefe Oberflächen zur Folge zu haben. Hier wird das Interface ursprünglich eventuell vorhandener Tiefenstrukturen beraubt, diese können aber durch Entkoppelung des Designprozesses von Oberfläche und Tiefe nicht in geeigneter Weise ersetzt werden. Stark metaphorisch oder inhaltlich vorbesetzte Interfaces können hinderlich sein für das Erschließen von Tiefe.

Spielerische und unterhaltende Aspekte dienen zwar der Nutzermotivation. Die Neuentdeckung von Interfaces birgt jedoch größere Chancen, wenn dies bei der Konzeption nicht im Vordergrund steht, da die Verselbständigung droht und das entstehende Rauschen Erkenntnis eher verhindert. Wenn es gelingt, bereits im Designprozess die Tiefe in die Oberfläche zu integrieren, sind die Hintergrundstrukturen auch für die Nutzer stets präsent. Da deren Erfahrungen nie direkt sind, sondern immer vermittelt und überdies individuell, muss Interface Design polyvalent von den Benutzern aus gedacht werden. Dies erscheint als der Schlüssel zu Interfaces, die neues Denken begünstigen. Für anfassbare Interfaces spricht dabei auch, dass menschliches Denken und Lernen körperbasiert sind.

Kunst kann als Erkenntnismodus für Interaktionsdesign(er) genutzt werden. Erfahrungsgemäß ist dabei kunstpädagogische Unterstützung hilfreich, um Bedeutungsebenen der Tiefe zu erschließen – und ggf. Kunstwerke auch gut begründet für unwesentlich zu halten. Extensive und intensive eigene sinnliche Erfahrungen sind die Voraussetzung für erfolgreiches Design be-greifbarer Schnittstellen, die diese Sinne ansprechen sollen. Je nach Einsatz wird dadurch kreative Nutzung möglich. Im Designprozess kommt es günstigenfalls zu Flow-Erlebnissen, die auch der Produktion von Kunst inhärent sind. Es kann hilfreich sein, gelegentlich künstlerisch (und nicht anwendungsbezogen) zu entwerfen, um das eigene Denken zu erweitern. In diesem Sinne ist es auch sinnvoll, medientheoretische Positionen wie die von Foucault, Debray oder Faßler zu analysieren.

Literaturverzeichnis

- [De99] Debray, Régis: Jenseits der Bilder. Eine Geschichte der Bildbetrachtung im Abendland. Rodenbach: Avinus 1999
- [Fa02] Faßler, Manfred. Tiefe Oberflächen. Virtualität, Visualisierung, Bildlichkeit. 7th International Flusser Lecture. Hrsg. von Vilem Flusser. Köln: König 2002
- [Fo73] Foucault, Michel: Archäologie des Wissens. Frankfurt/Main: Suhrkamp 1973
- [Jo08] Jorda, Sergi: Gespräch mit dem Autor am 18. 2. 09 in Cambridge (GB)
- [Ki09] Kiefer, Anselm: „Trümmer sind Kunst“. In: Der Spiegel 27/2009, S. 128-130
- [Ma01] Manovich, Lev: The Language of New Media. Cambridge, Mass.: MIT Press 2001
- [Pa27] Panofsky, Erwin: Die Perspektive als symbolische Form. Berlin 1927.