

Hintergrundrauschen

In meiner Arbeit bewege ich mich sehr nahe an dem was es heißt, grundsätzliche Paradigmen des Digitalen zu begreifen und erkennbar zu machen. Deshalb ist es notwendig, einen kurzen Einblick in jene Genealogie zu verschaffen, die meinem Denken voraus geht.

Die Universalmaschine Computer bietet seit ihren Anfängen das Versprechen einer neuen Ästhetik, einer »Künstlichen Kunst«, in der Bilder und Töne prozessual komponiert werden. Programme folgen dabei Notationen, in denen zeitliche und räumliche Strukturen beschrieben und abstrahiert werden. Der Computer bietet sich als frei formbares Medium des ›anything goes‹ an, mit dem alles was denk- und imaginierbar ist in abstrahierten Prozessen generiert werden kann. Heute, ein halbes Jahrhundert nachdem der Computer in den Künsten Einzug fand, hat sich dieser in einer rasanten technologischen Entwicklung zum ständigen Begleiter gewandelt. Er hat uns schon immer umgeben. Ursprünglich füllte er den gesamten Raum aus in dem wir mit ihm operierten. Wir bewegten uns in ihm. Heute ist er durch seine Verkleinerung ubiquitär geworden — er steckt in nahezu allen technischen Medien und Instrumenten, mit denen wir Bilder und Töne aufnehmen, verarbeiten und ausgeben. Er ist uns sehr nahe geworden.

Wurde die Maschine immer kleiner, so wurde sie doch in der jüngsten Spielart medialer Künste immer sichtbarer. Glitches, Artefakte und Pixel haben als gestalterisches Stilmittel nicht zuletzt in der Popkultur Einzug gehalten. Auch die vagen Zuordnungen von Urheberschaft im Internet und seiner ›Memes‹ hat dazu beigetragen, dass sich dabei ein Formenkanon herausgebildet hat, in dem wir Zeichen einer post-digitalen Ästhetik vorfinden.

In einer scheinbar selbstverständlichen Assemblage neuer und alter Ausdrucksformen gilt diese [post-digitale] Ästhetik als Gegenläufer zum Computer als Universalmaschine (Cramer, 2014).

Diesen Gegensatz können wir noch einmal verschieben, wenn wir die diskrete Logik der Rechenmaschine, deren CPU in ihrer geometrischen Anordnung an eine städtische Architektur erinnern mag und in der sich die Verschaltungen der getakteten Signale immerzu wiederholen, mit dem *Rauschen* kontrastieren.

Stellt der Raster seit Jahrhunderten eine Kulturtechnik dar um Ordnung und Struktur herzustellen, um Information und Personen zu adressieren (man denke an Städte wie Rom und Manhattan), so steht das Rauschen für das Unendliche, das Meer. Es wird zum Nicht-Ort, und »konstituiert einen Raum der Kontingenz«. (Siegert, 2003)

Es ist weniger die häufig negativ gelesene Konnotation des Rauschens die für mich entscheidend ist — etwa als ein Störsignal das unerwünscht ist, wenn auch in diesem Verhältnis durchaus seine Unabdingbarkeit um Information erst zu übermitteln interessiert, so wie es Claude Shannon aufgezeigt hat. Vielmehr ist es eine Faszination die es ausübt, eine Ahnung einer Unendlichkeit, die »sowohl die letztgültige Abstraktion als auch unverbesserlich verschwommen ist« (David Forster Wallace). Als etwas, das nicht fassbar ist, in dem eine Ahnung des Neuen steckt, das in die Welt kommt.

Bei Deleuze/Guattari ist das Meer der glatte Raum par excellence. Doch es steht auch für den Archetyp aller Einkerbungen die in ihm vorgenommen werden. So ist es jene

Verschränkung des Glatten und des Gekerbten, deren wechselseitige Beziehung und ihre Wandelbarkeit, die es ermöglichen jene Spielfläche zu beschreiben, in der meine Arbeit angelegt ist.

Das Glatte verfügt immer über ein »Deterritorialisierungsvermögen, das dem Gekerbten überlegen ist«. (ebd.) Die Bilder und Töne sind unendlich und flach, sie haben keinen Anfang und kein Ende, nicht in der räumlichen, auch nicht in der zeitlichen Dimension. Sie rauschen immerfort, es findet sich kein Fokus, keine Entitäten, die für die Sinne auffindbar werden. Der Blick schweift umher, sein Versuch sich irgendwo anzuhalten schlägt fehl. Meine Intention ist die vollkommene Vereinnahmung des Blicks, die größtmögliche Immersion herzustellen, über die Verkopplung mit Sound alles umher abzustellen und nur mehr die Arbeit als Wirklichkeit gelten zu lassen.

Doch es handelt sich nicht um ein beliebiges Spiel mit dem dröhnendem Flimmerkasten. So wie die Einkerbungen im Bild sichtbar werden, so wie es eine konstante Verschiebung im Klang gibt, so wird deutlich, dass alles einer Notation folgt, von der aus ein Stück visueller Musik ausgebreitet wird. Diese Notation steht präzise im Programm festgeschrieben, in dem die Gestalt, die zeitlichen Bedingungen, die Verformungen der Bilder und Töne über Algorithmen festgeschrieben stehen. Handelt der Computer dieses komplexe Arrangement deterministisch ab, so fügt sich doch abermals das Rauschen in das Gefüge ein. Denn während sich die Partitur im Entstehen befindet, wird in diese eingegriffen und ständig modifiziert. Auf die Komposition folgt die augenblickliche Interpretation. Die Arbeit entsteht in einem Prozess der ständigen Rückkopplung. Statt von visueller Musik könnte man auch von einer bewegten Malerei sprechen. Das Rauschen, als das Ungenaue und Unvorhersehbare mischt sich dann hinzu, wenn in der Assoziation der einzelnen Objekte zur Bild- und Klanggenerierung Fehler und Zufälle passieren. Ein Prinzip, das fortlaufend in meinen Arbeitsprozess inkorporiert wird, über deren Ausprägung und Fortbestand unmittelbar und intuitiv entschieden wird.

Cramer, Florian (2014): What is Post-Digital, A peer-reviewed journal (APRJA), Volume 3, Issue 1

Deleuze, Gilles / Guattari Félix (1980): Tausend Plateaus: Merve

Siegert, Bernhard (2003): Passage des Digitalen: Brinkmann&Bose Berlin

Wallace, David Forster (2003): Die Entdeckung des Unendlichen: Piper