

Workshop

Computer als Medium

»HyperKult XXI«

Digital Nativity – die Normalität des Digitalen

12. bis 14. Juli 2012

„Alte Post“ (Hauptpost), ST.302
Sülztorstr. 21-25

Vortragspapiere

Christoph Engemann

Born digital

Sophie Ehrmanntraut, Sabine Wirth

Nach der Digitalisierung der Bilder

Franziska Hannß, Esther Lapczynya, Rainer Groh

Bild – Raum – Leib. Definitionsversuche eines subjektbezogenen Interaktionsraums

Henrik Riess

Reminder Objects // CCE Memo Tray

Markus Popp

Oval Full Circle

Mathias Fuchs

Normalität des Digitalen – Identische Replikation

Sarah-Indriyati Hardjowirogo, Malte Pelleter

Knacken, Rauschen, Bandsalat – Zur Ästhetik analoger Störung im digitalen Sound

Miklas Schulz

Die Mediatisierung neuer Hörkulturen

Michael Straeubig

Vom Turm in den Tümpel

Ausstellung und Präsentationen:

Hartmut Soergel: Im Digi-Tal

Richard Schwarz: „of_pixels“

Stefan Riebel: In Silent Memory of a Time Before Google (B. G.)

Piotr Czarski: We, the Web Kids.

Sophie Ehrmanntraut, Sabine Wirth

Graduiertenkolleg Sichtbarkeit und Sichtbarmachung, Universität Potsdam

Nach der Digitalisierung der Bilder (Arbeitstitel)

Digitale Bilder sind heute überall: Sie bevölkern Computerbildschirme, Webseiten, Smartphones, Screens, Medienfassaden im öffentlichen Raum und alle denkbaren Arten von Displays. Analoge Bilder werden mittels Scanner oder mittels fotografischer Verfahren zunehmend ins Digitale überführt und lassen das ‚Universum der digitalen Bilder‘ weiter anschwellen.

Die Frage danach, was digitale Bilder sind, kann nur schwer beantwortet werden. Entweder ertrinkt man in der Fülle heterogener Theorieangebote oder man verdurstet angesichts des Mangels an eindeutigen Positionen. Sowohl für den Begriff des *Bildes* als auch für den Begriff des *Digitalen* gibt es keine allgemeingültige Definition. Wenn es sie gäbe, stieße man auf der Stelle auf das nächste Problem: Sind digitale Bilder vordergründig digital oder sind sie vordergründig Bilder? Die Rede von Digital Nativity und der Normalität des Digitalen, die sich an den Praktiken orientiert, suggeriert die Auflösung dieser Problematik, täuscht jedoch darüber hinweg, dass die Frage nach digitalen Bildern damit noch nicht beantwortet ist.

Digitale oder digitalisierte Bilder teilen mit anderen digitalen Medienformaten bestimmte Eigenschaften: Sie sind flüchtig, können jederzeit von einem Ort an einen anderen verschickt oder verschoben werden, können zirkulieren, sind leicht kopierbar und manipulierbar und ihre konkrete Darstellungsform ist extrem variabel, so dass der Umgang mit und die Produktion von digitalen Bildern nicht nur Experten vorbehalten ist. Jedes mit dem Smartphone geknipste Bild ist schon fast per se geteilter ‚content‘.

In diesem Beitrag möchten wir die These, dass das Digitale eine neue/eigene Normalität entfaltet, anhand der Frage nach digitalen Bildern diskutieren. Es geht uns darum, digitale Bilder nicht mehr aus Differenzierungen wie analog/digital oder Text/Bild heraus zu denken, sondern die zum Standard gewordene und neue Standards setzende Digitalität als Ausgangspunkt für die theoretische Reflexion zu nutzen.

Von einer Theorie des Digitalen ausgehend, die einerseits eine große Offenheit und potentiell unbegrenzte Anwendbarkeit, andererseits aber auch klare Restriktionen bedeutet, soll nach den Konsequenzen für eine Theorie des Bildes unter digitalen Bedingungen gefragt werden. Welche Auswirkung hat die Normalität des Digitalen auf klassische bzw. tradierte Konzeptionen des Bildes, die sich beispielsweise an der Materialität oder Referenzialität des Bildes orientieren? Wie sehr sind einschlägige Bildtheorien an eine analogische Konzeption des Bildes gebunden? Welche Kategorien der Bildwissenschaft müssen angesichts digitaler Bilder verabschiedet werden und welche lassen sich vielleicht übertragen?

Die Frage nach der Sichtbarkeit/Unsichtbarkeit des Bildes beispielsweise stellt sich im Fall von digitalen Bildern auf ganz neue Weise. Die klassische bildphilosophische Frage nach der Referenz wird abgelöst von der Frage nach den Informationen, die sich dem Sichtbaren entziehen. Digitale Bilder, die auf so vielfältige Weise instabil wirken, tragen mit den ihnen eingeschriebenen Metadaten paradoxerweise stets eine identitätsstiftende Signatur mit sich.

BILD – RAUM – LEIB

Definitionsversuche eines subjektbezogenen Interaktionsraums

Franziska Hannß, Esther Lapczynya, Rainer Groh

Technische Universität Dresden

Fakultät Informatik

Institut für Software- und Multimediatechnik

Professur für Mediengestaltung

01062 Dresden

[franziska.hannss; esther.lapczynya; rainer.groh]@tu-dresden.de

„Subjektbezogene Interaktion geht von der ganzheitlichen Vermittlung zwischen dem Menschen und seiner Umwelt aus, die Geist, Denken und Handeln formt.“ [RÖRIG 2006, S. 108]

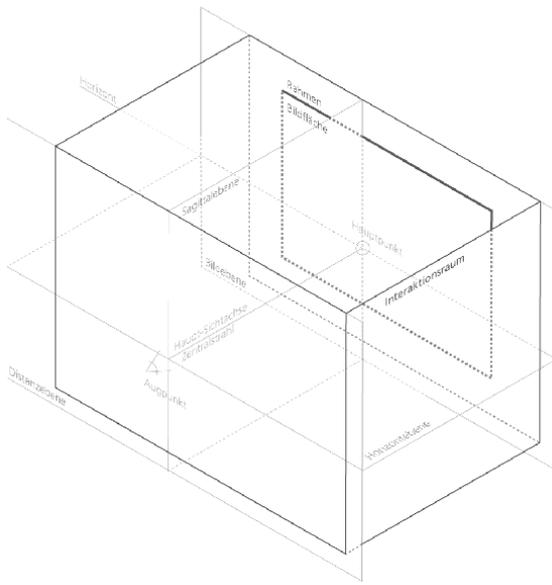
Das Interface, als gerahmte Bildfläche, bildet eine natürliche Grenze zwischen dem intuitiv handelnden Nutzer und der Bilderzeugung. [LAPCZYNA et al. 2009] Interaktive Umgebungen wandeln unser Verständnis des zweidimensionalen Bildraumes und führen dazu, dass die Grenzen zwischen digitalem Datenraum und physischem Körperraum verwischen. Das Spektrum eines derartig hybriden Raumes zeigt sich bei Milgrams und Kashinos Realitäts-Virtualitäts-Kontinuum. [MILGRAM & KISHINO 1994]

Das Potential eines solchen fließenden Raumes zwischen Realität und Virtualität eröffnet neuartige Wahrnehmungsfelder. Die Simulation beginnt als gemischte Wirklichkeit zu oszillieren – dies könnte eine Möglichkeit sein, dem Digitalen auf die Spur zu kommen. Der Versuch die Grenze zwischen Natürlichem und Künstlichem zu verwischen zieht sich als roter Faden durch die westliche Kunst- und Mediengeschichte. [GRAU 2004] Allerdings unterliegt die Konstruktion der Wirklichkeit allein der kognitiven Interpretation des Beobachters. Nach Grau handelt es sich um Reflexionsbegriffe, die „nicht Gegenstände, sondern Hinsichten, Perspektiven, Relationen“ [GRAU 2004] bezeichnen.

Neuartige Interaktionskonzepte, die diesem fließenden Raum Rechnung tragen, wie beispielsweise Ansätze aus dem Bereich der begreifbaren Interaktion sind nicht mehr an die Relation Maus, Tastatur und Bildschirm gebunden. [ROBBEN & SCHELHOWE 2012] Hornecker unterstreicht die Notwendigkeit das Tangible Interaction Design als zentralen Gestaltungsgegenstand ablöst, was zur Folge hat, dass das Bild als „Bezugspunkt der Interaktion“ [HORNECKER 2008] aufgefasst wird. Es gilt technozentrische Vorstellungen zu Gunsten inhaltlicher medienspezifischer Auseinandersetzungen zu verwerfen, um visionäre Lösungen jenseits von „altgewohnten Designmustern des Desktop-Computing“ [HORNECKER 2008] zu entwickeln. Nach Ansicht von Hornecker besteht die Herausforderung darin, das Tangible Interaction Design als einen aktiven Gestaltungsprozess zu verstehen, welcher der „anthropologischen Verankerung des Menschen in der Umwelt und im eigenen Leibe Rechnung“ [HORNECKER 2008] trägt. Die reale, materielle Welt soll in diesem Sinne nicht ersetzt, sondern bereichert und erweitert werden.

In unserem Beitrag sollen Denkanstöße gegeben werden, wie die Relation Bild – Raum – Leib im Bezug zur Gestaltung informationeller Umgebungen dahingehend bereichern könnte. Alle drei Komponenten bilden zentrale Gestaltungsgrößen, die auf vielschichtige Weise miteinander verwoben sind. Neue visionäre Designmuster bedürfen nicht nur einer medienspezifischen, sondern vor allem einer

subjektbezogenen Perspektive. Auf Basis einer solchen Endperspektive [RÖSSLER 1992] wird der Nutzer nicht mehr nur als reiner Beobachter aufgefasst, wobei sich der Fokus der Interaktion auf eine reine Außenansicht beschränkt, sondern als Akteur. Die Innensicht lässt die Aufgabe oder gar eine Zusammenarbeit in den Fokus rücken. Im Idealfall könnte ein Wissensraum geschaffen werden, der dem Leib als „kognitive Behausung“ dient und über eine visionäre Informationsarchitektur verfügt, die eine Selbstorganisation ihrer Bewohner ermöglicht. [STEPHAN 2008]



Die Gestaltung von interaktiven Environments muss auch den Raum als narrative Klammer, sowie einen bewegten Betrachter mitdenken, der mit seinen Körperspuren auf das Bild einwirkt. Der Bildraum erweitert sich um einen Handlungs-, Interaktions- oder Aktionsraum. Im Rahmen des Workshops wollen wir zur Diskussion stellen, wie sich ein solcher Raum definieren lässt. Ein medienarchäologischer Blick in die Bildgeschichte, dient dabei als erster Schritt, Vorhandenes (siehe Abb.1) zu sichten und darauf aufbauend eine eigene Interpretation zu wagen.

Abb. 1 Parameter der geometrischen Bildstruktur

Eines der ersten Projekte, die sich mit der subjektbezogenen Interaktion an der Professur für Mediengestaltung der Technischen Universität Dresden beschäftigte ist „P!pe“, ein interaktives Spiel, bei welchem voller Körpereinsatz und Geschick gefragt sind. Um die Tiefeninformationen des Interaktionsraumes an das Programm zu übermitteln, wurde ein Greifer selbst entwickelt und gebaut. Dieser wird von den Wii Remotes getrackt und ermöglicht so die Interaktion im virtuellen Raum. [ESCHRICH ET. AL 2009, HERMANN & HARNISCH 2009]



Abb. 2 .raindrops

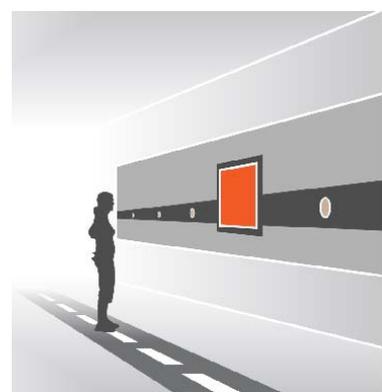
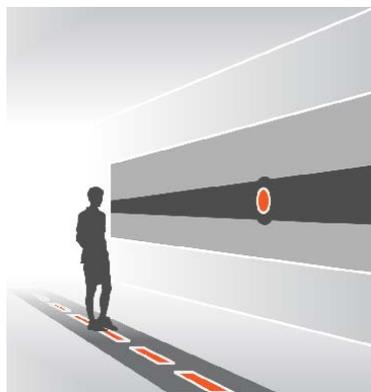


Abb. 3 interaktive Schautafeln

„raindrops – a flowerful installation“, entwickelt von Studenten in einem selbstinszenierten Workshop, ist eine interaktive Installation, welche durch zufällige Faktoren eine lebendige Blumenwelt erzeugt. (siehe Abb. 2) Der Körper als Interaktionsmittel sowie Umgebungsgeräusche beeinflussen diese digitale Welt. [SCHMIDT ET. AL 2010]

Die dynamische Positionsermittlung steht bei dem Projekt „Virtuelle Schautafeln“ im Vordergrund. Der Benutzer wird von der Installation „angesprochen“ durch ein visuelles Feedback seiner Position zu einer Schautafel. Durch seine bewusste Bewegung zur Schautafel steuert der Betrachter die Anwendung und kann interagieren. (siehe Abb. 3) [HELMIG & WUNDERLICH 2010; HEINIG & REINSCH 2010]

Der eXplore Table ist ein vollkommen technikfreies Projekt. Es untersuchte experimentell granulare, alltägliche Substanzen auf ihre Struktur, Beschaffenheit und Interaktionsfähigkeit. Anschließend wurden aus diesen Resultaten Rückschlüsse auf die Gestaltung von Benutzerschnittstellen gezogen. [BRADE ET. AL 2011]



Abb. 4 „Gestalte deine Welt“



Abb. 5 Depth Touch

„Gestalte deine Welt“: Unter diesem Motte entwickelte Brian Eschrich für die Ausstellung Terra Incognita der Altana Galerie der Technischen Universität Dresden einen virtuellen Sandkasten. (siehe Abb. 4) Hände, Schaufel oder Sandförmchen dienen als Interaktionselemente um die mit farbigen Isolinien visuell unterstützte Sandlandschaft zu verformen, begreifen und fließen zu lassen. [ESCHRICH 2011]

Eine andere Benutzerschnittstelle bietet der Depth Touch. (siehe Abb. 5) Hierbei handelt es sich um einen interaktiven Tisch, der mittels einer elastischen Projektionsoberfläche die dritte Dimension für eine Interaktion mit der Anwendung zur Verfügung stellt. [PESCHKE ET. AL 2012]

Ein Experimentalraum, welcher eine Verschmelzung des digitalen Datenraumes und physischen Körperraumes untersucht, ist das Projekt „Rasterprojektion“. In dieser begehbaren Guckkastenbühne ist der Nutzer nicht nur passiver Betrachter, aktiver Handelnder, sondern auch Projektionsfläche und somit Teil der Installation. [KLAMKA ET. AL 2012]

Auch in der Installation GiveMeSomeSpace verändert der Betrachter das dargestellte Bodenraster durch seine bloße Anwesenheit. Mit Hilfe eines Trackingsystems wird die Bildfläche in einzelne dynamische Betrachterräume unterteilt. [PESCHKE & BAHR 2012]

An diesen ausgewählten Beispielen wird im Workshop zur HyperKult XXI eine erste Interpretation und Einteilung der multisensorischen Interaktionen bezüglich verschiedener Parameter gewagt. Die gewählten Parameter beziehen sich hierbei neben Bild und Raum vor allem auf die Interaktion sowie das Subjekt, also den Leib.

Seitens Franziska Hannß wurden Teile dieser Arbeit durch die Europäische Union, den Europäischen Sozialfond (ESF) sowie den Freistaat Sachsen unterstützt.



Literatur

- Brade, M., Keck, M., Kammer, D. und Groh, R. 2011 "Es gibt Reis!" - Untersuchung der bildhaften Mischung von Substanzen aus dem Alltag für die Interfacegestaltung. In: *Computer als Medium - Hyperkult 20*. Leuphana Universität Lüneburg, S. 51-53.
- Hornecker, E. 2008: Die Rückkehr des Sensorischen. Tangible User Interfaces und Tangible Interaction. In Hellige, H. D. (Hrsg.): *Engpass Mensch-Computer-Interface. Historische, aktuelle und zukünftige Lösungsansätze für die Computerbedienung*. Bielefeld: Transcript, S. 235-256, Preprint-Version.
- Grau, O. 2004. Immersion und Interaktion. Vom Rundfresko zum interaktiven Bildraum. In Frieling, R. & Daniels, D. (Hrsg.): *Medien Kunst Netz 1 / Media Art Net 1. Medienkunst im Überblick / Survey of Media Art*. Wien, New York: Springer, S. 268-313.
- Eschrich, B., Gaschler, P. und Leitner, H. 2009: *Visualisierung einer 3D-Steuerung im 2D an Hand eines Spiels*. entstanden im Rahmen des Komplexpraktikums Intelligente Kamera / Gamedesk an der Professur für Mediengestaltung der Technischen Universität Dresden.
- Eschrich, B. 2011: „Gestalte deine Welt“. In Zimmermann-Törne, S. (Hrsg.): *terra incognita. Weltbilder – Welterfahrungen*. Eine Ausstellung der Universitätssammlungen.Kunst+Technik in Zusammenarbeit mit dem Institut für Kartographie der TU Dresden, S. 66.
- Heinig, T. und Reinsch, T. 2010: *Entwicklung und Implementierung eines auf Kameratracking basiertes Interaktionsmodells*. entstanden im Rahmen des Komplexpraktikums Intelligente Kamera an der Professur für Mediengestaltung der Technischen Universität Dresden.
- Helmig, T. und Wunderlich, J. 2010: *Entwicklung und Implementierung dynamischer Schautafeln im Museum*. entstanden im Rahmen des Komplexpraktikums Intelligente Kamera an der Professur für Mediengestaltung der Technischen Universität Dresden.
- Hermann, M. und Harnisch F. 2009: *Multipointer – Dreidimensionales Eingabegerät mit paralleler Interaktionsmöglichkeit unter Nutzung von Wiimotes*. entstanden im Rahmen des Komplexpraktikums Intelligente Kamera / Gamedesk an der Professur für Mediengestaltung der Technischen Universität Dresden.
- Klamka, K., Kirsch, M., Thomä, B. 2012: *Rasterprojektion – Ein Experimentalraum zur Untersuchung raumgeometrischer Phänomene anhand physisch gekrümmter Projektionen*. entstanden im Rahmen des Hauptseminars Bild-Raum-Betrachter an der Professur für Mediengestaltung der Technischen Universität Dresden.
- Lapzyna, E., Franke, I. S. & Groh, R. 2009: Eingang in die Höhle - Die Herausforderung des visuellen Wahrnehmungsrealismus auf dem Gebiet des Interfacedesigns. In Stein, E. (Hrsg.): *Oberflächen Untersichten - Neuwerk, Zeitschrift für Designwissenschaft*. Halle an der Saale, Burg Giebichenstein, Hochschule für Kunst und Design, S. 135-141.
- Milgram, P. und Kishino, F. A. 1994: Taxonomy of Mixed Reality Visual Displays. In: *IEICE Transactions on Information Systems*. E77-D (12), S. 1321-1329.
- Peschke, J. und Bahr, J.: *GiveMeSomeSpace*. entstanden im Rahmen des Hauptseminars Bild-Raum-Betrachter an der Professur für Mediengestaltung der Technischen Universität Dresden.

- Peschke, J., Göbel, F., Gründer, T., Keck, M., Kammer, D. und Groh, R. 2010: DepthTouch: An Elastic Surface for Tangible Computing. In: *Proceedings of the Conference on Advanced Visual Interfaces 2012*. Capri Italien.
- Röring, H. 2006: *Die Mär vom Mehr – Strategien der Interaktivität, Begriffe, Geschichte, Funktionsmuster*. Berlin: LIT Verlag.
- Rössler, O. E. 1992: *Endophysik. Die Welt des inneren Beobachters*. Berlin: Merve.
- Robben, B. & Schelhowe, H. (Hrsg.) 2012: *Be-greifbare Interaktionen. Der allgegenwärtige Computer: Touchscreens, Wearables, Tangibles und Ubiquitous Computing*. Bielefeld: Transcript.
- Schmidt, D., Eschrich, B., Hermann, M., Wojdziak, J. und Groh, R. 2010: .raindrops – A flowerful installation with body and sound interaction using camera tracking. In: *ANEMIC Festival - Independent Film and New Media Art*. Prag.
- Stephan, P. F. 2008: Wissensdesign – Gestalterische Aspekte künftiger Wissensdesigns(um)ordnungen. In Lucke, U., Kindsmüller, M. C., Fischer, S., Herczeg, M. & Seehusen, S. (Hrsg.): *Workshop Proceedings der Tagung Mensch & Computer, DeLFI 2008 und Cognitive Design 2008*, Berlin: Logos, S. 452 – 456.

REMINDER OBJECTS // CCE MEMO TRAY

HENRIK RIESS, UID LUDWIGSBURG

Produkte, die ältere und kranke Menschen im Alltag unterstützen sollen sind oft wenig attraktiv gestaltet. Sie können einen funktionellen Mehrwert bieten – und doch lehnen Nutzer sie häufig ab. Hilfreiche Funktionen bleiben ungenutzt. Im Forschungsprojekt „Connected Care for Elderly Persons Suffering from Dementia“ (CCE) entstand „MemoTray“, das als Reminder Object demenziell Erkrankte in ihrem Tagesablauf unterstützt. Der Vortrag stellt das Produkt vor und ordnet es in einen gesellschaftlichen Gesamtzusammenhang ein.

ES BEGINNT MIT DEM VERGESSEN

Was wir besser nicht hätten vergessen sollen: Die Französisch-Hausaufgaben damals in der Schule, den Zahnarzttermin letzte Woche und den Namen der ehemaligen Kollegin, der uns vor Minuten noch auf der Zunge lag. Hauptursache für Vergesslichkeit in jüngeren Jahren ist Stress. Pathogen bedingtes Vergessen in Form der Alzheimer-Demenz tritt statistisch erst in vorangeschrittenem Alter auf.



Henrik Riess
Team Manager, Design
Art Director
henrikriess@uid.com

User Interface Design GmbH
Martin-Luther-Straße 57–59
71636 Ludwigsburg
fon +49 (0) 7141 3 77 00-0
fax +49 (0) 7141 3 77 00-99



www.uid.com

AMBIENT ASSISTED LIVING

In einem frühen Stadium von Demenz können Menschen oft noch in ihrem gewohnten Lebensumfeld bleiben. Dies verleiht Sicherheit, gerade wenn die voranschreitende Vergesslichkeit den Alltag zunehmend schwieriger gestaltet. Schnell kommen dann neben der Furcht vor bevorstehender Reorganisation des Tagesablaufs auch soziale Ängste hinzu: Wie soll ich meine Selbstständigkeit erhalten? Wie kann ich trotz Diagnose weiter am sozialen Leben mit Familie und Freunden teilhaben?

Unterstützung bietet hier Ambient Assisted Living (AAL). In diesem Forschungsfeld geht es um Assistenzsysteme, die den Alltag im häuslichen Umfeld komfortabler gestalten. Aktuelle AAL-Technologien wie spezielle Seniorentelefone oder anclipbare Suchhilfen werden seitens der Industrie momentan noch sehr stark entwicklungsgetrieben hergestellt. Unfreiwillig lassen sie Senioren hilfsbedürftiger und Kranke gebrechlicher erscheinen. Diese stigmatisierende Wirkung kommt zum einen durch die Kapitulation vor der Technik zustande. Was für einen gesunden Menschen noch erlernbar ist, gestaltet sich für jemanden mit Einschränkung im täglichen Ablauf als frustrierend. Hinzu kommt: Ein einzelnes Gadget ist beherrschbar. Doch das endet, wenn für jeden Zweck ein neues Tool erlernt werden soll. Gepaart mit wenig hochwertiger Materialität bricht die Akzeptanz einer vielleicht innovativen und Lebensqualität steigernden Technologie weg.

Solange Nutzer frei entscheiden können, werden sie für sich mehrheitlich – möglicherweise zulasten der Funktion – das AAL-Produkt wählen, das am Besten in ihr Lebensumfeld passt.

MEMOTRAY UND REMINDER OBJECTS

Als Innovationsagentur forscht UID regelmäßig in internationalen EU-Projekten im Bereich Ambient Assisted Living. Ergebnis des aktuellen CCE-Projektes, in dem Design gleichwertig funktionelle wie kulturelle Aspekte in den User Centered Innovation Prozess einbindet, ist MeMoTray.

MeMoTray ist ein internetfähiges Ablagesystem mit RFID-Erkennung und Displayanschluss. Für den Heimbereich gestaltet, eröffnet es eine ganz neue Produktkategorie. Ziel war es, Patienten mit beginnender Demenz die Möglichkeit zu bieten, ihrem Alltag organisiert nachzugehen sowie ihnen Unterstützung und Halt bei der Bewältigung von Problemen im Umgang mit dem Vergessen zu geben. In qualitativen Studien mit Erkrankten, deren Familien, Pflegern und Pflege-Experten haben wir ein System abgeleitet, das gerade in der frühen Erkrankungsphase eingesetzt werden kann.

Fast jeder Haushalt hat einen Ort, an dem gemeinsame Erinnerungen und Aufgaben festgehalten werden. Sei es ein Kalender in der Küche oder die Kommode im Flur, auf der Schlüssel, Brieftasche und der unsortierte Inhalt des Briefkastens landet. Bei Demenzpatienten wird ein solcher Raum umso bedeutsamer: Er wird von ihnen, der Familie und Pflegekräften als zentraler Platz genutzt, um wichtige Dinge zusammenzuhalten und um Nachrichten und Aufgaben zu hinterlassen.

MeMoTray greift dieses beobachtete Verhalten als Bedürfnis auf und verknüpft bestehende Verhaltensmuster unserer analogen, greifbaren Welt mit dem Wissens-Surplus der digitalen Vernetzung.

Bei der Gestaltung des Produkts war für unser Designteam die Akzeptanz des Produktes und damit verbunden die nahtlose Integration in den Wohnbereich entscheidend. Demenziell Erkrankte wollen wie „normale“ Mensch behandelt werden. Deshalb darf eine Gestaltungsdiskussion nicht nur den Ausgleich funktionaler Defizite behandeln, sondern muss die Einbeziehung vorhandener Fähigkeiten und menschlicher Bedürfnisse herbeiführen. Sehr schnell standen dann Begriffe wie „Sinnlichkeit“ oder „Verbundenheit“ im Zentrum des Designs. Die Gestaltung unserer Reminder Objects orientiert sich daher auch nicht an RFID-Blackboxen und Sensormatten, sondern an Materialien, mit denen wir uns im Alltag gern umge-

ben und mit denen wir unsere Wohnungen gestalten. Als Wohnaccessoire nutzt MeMoTray gemeinsame Begegnungsflächen in Wohnungen. Die Strukturierung von täglichen Aufgaben gehört dabei ebenso zum Umfang des Produkts wie der Erhalt von sozialen Kontakten und der Zugang zum autobiografischen Gedächtnis durch das Internet of Things, das Gegenstände zu Erinnerungsträgern macht.

Selbstständigkeit und Unabhängigkeit bleiben so in großem Maß für längere Zeit erhalten. Ebenso ermöglicht die Vernetzung der intelligenten Wohnumgebung ein schnelleres Reagieren von Pflegekräften in Hifessituationen.

Beispielsweise erkennt MeMoTray, dass auf dem Weg zu einem Arzttermin sowohl Wohnungsschlüssel als auch Geldbörse benötigt werden. Bei Aufbruch des Bewohners werden Reminder in der Wohnung (akustisch, visuell) bis hin zur Fußmatte (sensorisch) gesendet und notfalls Angehörige verständigt. Ebenso lässt die Vernetzung erkennen, ob der Herd in der Küche noch angeschaltet oder der Briefkasten noch nicht geleert ist.



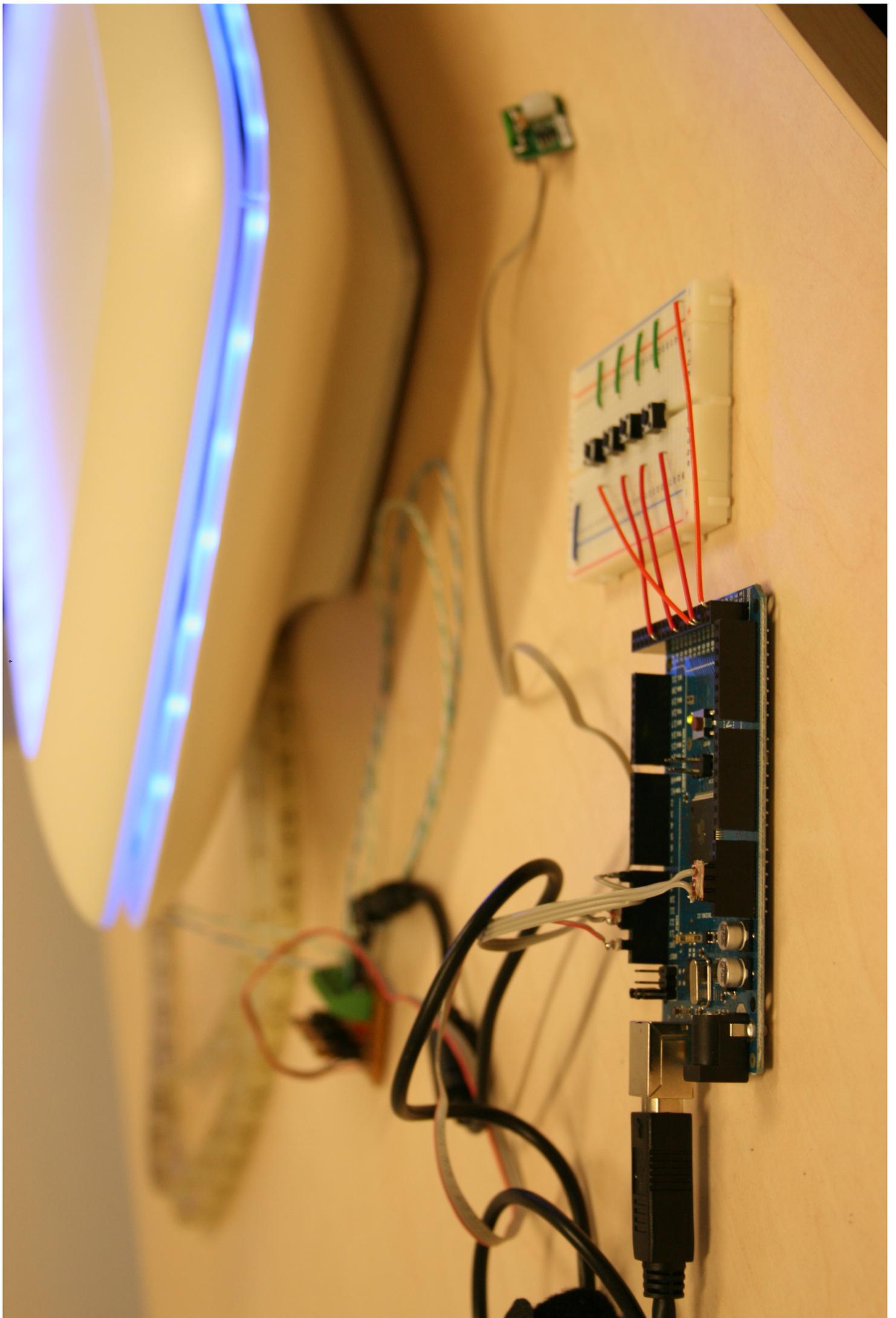
MeMoTray ist keine Lösung gegen das Vergessen. Solange es keine Heilung gibt, wird es jedoch bei beginnender Demenz eine wertvolle Unterstützung für Betroffene und Angehörige sein. Darüber hinaus bedeuten Reminder Objects nicht nur für Demenzpatienten eine Erleichterung. Durch das Universal Design eignen sie sich ebenso für den unter Druck stehenden Manager oder die junge Familie mit Kids.

Henrik Rieß
Team Manager Design
Art Director
henrikriess@uid.com

User Interface Design GmbH
Martin-Luther-Straße 57-59
71636 Ludwigsburg
fon +49 (0) 7141 3 77 00-0
fax +49 (0) 7141 3 77 00-99



www.uid.com





Markus Popp:

Vortrag: Oval - full circle

Von „dagegen“ nach „dabei“, einmal im Kreis herum. Ein Rundreisebericht.

Elektronische Musikproduktion hat einen weiten Weg hinter sich: was einmal als elitäre „Wissenschaft-für-sich“ begann, stützt sich heute auf ein mächtiges Arsenal aus optimierten Gadgets und verlässlichen Standards bzw. Schnittstellen: elektronische Musik als globales, universelles Hobby fast ohne Zugangsvoraussetzungen und Hierarchien. Alles ist da: Kreativwerkzeuge auf jedem Niveau, für jeden User, auf jeder Skala. Universelle Verfügbarkeit plus Know-How plus Implosion aller Bewertungskriterien ergeben vermeintlich „unendliche Möglichkeiten“.

Diese fundamentalen Umwälzungen tragen eine Signatur: Desktop-Revolution. Musik verändert sich im Takt ihrer Virtualisierung, entlang eines historisch neuen Beschleunigungsfaktors: Software. Sie verändert Musik schneller, sprunghafter und durchgreifender als jede traditionelle musikalische Evolution, wie etwa Instrumentenbau oder Spieltechnik. Und sind wir nicht gerade dabei, mittels Software bereits in die nächste Ära einzutreten? In eine hyperreale Epoche, in der die digitale Emulation von traditionellen Musikinstrumenten (akustisch und elektrisch) und von musikalischen Strukturen die Originalinstrumente - zumindest in Schlüsseldisziplinen – schon weit hinter sich gelassen hat?

Der Musiker und Softwaredesigner **Markus Popp** aka **Oval** gehört seit Jahren zu den profiliertesten und international angesehensten Produzenten im Bereich elektronische Musik. Seine unverwechselbaren CD-Veröffentlichungen und Remixes gelten als zeitlose Klassiker, viele davon als Wendepunkte des gesamten Genres. Der radikale, verfahrensorientierte, trotzdem hochmusikalische Oval-Sound war in den 1990er Jahren die Vorwegnahme von „glitch“ und „clicks & cuts“. Seit 2010 ist Popp nach Jahren der Stille zurück mit einem überraschenden, organischen, „hyperrealen“ Stil. Seine Arbeitsfelder umfassen Softwaredesign, Klanginstallation sowie Film und zeitgenössischen Tanz. Er erläutert in seinem Vortrag mit audio clips, screenshots und zwei Software Demos den Werdegang bzw. heutige Positionierung von Oval zwischen Dekonstruktion & Rekonstruktion, hi-tech und „Songwriting 2.0“.

- I. 1993 - Die Anfänge: Musik als Beobachtung
Generatives Verfahren statt Musik mit großem „M“
Geeks only – mein Studio-Setup für „Systemisch“ und „94diskont.“
Die "politische" Agenda hinter Oval
 - II. 2001 - Die Ovalprocess Software: Eine kritische Revision
Ovalprocess live Demo: Konzepte, Features, Interface
Warum Software Authoring? Motivationen
Ovalprocess im Rückblick: Lektionen
 - III. 2010 - „O“ und „Oh“: Oval neu erfinden
Konzeptionelle, technische und ästhetische Ziele
Die vier verschiedenen Track-Typen auf „O(h)“
Postmortem: was lief richtig? Was ist schiefgelaufen?
 - IV. 2011 - OvalDNA: Musik zur Verfügung stellen
Das verschollene 2007er Oval Album
2000+ freie Oval soundfiles: ist das schon Open Source?
OvalDNA Software live Demo: Ovalprocess 2.0
- Diskussion:
Übergänge - die Oval Agenda damals und heute
Unbequeme Wahrheiten und offene Fragen

HyperKult XXI

Vorschlag für einen Beitrag:

Normalität des Digitalen – Identische Replikation

Einst verdankten die elektronischen Ton- und Bildwerke ihre Physiognomie und ihren Charme nicht unwesentlich Reproduktionsfehlern: dem Bandrauschen, den Artefakten der Zeilenabtastraten, dem Generationsverlust beim Kopieren. Doch seit die elektronischen Werke aus dem Zeitalter ihrer technischen Reproduzierbarkeit in das ihrer identischen, digitalen Replikation eingetreten sind, muss Rauschen simuliert und müssen Übersteuerungen erzwungen werden. Die „saubere“ Replikation, wie wir sie vom digitalen Sampling kennen, ist eine identische Replikation und ein rauschfreie Reproduktion. Die dadurch geschaffenen und vervielfältigten Artefakte entziehen sich der „Ambivalenz des Hieroglyphischen“ und erschliessen sich vollständig in der „Ordnung der Enzyklopädie“ [Reck, Wien 1995] Mit der Ambiguität fällt ein Aspekt ästhetischer Prägung, der der Digitalität nicht mehr notwendiger Begleiter ist.

Dennoch sind Reproduktionsunschärfen und bewusst herbeigeführte Signalverfälschungen aus der analogen Elektrosphäre in die digitale Landschaft gewandert. In Computerspielen feiern Staub, Rost, brüchige Materialien und Verfall Hochkonjunktur. In den Sonic Arts rauschen die nichtvorhandenen Röhren und es knistert in den nichtvorhandenen Schallplattenrillen wie noch nie. Was hat sich also durch die Digitalisierung am Rauschen geändert? Möglicherweise unsere Wahrnehmung der Reproduktionsartefakte:

Während die Wahrnehmung der Musik, die einst *no lens volens* verrauscht am Lautsprecher ankam - wie Bruno Maderna bemerkte - „schön ist, wie ein Blick durch das Fenster auf eine schöne Landschaft, die vom Regen nicht ihrer Schönheit beraubt wird“, so ist auch eine idealisierte digitale Landschaft mit artifiziellen Störungen und Verzerrungen noch schön. Doch der Fokus scheint sich verschoben zu haben: Während der Komponist Maderna in den 70er Jahren durch das Rauschen auf die idealisierte musikalische Form blickte, so blicken wir heute auf das Rauschen selbst als ein gelungenes Artefakt, das den Gegenstand, der dahinter steht, veredelt. Deshalb werden kunstvoll korrodierte 3D Metallstrukturen als schön empfunden und simulierter Giftregen vor dem Hintergrund einer apokalyptischen Landschaft als aufregend.

Der Defizit ist vom Rand ins Zentrum gewandert und beansprucht als Kunstgriff seine Aufmerksamkeit und demonstriert dort seine Qualität.

Mathias Fuchs, 14 April 2012

Sarah-Indriyati Hardjowirogo & Malte Pelleter
(Leuphana Universität Lüneburg)

Abstract zur HyperKult XXI: Digital Nativity

Knacken, Rauschen, Bandsalat Zur Ästhetik analoger Störung im digitalen Sound

Wenn das Digitale Normalität geworden ist, wird das Analoge zu einem Konzept aus einer anderen Zeit, dem stets eine gewisse Unvollkommenheit anhaftet – nicht jedoch als Makel, sondern vielmehr als charmante Eigenheit, als Sensation gar, die in Erinnerung zu rufen gerade jener Generation von Musikern ein ästhetisches Anliegen scheint, die eine Alltäglichkeit des Analogenen selbst nicht mehr erlebt hat. Während also etwa Burial in der Ankündigung zur aktuellen EP klar stellt, jedes Knistern sei pure Absicht, und James Blake allenthalben rhythmisiertes Rauschen jeglicher Couleur ausstellt, sind semantisch aufgeladene Störgeräusche wie nostalgisches Plattenknacken oder der unvermeidliche „Pull it up Selecta!“-Rewind-Sound längst als mp3-Soundeffekt auf einschlägigen Filesharing-Plattformen erhältlich.

Anders aber als noch die programmatischen Ästhetik/Theorie-Komplexe des Glitch, der clicks & cuts der Jahrtausendwende, will etwa James Blake keine Medialität (des Digitalen) per se mehr hörbar machen. Rauschen und Knistern dienen nicht der trockenen Reflexion einer medialen Verfasstheit von Welt (oder zumindest von Kunst), sondern im Gegenteil gerade den großen Emotionen: Balladen über spätjugendlichen Weltschmerz, die eben doch ganz selbstverständlich Hinweise darauf enthalten, wie grundlegend medial verschaltet solche spätjugendliche Welt heute erfahren wird. Dass dabei sowohl analoge wie auch digitale Störungen unterschiedslos gestalterisch verwandt werden, zeigt, wie sehr eine neue ästhetische Generation darauf bedacht ist, Medialität – bzw. ihre Kehrseite: die Störung – durch "sensorisches Engineering" (Kodwo Eshun) greifbar zu machen, anstatt sich auf technologische Prinzipien oder theoretische Kategorisierungen zu berufen. Der "post-digitale" Sound, mit dem Musiker wie James Blake oder Hudson Mohawke arbeiten, verdankt sich nicht mehr einer medialen Einheitlichkeit, die digital oder analog zu nennen wäre, sondern einer Medialität auditiver Wahrnehmung als Effekt einer heterogenen An-Ordnung verschiedener Medien-Apparaturen – Plattenspieler, Analogsynthesizer, Laptops, Netzmedien usw. usf.

Zugleich ein immer kleinteiliger gestaltbares Medienmaterial wie auch ein dehistorisiertes, weil potentiell instantan verfügbares Reservoir (pop-)kultureller Verweise und Zeichen, ist solcher Sound heute vor allem eins: Normalität.

Davon ausgehend, möchte der Beitrag solchem „post-digitalen“ Sound und seinen medien-theoretischen Implikationen anhand mehrerer Beispiele nachgehen und dabei Digital Nativity nicht als einen an Geburtsjahrgängen oder Schlüsseltechnologien festzumachenden und somit vor allem Zielgruppen-konstituierenden Generationsbegriff, sondern vielmehr als medienästhetische Praxis verstehen.



LEUPHANA

Inkubator

Die Mediatisierung neuer Hörkulturen

Neue Medienangebote wie Podcasts sorgen dafür, dass auch in unserer bilddominierten Medienkultur rein auditive Formate nicht gestrig erscheinen. Im Rahmen meiner Doktorarbeit nehme ich mich diesem Thema an, und untersuche wie verschiedene Hörangebote (Podcasts und Hörbücher) in den Alltag integriert, inwiefern diese identitätsrelevant angeeignet werden, aber auch welche Konsequenzen für den Stellenwert einzelner Medien damit einhergehen.

Unter Mediatisierung wird der durch die Medienpotentiale ins Spiel kommende, wechselseitig sich vollziehende Wandel von Kultur, Gesellschaft und Kommunikation verstanden (Krotz 2001). Die hier vertretene These ist, dass sich die Bedeutung eines einzelnen Mediums nur im Rekurs auf die eigensinnigen Routinen der alltäglichen Aneignung, sowie im Kontext des Umgangs mit weiteren medialen Artefakten und deren Möglichkeiten bestimmen lässt. Podcasts sind weder ohne das Internet als technisches Bezugsmedium, noch ohne den Hörfunk als inhaltlich-institutionelle Herkunft denkbar. Entsprechend gilt es den subjektiven Sinn des Medienhandelns rekonstruierend zu erfassen, um darüber Aufschluss zu erlangen, welche Bedeutungen dem Audio-Podcasthören zukommen, und wie sich diese vermittels der jeweiligen Verwendungsweisen in die kommunikative Konstruktion der Wirklichkeit unserer Medienkultur einschreiben. Podcasts sind folglich als „Durchgangsmedium sozialer Praktiken“ (Göttlich 2010) ernst zu nehmen, was meint den Fokus der Betrachtung auf die Art und Weise zu legen, wie durch den Gebrauch kulturelle Sinnbezüge performativ (re-)produziert, und modelliert werden. Folgende Fragen tauchen auf:

- Worin liegt der besondere Reiz eines solchen Angebotes für die Akteure?
- Welche Bedeutungssetzungen gehen damit einher?
- Wie werden Rezeptionssituationen gestaltet, und welche Relevanz besitzt die Podcastverwendung für die eigene Identitätskonstruktion und die Weltsicht bzw. die Selbstverortung in der Medienkultur?

Diesen Fragen näherte ich mich in meiner Dissertation mittels Daten aus qualitativen Interviews. Im Rahmen meines Vortrags auf der HyperKult 2012 würde ich anhand einer Fallstudie erste Erkenntnisse präsentieren. Der hier gewählte Zugang über „Neue Hörkulturen“ leistet einen innovativen Beitrag zur Mediatisierungsdebatte und eröffnet dem Plenum interessante Einblicke in die gegenwärtig durchaus gegebene Aktualität und Relevanz auditiver Medien.

Miklas Schulz M. A. (Medien- u. Kommunikationswissenschaft /Soziologie).

Wissenschaftlicher Mitarbeiter im „Moving Image Lab“, Leuphana Universität Lüneburg,

Scharnhorststraße 1, 21335 Lüneburg

Miklas.schulz@inkubator.leuphana.de

Vom Turm in den Tümpel

Eine Annäherung an die autopoietische Maschine

Welche sind die Strategien, um Computersysteme derart alltagstauglich zu machen, dass sie robust werden wie die Medien der Prä-Digitalität? Wie baut man digitale Systeme, auf die man sich felsenfest, also auch im Notfall, verlassen kann? Gibt es gelungene Simulationen analoger Systeme bis hin zur Ununterscheidbarkeit? Und wenn ja, was käme danach? CfP, Hyperkult XXI

Wann immer wir in die Webcam unseres Laptops starren, starrt etwas fundamental anderes zurück. Zwar haben Ingenieure, Wissenschaftler und Phantasten schon immer von künstlichen Artefakten geträumt, die genau so wie wir wahrnehmen, denken, fühlen und handeln sollen. Und tatsächlich haben uns unsere Gerätschaften in manchen Bereichen kognitiver Leistungen überrundet. Dennoch bleiben heutige Computer und Menschen weitgehend inkommensurabel und kommen, nüchtern betrachtet, "gerade eben so" miteinander aus.

Warum ist das so? Was heutige Computer als politisch/wissenschaftlich/kulturell Artefakte so unterschiedlich macht, beruht letztendlich wohl nicht auf ihrer materiellen Grundlage, sondern vielmehr auf strukturellem Determinismus: diese Maschinen wurden für den Zweck der Informationsverarbeitung geschaffen. Und jene Disziplinen, die diese Ziele verfolgen, haben sich von je her auf die Modellierung kognitiver Funktionen und die Simulation einer (zum jeweiligen Zeitpunkt verstanden geglaubten) Gehirnstruktur fokussiert. Auch die philosophische Mensch-Maschine-Debatte scheint hauptsächlich auf mentale Phänomene, epistemologische Qualitäten und die Unfähigkeit vom Apparaten, Sinn zu produzieren bzw. zu rezipieren, abzuzielen. Dennoch schlagen uns die "Blechkästen" mittlerweile problemlos beim Schach und sind mittlerweile auch fähig, auf menschlichen Eingaben scheinbar intelligente Antworten zu geben.

Im Unterschied dazu sind Organismen mit basalen - und vergleichsweise banalen - Leistungen beschäftigt wie Selbstreproduktion, Co-Evolution oder Parasitismus. Daher müssen von der Biologie inspirierte Disziplinen oft quasi "einige Schritte zurück machen", wollen sie versuchen, "minimal lebende"^[1] Artefakte zu bauen, die entsprechende (Verhaltens-)Qualitäten zeigen. Diese Systeme sollten dann jedoch auch beispielsweise in der Lage sein, sich evolutionär an ihre jeweilige Umwelt anzupassen.

In den siebziger Jahren haben Humberto Maturana und Francisco Varela den Begriff der Autopoiesie^[2] geprägt, um damit eine Art der Selbstorganisation durch Produktion und Reproduktion (innerhalb) von Systemen zu bezeichnen. Eine autopoietische Maschine, exemplifiziert durch die Zelle, konstituiert ihre Einheit einschließlich ihrer Grenze notwendigerweise durch (Re-)Konstruktion ihrer Komponenten durch ihre Komponenten. Obwohl sie dazu Ressourcen aus der Umgebung verwendet, ist sie operationell geschlossen.

Seit dieser Zeit ist das Konzept in mannigfaltigen Kontexten ausserhalb der Biologie angewandt worden, am prominentesten durch Niklas Luhmanns Theorie sozialer Systeme^[3]. Weitere Bereiche, in denen dies versucht wird, sind z.B. maschinelles Lernen^[4], Architektur^[5], Rechtswissenschaft^[6], Literatur^[7] und künstliches Leben^[8].

Wie baut man nun autopoietische Maschinen?

In diesem skizzenhaften Vortrag soll dieser Fragestellung aus verschiedenen Blickwinkeln nachgegangen werden. Daher werden Themen wie Kybernetik, Selbstreplikation, Zombies, künstliches Bewusstsein, seltsame Schleifen, evolutionäre Robotik, Skynet, Stuxnet, synthetische Biologie, Computerviren, Bewusstsein, Medienkunst, Lebenskriterien, radikaler Konstruktivismus und Konnektionismus angesprochen. Es gibt auch Code zu sehen.

Eine Anschlussmöglichkeit könnte darin bestehen, die hier aus unterschiedlichen Gebieten angerissenen Aspekte zu sortieren und in einen wissenschaftlich-systematischen Zusammenhang zu bringen. Eine anwendungsorientierte Richtung könnte sich mit der eingangs erwähnten Fragestellung auseinandersetzen, die weniger in den hohen Türmen der KI, sondern vielmehr in den algenstarrenden Tümpeln der Biologie Antworten erwarten lässt.

Person

Dipl. Inf. Michael Straeubig entwickelt Diverses in spielerischen Zusammenhängen.

-
1. Francisco Varela. Autopoiesis and a Biology of Intentionality. In: Barry McMullin and Noel Murphy (Hrsg.), AUTOPOIESIS AND PERCEPTION: A Workshop with ESPRIT BRA 3352 (ADDENDUM), Addendum to the print proceedings distributed during the workshop, Dublin: Dublin City University, September, 1992. ↩
 2. Humberto Maturana und Francisco Varela. Autopoiesis and Cognition. Boston (MA), 1980. ↩
 3. Niklas Luhmann: Soziale Systeme: Grundriß einer allgemeinen Theorie. Frankfurt, 1984. ↩
 4. Nikolaos Nanas. Autonomous Learning in an Information Stream through Autopoiesis. European Conference on Artificial Life, Paris 2011 ↩
 5. Patrik Schuhmacher, The Autopoiesis of Architecture: A New Framework for Architecture. Hoboken, 2011. ↩
 6. Gunther Teubner. Recht als autopoietisches System, Frankfurt am Main, 1989. ↩
 7. Nathalie Groß. Autopoiesis. Theorie und Praxis autobiographischen Schreibens bei Alain Robbe-Grillet. Berlin, 2008. ↩
 8. Barry McMullen und Dominik Groß: Towards the Implementation of Evolving Autopoietic Artificial Agents, European Conference on Artificial Life, Dublin City University, Technical Report Number: bmcm-ecal-2001 ↩

Im Digi-Tal

(mit Hartmut Sörgel)

Medien tanzen durch das Tal
 Digi digi digiiii Kameras, iPhones, Handys...
 Spielzeug toll für Kinder
 und wir in Anas Loge
 Spieler oder Spielzeug?
 Das erforschen
 Archä-o logen- ana-logen-im Digi-Tal?



Analog im Digital
 zuhaus im Netzgebirge
 Dort tickt alles ganz normal
 oder täuscht es mich fatal?

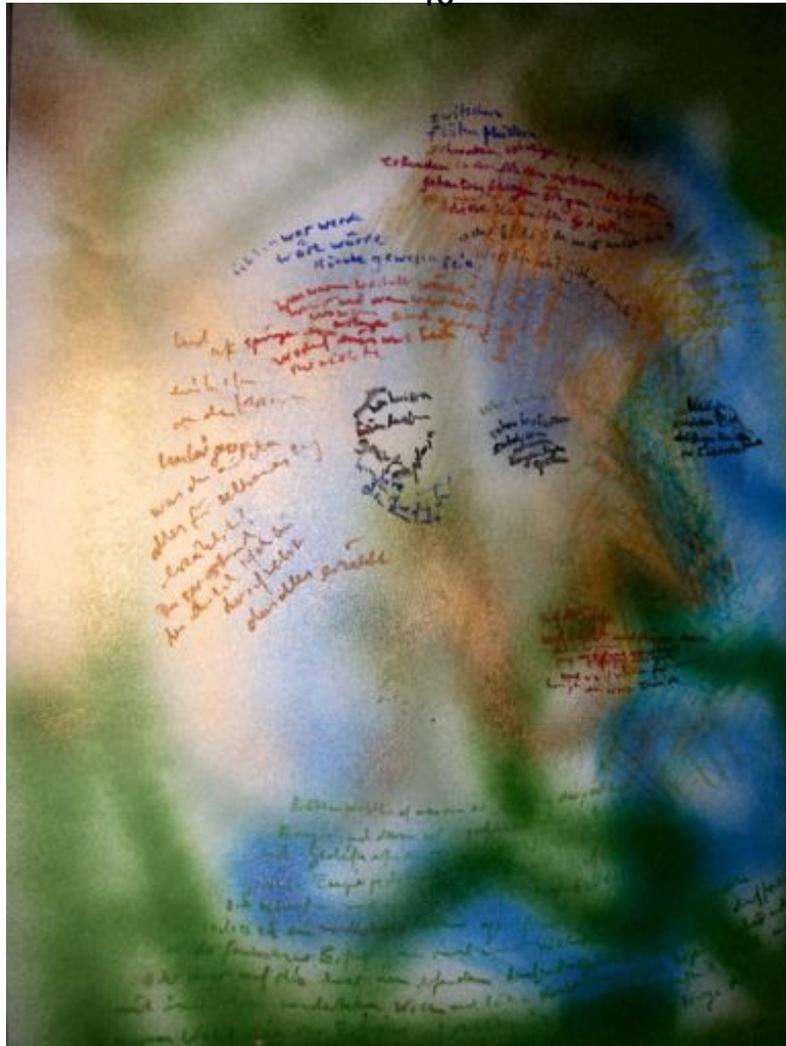
Wir tragen den Kosmos in der Hand
 und sind überall gleichzeitig
 Jeder kann uns sehen und lesen
 Ich bin ich oder bin auch nicht

I-Pad wunderbar im Unterricht
 Wenn der Lehrer langweilt können Schüler
 heimlich schnell und leise
 ganz woanders sein



Unendlich leben

Mein Gehirn fließt ganz und gar
in einen digitalen Star
der lebt weiter als mein Avatar



Alles digital?
 Fast alles
 Gib mir einen Kuss
 Aber bitte analog
 Nein, Liebe digital
 downloaden?
 Klick!
 Ich bin ich
 Mein Avatar
 und lebe ewig digital
 Küss mich!

Komm wir wandern durch das Digi-Tal
 Navis twittern durch die Clouds
 Der smarte Kellner an der Browser-Bar
 eiphont schon im Megapixelsaal
 Open Source nach freier Wahl

Wassertropfenbuchstaben auf dem iPad
 wohldosierte Chips und duftende Sticks
 appetitliche Apps in Multi Touch
 lädt der magische Spiegel-Kellner

Und zur Unterhaltung spielt ein Smartphoneensemble
 Ausgebildet noch an herkömmlichen Geigen, Cellos...
 schwenken sie jetzt die kleinen Geräte
 und es klingt, als wärens die alten Instrumente
 Sie sagen ´Hosentaschen-Instrumente´
 und es gäbe inzwischen tausende Apps dafür
 (<http://handymusik.wordpress.com/digiensemble/>)

(Meine Verdichtung der auf dem letzten internationalen Klangkunstfest in Berlin aufgeführten wahrscheinlich weltweit ersten Smartphone -Komposition von Thomas Gerwin „Im Fluss“ für 8 Smartphone-Spieler UA)

Smartphone

kann sein
 was will
 einhaken und zur Seite
 wandeln die Finger
 schütteln sich vibrierend
 Glissandi und
 wie man das macht

Das ist so notiert und wird
 von der Uhr, die jeder hat, gelesen
 und was jeder will
 und ein Wassertropfen
 tropft musique concret
 in den japanischen Atlantik an der Moldau





digital

d

bitte ptsch tsch aha

in dem in dem in dem

und so und so

f tschrsch trschrch e Wrschwrch

a bitte

g bitt twrrrrrrrrrr

hee bitte nochmal

mach mal bitte t und g pschpschpsch

pitsch aja so machst du mal i bitte

wrsch schröw schruw besser? Ja!

pit

p

pti

pit

t i k

i

i

i

p

tik pid

töi

pön

tik till

Wasser rauscht und tropft und rauscht
Der Regen wird ein Fluss

Sprsch wschschüö plitschieschilla

schurrrrs

Immer stärker strömt das Wasser
rollt und rinnt und rauscht und
rumpelt ein Gewitterwasserfall
fällt alles
überschwemmt
die Welle über uns ein Haus
aus singendem Silber

Sri srrr Sorrrr Wow

**schrr wöwü schüüö öschwupsch
tusch krumm rum rausch bausch
ftsch fitch tisch pöuk pök
töck schworr rrösch röchelt**

**der Fluss sususrwu gurgelt der
Galgen
die Welle windet sich
und rast und rauscht und
donnert kracht
lacht**

Himmelhoch tief stiefelt das Wasser
ein Bach kilometerbreit gewittert
in brummenden Stößen über den
Himmel die Sonne aus Wasser
strahlt lauthals

**dupurupuund köt ti pödö
drö krö splisch tisch tahoh tutsh**

Handvoll Wasser in der Hand der
Riesen geworfen um die Erde
in kreisenden schreienden Bögen
ögen wögen Wogen wiegen mich
über die Tiefen Untiefen Abgründe
himmelhoch jauchzend fällt das Wasser
in trippelnden Schritten verläuft sich schweigt

Sin

gen sin

gende

Wass

er

oper



„of_pixels“

Richard Schwarz

Ein digitaler träger Spiegel, der die Wechselwirkung von technischem Code (Algorithmen) und sozialem Code (Kultur) ins Bild rückt.

Wie zeichnen wir uns im Digitalen ab? Wie hinterlassen wir Spuren und welchen Regeln folgen wir dabei?

Im Falle von „of_pixel“ werden wir durch unser Dasein vor dem ‚trägen digitalen Spiegel‘ langsam Teil seines berechneten Bildes. Dieses entsteht in gewisser Weise erst während des Betrachtens und unsere Präsenz hinterlässt Spuren in Form von Pixeln. Die Zeit, die wir uns für das Werk nehmen, spiegelt sich in der Art und Weise wieder, wie wir uns am Display wiederfinden – entweder als ein paar verstreute Punkte, wenn wir uns rasch wieder abwenden, oder als grobkörniges Spiegelbild unserer selbst, wenn wir uns genügend Zeit nehmen, unser Erscheinen 'im Digitalen' zu verfolgen. Als Betrachter haben wir die Möglichkeit uns in das Werk einzubringen, es reagieren zu lassen – doch dazu müssen wir uns dem Werk und seiner Taktung beugen. Das zugrundeliegende Programm gibt das Tempo unseres Erscheinens vor – was hier visuell geschieht, ist ein den Programmen innewohnender Effekt: Code taktet uns und prägt damit Kultur. Der Takt der Rechenmaschinen als Pulsgeber unserer digitalen Kultur.

Die Digitalisierung – deren Beginn Vilem Flusser in der Renaissance ansetzte – steht in Wechselwirkung mit dem Drang in Richtung Effizienz und Berechenbarkeit. Im Rahmen der Zeit lässt sich davon sprechen, dass die Uhr von der CPU abgelöst wurde und sich so das 'Digitale' in unserem gegenwärtigen Alltag festsetzt; und „of_pixels“ versucht, einen Blick auf diese Ahnung freizugeben.

www.islandrabe.com

Weiterführende Texte:

Richard Schwarz: „We owe it all to the Hippies“. Digitale Traditionen und analoge Gegenwart.

Vortrag im Rahmen des 38. Kongresses der Deutschen Gesellschaft für Volkskunde, Tübingen 2011. Der Text dazu erscheint im Tagungsband (Veröffentlichung geplant Sommer 2012).

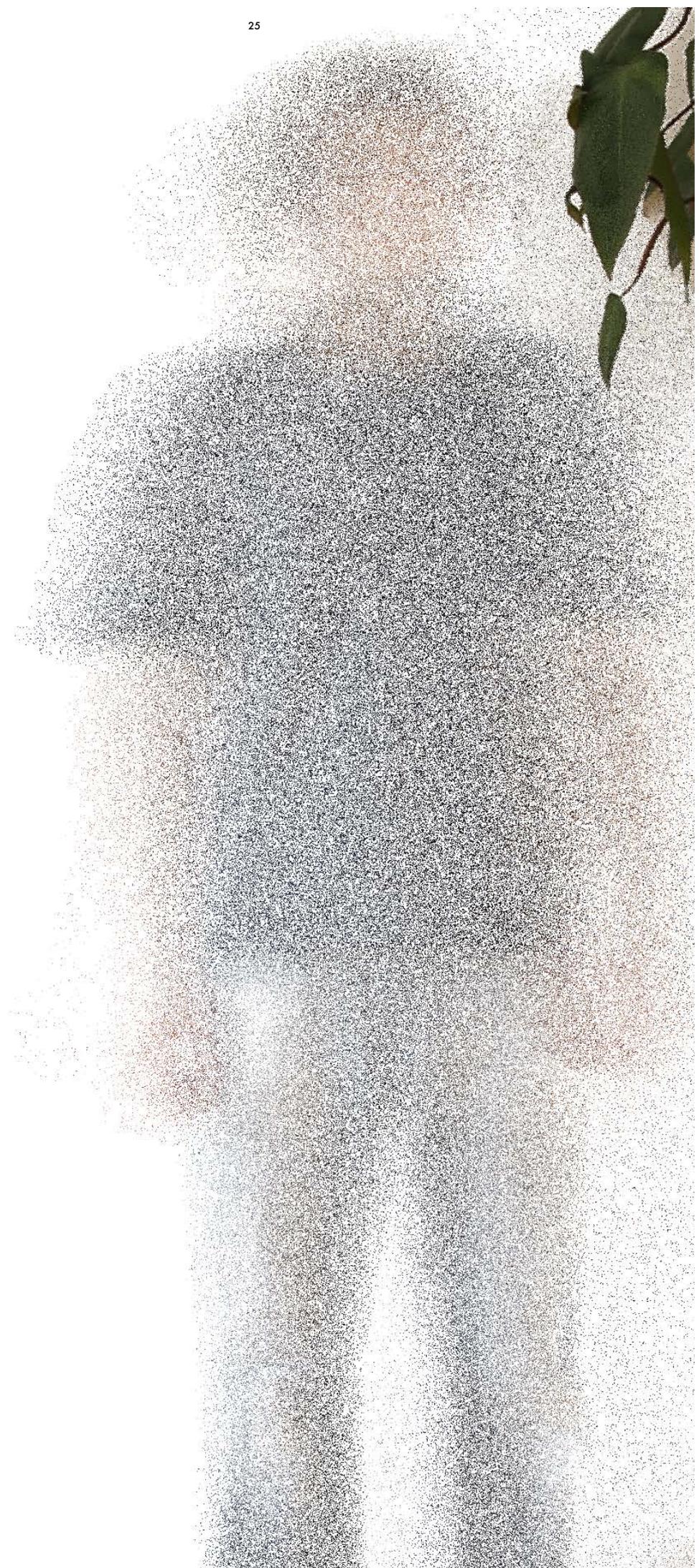
Manuel Wäckerle und Richard Schwarz: Ökonomie der Bandbreite. Evolutionär-Ökonomische und Kultur-Anthropologische Überlegungen zu Schnittstellen in Mensch–Maschine Komplexen. Derzeit im peer-review Prozess von *momentum Quarterly*.

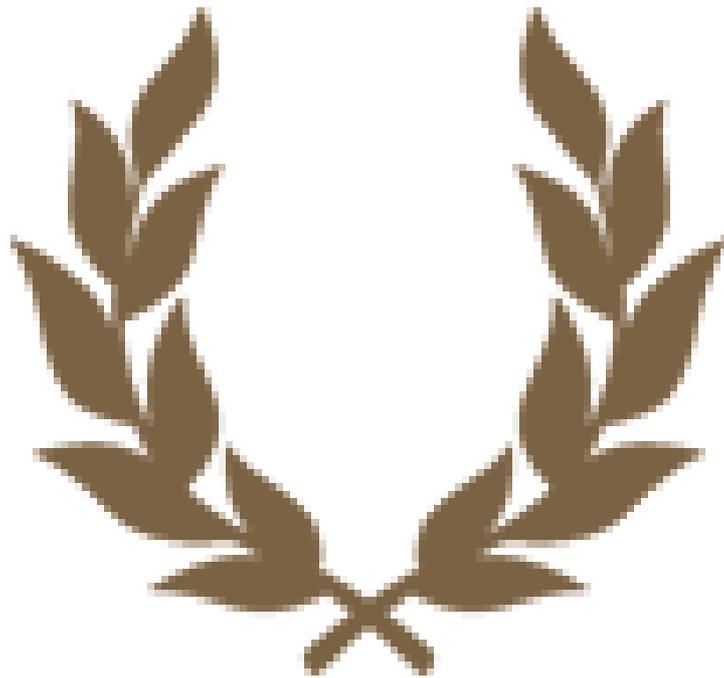
Ein Bild zum Text ist im Anhang:

in Farbe: richardschwarz_ofPixel.png

in Schwarz/Weiß: richardschwarz_ofPixel-SW.png







IN SILENT MEMORY OF A TIME
BEFORE GOOGLE (B.G.)



Hyperkult XXI
Digital Nativity – die Normalität des Digitalen
12.- 14. Juli 2012
Leuphana Universität Lüneburg

Vortragsexpose:
Born digital
Christoph Engemann
IKKM Weimar

„Born Digital“ hat sich als Begriff für die mit dem Internet aufgewachsenen Generation genauso eingebürgert wie für Produkte und Content der schon digital geschöpft ist. Das in Bezug auf letzteres oft genug bereits die Hardware und ihre analogen Herkunft vergessen sind, hatten Kittler schon früh und jüngst auch Kirschenbaum (2010) angemerkt. Das aber auch die digitale Generation ihre Geburt nach wie vor analog dokumentiert bekommt, ihr Sein somit an Papiere gebunden sind, wird häufig übersehen. Digital geboren zu werden im Sinne der amtlichen Dokumentation der Geburt mit digitalen Verfahren, und damit Verbunden der Etablierung einer amtlichen digitalen Adresse eines Individuums vom Beginn des Lebens an, ist jedoch gegenwärtig Bestandteil einer Reihe von internationalen Projekten.

Der Beitrag wird vor diesem Hintergrund nicht der im CFP gestellten Problematisierung der Figur der Zäsur des Digitalen folgen, sondern versuchen zu zeigen, welche digitale Geburten im Kontext nationalstaatlicher Menschenverwaltung statt haben sollen

Materialbasis wird dabei einerseits das Projekt der Gesundheitstelematik und der elektronischen Gesundheitsakte in Deutschland, andererseits das Projekt der Biometrisierung der Bevölkerung Indiens sein. Im Vergleich dieser beiden Projekte sollen die Gemeinsamkeiten und Unterschiede bei der Herbeiführung der digitalen Geburt von Menschen gezeigt werden. So ist für das deutsche Modell und der derzeit stattfindenden Einführung der elektronischen Gesundheitsakte die Genese der

digitalen Adressierbarkeit über die Zuschreibung einer arbiträren Adresse organisiert, im Indischen System die Adresse des Individuums biometrisch generiert. Zugleich haben beiden Systeme gemein, dass sie die jeweiligen Adressen mit den das Individuum betreffenden Akten in eins fallen sollen. Was unter einem digitalen Namen, der bei der digitalen Geburt vergeben wird, aufgefunden werden soll, sind die Akten dieses Menschen. Digitale Geburt bedeutet somit, so die auszuweisende These, Menschen als Akten auf die Welt zu bringen. Es bedeutet zugleich das Problem Organisationsformen zu finden, Menschen mit diesen Akten so interagieren zu lassen, dass ihr Leben in und mit diesen Akten stattfindet. Das ihr digital geboren sein, in diese Akten geboren sein bedeutet. Hier wird zu zeigen sein, wie das Projekt in Deutschland mit der Delegation der Aktenhoheit an die Nutzer sich vom indischen System der Aktenhoheit bei der Verwaltung unterscheidet und wie die Grenzen dessen was in diese Akten gehört ausgehandelt werden sollen.

Der Beitrag nimmt damit digitale Nativität beim Wort und untersucht deren Herbeiführung und Stabilisierung im Zusammenhang der staatlichen Verwaltung von Menschen.

----- Original-Nachricht -----

Betreff: <nettime> Piotr Czerski, We, the Web Kids.

Datum: Sat, 3 Mar 2012 16:19:37 +0100

Von: nettime's_generator <nettime@kein.org>, !@mx.kein.org

An: nettime-l@kein.org

<<http://pastebin.com/0xXV8k7k>>

Piotr Czerski

We, the Web Kids.

(translated by Marta Szreder)

There is probably no other word that would be as overused in the media discourse as 'generation'. I once tried to count the 'generations' that have been proclaimed in the past ten years, since the well-known article about the so-called 'Generation Nothing'; I believe there were as many as twelve. They all had one thing in common: they only existed on paper. Reality never provided us with a single tangible, meaningful, unforgettable impulse, the common experience of which would forever distinguish us from the previous generations. We had been looking for it, but instead the groundbreaking change came unnoticed, along with cable TV, mobile phones, and, most of all, Internet access. It is only today that we can fully comprehend how much has changed during the past fifteen years.

We, the Web kids; we, who have grown up with the Internet and on the Internet, are a generation who meet the criteria for the term in a somewhat subversive way. We did not experience an impulse from reality, but rather a metamorphosis

of the reality itself. What unites us is not a common, limited cultural context, but the belief that the context is self-defined and an effect of free choice.

Writing this, I am aware that I am abusing the pronoun 'we', as our 'we' is fluctuating, discontinuous, blurred, according to old categories: temporary. When I say 'we', it means 'many of us' or 'some of us'. When I say 'we are', it means 'we often are'. I say 'we' only so as to be able to talk about us at all.

1.
We grew up with the Internet and on the Internet. This is what makes us different; this is what makes the crucial, although surprising from your point of view, difference: we do not 'surf' and the internet to us is not a 'place' or 'virtual space'. The Internet to us is not something external to reality but a part of it: an invisible yet constantly present layer intertwined with the physical environment. We do not use the Internet, we live on the Internet and along it. If we were to tell our bildungsroman to you, the analog, we could say there was a natural Internet aspect to every single experience that has shaped us. We made friends and enemies online, we prepared cribs for tests online, we planned parties and studying sessions online, we fell in love and broke up online. The Web to us is not a technology which we had to learn and which we managed to get a grip of. The Web is a process, happening continuously and continuously transforming before our eyes; with us and through us.

Technologies appear and then dissolve in the peripheries, websites are built, they bloom and then pass away, but the Web continues, because we are the Web; we, communicating with one another in a way that comes naturally to us, more intense and more efficient than ever before in the history of mankind.

Brought up on the Web we think differently. The ability to find information is to us something as basic, as the ability to find a railway station or a post office in an unknown city is to you. When we want to know something – the first symptoms of chickenpox, the reasons behind the sinking of 'Estonia', or whether the water bill is not suspiciously high – we take measures with the certainty of a driver in a SatNav-equipped car. We know that we are going to find the information we need in a lot of places, we know how to get to those places, we know how to assess their credibility. We have learned to accept that instead of one answer we find many different ones, and out of these we can abstract the most likely version, disregarding the ones which do not seem credible. We select, we filter, we remember, and we are ready to swap the learned information for a new, better one, when it comes along.

To us, the Web is a sort of shared external memory. We do not have to remember unnecessary details: dates, sums, formulas, clauses, street names, detailed definitions. It is enough for us to have an abstract, the essence that is needed to process the information and relate it to others. Should we need the

details, we can look them up within seconds. Similarly, we do not have to be experts in everything, because we know where to find people who specialise in what we ourselves do not know, and whom we can trust. People who will share their expertise with us not for profit, but because of our shared belief that information exists in motion, that it wants to be free, that we all benefit from the exchange of information. Every day: studying, working, solving everyday issues, pursuing interests. We know how to compete and we like to do it, but our competition, our desire to be different, is built on knowledge, on the ability to interpret and process information, and not on monopolising it.

2.

Participating in cultural life is not something out of ordinary to us: global culture is the fundamental building block of our identity, more important for defining ourselves than traditions, historical narratives, social status, ancestry, or even the language that we use. From the ocean of cultural events we pick the ones that suit us the most; we interact with them, we review them, we save our reviews on websites created for that purpose, which also give us suggestions of other albums, films or games that we might like. Some films, series or videos we watch together with colleagues or with friends from around the world; our appreciation of some is only shared by a small group of people that perhaps we will never meet face to face. This is why we feel that culture is becoming simultaneously global and individual. This is why we

need free
access to it.

This does not mean that we demand that all products of culture be available to us without charge, although when we create something, we usually just give it back for circulation. We understand that, despite the increasing accessibility of technologies which make the quality of movie or sound files so far reserved for professionals available to everyone, creativity requires effort and investment. We are prepared to pay, but the giant commission that distributors ask for seems to us to be obviously overestimated. Why should we pay for the distribution of information that can be easily and perfectly copied without any loss of the original quality? If we are only getting the information alone, we want the price to be proportional to it. We are willing to pay more, but then we expect to receive some added value: an interesting packaging, a gadget, a higher quality, the option of watching here and now, without waiting for the file to download. We are capable of showing appreciation and we do want to reward the artist (since money stopped being paper notes and became a string of numbers on the screen, paying has become a somewhat symbolic act of exchange that is supposed to benefit both parties), but the sales goals of corporations are of no interest to us whatsoever. It is not our fault that their business has ceased to make sense in its traditional form, and that instead of accepting the challenge and trying to reach us with something more than we can get for free they have decided to defend their obsolete ways.

One more thing: we do not want to pay for our memories. The films that remind us of our childhood, the music that accompanied us ten years ago: in the external memory network these are simply memories. Remembering them, exchanging them, and developing them is to us something as natural as the memory of 'Casablanca' is to you. We find online the films that we watched as children and we show them to our children, just as you told us the story about the Little Red Riding Hood or Goldilocks. Can you imagine that someone could accuse you of breaking the law in this way? We cannot, either.

3.

We are used to our bills being paid automatically, as long as our account balance allows for it; we know that starting a bank account or changing the mobile network is just the question of filling in a single form online and signing an agreement delivered by a courier; that even a trip to the other side of Europe with a short sightseeing of another city on the way can be organised in two hours. Consequently, being the users of the state, we are increasingly annoyed by its archaic interface. We do not understand why tax act takes several forms to complete, the main of which has more than a hundred questions. We do not understand why we are required to formally confirm moving out of one permanent address to move in to another, as if councils could not communicate with each other without our intervention (not to mention that the necessity to have a permanent address is itself absurd enough.)

There is not a trace in us of that humble acceptance displayed by our parents, who were convinced that administrative issues were of utmost importance and who considered interaction with the state as something to be celebrated. We do not feel that respect, rooted in the distance between the lonely citizen and the majestic heights where the ruling class reside, barely visible through the clouds. Our view of the social structure is different from yours: society is a network, not a hierarchy. We are used to being able to start a dialogue with anyone, be it a professor or a pop star, and we do not need any special qualifications related to social status. The success of the interaction depends solely on whether the content of our message will be regarded as important and worthy of reply. And if, thanks to cooperation, continuous dispute, defending our arguments against critique, we have a feeling that our opinions on many matters are simply better, why would we not expect a serious dialogue with the government?

We do not feel a religious respect for 'institutions of democracy' in their current form, we do not believe in their axiomatic role, as do those who see 'institutions of democracy' as a monument for and by themselves. We do not need monuments. We need a system that will live up to our expectations, a system that is transparent and proficient. And we have learned that change is possible: that every uncomfortable system can be replaced and is replaced by a

new one, one that is more efficient, better suited to our needs, giving more opportunities.

What we value the most is freedom: freedom of speech, freedom of access to information and to culture. We feel that it is thanks to freedom that the Web is what it is, and that it is our duty to protect that freedom. We owe that to next generations, just as much as we owe to protect the environment.

Perhaps we have not yet given it a name, perhaps we are not yet fully aware of it, but I guess what we want is real, genuine democracy. Democracy that, perhaps, is more than is dreamt of in your journalism.

"My, dzieci sieci" by Piotr Czerski is licensed under a Creative Commons Uznanie autorstwa–Na tych samych warunkach 3.0 Unported License:
<http://creativecommons.org/licenses/by-sa/3.0/>

Contact the author: [piotr\[at\]czerski.art.pl](mailto:piotr[at]czerski.art.pl)

distributed via <nettime>: no commercial use without permission
<nettime> is a moderated mailing list for net criticism,
collaborative text filtering and cultural politics of the nets
more info: <http://mx.kein.org/mailman/listinfo/nettime-l>
archive: <http://www.nettime.org> contact: nettime@kein.org

Workshop

Computer als Medium »HyperKult XXI«

Digital Nativity – die Normalität des Digitalen

12.-14.7.2012
„Alte Post“ (Hauptpost)
in der Sülztorstr. 21-25
ST.302
21335 Lüneburg

Programm

Donnerstag 12.7.2012

- 13:00** **Anmeldung**
- 14:00** **Begrüßung und Eröffnung**
- 14:15** **Center for Digital Cultures**
Geert Lovink, Thomas Levin und
Wolfgang Hagen
- 15:15** **Kaffeepause**
- 15:45** **Atelierrundgang. Vor und
hinter der Kamera: The Moving
Image Lab**
- 16:15** **Post-Media Lab – Digital
Natives with a Cause**
Clemes Apprich und
Oliver Lerone Schulz
- 17:00** **Kaffeepause**
- 17:30** **User Research Lab – The
Sleeping Network**
Lisa Bachmann, Beate Rätz,
Judith Mühlhoff und Rita Bakacs
- 18:00** **Alles umsonst: Hybrid
Publishing und Open Access**
Simon Worthington
- 20:00** **Abend im Biergarten**

Freitag 13.7.2012

- 09:00** **Born Digital**
Christoph Engemann
- 09:45** **Nach der Digitalisierung der
Bilder**
Sophie Ehrmantraut, Sabine Wirth
- 10:30** **Kaffeepause**
- 11:00** **Bild – Raum – Leib.
Definitionsversuche eines
subjektbezogenen
Interaktionsraums**
Franziska Hannß, Esther Lapczynya,
Rainer Groh
- 11:45** **Reminder Objects // CCE Memo
Tray**
Henrik Riess,
Respondentin: Sophie Rosentreter
- 12:30** **Mittagspause**
- 14:00** **Grundversorgung 2.0**
Volker Grassmuck,
Christian Potschka, NN
- 15:00** **Kaffeepause**
- 15:30** **„Creating Social Media“ – ein
Master für ‚digital natives‘?**
Götz Bachmann
- 16:30** **Kaffeepause**
- 17:00** **Oval Full Circle**
Markus Popp
- 19:00** **Empfang in der Alten Post**

Samstag 14.7.2012

- 09:00** **Normalität des Digitalen
– Identische Replikation**
Mathias Fuchs
- 09:45** **Knacken, Rauschen, Bandsalat
– Zur Ästhetik analoger Störung
im digitalen Sound**
Sarah-Indriyati Hardjowirogo und
Malte Pelleter
- 10:30** **Kaffeepause**
- 11:00** **Die Mediatisierung neuer
Hörkulturen**
Miklas Schulz
- 11:45** **Vom Turm in den Tümpel**
Michael Straeubig
- 13:00** **Sitzung der Fachgruppe
»Computer als Medium« des
Fachbereichs »Informatik und
Gesellschaft« der GI e. V.**

Präsentationen:

Im Digi-Tal Hartmut Sörgel • »of_pixels« Richard Schwarz
In Silent Memory of a Time Before Google (B. G.) Stefan Riebel • We, the Web Kids Piotr Czernski