

# VON DER AUFWEICHUNG DES DISPOSITIVS

Publikation zum Netzkunst-Projekt SCHONKLICK,  
Hardwarebildschirmschoner, Online-Shop, 1999-2000

Dr. Rolf F. Nohr, 1999



## REFLEXIONEN ÜBER HARDWAREBILDSCHIRMSCHONER ...

Bilder als materielle Verhängung und Überdeckung von Monitoren. Was macht den speziellen Reiz dieser Anordnung aus? Was ist die epistemologische, die ästhetische Spannung dieser Anordnung? Schlicht die Kommentierung und Kontrastierung der feldgrauen Arbeitspferde der Moderne? Die Betonung des auratischen Kunstwerkes als kulturpessimistische Note gegen technisch reproduzierbare Bildwelten? Es ist mehr. Der Reiz der Hardwarebildschirmschoner liegt tief verborgen in den spezifischen Aneignungen, Rezeptionen, Handlungsmächtigkeiten und Ästhetiken der Anordnung Mensch-Bild-Maschine.

### Kurzinfo

Ein Essay mit Gedanken des Medienwissenschaftlers Dr. Rolf F. Nohr über den Sinn und Unsinn von Bildschirmschonern in Hardware.

Landläufig werden Monitore und Fernseher als Fenster konzeptualisiert: Öffnungen, Durchbrüche, die den Einblick in Welt erlauben [1]. Aber welche Welt wird da er- oder durchblickt? Ist das apparative Fenster eine Verlängerung der Sichtachse in die als eigene Realität konzeptualisierte Wahrnehmung? Oder sind es fremde Welten, andere Räume ("..the truth is out there..." [2]) die technologisch generiert die Fadheit der eigenen vier Wände kompensieren sollen? Zu beobachten ist allemal, daß sich zwischen das Subjekt und seiner Rezeption einer - wie auch immer gearteten - primär objekthaften Welt eine quadratische Öffnung, eine Vignette schiebt. Es ist müßig über Welt oder Rezipienten zu spekulieren: Prämissen, Thesen und Vorannahmen sind Legion. Getreu des McLuhanschen Diktums vom medium das doch die message selbst sei, soll im Folgenden also über das Fenster selbst spekuliert werden.

Im Isländischen heißt "Fernseher" sjónvarp und "Computer" tölvá; die wörtliche Übersetzung ersterens meint Sichtwurf, von zweiterem Zahlenprophetin. Reflektieren wir also in diesem Sinne über den Monitor als Schnittstelle und Fenster zwischen Welt-Bild und Subjekt, so reden wir über den Sichtwurf der Zahlenprophetin [3]. Wenden wir uns zunächst vom prophetischen Wesen der technischen Anordnung Computer ab - obwohl seine Genese aus (naturwissenschaftlichem) Modellations- und Simulationswillen ein deutlicher Verweis auf das utopistische, orakulöse Moment des Apparatekomplexes ist, der im Nachdenken über den Sicht(ent)wurf nicht ausgeblendet werden sollte.

Das Verständnis eines Monitors als Sichtwerfer (oder gar Schein-werfer?) klärt die Handlungsmächtigkeiten des Betrachtungsvorganges: der Monitor wirft die Bilder, strahlt sie ab, der Rezipient konsumiert, läßt sich bewerfen und verstrahlen. Wir sollten uns dabei aber nicht von einer (postmodernen) Kulturpessimistik leiten lassen und somit das Subjekt als passiv dem medialen Oszillieren von Zeichen, Weltentwürfen und Ideologien ausgesetzt annehmen. Vielmehr sollte es uns um ein Verständnis der Blickachse zwischen Beworfenem und Sichtwerfer gehen.

Im Verständnis des Monitors, seines Bildes und seines Betrachters hilft der Rückgriff auf die Uridee des Schein-wurfes oder des Schattenwurfes - Platons Höhle.

Analog zum Höhlengleichnis (und auch zu Freuds Unterbewusstsein [4]) ist die Lust am technisch produzierten Apparatesystem "Bild" als Lust am Wiedererkennen zu verstehen. Im engsten Sinne definiert Kino als technischer Nachbau einer physischen Konstellation diesen Komplex der Realitätskonstruktion. Bevor die Kinomaschine -der Apparatus- Realität simuliert, simuliert sie jedoch das Subjekt, das Lacan seinerseits einen Apparat nannte. Die Kinomaschine schließt die Subjektivität des Zuschauers mit ein, insofern Lust und Realitätseindruck nur auf dem Hintergrund des Wiedererkennens einer zurückliegenden Realität zusammenfallen - so entsteht eine gesamte Anordnung aus realitätsgenerierender Maschine und realitätskonzeptualisierendem Subjekt [5]. Das Subjekt zuletzt hat sich zu einem maschinengenerierenden und sich zeitweilig kompensierenden Subjekt entwickelt. Die dispositive Anordnung schließt sich [6].

Natürlich haben wir bis dato den Unterschied zwischen dem Monitor und dem Fernseher geflissentlich ignoriert. Auf den ersten Blick scheinen sich die klassischen Bilder der Unterhaltungsmaschine wesentlich von denen der Informationsmaschine zu unterscheiden. Bei genauerer Überlegung wird aber deutlich, daß beiden Bilderabstrahlern die gleiche Realitas-Konzeption zugrunde liegt, sie letztendlich auf eine gleiche, qua Maschinentechnologie zum Dorf geschrumpft scheinende Welt in der Polarität von Global und Lokal widerspiegeln; sprich: repräsentieren. Die klassische Trennung von Wissen und Information [7] spielt angesichts der in beiden Abstrahlern zugrundeliegenden digitalen Generierung der Bildersysteme zunehmend eine untergeordnete Rolle [8].

Was sind also die neuen Bilder: sie definieren sich nicht mehr über eine vage Kausalität oder Ähnlichkeit zwischen Urbild und Abbild, sonder stehen im Kontext einer (kognitivistischen) Idee der Repräsentation [9]. Das digital entstehende Bild ist eine extrem kontrollierte Form der Sichtbarmachung; eine technische Modellation oder Simulation angenommener Realität.

Sie sind frei jeder Einflüsse von Zufälligkeit oder apparativen Störungen. Hier schließt sich das Mensch-Maschine-Dispositiv scheinbar hermetisch.

"Das Innere des Computers ist natürlich nicht mein Inneres, aber mein Äußeres ist es auch nicht. Die Grenze ist vage und ich weiß nicht, bis wohin sich das Selbst erstreckt. [...] Wenn ich am Computer sitze, habe ich das Gefühl, ins Wasser zu waten, mit einer anderen Welt verbunden zu sein." [10]

In diese Anordnung nun schiebt sich der Hardwarebildschirmschoner. Nicht als Schutzschild vor dem digitalen Bild oder Datum ist er konzeptualisierbar. Er schiebt sich erst in der Ruhestellung des apparativen Dispositivs dazwischen. Durch den Akt des Aufsetzens des Schoners wird der Akt des Ausschaltens des Rechners, das Ausloggen aus der einen zum Einloggen in eine andere Verbindung zur Welt. Der Akt ist bewußt gesetzt: es ist kein Akt des Bildschirmschonens sondern ein Akt des reflektorischen Innehaltens.

Der handelnde User definiert sich im Vollzug der Umwandlung des Bilderwerfers zum Bilderhalter eine andere Art von Handlungsmächtigkeit: er setzt die Interaktion mit dem virtuellen bildergenerierenden Apparat, dem Flow der dynamischen Infopartikel, die stumme Zwiesprache mit dem statisch gesetzten Bild entgegen - er durchbricht die dispositive Anordnung aktiv. Die passive Durchbrechung, nämlich das simple Ausschalten ist dagegen kein wirkliches Heraustreten aus dem Dispositiv - es ist vielmehr lediglich eine Passivsetzung der Anordnung. Das Subjekt entfernt sich zwar vom Apparat, setzt es aber nicht außerkraft. Das Blinken des Stand-by-Lämpchens ermahnt ihn an die Potentialität der Anordnung Mensch-Bild-Maschine.

Die gewohnte und längst nicht mehr reflektiert wahrgenommene Sichtachse des apparativen Dispositivs wird thematisiert und reflektiert: dem Nutzer wird sowohl die Handlungsmächtigkeit des Bilderbeeinflussens als auch die Befriedigung der simulativen Dynamik genommen. Das Überlagern des toten Fensters (welches dennoch ein beharrliches "du kannst jederzeit wenn du willst" in den Raum zu schreien scheint) setzt neue Bedeutungsproduktionen frei, schreibt dem Nutzer eine neue epistemologische Handlungsmächtigkeit zu.

Dabei ist die Wirkweise des Hardwareschoners weniger räumlicher sondern eher temporaler Natur. Illusionäre Welt(ent)würfe des Dispositivs, virtuelle Prophezeiungen werden kontrastiert durch das - nicht minder illusionäre - aber sowohl statische wie auch haptische Bild. Dieses muß verstanden werden als Referenz auf ein geschlossenes Bild- und Abbildungssystem, daß Kausalitäten und Ähnlichkeiten um ein Vielfaches eindeutiger verneint, ebenso die Referenz zwischen Bild und Welt eindeutiger in Frage stellt wie der Zahlenprophet Computer. Der eigentlich radikale Unterschied der Bildformationen liegt in der Zeugnislast der Bildertypen. Die vorgebliche Novität des computergenerierten Welt-Bildes, dieses körperlose Kreisen in ungeschnittenen, unendlich dynamischen Subjekiven, wird fast selbstverständlich durch mehrere Tausend Jahre Malereitradition kommentiert und als billiger Talmi entlarvt.

Aber es ist kein ersetzender Vorgang: nicht ein Bild wird durch das andere ersetzt. Vielmehr verschmelzen zwei Medien (klassische Malerei und datengestützte Visualisierung) zu einer neuen, erkenntnisproduzierenden Metaanordnung - einem Hybriden. "Hybridisierung soll Entwicklungen bezeichnen, in denen sich Formen kombinieren, die sich in unterschiedlichen Zeitdimensionen entwickelt haben. Hybridisierung hat in dieser Bedeutung als Gegenbegriff den Begriff der Modernisierung, wenn man unter Modernisierung einen linear verlaufenden Prozeß versteht." [11]

Wie agiert der Hybride? Über seinen längst schon - zumindest in der Pragmatik - geklärten Referenzwert: das gemalte Bild entzieht sich der vorgeblichen Referenzialität zur Welt, da es schon als Abstraktion verstanden werden will. Indem der so entstandene Hybride sich aber überlagert und kombiniert, streift er die mühselige Abbilddiskussion und den ästhetisierenden Ballast ab, macht sich zeitgemäß und entfaltet eine mehr als nur kulturtheoretisch und -politisch brisante Wirkkraft.

Wie zur Betonung diesen lässigen Hackentricks des Abbildsystems beruft sich die Kollektion der Hardwarebildschirmschoner fast ausschließlich auf die abstrakte, nichtgegenständliche Malerei. Fast möchte man sich gegenständliche Landschaftsmalerei, das Zitat der alten Meister im Programm wünschen - die Landschaften Turners oder Friedrichs gegen die imaginären Landschaften des Cyberspace; hier würde der epistemologische Gehalt der Konfrontation zweier Räumlichkeiten noch eindeutig zu Gunsten des tradierten nicht-dynamischen Bildes ausfallen.

Ebenso galant nimmt das Modell der Hardwarebildschirmschoner die Fiktion der angeblichen Interaktivität [12] des Dispositivs auf. Die Möglichkeit selbst das Motiv des Schoners zu bestimmen erlaubt weit aus mehr Handlungsmächtigkeit auf Seiten des Subjekts als es die Anordnung des apparativen Systems je zu bieten vermag - wer je versucht hat, die ewig gleiche Oberflächenästhetik seines Windows-Systems zu aufzubrechen wird zustimmen können.

Was entsteht da nun also: es ist nicht nur ein verhängter oder verdeckter Monitor. Es ist vielmehr - als Polemik gesprochen - das Menetekel einer Technoeuphorie. Es ist die radikale Kommentierung und Bewertung der Subjektposition in der dispositiven Verschmelzungen.

So schmettert der Hardwarebildschirmschoner dem Sichtwurf der Zahlenprophetin entgegen: "mene mene tekel upharsin - gezählt, gezählt, gewogen und zerteilt!" [13]

## ANMERKUNGEN

- [1] Vgl. bsp. Elsner, Monika / Müller, Thomas (1988): "Der angewachsene Fernseher", Frankfurt/M.: Suhrkamp.
- [2] Ein durch die Fernsehserie "AkteX" distribulierter common sense, der auf ein anderes soziales Dispositiv hinzielt.
- [3] Wir wollen uns dabei nicht von der -allerdings über die Maßen spannenden- Frage ablenken lassen, warum das Isländische den Computer grammatikalisch weiblich ansetzt.
- [4] Vgl. hierzu Winkler, Hartmut (1992): "Der filmische Raum und sein Zuschauer. 'Apparatus' - Semantik - Ideologie", Heidelberg: Winter.
- [5] Vgl. hierzu vor allem die Arbeiten von Jean-Louis Baudry, Marcelin Pleynet und Jean-Louis Comolli.
- [6] Ein Dispositiv ist zunächst ein Durcheinander, ein multilineares Ensemble. Epistemologische Linie umkreisen dabei weder ein Objekt, noch ein Subjekt oder eine Sprache. Dispositive sind in ihrem Verständnis wie Maschinen, besser: Seh-Maschinen zu konzeptualisieren (Gefängnisdispositiv / Panoptismus / Sexualität / Überwachung etc.). Dispositive definieren die Ordnung des Sichtbaren, weder die Ordnung des Subjekts noch des Projekts - nur das Sichtbare. Es ist ein Bild der Ordnung in all ihren Transformationen und Mutationen.
- Zur genaueren Definition des hier verwendeten Dispositivbegriffes siehe Deleuze, Gilles (1991): "Was ist ein Dispositiv?", in: Francois Ewald / Bernhard Waldenfels "Spiele der Wahrheit. Michel Foucaults Denken", Frankfurt / M.: Suhrkamp, S.153-162
- [7] Beispielsweise vertreten durch die physikalische Informationstheorie Shannons.
- [8] Daß das Bild des Computermonitors seine Genese vollständig aus dem digitalen Quantum erfährt, scheint naheliegend. Daß das -größtenteils ja noch analog erstellte Fernsehbild- seinem Wesen nach auf die Ideologie des Digitalen zurückzuführen sei, bedarf eigentlich einer längeren Darlegung. Im Sinne der Stringenz dieser (in sich schon schmerzhaft verkürzten) Ausführungen sei hier auf die Überlegungen zum Simulakrum bei J. Baudrillard verwiesen.
- [9] Vgl. Scholz, Oliver R. (1991): "Bild, Darstellung, Zeichen: philosophische Theorien bildhafter Darstellung", Freiburg / München: Alber.
- [10] Anonymer CAD-Grafiker, zit. nach Ito, Toyō (1999): "Tarzans im Medienwald", in: Söke Dinkla / Christoph Brockhaus (Hg.) "connected cities - Kunstprozesse im urbanen Netz", Katalog d. Lehmbruck Museums, Duisburg: Cantz, S. 81.
- [11] Schneider, Irmela (1997): "Von der Vielsprachlichkeit zur 'Kunst der Hybridation'. Diskurse des Hybriden" in: dies. / C.W. Thomsen (Hg.) "Hybridkultur: Medien - Netze - Künste" Köln: Wienand, S.14.
- [12] Wobei natürlich eine Idee der Interaktivität im Begriff des Dispositivs selbst verborgen liegt. Die Bedeutungsgenerierende Anordnung von Mensch und Maschine im Dispositiv ist natürlich zunächst vage als interaktiv bestimmbar. Letztlich ist diese Art des inter - agierens aber keine formale Handlungsmächtigkeit wie sie den Apologeten einer Alles verheißenden virtuellen Cyberwelt von Ökonomie, Kunst und Politik vorschwebt. Handlungsmächtigkeit entsteht nicht im Dispositiv sondern zwischen den Systemen.
- [13] Daniel 5,25