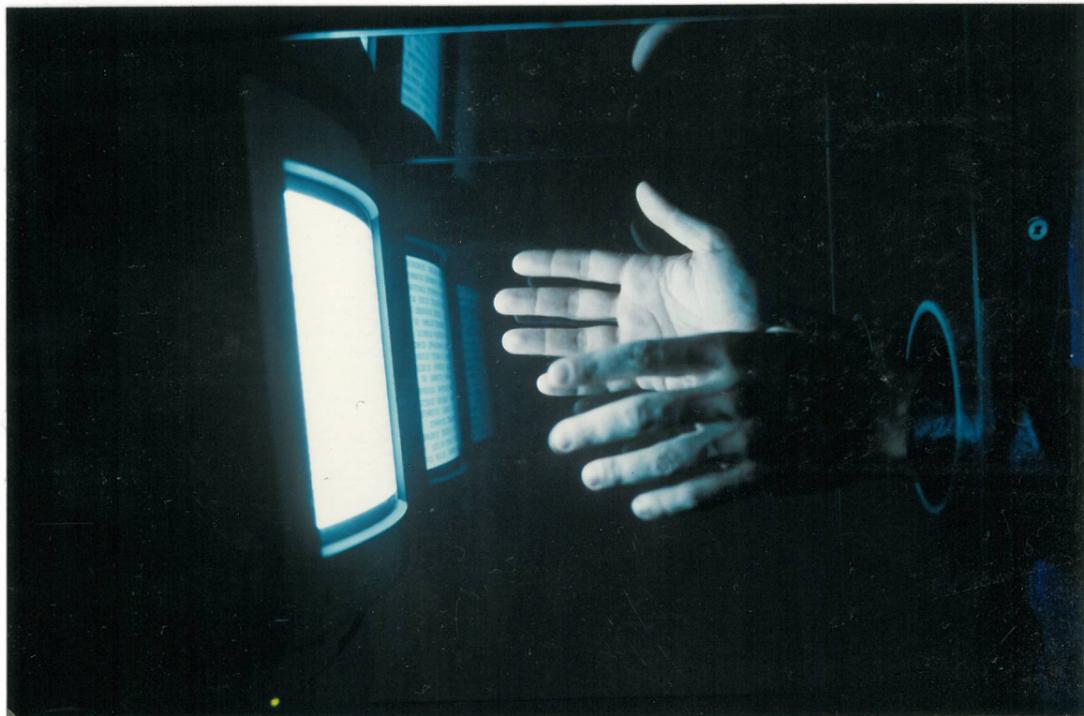
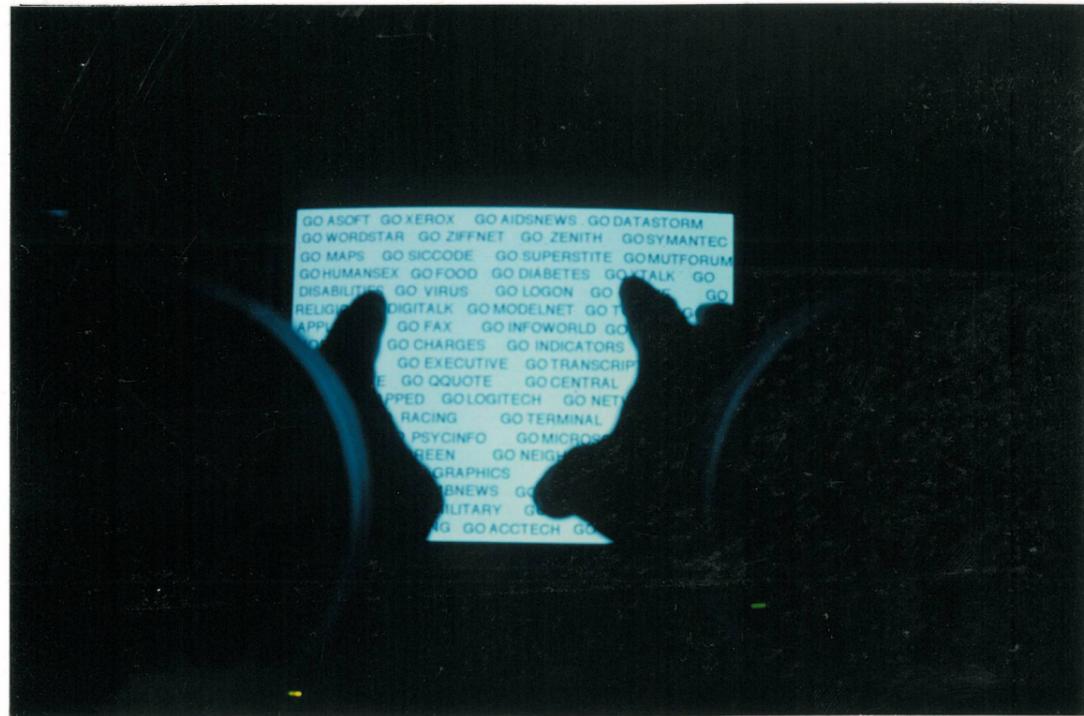


KR^{+C}F
KNOWBOTIC RESEARCH +cultural FRAMEWORK





hypervirus

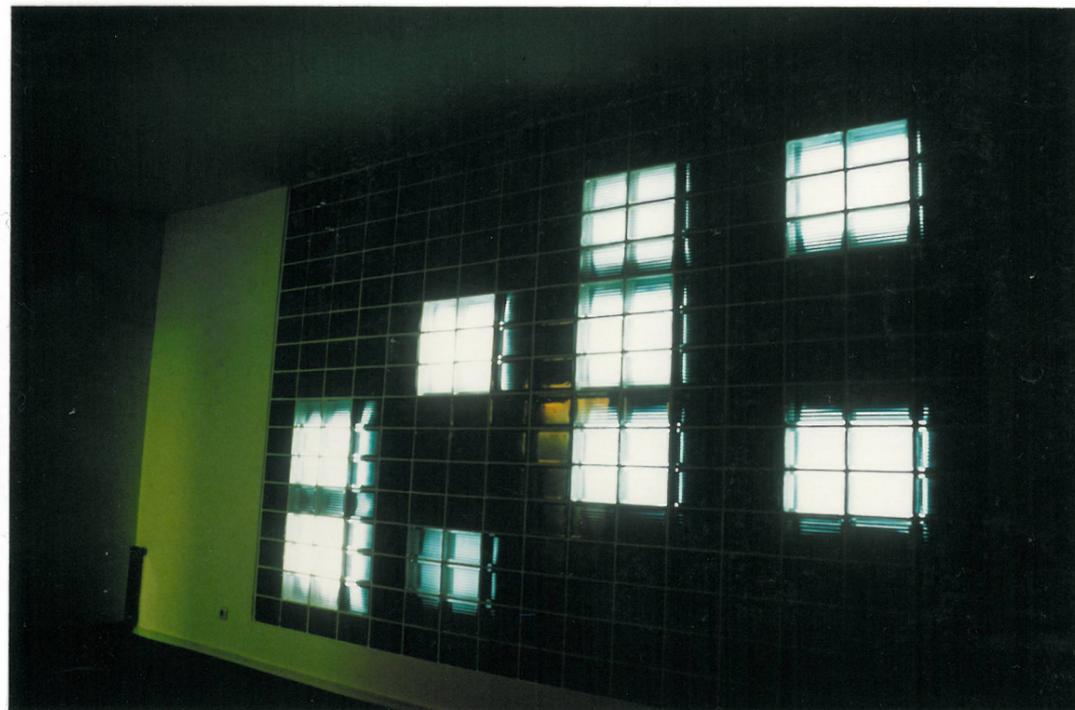
Eine interaktive Computerinstallation; Ein Macintosh-Rechner mit Monitor befindet sich in einer Glasbox 80x40 cm, die an der Vorderseite zwei kreisförmige Öffnungen aufweist. Die Glasbox steht auf einem 1m hohen schlanken Stahlrohrgestell.

Der Benutzer löst durch sein Eingreifen in den, durch Ultraschall sensibilisierten Innenraum, virusartige Prozesse aus.

Go- Befehle (On-line destinations) des größten amerikanischen kommerziellen Datennetzes (CompuServe), visualisieren sich typografisch zu einem Musterfeld und variieren ihre Syntax, die durch die Bewegungen des Akteurs (Betrachter) manipuliert wird. Go- Commands symbolisieren jeder für sich einen virtuellen Datenraum, in denen sich alle öffentlichen konsumorientierten Bedürfnisse befriedigen lassen (find facts fast, shop in comfort, get support, invest wisely, join a group, know what's news, take a trip, keep in touch).

Durch ihre willkürliche Semantik (GO VIRUS, GO LOGITECH, GO QUOTE, GO HANDICAPPED, GO ASOFT) werden Kommunikationskürzel entworfen, die gleichwertig Fachbegriffe aus Marketing, Kommunikation und Gesundheitswesen benutzen und sich gegenseitigen Widerstand leisten.





```

BCOMOUTBUFIDELAY      delay
(168);
                        flag=1;
                        }
BCOMOUTBUFIDELAYFLAGELSE
                        if (flag==1) {
BCOMOUTBUFIDELAYFLAGELSEIFFLAGZZ
++;flag=0;Bconout(1
BCOMOUTBUFIDELAYFLAGELSEIFFLAGZZFLAGBCOT
,32);
                        if (zz > 3
IFZZ
) {
                        Bconout(1,18z
IFZZBCOMOUTZZ
=8;printf("\n");z
IFZZBCOMOUTZZPRINTFMZ
++;
                        for (ii =0 ;i
IFZZBCOMOUTZZPRI

```

Sprachprogramm

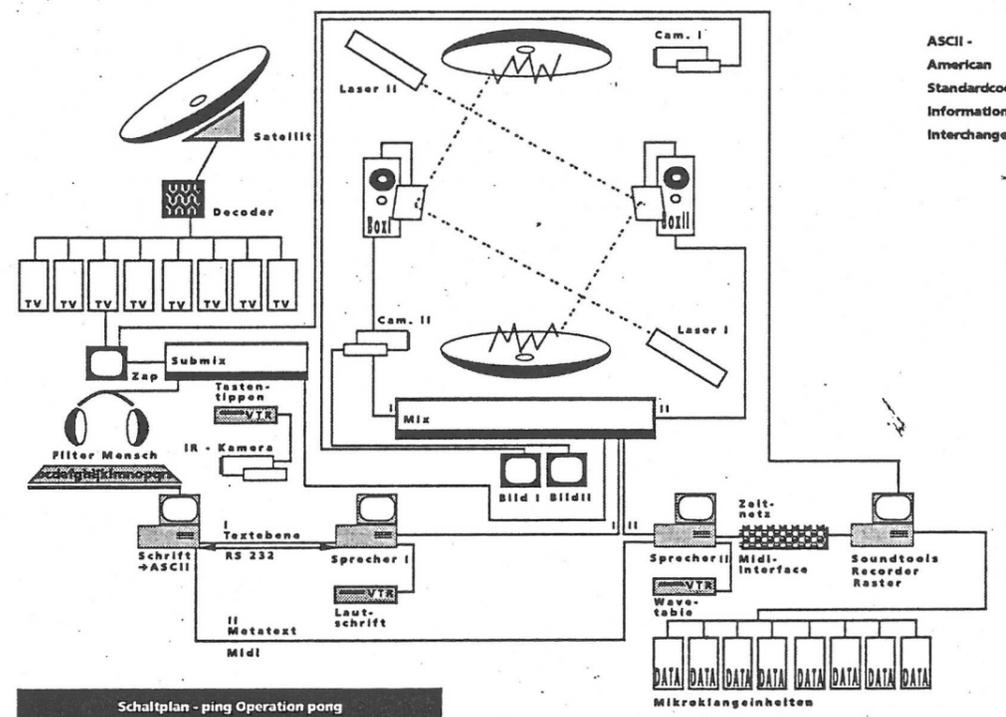
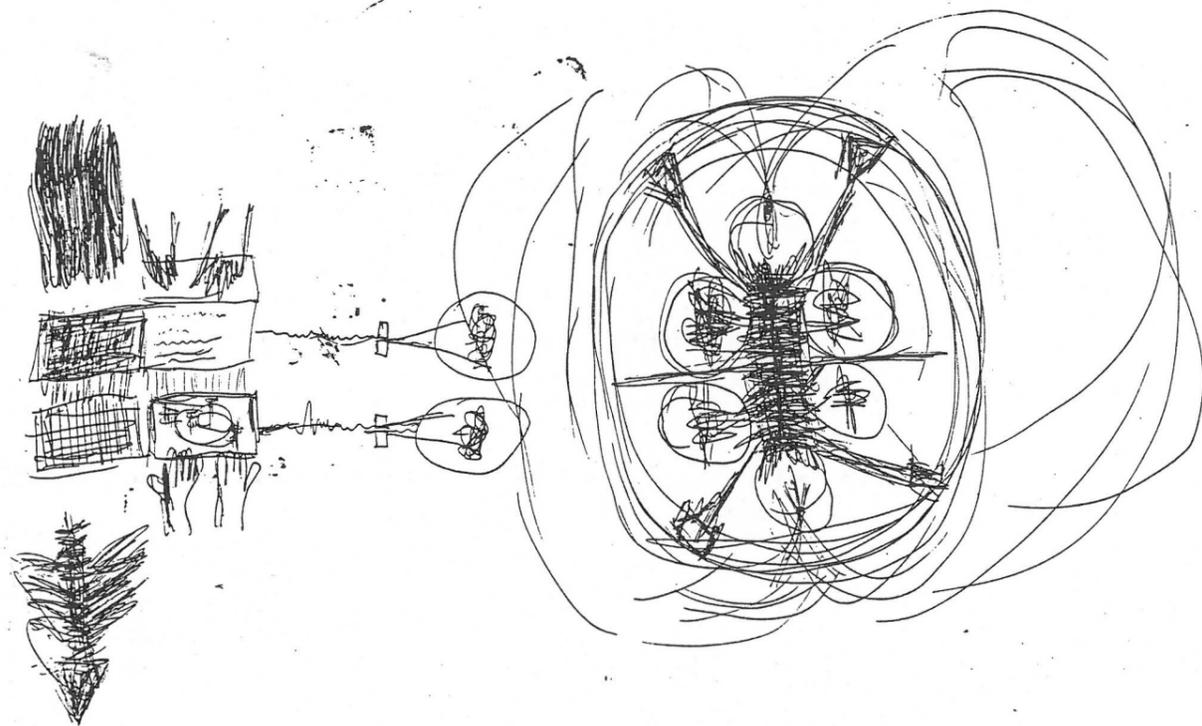
Erhält ein Computer mittels eines Sprachprogramms die Fähigkeit aus sich selbst heraus zu "kommunizieren", d.h. unabhängig von einer aktuellen personellen Eingabe zu funktionieren, bleibt ihm nur der Rückgriff auf seine Quellencodes. Er "spricht" letztendlich seine intimen digitalen Kürzeln, Codes, deren Syntax ihm selbst die Informationsgrundlage seiner Funktionweise, die der Klangsynthese von Phonemen, mitteilen.

In der technischen Realisation simuliert der Computer die Texteingabe seines eigenen "Ablaufprogramms", visualisiert diese auf dem Bildschirm, liest dabei gleichzeitig diese Quellencodes und spricht sie.

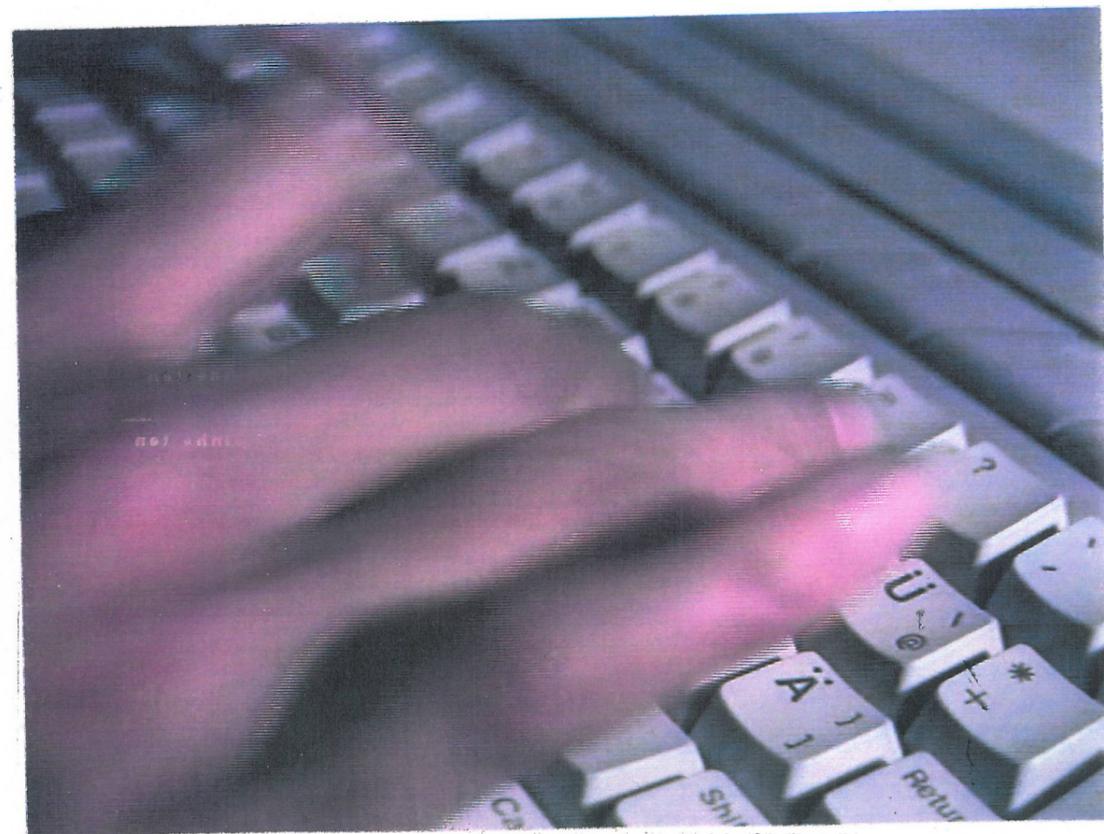
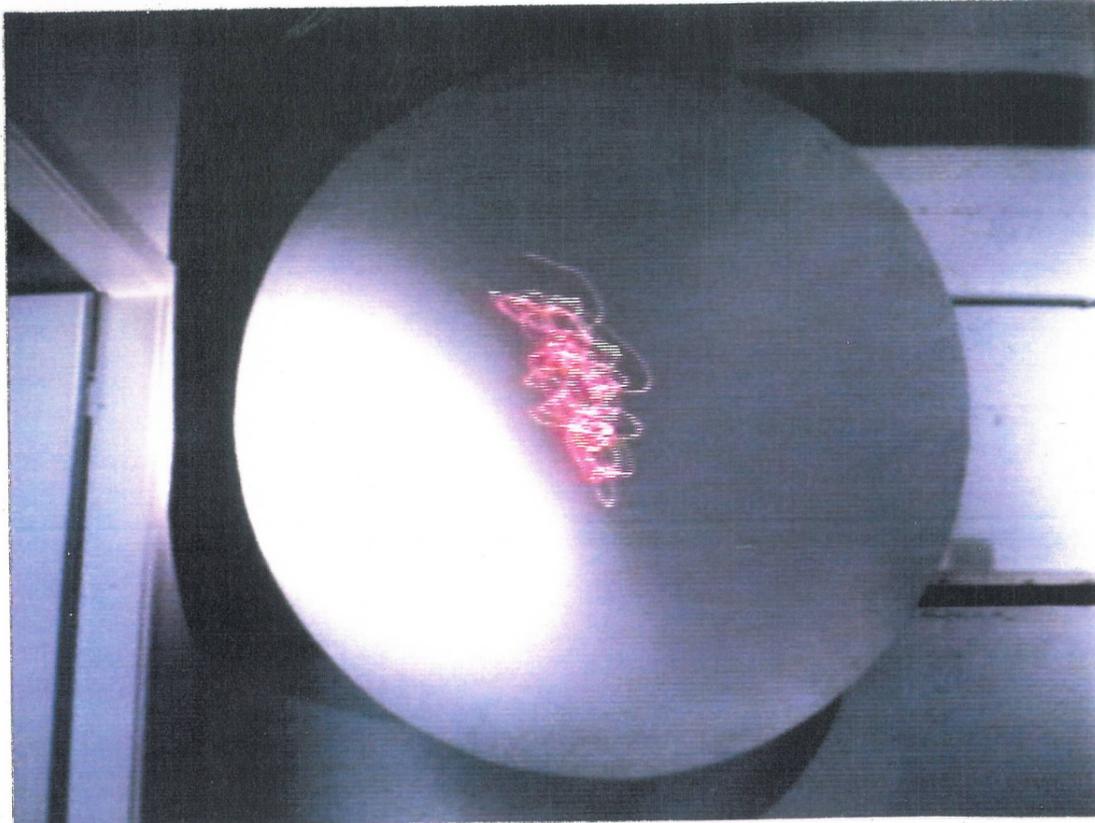
Dieser monologisierende Computer ist Teil einer Rauminstallation. Hinter einer Wand von Glasbausteinen mit einer Zeilen(Rillen)struktur stehen mehre Monitortürme, auf deren Mattscheiben die Bildinformation des Computers sichtbar ist. Die Rillen der Glaswand brechen den lesbaren Text in eine abstrakte typografische Struktur und reduzieren ihn somit optisch auf eine binäre Hell-Dunkelverteilung.

Ein Besucher kann vor der Installation nur mittels eines kabellosen Infrarotkopfhörers die synthetisierte Sprache des Rechners wahrnehmen und kann sich frei vor der Wand, die als osmotische, empirische Membran funktioniert, bewegen. Eine Decodierung der visuellen und klanglichen Ereignisse ist nicht möglich, denn das dialektische Spiel zwischen dem Unverständnis der gesprochenen Schriftzeichen und dem Nichtidentifizierenkönnens des Schiffbildes führt zur keiner zufriedenstellenden Erfahrung. Die Quellencodes ergeben erst in der Entzifferung der visuellen Anordnung der Schriftzeichen, die akustisch nicht transformierbar ist, einen Sinnzusammenhang.

Dieses strukturelle Gebilde von kleinsten Speichereinheiten (dem binären Code), größeren Informationsmedien (Monitor), bis hin zu komplexen Raumgefügen (Monitorwand und akustischer Raum) materialisiert einerseits die scheinbar transzendente Ausdehnung von digitalen Handlungsanweisungen für den Computer. Andererseits wird deutlich, daß elektronische Medien, als Produzenten von sinnlich wahrnehmbaren Vorgängen (Gelesenes, Gesprochenes, Gehörtes), der Archivierung von menschlichem Wissen dienen, das sich bisher in keiner organischen oder biochemischen Substanz orten läßt.



ASCII -
American
Standardcode for
Information
Interchange



ping Operation pong

Ein Medienphilosoph und ein Computermusiker reagieren in Parallelzeit auf live empfangene Textausschnitte aus Satelliten-TV-Programmen (Leerformeln) mit Hyperstrukturen von einerseits Text - und andererseits Klangarchitekturen. Das komplexe dynamische Beziehungsgeflecht zwischen den beiden entstehenden Ordnungsstrukturen, ping Operation pong, steht in dauerndem, sich bedingenden Austausch: Zergliederung, Verdünnung, Entleerung, Auslöschung, Verstärkung, Wiederholung, Copy und Paste.

Die Spielregeln und Geschwindigkeiten der Prozesse werden von den Funktionen der Text-, und Klangverarbeitung in der Operationsschleife festgelegt. Die Teilnehmer übernehmen im Kreis der sich dauernd kontaktierenden Maschinen eine Filterfunktion.

Präsentation

Alle Ebenen der Aktionen der beiden Operateure, Denk und Arbeitsstrukturen, sind vom Publikum an zwei "Sendetürmen" verfolgbar: Die Schreibtische, Rechneroberflächen der beiden ping pong Spieler, werden auf Videoprojektionswänden gezeigt, die Klangereignisse werden von zwei Lasern in Parabolschüsseln visualisiert, zwei Monitore zeigen die arbeitenden Händepaare.

Techn. Ausgangssituation

Ebene Text: Gezappte Medientexte sollten schriftlich erfaßt, weitergeleitet und von dem Textexperten bearbeitet werden. Analyse der Lauteinheiten der alphabetischen Texte mittels Sprachprogramm, Transformation in ASCII-Codes, Zuordnung der ihnen entsprechenden künstlichen Klängen.

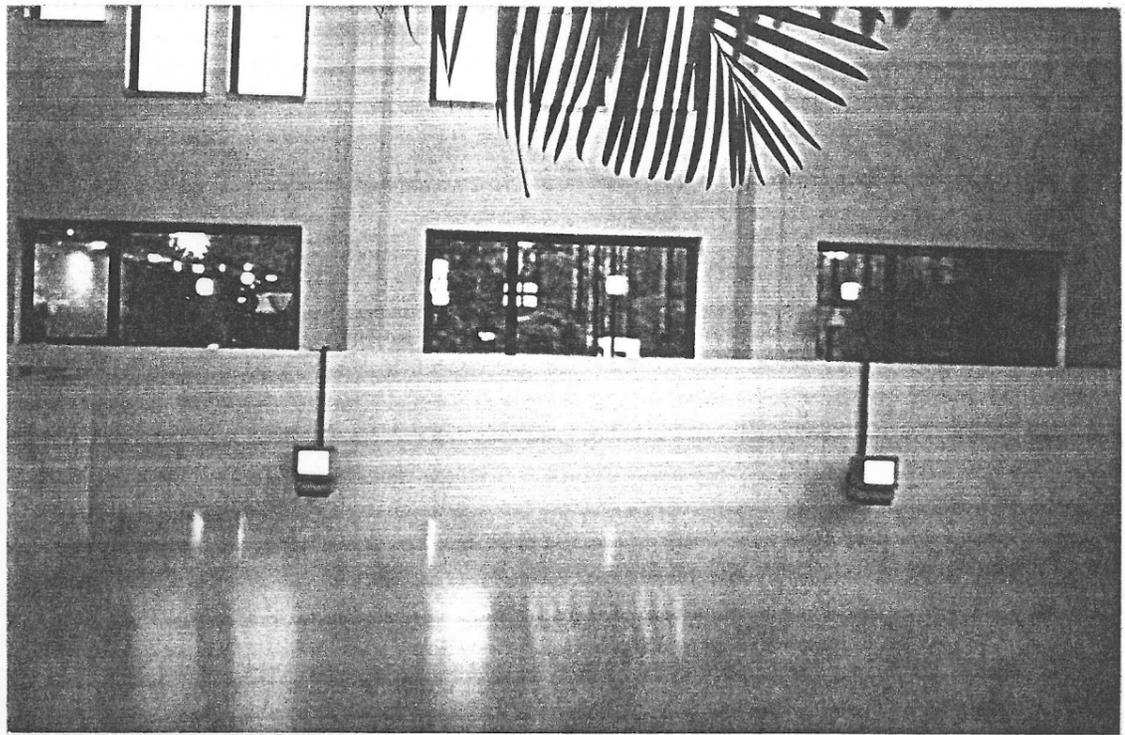
Ebene Klang: Hier werden, parallel zu der Textebene, in Echtzeit mittels harddisc-recording die Medientexte in den Computer geladen, zu Mikroklangeinheiten gerastert und in 26-teiligen (26 Buchstaben) Klangdateien abgelegt. Die gleichen ASCII-Codes aus der Textebene suchen sich in jenen Dateien ihre Zuordnungen. Mittels computer-mixing werden die sich verändernden Klangpositionen vom Klangexperten organisiert.

Betrachtung

In dieser Operation werden Leistung, Fähigkeiten von Menschen und Möglichkeiten der Technik auf die "Bühne" gebracht: Die Formen der Performance, des Konzertes, die Arbeit eines Fernsehstudios werden auf der Ebene des Spiels in direkten Kontakt gebracht. Das Spiel läuft ab, es kommuniziert, die Formen bedingen sich, stellen sich nicht gegenseitig in Frage, Formeln werden auf der hohen Leistungsebene der Spezialisten ausgetauscht. Es stellt sich ein gegenseitiges Genießenlassen der teilnehmenden Operateure ein, eine Lust ihr Können zu zeigen. Der unmittelbare Informationsaustausch lässt Sender und Empfänger verschwinden.

Die Sinnfrage dieser Operation müßte öffentlich geklärt werden, denn sonst kann man nicht sicher einem Unsinn entgehen. Eine öffentliche Klärung würde wieder eine Kommunikation unter den Zuschauern und Operateuren erfordern, was nur mit Hilfe von Medien zu erreichen ist. Die Sinnfrage geht über die Medien und wird verarbeitet. Die Operation ließe also weiter.

Ein Text kann schweigen, nicht ein Medientext.



desire to desire

Installation zweier unabhängiger, kommunizierender Rechner
Bildschirmereignisse, durch zelluläre Wachstumsprozesse gesteuert, suchen
parallel aber unabhängig nach einer typografischen Struktur, die erst nach einer
gewissen "Zelldichte" wahrnehmbar wird. Kurz vor der "Entzifferung" (Schwellwert)
springen beide Rechner synchron auf den graphisch perfekt aufgelösten
Schriftzug. desire (to) desire ist genau für eine Sekunde lesbar.
Die Kommunikation beider Computer miteinander verläuft als selbstreflexives,
sich wiederholendes, eingeschränktes System (desire to desire !), die
Verständigung bleibt systemimmanent und "Sehnsucht - das Verlangen nach
dem Anwesenden, aber nicht Sichtbaren" als prospektive Emotion bleibt nur eine
Erscheinung auf der graphischen Benutzeroberfläche.

