

Inhalt

Zwei Sätze sind entscheidend:

Käferlein lauf ein Stück weiter

Alleinsucher trauen nie Lügen heiter.

Der erste Satz basiert auf folgender Paraphrase W. Kandinskys in seinem Essay "Über die Formfrage":

"Das unwillkürliche Suchen nach den äußersten Grenzen der Ausdrucksmittel der heutigen Epoche (Ausdrucksmittel der Persönlichkeit, des Volkes, der Zeit) ist andererseits ein Unterordnen der scheinbar zügellosen Freiheit, welches vom Zeitgeist bestimmt wird, und eine Präzisierung der Richtung, in welcher das Suchen geschehen muß. Der unter einem Glas in allen Richtungen laufende kleine Käfer glaubt eine unbeschränkte Freiheit vor sich zu sehen. Er stößt in einer gewissen Entfernung auf das Glas: er kann weiter sehen, aber nicht weiter gehen. Und die Bewegung des Glases nach vorwärts gibt ihm die Möglichkeit, weiteren Raum zu durchlaufen. So wird auch unsere sich vollkommen frei schätzende Epoche auf bestimmte Grenzen stoßen, die aber "morgen" verschoben werden".

Die Strittigkeit, denen Themen wie 'Interaktivität' oder 'KI' unterliegen, ist hinlänglich bekannt. Wir alle wollen weiter die Grenzen verschieben, sind wohl auch auf dem Punkt angelangt, die alten Grenzen nicht mehr aufrichten zu können oder zu wollen. Gut und schön (?!), aber bevor wir den Blick allzuweit nach vorne schweifen lassen, sollten wir vielleicht innehalten. Inwieweit ist die vielbesprochene Interaktivität der neuen Medien interaktiv, inwieweit nicht vielmehr interpassiv - in dem Sinne, daß ein Eingreifen per Tastendruck zwar ermöglicht, eine intensivere Mit- und Umgestaltung zugrundeliegender Strukturen aber abgeblockt ist. Ist der Noch-Rezipient jedoch eines Tages tatsächlich in der Lage zu interagieren, heißt das nichts anderes, als einer Künstlichen Intelligenz in weit ausgereifterer Form gegenüberzustehen. Was dann?

Kandinskys symbolischer Vergleich traf meine eigene unsichere "Käferlein-Situation" recht genau. Auch ich möchte Grenzen verschoben sehen oder mitverschieben - der Antrieb ist zweifellos da, doch welcher Art ist der Antrieb, wohin treibt er? Diese letztere Unsicherheit suchte ich mit dem Satz "Alleinsucher trauen nie Lügen heiter" zu versinnbildlichen. Freilich ist Interaktivität an sich keine Lüge, wird in Zukunft dies er recht beweisen, doch gemessen am momentanen Stand der Technik ist der Begriff zweifellos zu verheißungsvoll und oft zu unkritisch aufgebauscht.

Technik

Wir stehen vor einem eingesenkten Monitor, über welchem ein Spionspiegel angebracht ist. Sind Monitor und Umgebung dunkel, spiegelt sich der Betrachter im Spionspiegel deutlich wieder. Zwischen Monitor und Spiegel sind Sensoren angebracht, und zwar genau fünf auf jeder Seite der Monitormattscheibe. Wir haben fünf Finger an jeder Hand und jeder Satz besteht aus jeweils fünf Wörtern. Drückt der Betrachter eine Taste der links angebrachten Tasten/Sensorreihe, ertönt z.B. das Wort 'Käferlein', hält er sie länger gedrückt entwickelt sich

daraus das Wort 'Käfallein', hält er weiter gedrückt entsteht 'Alleinkäff' usf., bis hin zum Schlußwort 'Alleinsucher'. Dies erfolgt gleich einem Sturzgefälle sehr rasch. Gleiches gilt für die restlichen vier Tasten. Drückt er alle fünf gleichzeitig, kann er die parallele Fortentwicklung des einen Satzes in den anderen hören. Bedingung ist jedoch, die Taste nicht loszulassen, erfolgt kein Druck, so stoppt auch das Programm. (Warum so? Weil doch darin, nämlich im Tasten drücken, der Hauptteil unserer Aktivität bei der 'Interaktivität' liegt, und damit auch die Hauptquelle unserer Erfahrungen).

Auf der gegenüberliegenden Monitorseite befinden sich ebenfalls fünf Tasten. Jede löst allerdings nur ein Wort aus, auch bei längerem Gedrückthalten. Zusammen betätigt ergeben diese Tasten den Satz "Alleinsucher trauen nie Lügen heiter".

Da die Wahrscheinlichkeit, daß der Betrachter auf der linken Seite, also auf derjenigen, auf der das Sturzgefälle ausgelöst wird, alle Tasten gleichzeitig drückt, relativ gering ist (bei Probelaufen mit Außenstehenden, denen das Konzept unbekannt war, stellte sich heraus, daß zuerst ein Sensor nach dem anderen, dann einer und gleich darauf ein zweiter und schließlich drei oder vier gleichzeitig gedrückt wurden, ganz einfach, weil das Spielen mit den dadurch entstehenden unterschiedlichen Klangvariationen Spaß machte)-Da das Programm sich jedoch auf 24 Tonprozeduren aufbaut, die vollständigen Entwicklung des einen Satzes in den anderen also erst nach 24 Umläufen erfolgte, erschien es mir sinnvoll den Schlußsatz auf der gegenüberliegenden Seite noch einmal klar herauszukristallisieren.

Zwar besitzen die spielerisch ausgelösten Klangkoppelungen eine eigene Ästhetik, doch sollte darüberhinaus nicht die inhaltliche Intention verlorengehen.

Neben dem Audiopart gibt es auch einen visuellen Teil. Wie erwähnt, liegt auf dem Monitor ein Spionspiegel. In dem Moment, da Tasten gedrückt bzw. Audio ausgelöst wird, werden die zu jedem gesprochenem Wort zugehörigen Oszillogramme auf dem Monitor sichtbar. Durch das Anschalten des Lichtes wird der Spionspiegel ja beidseitig durchlässig.

Sind fünf Tasten, links oder rechts, gedrückt, sind fünf Oszillogramme sichtbar, ist eine gedrückt, ist eines sichtbar. Sind die linken Tasten, diejenigen der 'Sturzgefällseite' gedrückt, erscheint auch ein Sturzgefälle an Oszillogrammen. Das Wort 'heiter' hat dieses Oszillogramm, das kurz darauf ertönende 'Reiter' ein anderes Oszillogramm, welches sich auf das vorherige legt. Die weißen Frequenzlinien überlagern sich also zunehmend, bis letztlich eine fast ganz weiße Spur auf dem Bildschirm entsteht. Sind fünf Tasten gedrückt, entstehen fünf Spuren.

Auch hier gilt: wird die Taste losgelassen, verschwindet mit dem Ton auch das Visuelle. Der Monitor wird also wieder dunkel und der Betrachter spiegelt sich selbst wieder klar und deutlich.

Technik

Wir stehen vor einem eingesetzten Monitor, über welchen ein Spionspiegel angebracht ist. Sind Monitor und Umgebung dunkel, spiegelt sich der Betrachter im Spionspiegel deutlich wieder. Zwischen Monitor und Spiegel sind Sensoren angebracht, und zwar genau fünf auf jeder Seite der Monitorwand. Wir haben fünf Finger an jeder Hand und jeder Satz besteht aus jeweils fünf Wörtern. Drückt der Betrachter eine Taste der links angebrachten Tasten/Sensorenreihe, ertönt z.B. das Wort 'Käferlein', hält er sie länger gedrückt entwickelt sich