

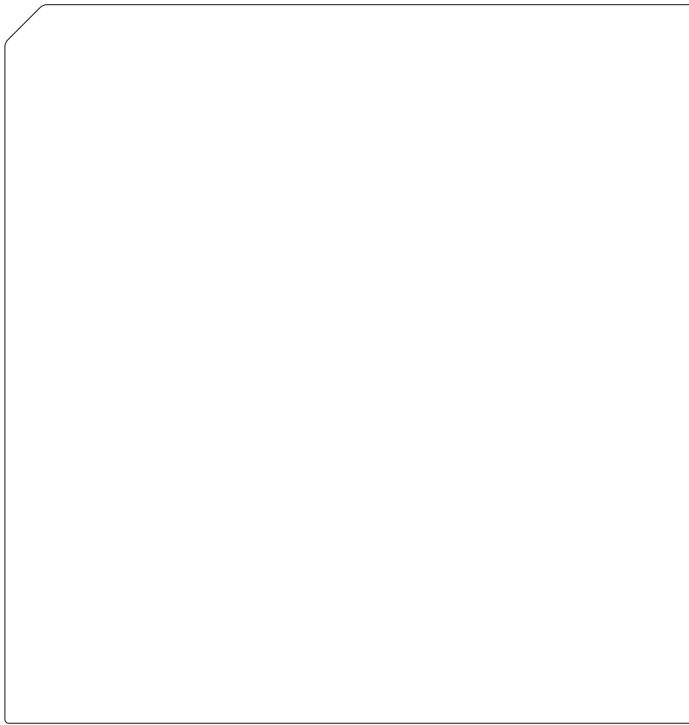
TDK

MF-2HD

MS-DOS
FORMATTED

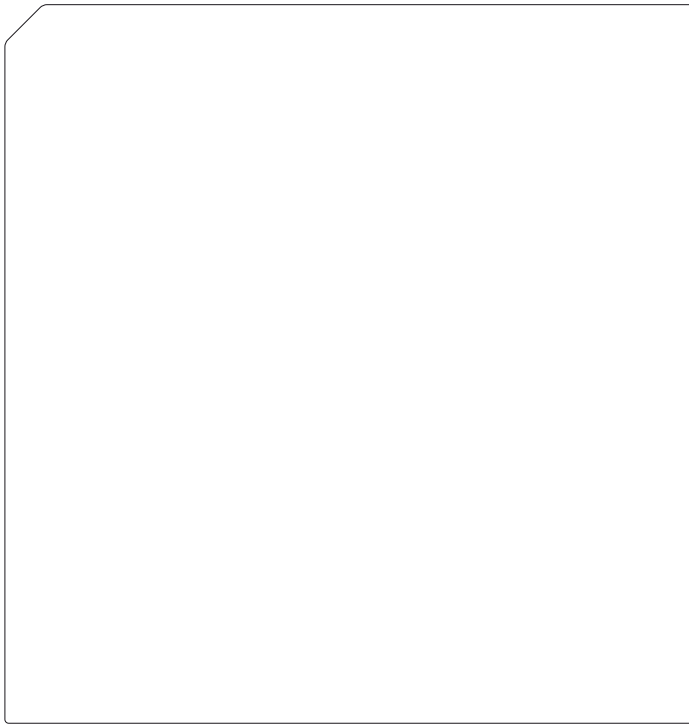
HD

~~11/21/88 10:00 AM~~
~~wop~~
~~11/21/88 10:00 AM~~
~~11/21/88 10:00 AM~~



War
postdigital
besser?

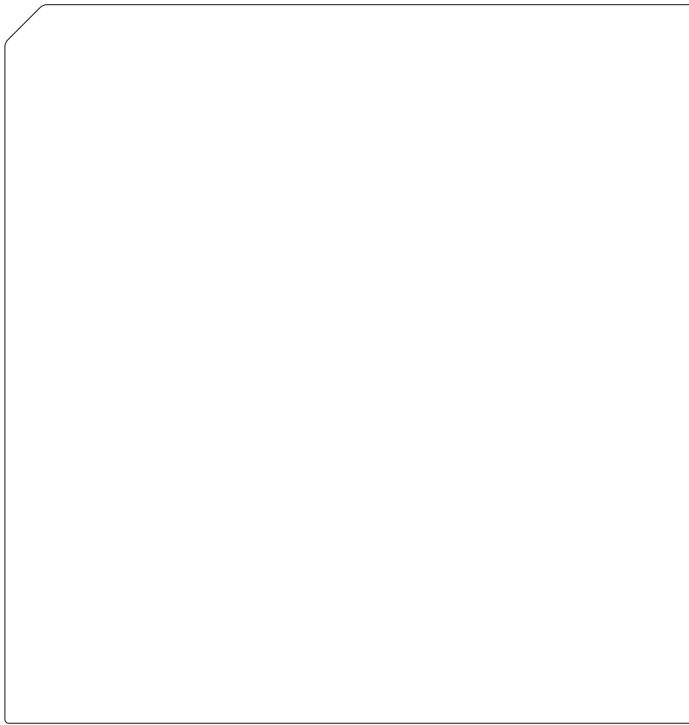




War postdigital besser?



Postdigitale Bibliothek
Band 01

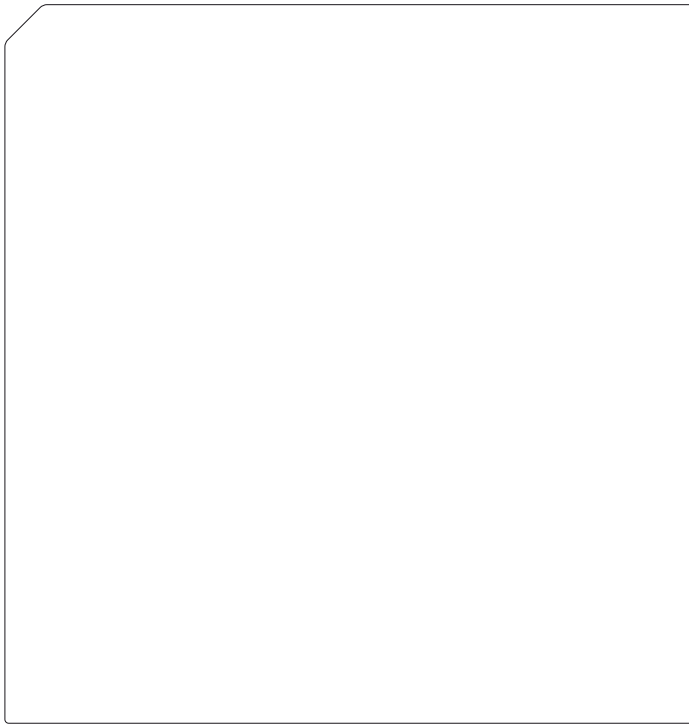


War postdigital besser?

Herausgegeben von
Martin Conrads und Franziska Morlok



Postdigitale Bibliothek
Band 01

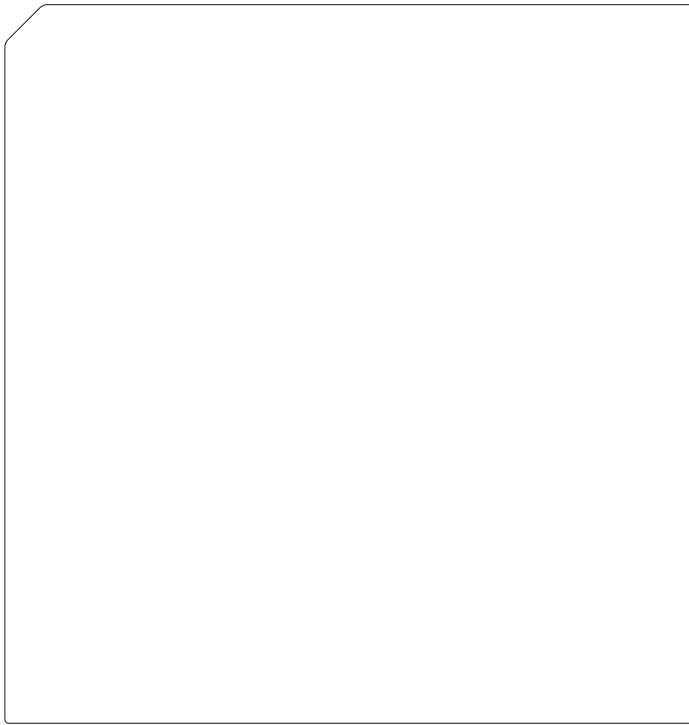


Einleitung



War
postdigital
besser?

Martin Conrads und Franziska Morlok



Im Jahr 1992 veröffentlichte der amerikanisch-kanadische Science-Fiction-Autor William Gibson ein Buchobjekt mit dem Titel „AGRIPPA (A Book of The Dead)“, dessen Text sich heute im Internet findet und hier auszugsweise abgedruckt ist:

„I hesitated
before untying the bow
that bound this book together.

A black book:
ALBUMS CA. AGRIPPA
Order Extra Leaves By Letter and Name

A Kodak album of time-burned
black construction paper

The string he tied
Has been unravelled by years
and the dry weather of trunks
Like a lady's shoestring from the First World War
Its metal ferrules eaten by oxygen
Until they resemble cigarette-ash

Inside the cover he inscribed something in soft graphite
Now lost
Then his name
W.F. Gibson Jr.
and something, comma,
1924“¹

Der Inhalt dieses von Kevin Begos Jr. in zwei limitierten Versionen verlegten Buches bestand in einem 305 Zeilen umfassenden, sich mit dem Thema Gedächtnis und Erinnerung befassenden Gedicht, das als elektronischer Text auf einer 3,5-Zoll-Diskette abgespeichert war. Die Diskette war in ein von dem Künstler Dennis Ashbaugh gestaltetes Buch eingebettet, wobei der darauf befindliche Text so programmiert war, dass er sich nach dem erstmaligen Gebrauch unwiederbringlich selbst verschlüsselte. (Auch die Seiten des Buches waren mit fotosensitiven Chemikalien behandelt, die die darauf gedruckten Bilder und Buchstaben mit der Zeit verschwinden ließen).

Man hat AGRIPPA als „born-digital text“² bezeichnet. „Was war digital?“, könnte also die techno-kulturelle Hypothese des Werkes gelautet haben. Ähnlich könnte man das vorliegende Buch und seinen Inhalt als „born-post-digital“ bezeichnen: Was war postdigital? Der Begriff wurde spätestens zu Beginn der 2010er Jahre auch für gestalterische Anliegen zentral. Im Mittelpunkt der Debatte um den Begriff stand die Frage, inwieweit der Umstand, dass das Digitale nicht mehr als das Neue

wahrgenommen wurde, einen veränderten Blick auf die Differenz von analogen und digitalen Medien eröffnete. Alessandro Ludovico schrieb in seinem Buch „Post-Digital Print“ (2012): „There is no one-way street from analogue to digital; rather, there are transitions between the two, in both directions. Digital is the paradigm for content and quantity of information; analogue is the paradigm for usability and interfacing. The recent history of video and music provides a good example, since the use of digital technology for these types of content is much more advanced than it is for publishing. In the case of video, the medium (whether VHS or DVD) is merely a carrier, since the content is always ultimately displayed on screens. The same is true for music, where cassettes, vinyl records and CDs are only intermediate carriers; the actual listening always happened through speakers (and increasingly through headphones). In both cases, the format changed without dramatically affecting the watching or listening experience. Sometimes the experience was improved by changes in the media technology (with HD video); sometimes it was almost imperceptibly worsened (with the loss of frequencies in MP3s).

Print, however, is a very different case, since the medium – the printed page – is more than just a carrier for things to be shown on some display; it is also the display itself. Changing it consequently changes people’s experience, with all the (physical) habits, rituals and cultural conventions involved. E-publishing therefore still has a long way to go before it reaches the level of sophistication which printed pages have achieved over the course of a few centuries.

But as more and more content moves from print to digital, we seem to be approaching an inevitable turning point, where publishers soon will be releasing more electronic publications than printed materials. A key factor in this development is that e-publishing is gradually becoming just as simple and accessible as traditional publishing – not only for producers, but also, thanks to new interfaces, habits and conventions, for consumers as well. However, the real power of digital publishing lies not so much in its integration of multiple media, but in its superior networking capabilities. Even if it were possible to write some spectacular software to automatically transform e-books into another media standard (for instance, an animation of book or magazine pages being turned) or vice-versa, this would be far less interesting for users than new and sophisticated forms of connectivity – not only to related content hosted elsewhere, but also to other humans willing to share their knowledge online. (...) Traditional print publishing, on the other hand, is increasingly presenting its products as valuable objects and collector’s items, by exploiting the physical and tactile qualities of paper. It thus acts as a counterpart to the digital world, while looking for ways to cope with a gradually shrinking customer base – particularly in its traditional sectors such as newspaper production and distribution (where costs are becoming unsustainable) or paper encyclopaedias (which have already become vintage status symbols rather than practical information tools). A number of products will thus need to be re-invented in order to still make sense in print.“³

In einer als postdigital zu bezeichnenden Zeit schienen sich also das „Digitale“ und das „Analoge“ (oder hier: das Vernetzte und das Gedruckte) einander nicht aus-

zuschließen, sondern sich als „Hybrid“ zu verbinden. So konstatierte etwa auch Florian Cramer im Nachwort desselben Bandes eine Situation vergleichbar einem nachrevolutionären Zustand, in dem „the question of whether or not something is digital is no longer really important – just as the ubiquity of print, soon after Gutenberg, rendered obsolete all debates (besides historical ones) about the ‘print revolution’.

However, for many (if not most) people, the ‘digital information age’ did not become a fact of their everyday life until it moved from office computers to their smartphones. As an electronic musician, Cascone was about a decade ahead of his time. Music – with its historical (even ancient) ties to mathematics and computation, and its pioneering use of electronic media (from radio to MP3) – has always been the first art form to adapt to new information technologies. For the world of book and magazine publishing, however, the old-school ‘revolutionary period’ of the ‘digital information age’ is not yet over – in fact, it has only just begun. And so were we stuck, at the time of writing, in fruitless debates about the Web, e-readers and tablet computers – and the perceived or real threat of these technologies to the field of book, magazine and newspaper publishing.

One reason why this debate is so difficult to penetrate, is that it has become heavily ideological. In one camp, we have the usual web, network-culture and new-media evangelists; on the other side, people (usually from a fine-art or graphic-design background) who feel passionately about the tangible, material qualities of print. In reality, we are seeing a boom in zines, artists’ books and artists’ bookshops, quite comparable to the contemporary boom in Internet communities. And it would be wrong to dismiss this development as merely another ‘retro’ trend. The zine and artists’ book communities themselves are networked via blogs and Internet forums. Perhaps more significantly, they use print as a form of social networking which is not controlled by Google, Twitter or Facebook. These communities are thus an avantgarde of a new post-digital print culture – a culture in which the false dichotomy of ‘print’ versus ‘electronic’ (which has haunted us since McLuhan) is suspended.“⁴

Für das Grafikdesign bedeutete dieser mediale Umbruch hin zum „Postdigitalen“ also keinesfalls eine Krise. Vielmehr konnte Grafikdesign diesen Umbruch prägen, sichtbar und erfahrbar machen. Die vorliegende Publikation zeigt, welche Auswirkungen das Postdigitale auf die Gestaltung haben konnte und wie es als Zukunftsmodell für gestalterische Prozesse verstanden und eingesetzt wurde. Basis des Buches ist das 2012/2013 im Studiengang Visuelle Kommunikation der Universität der Künste Berlin von uns veranstaltete Seminar „Postdigital ist besser“ und die darauf folgende Ausstellung „Postdigital ist besser*“ in der Galerie designtransfer (UdK Berlin) vom April 2013. Neben den gestalterischen und künstlerischen Arbeiten der Studierenden ist hier auch eine zur Eröffnung der Ausstellung veranstaltete Podiumsdiskussion mit Danny Aldred, Kristoffer Gansing

und Siegfried Zielinski in Auszügen wiedergegeben, die die postdigitale Thematik grundsätzlich und aus theoretischen und angewandten Perspektiven beleuchtete.

Dass das Thema „postdigital“ dabei andernorts längst im Management- und Marketingsprech angekommen war, zeigt beispielhaft eine Textpassage aus Forbes online: „When a new era begins, it typically begins with a hybrid approach of the past and the future. Think back to how horseless carriages, modern architecture, and print journalism yielded to cars, post-modern structures, and social media. All of these radical shifts were hard to define during the inflection point.

We are at another inflection point, as we move from digital marketing as a renegade effort to post-digital marketing. Like the shift from modern to post-modernist art and architecture, where we encountered architects like Michael Graves and Richard Meier who blended modern purity with classical touches, we are entering a world where digital innovation is merging with traditional marketing fundamentals to create new approaches, new brand leaders, and new models for success.

Examples range from the nearly ubiquitous mention of the Nike+ FuelBand, where data and social connectivity create immense loyalty to the brand, to expert use of social insight by Ford to drive new car launches at a fraction of the normal cost of a campaign. What the post-digital world recognizes is that digital is now fundamental, not experimental, and that the art of the digital era is rapidly making its way toward that of traditional campaigns and marketing efforts.

So what will define the successful artists of the post-digital world? Here are some traits I am already seeing from leading marketers: Base budgets on outcomes, not history. (...) Lead with customer-first thinking. (...) Hire post-digital agencies. (...) Push digital into the physical realm.“⁵

Die drängende Vermutung, dass durch eine derartige Verdinglichung des Begriffs etwa jene Idee eines ohne die Kontrolle durch die Industrie Sozialer Netzwerke funktionierenden postdigitalen sozialen Netzwerks abhanden kommen könnte, ließ uns für diesen Band Textanfragen an fünf Autor/innen stellen, mit der Intention, Beiträge zum Themenfeld des Postdigitalen zu erhalten, die auch jenen marktkonformen Strategien entgegen stehen: *Verena Kuni* benennt in diesem Sinn in ihrem Beitrag, wie unter postdigitalen Bedingungen die Verflechtungen zwischen der Organisation eines konsumorientierten Alltags und dem durch Medienumbrüche und Medienkonvergenzen bedingten Zwang der andauernden Interpretation desselben zu einer Kommodifizierung von Begehren beitragen. Die dabei mit einem unaufhaltsamen technologischen Fortschritt einhergehende Verlusterfahrung ist im wesentlichen eine der Voraussetzung: Postdigital hieße, bereits jetzt die aktuellen Medienumgebungen (Computer, Internet) als Zeugnisse einer bald und rasch vergangenen Kultur zu begreifen.

Grundsätzliche Zweifel meldet *Jan Distelmeyer* bezüglich einer eindeutigen Verwendung des Begriffs „postdigital“ an: In einer gängigen Fortschrittslogik bleibe er dem Mythos des Digitalen verbunden und werde so auch als ein noch besseres „digital“ vermarktet, gemäß der Rhetorik der „digitalen Revolution“ der 1990er. Der amerikanisch-kanadische Science-Fiction-Autor William Gibson veröffentlichte im Jahr 1992 das Buchobjekt „AGRIPPA (A Book of The Dead)“. Der Inhalt dieses von Kevin Begos Jr. in zwei limitierten Versionen verlegten Buches bestand in einem 305 Zeilen umfassenden, sich mit dem Thema Erinnerung und Gedächtnis befassenden Gedicht, das auf einer 3,5-Zoll-Diskette abgespeichert war. Diese war in das Buch eingebettet. Der Text auf der Diskette war derart programmiert, dass er sich nach dem erstmaligen Gebrauch unwiederbringlich selbst verschlüsselte. Was man auf der ersten Seite dieses Ästhetik & Kommunikation- Beitrags lesen konnte, sind Fragmente der ersten Zeilen dieses Gedichts. Auf den darauf folgenden drei Seiten konnte man Fragmente von Zitaten von verschiedenen Autoren zum Themenkomplex des „Postdigitalen“ lesen. Diese vorherigen vier Seiten – ebenso wie diese fünfte und die sechste Seite dieses Beitrags für die vorliegende Ausgabe von Ä & K – sind Passagen aus einer anderen Publikation, nämlich dem 2014 von Martin Conrads und Franziska Morlok herausgegebenen und bei Revolver Publishing verlegten Buch „War postdigital besser?“. Jedoch sind diese Passagen dort nicht lesbar, da nicht vorhanden: Statt Papier und Text befindet sich dort an den entsprechenden Stellen ein ausgestanztes Loch in eben der auch hier zu sehenden Form einer 3,5-Zoll-Diskette. Gleichzeitig wird in dem erwähnten Buch der Eindruck erzeugt, der jenseits der ausgestanzten Stellen liegende Text würde – fiktiv – im gleichen inhaltlichen Zusammenhang fortgeführt, wie er begonnen wurde und würde auch mit Beginn der übernächsten Zeile fortgeführt werden. Wie man ahnt, ist dies nicht der Fall. Es handelt sich also hierbei um einen Versuch, einen Paradigmenwechsel einzuläuten, der nunmehr das Materielle als das Überkommene darstelle – zugunsten eines als normativ eingesetzten Verständnisses von Digitalität – die „Digitalizität“ genannt werden müsste, wollte man denn endlich mit einer Kritik des Digitalen auch die Inszenierungen von dessen Präfix kritisieren.

Wie das Postdigitale in Anschlag gebracht werden kann, dem im Designdiskurs vielbeschworenen „Human Factor“ eine Relevanz zu verleihen, die das Verhältnis von Mensch und Design verändern könnte, ist Thema des Beitrags von *Manuel Bürger*. Statt zu konstatierender Verlusterfahrung erhebt Bürger das Verlorensein in der ständigen, menschliche Fehlbarkeit einberechnenden Referentialität postdigitaler Kommunikationsprozesse zu einem anzustrebenden Ideal, auch und gerade für ein durch die damit einhergehende Komplexität an Qualität gewonnenes Design. Durch eine differenzierte Wahrnehmung von Phänomenen wie Internet-Memen oder der Tumblr-Kultur könnte etwas gelingen, das nicht nur dem Design abhanden gekommen zu sein scheint: Die Suche nach einem „Außen“ unseres durch technologische Abkapselung definierten Weltinnenraums. Dieses Wahrnehmung überfordernde Unternehmen könnte Mündigkeit durch Design bedeuten.

Entgegen einer Vorstellung, nach der das Analoge mit dem Realen und das Digitale mit dem Virtuellen verknüpft sei, argumentiert *Clemens Jahn* in seinem Beitrag zugunsten eines postdigitalen Realismus. Angesichts der Folgerungen, die das Anthropozän nur erlaube, sei die Differenz zwischen Mensch und Maschine nichtig geworden, eine Form produktiver Fiktion, die für diejenigen, auf die sie angewandt wird, keinerlei Bewandnis hat, da sie nicht sichtbar ist. Was man also hier lesen kann, ist nichts anderes als ein Kassiber, ein Passstück ohne konkreten Gegenpart, jedoch mit methodischem Ziel: „Mit der Position umgehen, mit dem Ort umgehen, heißt die Beziehung beherrschen. Es heißt Beziehung nur zur Beziehung selbst haben. Niemals zu den Stationen, von denen sie ausgehen oder zu denen sie hinführen, noch auch zu denen, durch die sie durchgehen“ (Michel Serres: *Der Parasit*). Der hiermit vorliegende Beitrag für *Ä & K* usurpiert und unterläuft Wahrnehmung auf Seiten der Leser einer anderen Publikation an anderem Ort – so wie er auch die Wahrnehmung der Leser dieses Beitrags selbst unterlaufen könnte. Um wessen produktive Fiktion handelt es sich hierbei eigentlich? Konstituiert dieser Text also ein „Als Ob“ oder stellt er selbst ein solches dar?

Derartige postmoderne Fragen lassen sich nur als Teil eines Vexierspiels auflösen. Davon jedoch handelt diese Operation nicht. Vielmehr geht es darum, vehement auf die Möglichkeiten hinzuweisen, die das gedruckte Wort auch ohne digitale Vernetzung aufweist, wenn es darum geht, Beziehung zu beherrschen. Angesichts der Totalität, die die derzeitigen digital vernetzen, kontrollgesellschaftlichen Beziehungen aufweisen, wird hier eine Agenda ins Spiel gebracht, die eine alternative Form medialer, postdigitaler Vernetzung behauptet, die jenseits der Algorithmen existiert. So ist in einem wiederum hier nicht lesbaren Teil dieses Textes die Rede von der Möglichkeit eines gänzlich ohne Kontrolle durch die Industrie Sozialer Netzwerke funktionierenden postdigitalen sozialen Netzwerks. Sie baden gerade Ihre Hände drin!

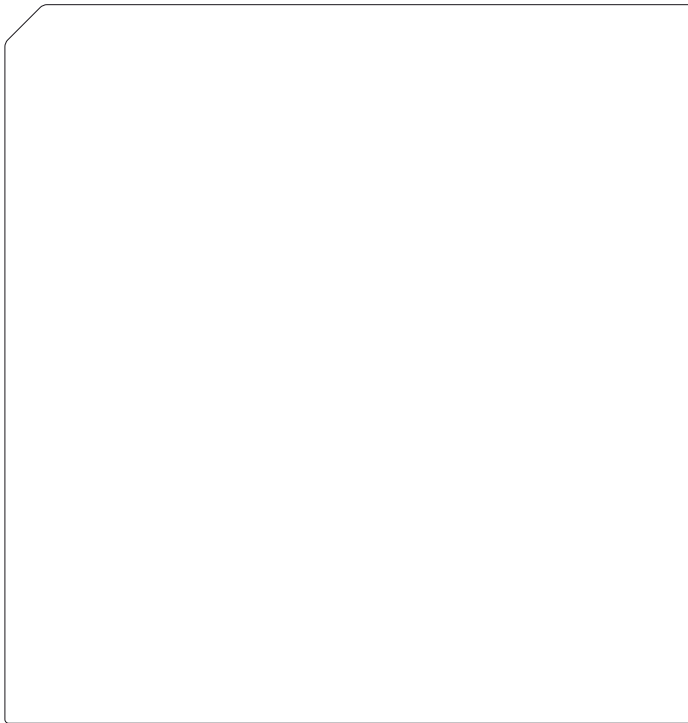
Gedanken Karen Barads und Isabelle Stengers aufgreifend, sieht Jahn in posthumanistischen, auch nicht-menschliche Betroffene aktueller gesellschaftlicher Entwicklungen einbeziehenden Vorschlägen für Politik, eine Möglichkeit, durch eine Auseinandersetzung mit dem Postdigitalen auch zu einer neuen Erfahrung von Transzendenz zu gelangen.

Den Blick auf die Differenz von postdigitaler Utopie und postdigitaler Gegenwart öffnet schließlich *Nina Franz*. Erstere wäre so posthumanistisch wie körperlos, so kybernetisch wie allumfassend, clean und integrierend, und empfände sich dabei so natürlich, wie sie aus der Gegenwart heraus nur als künstlich gesehen werden könnte. Hier nämlich, in der postdigitalen Gegenwart, seien es Funktionen eines als natürlich erscheinenden, tagtäglichen Realismus (in Form von Körpern, Geisteszuständen, Körperflüssigkeiten und sozialen Beziehungen), die das Digitale nicht zur Natur werden ließen könnten. Gleichzeitig ließen sich hier jedoch Signale aus einer postdigitalen Utopie empfangen, die nicht dieselbe sein muss: Personen, die gedruckte Bücher als Effekte von deren Online- und elektronischen Versionen begreifen und die Bilder auf ihren Monitoren umständlich auf Papier übertragen. Langweilt man sich auf den kybernetischen Wiesen Richard Brautigans, die Franz in Erinnerung ruft? War „postdigital“ also nicht gut genug (Kristoffer Gansing)?

Ähnlich wie schon der Titel der hier dokumentierten Ausstellung „Postdigital ist besser*“ mit ironischer Referenz versehen war⁶, versteht sich die an die Autor/innen des Bandes jeweils gleich gestellte Frage im Sinne eines vorausgeeilten Rückblicks. Daher, und angesichts seiner analogen und digitalen Vorläufer, fragt auch das Buch als solches:



War
postdigital
besser?



- 1 Gibson, William: *AGRIPPA (A Book of The Dead)*. In: *William Gibson – Official Website*, <http://www.williamgibsonbooks.com/source/agrippa.asp> (Stand 05.01.2014)
- 2 Christiansen, Steen Ledet: *Postcards From A Dead Future: William Gibson's Agrippa*. In: *Dissemination. today repeats the future*, 06.05.2011, <http://www.dissemination.dk/postcard-from-a-dead-future> (Stand 05.01.2014)
- 3 Ludovico, Alessandro: *Post-Digital Print. The Mutation of Publishing since 1894*. Eindhoven/Rotterdam 2012, S.153 f., online: http://monoskop.org/images/a/a6/Ludovico,_Alessandro_-_Post-Digital_Print._The_Mutation_of_Publishing_Since_1894.pdf (Stand 05.01.2014)
- 4 Cramer, Florian. *Afterword*. In: ebd., S.162 f.
- 5 Cooperstein, David: *Is 2013 The Year We Welcome 'Post-Digital' Marketing? I Vote Yes*. In: *Forbes*, 18.12.2012, online: <http://www.forbes.com/sites/davidcooperstein/2012/12/18/is-2013-the-year-we-welcome-post-digital-marketing-i-vote-yes> (Stand 05.01.2014)
- 6 Der Titel *Postdigital ist besser** spielt auf den Tocotronic-Titel *Digital ist besser* (1995) an, der seinerzeit bereits ironisch verstanden wurde.

War
postdigital
besser?



War
postdigital
besser?,

Verena Kuni

Was postdigital war

Besser? Wenn man das nur entscheiden könnte. Nach all den Jahren. Aber für einen Komparativ braucht es nicht nur Bewertungskriterien, sondern überhaupt erst einmal mindestens zwei Gegen- oder Zustände zum Vergleich. Immerhin: Anders als die Daten sind unsere Erinnerungen noch nicht verloren. Wir können berichten, erzählen, etwas weitergeben von dem, was war und nicht mehr ist. Ob etwas davon bleibt, einmal geblieben sein wird? Wer weiß.

Postdigital? Es muss irgendwann um 2000 gewesen sein, dass dieser Begriff zu kursieren begann. Eine merk- und denkwürdige Ära in der Tat. Alle, oder jedenfalls: fast alle schienen auf einmal am Netz zu hängen. Abgesehen von denen, die sowieso bestenfalls als Futter für Newsfeeds und Bilder taugten – und vielleicht dafür, in mühseliger Arbeit seltene Erden ans Licht zu schaufeln, Bauteile für Smartphones zu löten oder Polster für den schicken SUV zu nähen. Aber wen interessierten die schon? Eben. Die meisten von uns nämlich nicht. Wir waren viel zu beschäftigt damit, großes digitales Kino zu schauen – endlich waren wir drin! Und natürlich: großes digitales Kino zu machen. Oder uns einzubilden, das zu tun. Großes digitales Kino zuhause, im Job, auf der Straße. Überall. Wen störte es schon, dass die neuen Spielfilme und Fernsehserien häufiger mal etwas unscharf waren oder ein Stückchen fehlte – Hauptsache, man bekam sie nicht erst nach Jahren und dann nur synchronisiert zu sehen, wenn überhaupt? Wen störten schon die Laster und Lieferwagenkolonnen, die durch die Stadt donnerten – wenn man dafür praktisch alles frei Haus geliefert bekam? Zumal es ja kaum mehr Läden gab, außer Designer- und 1-Euro-Shops und Discountern. Wen störte es schon, dass die Karte auf dem Navi nicht ganz up to date war? Kleiner Umweg mit dem Auto, große Sause in der Bar – der angesagten natürlich, zu der es die 1500 Likes gab und die tollen Foto-Kommentare in der App. Wen störte es schon, dass nicht nur der Chef, sondern auch die Krankenkasse und wer auch immer mitlasen, wenn sich Paule vom Schreibtisch schräg gegenüber mal wieder ein Stück weiter Richtung Leberschwellung gesoffen hatte? War einfach zu cool, mit der ganzen Abteilung online noch mal nachfeiern zu können. Wen störte es schon, dass die blonden Models auf dem 35-Zoll-Flachbildschirm alle aussahen, als hätte ihnen jemand Lametta-Perücken aufgezogen – Hauptsache, sie hatten beizeiten ihr Silikon im Netz bestellt? Von wegen: Künstlich, virtuell. Digital war total real – und das allerbeste daran: Der Spaß kostete kaum. Zumindest dachten das damals viele. Jedenfalls: Als die ersten von „postdigital“ zu reden und zu schreiben begannen, klang das eher nach einem netten Versuch, noch einmal die gute alte Avantgarde-Tradition zu bemühen – ein kräftiger Ausstoß Diskursnebel, gewürzt mit einer Prise Techno-Fiction. Bestens geeignet, um die eine oder andere Debatte in den eher abgelegenen, von Akademiker/innen, Künstler/innen oder anderen Nerds besiedelten Archipelen am Rande des Mainstreams der Minderheiten zu beflügeln. In einer Zeit, in der „digital“ der Buzz schlechthin war, ging das aber an dem, was die Mehrheit der Leute beschäftigte, meilenweit vorbei.

Trotzdem hätte man natürlich nachdenklich werden können: Gerade wenn von „post“ als einer Zeit nach dem Digitalen so gar nicht die Rede sein konnte, woher kam diese dann? Ausgerechnet von Menschen, die man im weitesten Sinne zur Szene der Digerati zählen konnte – also denjenigen, die schon etwas länger dabei waren und einschlägige Erfahrungen hatten sammeln können mit den sogenannten „Medienumbrüchen“ und „Medienkonvergenzen“. Vom Analogen zum Digitalen – und nun also: „back again“? Oder war das vielleicht gar nicht so gemeint?

Veränderungen hatte es damals in der Tat gegeben. Allem voran war zu beobachten, dass der so genannte „Digital Divide“ immer weiter aufklaffte – also die Kluft zwischen denen, die Zugang zu digitalen Medientechnologien hatten, und denen, die auf der Strecke blieben. Zugleich schien sich dieser Spalt aber an anderer Stelle auf merkwürdige und eher unerwartete Weise zu schließen: Insofern nämlich, als sich digitale Medien, durchaus zur Überraschung mancher, die sie eben noch als Überwindung der materiellen Kultur gefeiert hatten, zu materialisieren begannen. Papier, das von den Apologeten digitaler Medienproduktion so enthusiastisch für obsolet erklärt worden war, erfreute sich auf einmal wieder zunehmender Beliebtheit. Just in der Zeit, da E-Books in den Verkaufsstatistiken erstmals Kopf an Kopf mit ihren konventionellen Pappkameraden lagen, mehrte sich die Zahl der Menschen, die in kostspielig hergestellten Büchern und Zeitschriften Objekte des Begehrens entdeckten. Während ringsum die MP3-Portale boomten, wuchsen die Sammlermärkte für Schallplatten und es wurde wieder Musik in Scheiben gepresst. Handwerk und Handgemachtes erfuhren, selbst wenn es sich um schlichteste Bastelarbeiten handelte, eine neue Wertschätzung. Sogar das so genannte „Original“ – das wir längst und endgültig durch die digitale Originalkopie entwertet glaubten – feierte mit einem Mal wieder fröhliche Urständ.

Vor allem aber wurden allenthalben Konzepte und Objekte, die bis dahin nur als Daten existiert hatten, wortwörtlich in den Raum gestellt. Wirklich merkwürdige Mischwesen, die in keiner und zugleich beiden Welten zuhause zu sein beanspruchten – und damit ist keineswegs nur der unaussprechliche Tand gemeint, den seinerzeit enthusiastische Amateure ebenso wie ehrgeizige Designer massenhaft aus ihren 3D-Druckern zogen. Sondern auch: Gehäkelte und gestrickte Gadgets wie Smartphones, MP3-Player oder Laptops. Designs aus Online-Plattformen als Ausschneidebögen für Pappmodelle. Laubgesägte Spielkonsolen, in denen ganze Game-Sequenzen in Form von Lichtbildern – klassischen Diapositiven oder 16-mm-Filmen – projiziert wurden. In Stein gemeißelte Manifeste der Netzkultur.

Diesen Dingen das Prädikat „postdigital“ zu verleihen, darauf wäre man damals aber beim besten Willen nicht gekommen. Man nannte das, wenn es überhaupt auf einen Begriff zu bringen war, ganz einfach „analogal“.

Im Nachhinein scheint es indessen durchaus plausibel, mindestens in einigen dieser Dinge Vorboten von dem zu sehen, was uns heute – da wir in einer postdigitalen Zeit leben, die diesen Namen zweifelsohne verdient – zum Alltag geworden ist. Durchaus

möglich, dass manche von ihnen aufgrund der ersten schmerzlichen Erfahrungen mit dem digitalen Verfall entstanden sind, mit dessen Konsequenzen – einer Kultur ohne Geschichte – wir heute als erblindende Schwimmer in einem Meer verblasender Erinnerungen leben. Durchaus möglich, dass es sich bei einigen dieser halb anrührenden, halb abstoßenden Objekte um die Ausgeburten dunkler Vorahnungen künftiger Verluste handelt.

Für alle diejenigen von uns, die nicht das Privileg eines Zugangs zu den rar gewordenen Ressourcen besitzen – und das dürfte wohl die Mehrheit der Menschen sein –, sind das Netz, die Computer und im Grunde alles, was wir seinerzeit für bleibende Errungenschaften eines unaufhaltsamen technologischen Fortschritts hielten, endgültig Vergangenheit. Und so stellen eben diese merkwürdigen Objekte, zusammen mit dem wenigen, was andere für uns aus früheren Epochen bewahrt und gegen die Digitalisierung verteidigt haben, die lebendigsten Zeugnisse einer Kultur dar, die einmal unsere war und die es – für uns – nicht mehr gibt.

Was es, so lange die Älteren von uns noch leben und Bericht zu erstatten im Stande sind, natürlich noch gibt, sind Erinnerungen. Auch wenn wir wissen, dass sie uns trügen, können wir versuchen, sie zu teilen.

Was postdigital war? Davon werden wohl andere zu sprechen und zu schreiben haben, die nach uns kommen. Besser? Wir, die erblindenden und die blinden Schwimmer, wissen es nicht und werden es wohl niemals wissen.

War
postdigital
besser?,

Jan Distelmeyer

Außerapparative Opposition Zur Kritik des Digitalen

Der Fortschritt muss immer „post“ sein. Neben seiner Überwindungsgeste und eingebauten Aufmerksamkeitsgarantie macht mir das Präfix „post“ gerade in Verbindung mit „digital“ seit langem einige Schwierigkeiten. 1995 erlebte der Hype um den Siegeszug des Digitalen einen Höhepunkt in Form von Nicholas Negropontes Bestseller *Being Digital* (deutsch: *Total digital*), der auf der Basis seiner *Wired*-Kolumnen entstanden war. Ein Kernargument dieser Feier der „digitalen Revolution“¹: Nunmehr sei das „Postinformationszeitalter“² angebrochen.

Im Gegensatz zum Informationszeitalter der Massenmedien triumphiere jetzt die Personalisierung durch „wirklich interaktive Medien“³, und sein eigener Optimismus, so Negroponte, entstände „aus der Befähigung zum Handeln, die die Digitalzeit mit sich bringt“⁴. Das bis heute stetig weiter ausgemalte Digitalphantasma der Befreiung von analoger Schwere, Sperrigkeit und Immobilität als Überwindung von Zeit, Raum und anderer Grenzen inklusive Demokratiemehrung und Ermächtigungsversprechen erfüllt auf seine Art die Fortschrittsverheißung des Präfix „post“. Achtung, Paradigmenwechsel! Dass sich hinter „digital“ etwas radikal Neues und grundsätzlich Anderes verberge, war und ist andererseits ebenso die Grundlage kritischer Stimmen, die u. a. den Verlust der Stabilität, Verlässlichkeit und Echtheit „des Analogen“ anmahnen.

Anders gesagt: Im Mythos des Digitalen – oder, um diesem mythischen Begriff im Sinne von Roland Barthes' Interventionsstrategie einen Neologismus entgegenzusetzen: der *Digitalizität* – sind „digital“ und „post“ eigentlich synonyme Begriffe. Vor allem im Optimierungstonfall à la Negroponte, der von Management-Ratgebern wie Don Tapscott für die New Economy transponiert wurde. Tocotronics Titel *Digital ist besser*, ebenfalls von 1995, hatte dagegen etwas einzuwenden.

Wenn also „post-digital“ in diesem Sinne dem Mythos verbunden bleibt und auch mit „digital-digital“ oder „besser-besser“ übersetzt werden kann, lässt sich der Begriff auf den ersten Blick schwer mit einer kritischen oder zumindest nicht-affirmativen Position verbinden. Warum auch? Zumindest jene Position, auf die sich Kim Cascone 2000 bezog, um den Begriff „post-digital“ zu etablieren, hatte damit überhaupt nichts am Hut.⁵ Denn Cascone griff hier auf niemand anders als Negroponte zurück, der in seiner letzten *Wired*-Kolumne 1998 ein weiteres Ende annonciert hatte: „Face it – the Digital Revolution is over“⁶. Damit aber rief Negroponte kein „nachdigitales“ Zeitalter aus, in dem Computer keine Rolle mehr spielten – im Gegenteil: Hier ging es eher um die Bestätigung von Mark Weisers „ubiquitous computing“, der Allgegenwart von Computertechnologie: „Computers as we know them today“, so Negroponte, „will a) be boring, and b) disappear into things that are first and foremost something else: smart nails, self-cleaning shirts, driverless cars, therapeutic Barbie dolls, intelligent doorknobs that let the Federal Express man in and

Fido out, but not 10 other dogs back in. Computers will be a sweeping yet invisible part of our everyday lives: We'll live in them, wear them, even eat them.“⁷

Dadurch wurde der Digitalmythos insofern aktualisiert, als die Überwindung von Materialität geradezu pantheistisch gedacht wird. Wie Gott ist der Computer in allem und überall. Kein singulärer Apparat mehr, vor dem man Angst haben könnte, er könnte uns selbst ersetzen – die Utopie oder Dystopie zum Computer als Verdränger/Nachfolger des Menschen (im Kino durchgespielt z. B. in Walter Langs *Desk Set* 1957, Jean-Luc Godards *Alphaville* 1965 und Donald Cammells *Demon Seed* 1977) hat sich zu einer ökologischen Idee gewandelt, in der Computer nicht uns, sondern unsere Umwelt ersetzen. Dieser Teil des Mythos wirkt heute auf besondere Weise – er durchzieht alle Versprechungen zum Cloud-Computing, insbesondere zur iCloud von Apple, lebt in der angestrebten (Lebens-)Raumkontrolle der neuen Xbox One und ist die Zukunftsvision von Craig Mundie, Entwicklungschef bei Microsoft und Mitglied des *Council of Advisors on Science and Technology* von US-Präsident Obama: „Irgendwann werden wir einen Raum betreten, und der Raum wird der Computer sein. Die Leute werden nicht mehr über Computer nachdenken sondern eher über Computing, über Rechenleistung. Wir werden in einen Raum kommen, das Smartphone in der Hosentasche und das Tablet im Aktenkoffer, und sofort werden alle Geräte zusammenarbeiten.“⁸

Auch hier ist „post-digital“ = „digital-digital“, eine Zuspitzung des Etablierten. Worauf es im Sinne von Kritik (verstanden als „Kunst, nicht dermaßen regiert zu werden“⁹) ankäme, wäre eine Position ähnlich jener, die Kim Cascone mit „post-digital“ im Auge und Ohr hatte. Cascone kam es auf Strategien an, den Computer sicht- und hörbar zu machen; Glitch-Ästhetik, die im „Fehler“ des Computers seine Gegenwart bemerkt und ausstellt. Nicht dermaßen durch die *Digitalizität* regiert zu werden, müsste meines Erachtens bedeuten, die diversen Prozesse des Digitalen so offen wie möglich zu verhandeln. Und dazu gehören nicht nur die Prozesse des Prozessors. Hier kann es nicht allein um alle Vorgänge auf der technisch-apparativen Seite des Dispositivs gehen, sondern auch um die diskursiven und ästhetisch-konzeptionellen Prozesse, die den Digitalmythos ausmachen.

Diese diskursiven Prozesse, Versprechungen, Anforderungen, Hoffnungen, Ängste und auch nicht-rhetorischen Inszenierungen prägen das, was wir unter „digital“ verstehen, wesentlich. Dazu gehören insbesondere die Inszenierungen jener audiovisuellen Interfaces, die uns omnipräsente Umgebung sein sollen. Gerade die Gestaltung von Interfaces – die Inszenierungen computerbasierter Interaktions- und Zugriffsmöglichkeiten als eine Ästhetik der Verfügung¹⁰ – scheint mir der Ort zu sein, an dem eine Kritik des Digitalen heute ansetzen müsste. So wie die Filmwissenschaft einst die Analyse von Filmen an Universitäten durchsetzte, sollte nun die Medienwissenschaft die Praxis einer Analyse der Interface-Mise-en-scène durchsetzen. Nicht als Überwindung, nicht als „post-digital“, sondern als Versuch, direkt auf der digitalen Schwelle zu bleiben.

- 1 Negroponete, Nicholas: *Total digital. Die Welt zwischen 0 und 1 oder Die Zukunft der Kommunikation*. München, 1995, S. 249
- 2 ebd., S. 202
- 3 ebd., S. 82
- 4 ebd., S. 279
- 5 Cascone, Kim: *The Aesthetics of Failure: 'Post-Digital' Tendencies in Contemporary Computer Music*. In: *Computer Music Journal*, Vol. 24, Nr. 4, 2000, S. 12–18
- 6 Negroponete, Nicholas: *Beyond Digital*. In: *Wired*, Dezember 1998, online: <http://www.wired.com/wired/archive/6.12/negroponete.html> (Stand: 12.11.2013)
- 7 ebd.
- 8 Bethge, Philip/Mundie, Craig: *Der Raum wird der Computer*. In: *Spiegel Online*, 23.10.2012, <http://www.spiegel.de/netzwelt/gadgets/microsoft-entwicklungschef-craig-mundie-ueber-surface-und-windows-8-a-862813.html> (Stand: 12.11.2013)
- 9 Foucault, Michel: *Was ist Kritik?* Berlin, 1992, S.12
- 10 Distelmeyer, Jan: *Freiheit als Auswahl. Zur Dialektik der Verfügung computerbasierter Medien*. In: Jan-Henrik Möller/Jörg Sternagel / Leonore Hipper (Hg.): *Zur Paradoxalität des Medialen*. München, Fink, 2013, S. 69–90

War postdigital besser?,

Manuel Bürger

Human ... what?

Überforderung statt Bevormundung im Design-Mensch-Verhältnis

Aanisa, letzten Sonntag: „I hate design. Everything is designed, has to be in order ... Your whole life designed.“

Ich: „You can NOT hate design! Umm, you can ... ?!“

Frage. Werden Menschen im Postdigitalen noch mehr von Design belästigt als zuvor? Gibt es keine Ruhe vor dem Designschwur, der Verpflichtung zur ständigen Selbstgestaltung, zur aktiven Teilnahme am kapitalistischen Lifestyle? Oder eröffnet das Postdigitale einen Raum, in dem das Menschliche am Menschen auch wieder mehr Einfluss auf Gestaltung und deren Philosophie¹ nimmt?

„Human Factor“.² Wobei zu klären wäre, was das Menschliche am Menschen ist. In Abgrenzung zum Digitalen ist es vielleicht das Unregelmäßige, vermeintlich Fehlerhafte. „Humanize“³ ist ein Effekt des *Easy Beat* Sequenzers, einer MIDI-Kompositions Software. Er bewegt Noten aus fixen Rastern heraus.⁴ Je höher der „degree of human-ness“, desto mehr Töne werden „out-of-beat“ gesetzt – was die Komposition „echter“ klingen lässt. Bei jedem Anwenden wünsche ich mir diesen Effekt auch für visuelle Gestaltungssoftware! Das MIDI-Dateiformat (.mid) ist mittlerweile obsolet, wie auch *Easy Beat*, aber was ist mit dem „Human Factor“ in der Gestaltung? Wie löse ich mich von den digitalen Rastern und Denkweisen, die mir Hard- und Software vorgeben? Anders gefragt: Warum setzt die Laufzeit meines Handyakkus den Rahmen für meine Selbstbestimmung?!

„Aesthetic of Failure“.⁵ Offensichtlich ist das „Off-beat“-Sein der Moment des Postdigitalen. Wenn der eigene Herzschlag GANZ bewusst gespürt (und genossen) wird, weil er eben nicht normgerecht, regelmäßig und vorhersehbar verläuft. Wenn das ein Moment des Postdigitalen ist, dann bedeutet „Postdigitalität“: alles im Kontext sehen und dabei den Menschen wieder in den Mittelpunkt setzen – als das biologische, fehlbare Wesen, das er ist. Natürlich im Verbund mit digitalen Devices und Denkstrukturen, die mittlerweile nicht mehr wegzudenken sind.⁶ Wenn Gestaltung solche Situationen ernst nimmt, den Menschen nicht bevormunden will, sollte sie den unvorhersehbaren Moment, das Spiel mit Kontexten bzw. das oppositionelle Denken suchen. In der Überforderung ist der Moment des „Off-beat“ zu finden.

Spektrales denken. Komplett nicht-digital geht nicht mehr. Nicht mal mehr nicht-online. Zuhause, wo ich diesen Artikel schreibe, gibt es kein W-LAN. Eigentlich eine bewusste Entscheidung für die Selbstkonfrontation. Doch es wird geschummelt: Den U-Bahn-Fahrplan checke ich auf meinem iPhone, genauso den Wetterbericht und gelegentlich auch Mails. Das Schwarz-Weiß-Denken muss zwangsläufig zu einer Mischung werden: Dogmatischen Gestaltern wird das Leben dadurch schwer gemacht. Zu Recht! Nein, ich muss nicht meine Schriften selbst gestalten. Nein, ich muss auch nicht meine Software selbst schreiben und ja, ich darf Fotos abdrucken,

die mit einem Handy geschossen wurden. Denn: Dogmen sind dann am nützlichsten, wenn man sie gegeneinander ausspielt. Und zwar bewusst: Welche Grammatik benutzt der Designer? Welche gestalterischen Konventionen bedient er, welche bricht er? Und für mich am entscheidendsten: Lädt er zum Diskurs ein bzw. will er sich in Diskurse einklinken?

„Lost in Connotation“.⁷ Wenn wir um Leerstellen kreisen, Bedeutungen zusammenflicken und um Anschlusskommunikation bemüht sind – dann spielt Design seine Qualität aus! Und knüpft an eine postdigitale Kondition der ständigen Referentialität an – bei gleichzeitigem Bewusstsein von Fehlbarkeit, dem menschlichen Moment. Verlorensein wird dann zu einem begehrenswerten Ziel. Die Einlullungstaktik des Design-Mainstreams wird durch diesen Komplexitätsgewinn eingedämmt. Das geschieht, meiner Ansicht nach, wie schon erwähnt, durch eine hohe Konzentration von Referentialität in Gestaltung. Die *Tumblr*-Kultur ist dafür ein hervorragendes Beispiel. Durch Komposition von Zitaten, Ideenschnipseln und Bilderwelten werden dort ambigüe Zustände generiert. Es wird Zeit, dieses Spiel ernsthaft zu betreiben – das Postdigitale ist der Ort dafür!

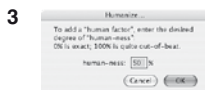
„I hate design“ kann kein Zustand bleiben, dazu muss Design undurchsichtiger werden und uns über seine unterschiedlichsten Kontexte und interdisziplinäre Partnerschaften immerzu herausfordern. Es darf keine Bevormundung im Design-Mensch-Verhältnis geben: Der Mensch ist clever genug, mehr Optionen zu denken, als die Gestaltung ihm vorlegt – genauso sollte der Mensch aber auch die kreative Kraft von Gestaltung würdigen („You can NOT hate design“). Zeitgenössische Internet-Phänomene helfen uns, die Wahrnehmung von on- und offline-Wirklichkeit zu differenzieren, aber auch auszutauschen, um das einst Irreale Wirklichkeit werden zu lassen. Ein Ausflug in die Internet-Mem-Kultur würde zeigen, wie einfach hier Wirklichkeiten entworfen werden können – und damit sogar politisch agiert wird.

Aussicht: Suche nach dem neuen Exterior. 1968 starrte die Menschheit wie gebannt auf das Bild des aus dem Weltraum fotografierten blauen Planeten. 2007 schmückte es den Homescreen der ersten iPhone-Generation.⁸ Die endliche Weite des Planeten war einst die Ikone des „Think Global“-Credos: „The expansion into the exterior of space now produces the ultimate, immanent planetary interior.“⁹ Auf dem iPhone wird der blaue Planet zu einer Metapher für die ultimative Abkapselung des Einzelnen. Alles, was das Individuum an Außenwelt braucht, hat es in der Hosentasche dabei. Das „planetary interior“ ist auf *meinen* Screen gefesselt. Damit verliert der Mensch aber seinen visionären Antrieb komplett, die großen Geschichten, welche ihn auch immer kritisch gespiegelt haben, ihn unterstützten, mündig zu bleiben, sich stets neu zu kalibrieren.

„Why haven't we seen a photograph of the whole universum yet.“

Eine ideale Designpraxis würde dem entgegen wirken. Sie würde nach dem Universum streben: immer auf der Suche, selbst wenn diese Suche zum Scheitern verurteilt ist. Design im Postdigitalen würde nach dem neuen Exterior forschen, um Differenz zu erzeugen – durch Überforderung der Wahrnehmung.

- 1 Im Allgemeinen sehe ich hier zur Zeit zwei Phänomene: Es scheint, als ob sich Design Thinking öffnet, über interdisziplinäre Phänomene wie *Post Internet* und *The New Aesthetic* diskutiert, während es gleichzeitig immer weiter in uns vordringt und seine homogenisierenden Kräfte freisetzt (siehe Apple Inc. etc.).
- 2 Ein Begriff aus dem Interface von *Easy Beat* 2.2.1, Ergonis Software (2005)



Screenshot aus *Easy Beat*

- 4 mit Easy Beat komponierte ich 2010 eine „Oper“, eine letzte Hommage an das .mid-Dateiformat, welche in einer mehr oder weniger exotischen Geschichte das Leben von Gérard Midi, Businessman, erzählt.
<http://www.themidiopera.net/>
- 5 vgl. Cascone, Kim: *The Aesthetics of Failure: 'Post-Digital' Tendencies in Contemporary Computer Music*. In: *Computer Music Journal*, Vol. 24, Nr. 4, 2000, S. 12–18
- 6



Yoga-Marathon auf dem Times Square: Schnell aus dem Office, nicht die Yoga-Matte vergessen, und ein letztes Status Update an alle, bevor ich ganz eins mit mir werde. Photo: asterix611, flickr.com (aus dem Bildfundus der aktuellen transmediale-Kampagne)

- 7 Bürger, Manuel. *Slippery Design – forever beta*.
<http://www.manuelbuerger.com>
- 8 Damit wird das iPhone meines Erachtens zur ersten ernsthaften Prothese des Menschen, die ihn 24/7 an das Netz bindet. Er lebt in und durch den ständigen Stream.
- 9 Franke, Anselm: *Earthrise and the Disappearance of the Outside*. In: Diedrich Diederichsen, Anselm Franke (Hg.). *The Whole Earth. California and the Disappearance of the Outside*. Berlin, Sternberg. 2013, S. 13

War
postdigital
besser?,

Clemens Jahn

Spätestens seit im frühen 21. Jahrhundert das Digitale gewöhnlich und unspektakulär geworden ist, wird klar, dass nicht bloß eine (analoge) Ordnung von einer anderen (digitalen) abgelöst wurde, sondern dass im Zuge der sogenannten digitalen Revolution (analoge) Realität um neue (digitale) Spielarten ergänzt und erweitert wurde.

Bereits 1930 schreibt Henri Bergson in einem Artikel über das Mögliche und das Wirkliche: „In Wahrheit liegt in dem Virtuellen hier mehr als im Reellen, im Bild des Menschen mehr als im Menschen selbst, denn das Bild des Menschen ist erst möglich, wenn man sich zuerst den Menschen selbst gibt und dann noch einen Spiegel“¹. Folgt man der Logik des französischen Philosophen, so verursachen digitale Fiktion, Illusion und Simulation keineswegs einen Realitätsverlust – wie es beispielsweise Paul Virilio in den 1990ern vehement propagierte² – sondern bringen vielmehr einen Realitätsgewinn mit sich. Bergson entlarvt die Dichotomie zwischen Sein und Nicht-Sein als falsches Problem: Das „Nicht-Sein“ ist für ihn vielmehr eine erweiterte Form des Seins.³ Gemäß Bergson liege somit im „Nicht-Realen“ mehr als im Realen, im „Immateriellen“ mehr als im Materiellen.

Bergsons Logik der *Mannigfaltigkeit*⁴ (vor dem Digitalen), als Grundlage der virtuellen Philosophie von Gilles Deleuze⁵ (während des Digitalen), die gegenwärtig von Manuel De Landa⁶ (nach dem Digitalen) intensiv diskutiert und weiterentwickelt wird, legt einen Realismus vor, der das Virtuelle und das Aktuelle lediglich als unterschiedliche Zustände des Realen erachtet – ähnlich wie es der französische Sinologe und Philosoph François Jullien in Bezug auf die chinesische Naturphilosophie formuliert.⁷ Jullien zufolge kenne man dort den Unterschied zwischen physisch und metaphysisch nicht: Was zu einer Zeit sichtbar sei, könne zu einer anderen Zeit unsichtbar sein. Unsichtbar bedeute dabei schlichtweg, dass etwas (noch) viel zu klein sei, um es zu sehen, es also noch nicht sichtbar sei, oder dass es sich schlichtweg der unmittelbaren Wahrnehmung entziehe. Das Unsichtbare und das Sichtbare seien somit ein und dasselbe, lediglich in unterschiedlichen Zuständen: Spielarten (ein und) der(selben) Realität.

Zu Beginn des 21. Jahrhunderts schaffen die Spätfolgen der industriellen Revolution und realen Auswirkungen eines abstrakten, globalisierten Netzwerkkapitalismus Ernüchterung und verbreiten Unbehagen. „The nightmare [...] is when abstraction recovers its bodies, and the bodies turn back on the reigning abstraction“⁸, schreibt der New Yorker Künstler und Autor John Kelsey in einem Aufsatz aus dem Jahr 2010.

Der Albtraum Anthropozän, die gegenwärtige erdgeschichtliche Epoche, in der menschliche Aktivität zur treibenden geologischen Kraft unseres Planeten avanciert ist, bringt die Grundfesten westlichen Denkens ins Wanken. Die Einheit zwischen Mensch und Maschine ist längst erreicht, eine klare Trennung zwischen Kultur und Natur, zwischen Menschlichem und Nicht-Menschlichem kaum noch tragbar. Technologische Singularität, so der Futurist Ray Kurzweil, stehe kurz bevor.⁹

So lässt der Glaube an das Irreale und Immaterielle nach und ein Bedarf nach neuen Realismen und Materialismen entsteht. Die US-amerikanische Philosophin Karen Barad beispielsweise fordert einen posthumanistischen, agentiellen Realismus, der „den Fokus von Fragen nach der Entsprechung zwischen Beschreibungen und der Wirklichkeit [...] auf Fragen nach Praktiken [...] der Ontologie, Materialität und des Tätigseins“¹⁰ verlagert. Barad begreift Materie als „dynamische Artikulation/Konfiguration der Welt“¹¹, Welt als „fortlaufende Materialisierung verschiedener Raum-Zeit-Topologien“, das Universum als „im Werden begriffene Intraaktivität.“¹² Der Anthropos ist nicht länger in-der-Welt: er ist Welt.

Barads neuer Holismus erinnert an Alfred North Whiteheads in der ersten Hälfte des 20. Jahrhunderts formulierte Prozessphilosophie¹³, die nicht nur das Denken des französischen Soziologen Bruno Latour maßgeblich prägte, sondern auch die belgische Philosophin Isabelle Stengers stark beeinflusste. Letztere plädierte jüngst mit einem „kosmopolitischen Vorschlag“¹⁴ für eine Politik „in Gegenwart von“¹⁵ all jenen, die von den Konsequenzen politischer Entscheidungen betroffen sind, jedoch keine politische Stimme besitzen. Als ethisch-ökologische Alternative zur widerstandslosen Teilnahme am weltweiten Wirtschaftskrieg fordert Stengers im Vorfeld politischer Entscheidungen die umfangreiche Konsultation sämtlicher davon Betroffenen – menschlich, wie nicht-menschlich – trotz der offensichtlichen Ineffizienz und Idiotie¹⁶ eines solchen Unterfangens.

Mit ihren Philosophien schaffen Karen Barad und Isabelle Stengers erste Ansätze einer posthumanistischen Ethik und bieten damit Anknüpfungspunkte für eine qualitative Auseinandersetzung mit dem Postdigitalen. Dabei wird man sich jenseits der Ethik, als „Typologie immanenter Existenzweisen“¹⁷ (Deleuze), auch der Frage nach der (postdigitalen) Moral – die „Existenz immer mit transzendenten Werten verknüpft“¹⁸ – stellen müssen.

„Alles Mittel ist Hindernis. Nur wo alles Mittel zerfallen ist, geschieht die Begegnung“¹⁹, schreibt Martin Buber in seiner Dialogphilosophie. Das Ich und Du, „die gegenseitige Wesensbeziehung zwischen zwei Wesen“, beschreibt der Philosoph als „Urchance des Seins“²⁰. Erst im unmittelbaren Dialog lasse sich Transzendenz erfahren, „in jedem Du reden wir das ewige an.“²¹

Das Digitale ist längst mit der Textur des Alltags verschmolzen, ist unsichtbar geworden und hat seinen Reiz verloren. Es ist zerfallen, stellt kein Hindernis mehr dar. So wird postdigitale Telekommunikation unmittelbar – und birgt damit die Chance einer neuen Transzendenz Erfahrung.

- 1 Bergson, Henri: *Denken und schöpferisches Werden*. Meisenheim am Glan 1948 [1934], S. 121
- 2 Vgl. bspw. Virilio, Paul: *Open Sky*. London / New York 1997 [1995].
- 3 Deleuze fasst zusammen: „[...] desgleichen liegt in der Idee einer Unordnung mehr als in derjenigen der Ordnung und in der des möglichen Seins mehr als in der des wirklichen Seins.“ In: Deleuze, Gilles; Bergson, Henri. Hamburg 1989 [1966]), S. 28.
- 4 Vgl. Deleuze, Gilles: *Bergsonism*. New York 1991 [1966], S. 127 f.
- 5 Vgl. De Landa, Manuel: *Intensive Science and Virtual Philosophy*. London / New York 2002.
- 6 Vgl. ebd. sowie ders. *Philosophy and Simulation. The Emergence of Synthetic Reason*. London / New York 2011.
- 7 Vgl. u. a. Jullien, François: *Die stillen Wandlungen*. Berlin 2010 [2009].
- 8 Kelsey, John: *The self-employment rate*. in: ders., *Rich Texts: Selected Writing for Art*. Berlin 2010, S. 188.
- 9 Vgl. hierzu bspw. von Kurzweil, Raymond „Ray“: *The Age of Spiritual Machines. When Computers Exceed Human Intelligence*. New York 1999 oder *The Singularity is Near. When Humans Transcend Biology*. London 2005.
- 10 Barad, Karen: *Agentieller Realismus* (Berlin 2012 [2003]), S. 12.
- 11 Ebd., S. 41.
- 12 Ebd., S. 22.
- 13 Vgl. insb. Whitehead, Alfred North. *Prozess und Realität*. Frankfurt am Main 1987 [1929]. In *Denkweisen* aus dem Jahr 1938 beschreibt Whitehead den „Weltprozess [...] als Inbegriff der Totalität aller Prozesse“. Vgl. Whitehead, Alfred North. *Denkweisen*. Frankfurt a. M. 2001 [1938], S. 130.
- 14 Stengers, Isabelle: *Der kosmopolitische Vorschlag*. In: dies., *Spekulativer Konstruktivismus*. Berlin 2008 [2005].
- 15 Ebd. S. 163.
- 16 Isabelle Stengers bezieht sich hier insbesondere auf Dostojewskis Begriffsfigur des Idioten.
- 17 Deleuze, Gilles: *Spinoza. Praktische Philosophie*. Berlin 1988 [1981], S. 34
- 18 Ebd.
- 19 Buber, Martin: *Ich und Du* [1923]. In: *Das dialogische Prinzip*. Heidelberg 1979, S. 16.
- 20 Ders., Nachwort zu *Das dialogische Prinzip*. Heidelberg 1979, S. 301.
- 21 Ders., *Ich und Du* [1923]. In: *Das dialogische Prinzip*. Heidelberg 1979, S. 10.

War
postdigital
besser?,

Nina Franz

Nicholas Negroponte, Vordenker des „Being Digital“, prophezeite Ende der 1990er Jahre, in seiner letzten Kolumne für *Wired*, dass Computer einmal uninteressant werden würden, unsichtbar gerade durch ihre Omnipräsenz, und in die Dinge verschwinden würden, die uns täglich umgeben: smarte Objekte, unter denen sich Negroponte unter anderem selbstreinigende Hemden, intelligente Nägel und therapeutische Barbiepuppen vorstellte – Computer, die man bewohnen, anziehen und sogar essen würde. 1967 träumte Richard Brautigan in einem berühmten Gedicht von kybernetischen Wiesen, auf denen die Unterscheidung zwischen Menschen, Tieren und Maschinen längst überwunden sei, wo Säugetiere und Computer friedlich zusammenleben würden, durch gegenseitige Programmierung harmonisch geeint.

In der postdigitalen Utopie, wo das Digitale zur Natur geworden ist, gibt es keine Bildschirme. Das Interface ist genauso „ubiquitär“ wie die Datenströme, die unentwegt Verbindungen aufbauen, unter glatten Oberflächen kommunizieren und unbemerkt arbeiten, damit wir nicht arbeiten müssen, um sie zu verstehen. Upload und Download sind eine Sache der Respiration, Technik ein Teilbereich der Ökologie, Begriffe wie Steuerung, Befehl und Kontrolle die obsoleten Vokabeln eines vorautomatischen Zeitalters, als Sprache noch etwas Unheimliches, Notwendiges war, das Probleme verursachen konnte. Die postdigitale Utopie beschreibt einen Zustand der Ruhe und friedlichen Verbundenheit, ihre Bewohner und Bewohnerinnen haben die Hände frei und die Augen wandern müßig über den angenehm gerenderten Horizont einer verbesserten Landschaft.

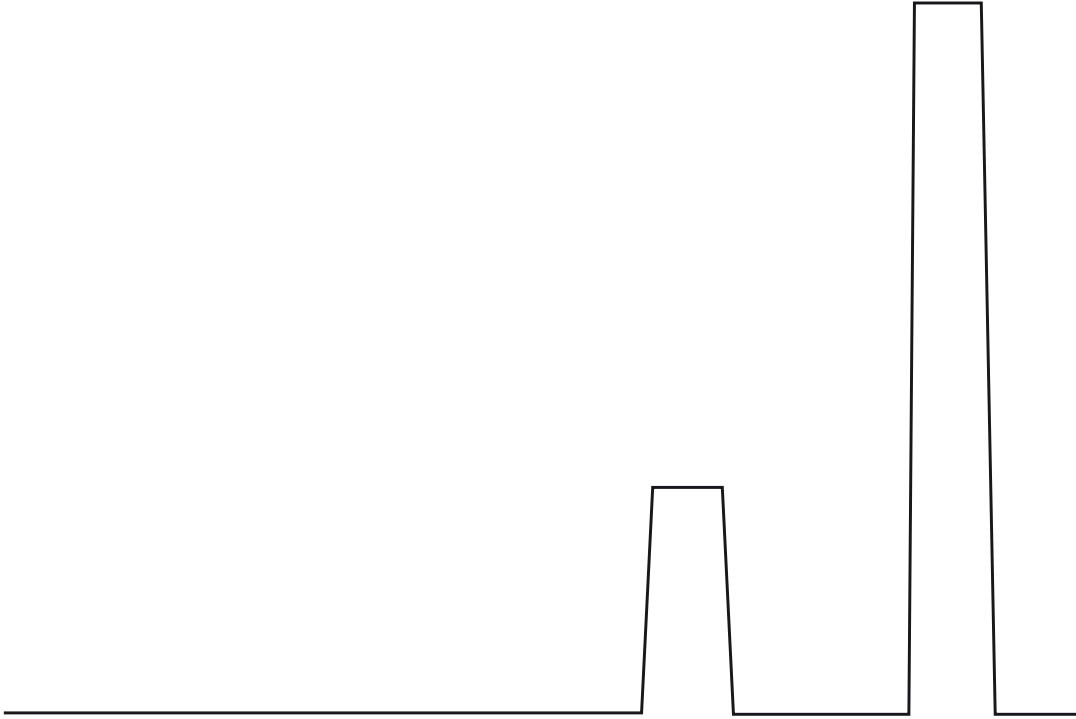
In der postdigitalen Gegenwart dagegen führt jeder Bewohner und jede Bewohnerin der angebundenen Welt in der Hosentasche einen Bildschirm, über den praktisch jede relevante Tätigkeit auf den Weg gebracht wird. Der Bildschirm beleuchtet müde Gesichter im Bett vor dem Schlafengehen und entrückte Gesichter von daddelnden Kindern, angestrenzte Gesichter von Werkträgern an Schreibtischen, in Fabriken und in den Control Rooms der Regierungen und Militärs. Unzählbare Bildschirme leuchten auf, wann immer es etwas nicht zu verpassen gilt, vor der Papstwahl und vor den Schimpansenbabies im Zoo. In der Zeit, in der man die visuelle Schnittstelle nicht vor's Gesicht hält, trägt man sie möglichst nah am Körper, wärmt sie auf 36 Grad oder hält sie mit den Händen umklammert. Dann wieder spricht man in den Bildschirm hinein, fingert an ihm herum, hört ihm zu, drückt ihn an die Wange und hinterlässt darauf einen öligen Film, eine menschliche Schmiere, durch die man wieder und wieder die Finger zieht – vielleicht, um den letzten Abstand zum dahinterliegenden Gerät zu überwinden, indem man das Stoffliche soweit es geht vermengt und vermischt.

„Screens are getting boring“ schreibt Russell Davies, ein weiterer *Wired*-Kolumnist, der dafür Beachtung verdient, dass er zum ersten recherchierbaren Mal den Ausdruck „postdigital“ im eben beschriebenen Sinn verwendet. Schon ein Jahr zuvor, nämlich 2008, gab die Medienkünstlerin Marisa Olson ihren *Monitor Tracings* den Titel *Postinternet Art* und gilt seither als Begründerin eines Sub-Genres, das sich vor allem durch eine bestimmte Ästhetik auszeichnet, die „das Internet“ ganz lässig

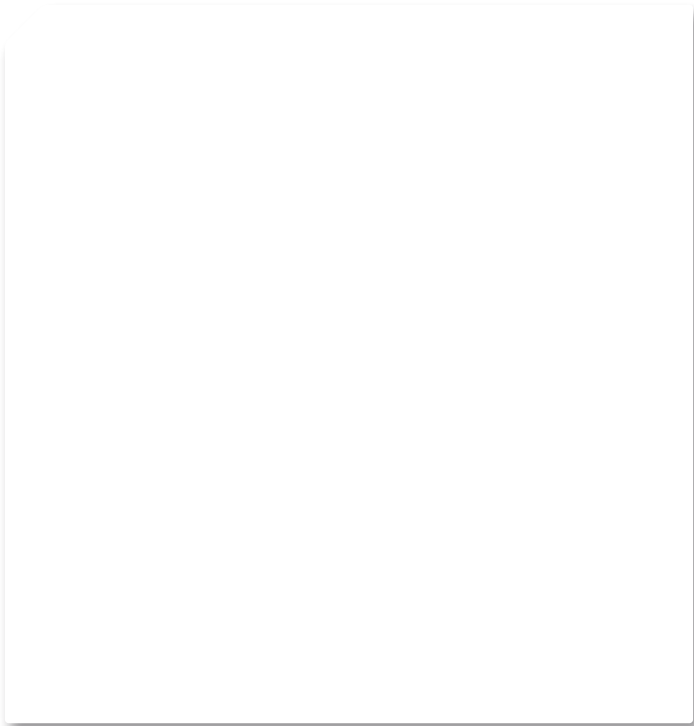
als Gegebenes voraussetzt und in jenen Zustand „nach“ dem Internet eingetreten ist. Die Tatsache, dass Olsons *Monitor Tracings* als erste Arbeit der seither so genannten Postinternet-Kunst ausgerechnet vom umständlichen Übertragen digitaler Bilder von einem Computerbildschirm auf Papier handeln, scheint ein wenig paradox, bis man sich an die Schmiere am Touchscreen erinnert und begreift, dass hier, ethnographisch gesprochen, die Digital Natives durch die rituelle Überwindung des Screens sozusagen die Welt entdecken: Erstkontakt mit einer „Objekt-orientierten“ Welt des „Realen“ beziehungsweise „Materiellen“, die nicht von jpps beherrscht wird, sondern von geradezu magisch-berühmbaren Dingen, die, wie sich herausstellt, ausgezeichnet mit den Wänden kommerzieller Galerien und den Säulenhallen größerer Kunstinstitutionen harmonisieren.

Jenseits der Kunstwelt verlangte auch Russell Davies' „Postdigitalität“ danach, das Internet in die materiellen Dinge zu übertragen. Und zwar nicht nur, weil das praktischer wäre, sondern weil es besser aussieht: „Really simple stuff with objects looks like magic. Really hard stuff with screens still just looks like media.“ Dass die HD-übersättigten Augen sich nach einem Blatt Papier mit wenigen Linien, wenigen Buchstaben und noch weniger Farben sehnen, muss für Buchdesigner um 2009 ein Durchbruchereignis gewesen sein. Denn zur selben Zeit als in städtischen Buchhandlungen eine jüngere Generation von Lesern und Leserinnen damit begann, die Seiten von Zeitschriften einzeln abzufotografieren, die Buchrücken nach USB-Ausgängen abzutasten und schüchtern zu fragen, ob es auch erlaubt sei, die ausliegenden Print-Produkte direkt und nicht später erst online zu erwerben, zur selben Zeit also, als „das Buch“ schon unheimlich fremd geworden war, fanden andere gerade in der Rückbesinnung auf handgemachte Fanzines und analoge Risographie eine neue Echtheit und nannten auch das „postdigital“.

Die Verlinkung von Screen und Screenprint galt manchen als Strategie der Repolitisierung, als Wiederaneignung der Distributionswege, und eine Zeitlang drückte man sich auf DIY-Buchmessen gegenseitig die Ellenbogen in die Hüften und schickte nummerierte Fotokopien, genäht oder geklammert, per FedEx in den Orkus. Bis der Blättersalat ein ähnliches Gefühl der Überforderung erzeugte, wie das, an das man sich beim täglichen Skimmen der Blogs schon gewöhnt hatte. Ästhetisch stehen die reduzierte Palette, das gesättigte Papier, die grobkörnigen Bilder für eine vage Idee von politischem Optimismus, für eine Zeit vor dem Computer, als die Dinge noch fassbarer schienen, als man sich per Wandzeitung, Flyer und Flugschrift mitteilte, und das geschriebene Wort vielleicht schon allein deswegen mehr Gewicht hatte, weil es schwieriger zu vervielfältigen war. Vielleicht geht es bei all dem auch um das Ende des Sozialstaats, die Verflüssigung der Werte und der Arbeitsplätze, und was sonst noch mit den Präfixen „Post“ und „Neo“ vielfach in Verbindung gebracht wird. Man hat wohl Grund zur Nostalgie. Denn postdigital war nicht besser als seine Vorgänger. Wie Fische im Wasser sollen sie sich fühlen, wie Fische im Aquarium hängen die angeblich Postdigitalen an der Scheibe und saugen sich daran fest. Winzige Impulse aus den Fingerspitzen malen Zeichen in einen weißen Kasten, die etwas bedeuten – upload, download, upload, download. Möglich, dass es besser wird.



post - digital



postdigital ?,

Danny Aldred, Kristoffer Gansing, Siegfried Zielinski

Auszüge aus einer Podiumsdiskussion anlässlich der
Eröffnung der Ausstellung „Postdigital ist besser*“ in
der Galerie designtransfer (Berlin) am 19. April 2013.
Moderation: Martin Conrads und Franziska Morlok.

Danny Aldred Design is just giving content form, and that really does not change in terms of digital print. We are still giving form to content in many ways. It's about designing for the main issue at hand, not the medium. That's the way to look at things, so in many ways there is no change there. Of course, there is a lot of change in terms of sharing, the notion of sharing content, but again, you can link that through to print: the *Underground Press Syndicate* back in the 1960s had an agreement to use content across their network. You can link back to zines and into blogs, there is a connection there. In many ways the printed page is more than just a carrier of information, as we know. It is also a container in itself. It consequently changes people's experience of perceiving information.

...

Danny Aldred In print we have stability, we have accessibility, we have the interfacing, which is constant and in many ways set in stone, or paper, rather. In many ways this is the counterpart to the digital world, which is very ephemeral. The digital world has superior network capabilities, and of course the quantity of information and the speed of information. There is an interesting dichotomy between the two. The feature will be the notion of 'hybrid'. It might be that the feature of 'post-digital print' may involve new processes. Of course, we already have seen print on demand, but we can also think of network real time distribution and on-demand customisation, so that there might be a form of teleport print production for different locations. On my way here I was thinking about this notion of post-digital

print and examples for this. The obvious example for post-digital print is the QR-code, which to me is a portal from print into digital. That is an interesting transition and a segue, which sets the scene really well for the works in the exhibition.

...

Kristoffer Gansing I took this title literally, of course, *Postdigital ist besser**, and I thought immediately, “No, postdigital ist nicht gut genug!”. On the one hand the term post-digital allows us to develop a critical thinking about the digital – it is a term very much associated with a post-hype of the so-called digital revolution. Whenever I see this term it is usually associated with people who, maybe a generation after me, grew up with those digital technologies. It is also noted as a site which is saturated by the digital but where you still want to develop critical vocabularies towards a digital culture. But the problem is for me that the prefix ‘post’ implies a linear thinking where there is always a ‘before’ and ‘after’. At the same time it is not even a very good linear thinking because it doesn’t project anything that then comes after. It’s just this ‘post-digitality’. Thus ‘digital’ becomes the master signifier for the situation we are living in today. It is also reductive of the past since the digital becomes the more significant recent historical development, which is leaving out alternative conceptualisations of what the past could be. Thus ‘digital’ also becomes the master signifier of at least the recent past. I would like to propose that we need more refined vocabularies. ‘Post-digital’ is really useful to pinpoint issues related to the effects of digital technologies, but maybe not if you want to deal with media and temporality in a deeper way.

...

Kristoffer Gansing There are three notions which are central to understand how media develop over time: the residual, the imaginary and the renewable dimensions of media. These are not new notions but I am trying here to combine them. Paper for me is something we could really look at through these three notions: paper is a residual medium in a sense that it has stayed with us for a long time. It is almost taken for granted. It is not something we think of as a spectacular medium, but it has this kind of residue in our society. At the same time it is an imaginary medium because it has a strong cultural imaginary attached to it beyond the material of paper as such. We can see that for example also in how digital media has been informed by paper from the very beginning, with the homepage, or now with digital paper or the e-reader that emulates a paper based experience. And finally we can also consider paper to be a renewable medium in a sense that it is going beyond the material itself, for example in the way that paper takes on a new cultural significance because of

new technological developments like the digitisation of print. So in the post-digital discourse paper is a very important medium. We see that also in the return of DIY zine publishing and artists revisiting these kinds of analogue publishing forms.

...

Siegfried Zielinski 'The digital is the analogon to the alchemist formula of gold'. And when I use the term 'crisis' in a few seconds I mean exactly that this is not working anymore, this formula for creating something valuable out of the odd – that the digital as a *per se* money machine is not working any more. This is perhaps the point where such kinds of terms like the 'post' come up.

1.: Digitality is not a mode of being (so we should not take it too serious). It is a mode of technical existence and of becoming technological. If we change this mode we are changing our ways to behave and act within our technical existence. Nothing less and nothing more.

2.: *mute* magazine titles its recent anthology of cultural politics after the net *Proud to be flesh*. This response is much too simple and in a specific sense reactionary. Ontology and religion are heavily rumouring inside this phrase, 'proud to be flesh'. If there is any knowledge that we have generated and which we can be proud of it is the knowledge that flesh and mind, hardware and software, are unseparably interwoven.

3.: Each notion with the prefix 'post' implies the idea of a 'pre'. An imagination of that which might come next. For French philosopher François Lyotard post-modernity meant modernity in a crisis – and nothing else. 'Post-digital' is a notion for digitality in a crisis, which often results from inflation. Let us make the best out of the crisis for the future!

4.: Working consciously 'post-digital' cannot mean to work without digitality. Digital tools, instruments and systems are surrounding us and are inherent for our cultural production and perception. To work beyond digitality – as an ideology and a hegemonial practice – means to reach beyond the glossy surface effects the digital is able to organise. 'To reach beyond the glossy surface effects' is perhaps the summary of what I have seen in the pieces of the exhibition as a desire organised by the students.

5.: “The only thing which is ‘post’ with modernity is that images are now distributed by the modern post office”. This was an interesting and of course ironic statement by Jean-Luc Godard at the beginning of the 1980s, when new media had become installed. The situation with the post-digital is radical different. The gigantic traffic of images, texts and sounds, is organised privately. Images, texts, sounds and so on are not primarily in public services but function as a dimension within an advanced culture of commodities into which public services are integrated. Post-digitality might be able to mark a new economy as a synthesis of the private and the communal. This is a chance.

Siegfried Zielinski Obviously we are in a situation where things which might come are not so clear yet and where we try to find out what will be possible. In fact, we of course are not in a ‘post’-situation, we are in a ‘pre’-situation, having in the background our experiences of going through telematic networks, going through the priority of digitality etc. This is a big chance, of course. Regarding different forms of sociality which might come out of that, and different forms of co-operation and collaboration between designers, between artists etc. we are just at the beginning. If I am not completely wrong in what I perceived from the design world and from the art world there very consciously are these chances and these starts for new communal work – which does not exclude the private and the individual. This is what I find interesting. The social concepts of the time before, let’s say, industrialism and after industrialism are not working any more. We know that. This is why I don’t use the term ‘political’ for this discussion.

...

Danny Aldred David Gauntlett has written a book called *Making is Connecting*. In this book he talks about the notion of making things. When you make things you physically connect things together, but you connect communities, too. There is this renaissance of craft and making, the notion of the DIY-culture ...

Siegfried Zielinski May I very quickly react to that – I think this is a very crucial point: this absolute identity of connectivity and creativity – I don’t agree with that! We have gone through that.

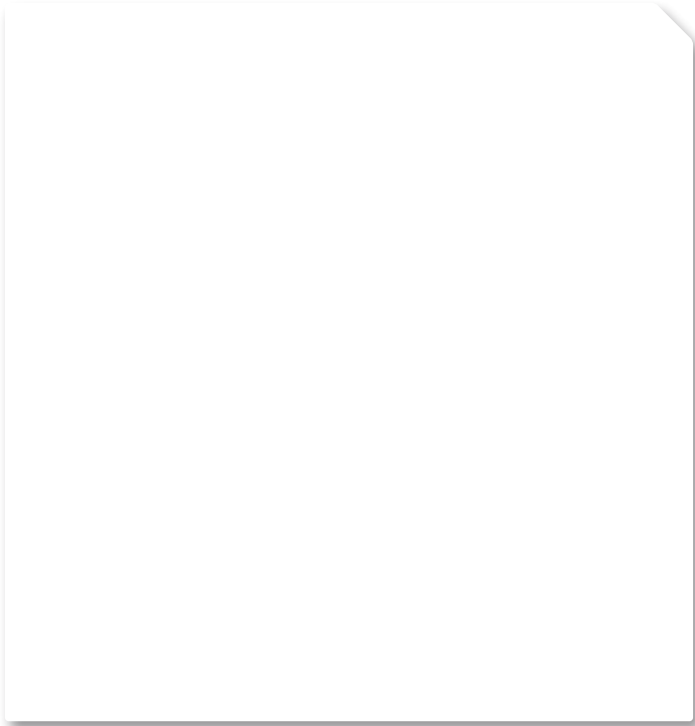
It is not sufficient any more as a starting point. This unconditioned connectivity. You can see it when you look at the pieces in the exhibition. In every piece you have a cry by a young person: “Please take notice of me!”. “Take notice of this object, which I have done here!”. “This is a single particular object!”. “This is not something which is connected with other things.!”. This is what I mean when I talk about the chances of what is coming next. The unconditioned connectivity is already behind us. Now the singular, the particular, the single event, the single sensation, including the single object of pleasure is becoming increasingly important again. This for me is post-digital.

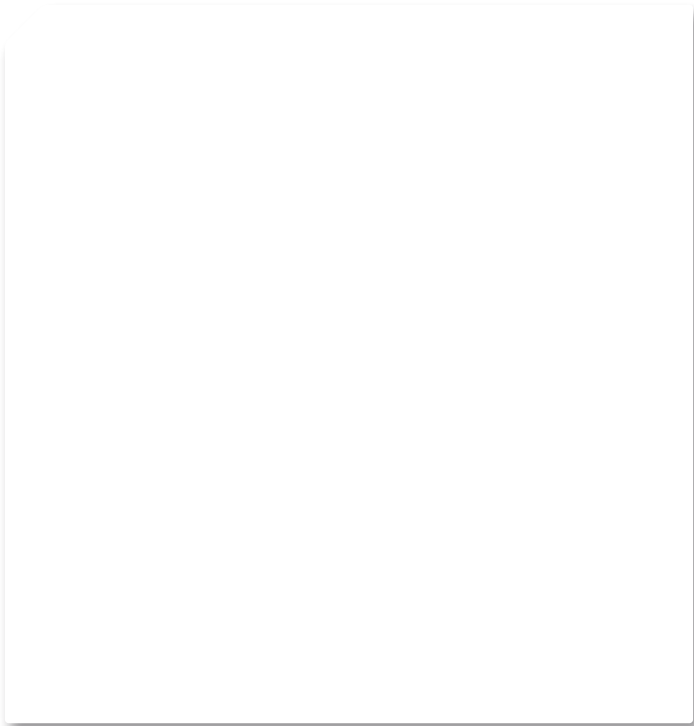
...

Kristoffer Gansing If you go to the *Kulturkaufhaus Dussmann* here in Berlin they now have an expanded vinyl department. It used to be just a shelf, now it is a whole big room. This kind of return of nostalgia and the need for non-connected media are part of a new consumption logic. So what we see as post-digital is not just ‘artistic’ or ‘radical’ or a ‘new avantgarde’. We have to see it as part of a broader cultural movement. And how it also becomes integrated into economy. This is where for me the problem lies.

...

Siegfried Zielinski The conventional division between content and form does not work any more – through the digital as a form of organisation of material. The structure behind the content is articulating itself in these books and in these texts. Now you have the possibility to not only print a sentence but at the same time to say that the sentence is, for instance, organised by *Google*. And you can show that with one gesture. This integration of the media-structural aspect of a message and of the content is perhaps something that is already characteristic for post-digital works, at least for many of the works in the exhibition.





Arbeiten von Studierenden der Visuellen Kommunikation an der UdK Berlin aus dem Seminar „Postdigital ist besser“ (Wintersemester 2012/13); Leitung: Martin Conrads und Franziska Morlok



Martin Wecke
C.O.P.Y
Buch



Der 2006 unter dem Pseudonym Anna Nimus veröffentlichte Text *Copyright, Copyleft and the Creative Anti-Commons* ist ein Beitrag zur Debatte um die Rechte und Rolle der Konsument/innen und Produzent/innen immaterieller Güter im (post-)digitalen Zeitalter. Der Text zeichnet die Geschichte des Urheberrechts und die damit verbundenen Machtverhältnisse nach, um ein radikales Plädoyer für umfassende „Commons“ und die Kultur des „Copyleft“ zu formulieren.

Das zum Text entwickelte Buch symbolisiert und überhöht das Prinzip Open Source und den damit verbundenen Wertzuwachs durch Kopie und Weiterverbreitung: die für das bloße Auge unbedruckten Seiten lassen erst beim Fotokopieren den Buchtext sichtbar werden. Format, Bindung und Umschlag dieser „Kopiervorlage“ sind dafür maximal kopierfreundlich gestaltet.

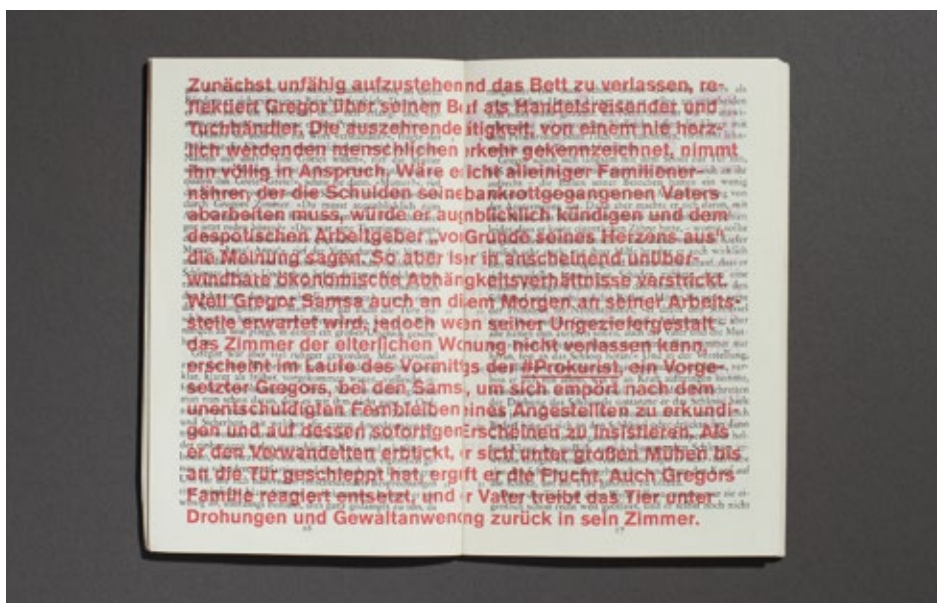


Stefanie Rau
Magnification
Buch



Stefanie Rau
Magnification
Buch

Digitale Gesten prägen unseren Alltag. Wo wir früher eine Lupe als Hilfsmittel nehmen mussten, können wir heute Bilder durch eine intuitive Bewegung von Daumen und Zeigefinger innerhalb eines Frames bis in den letzten Pixel vergrößern. Diese Bewegung wird in der Arbeit exemplarisch durch die allmähliche Vergrößerung des Gemäldes *No. 5* von Jackson Pollock aufgezeigt. Sie nimmt Bezug auf Walter Benjamins Text *Das Kunstwerk im Zeitalter seiner technischen Reproduzierbarkeit* (1936), den Wert und die Aura eines Kunstwerkes. Durch die Vergrößerung verliert das zeitweilig teuerste Bild der Welt Stück für Stück seine Ursprünglichkeit. Letztendlich wird es in seinen einzelnen digitalen Bausteinen, den Pixeln, dargestellt. Ebenso entstehen neue, nicht gesehene Ausschnitte und abstrakte Kompositionen. Wann verliert das Ursprungsbild sein Copyright?

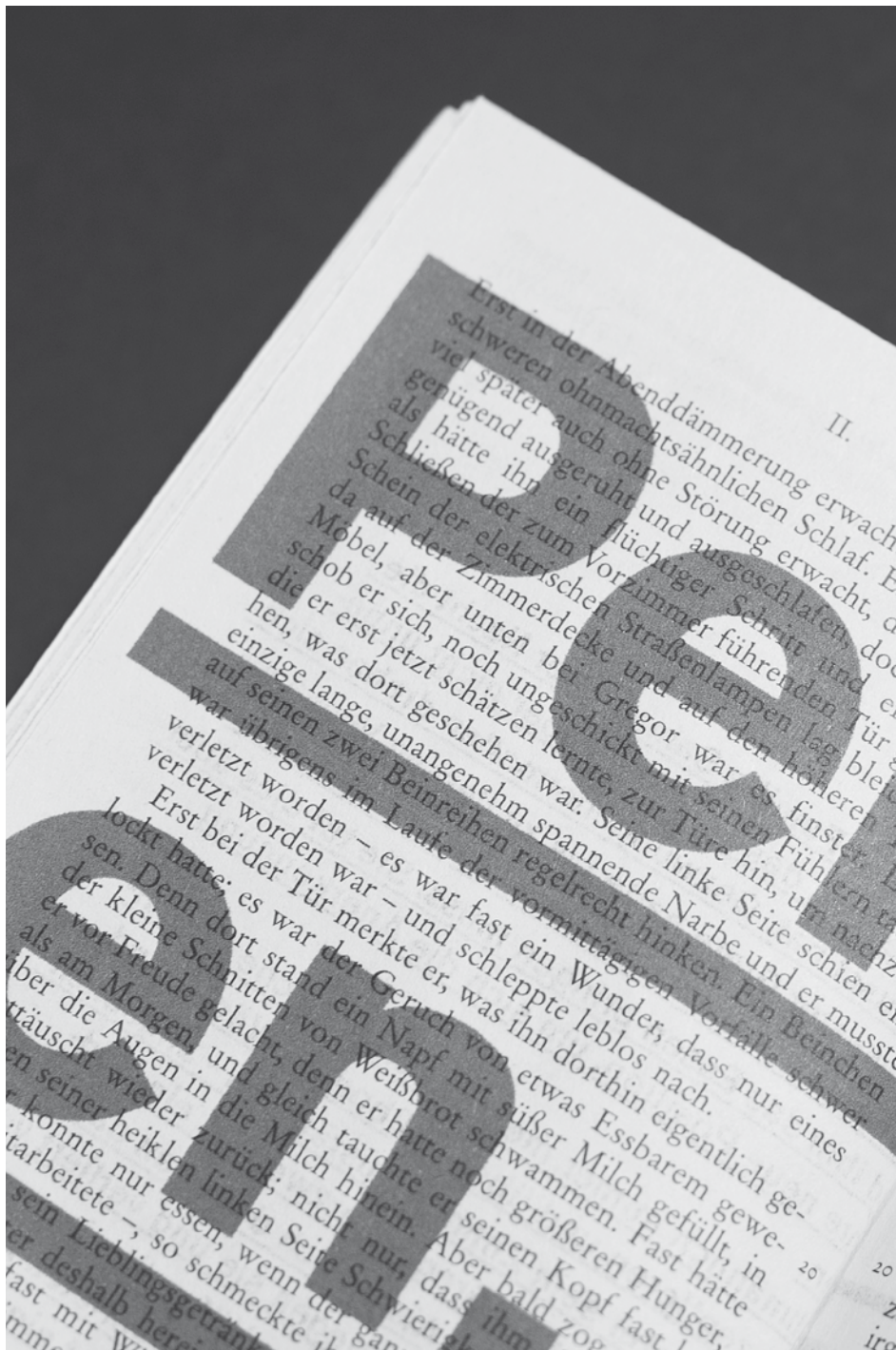


Felix Schroeder
Die Verwandlung
Bearbeitetes Buch

Bei meiner Arbeit geht es um einen neuen Umgang mit Literatur, der das intellektuelle Ende des vom Autor verfassten Kunstwerks besiegelt, das Buch als Medium schikaniert und die Kunst des Schreibens entmystifiziert. Quantität siegt über Qualität, in einer Zeit, in der sich das Prestige der Belesenheit selbst erdrosselt!

Ein altes Buch wird als neue personalisierte, digital angepasste Fassung entworfen. Hierfür wurden die verschiedenen Erzählstränge einer Geschichte – *Die Verwandlung* von Franz Kafka – durch die „wichtigsten“ Sätze und Zitate des Werks ersetzt, selektiert durch das Internet.

Die auf den Inhalt reduzierte Darstellung der Erzählung wird hier zum Beispiel des Unmöglichen, der Reduzierung eines Buchs auf dessen „reine Fakten“.



Felix Schroeder
Die Verwandlung
Bearbeitetes Buch



Carolin Gießner, Robert Preusse
Threshold
Multimedia-Installation

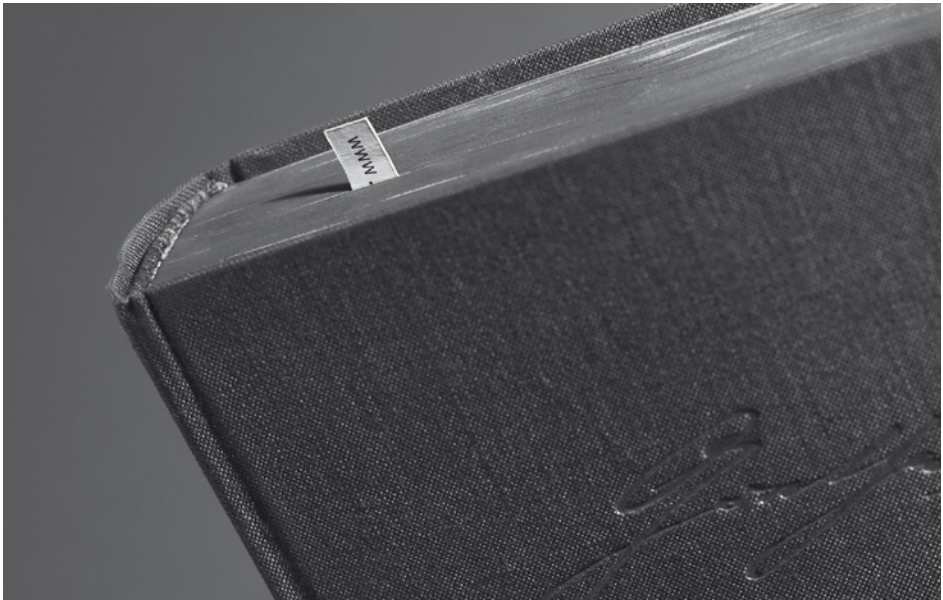
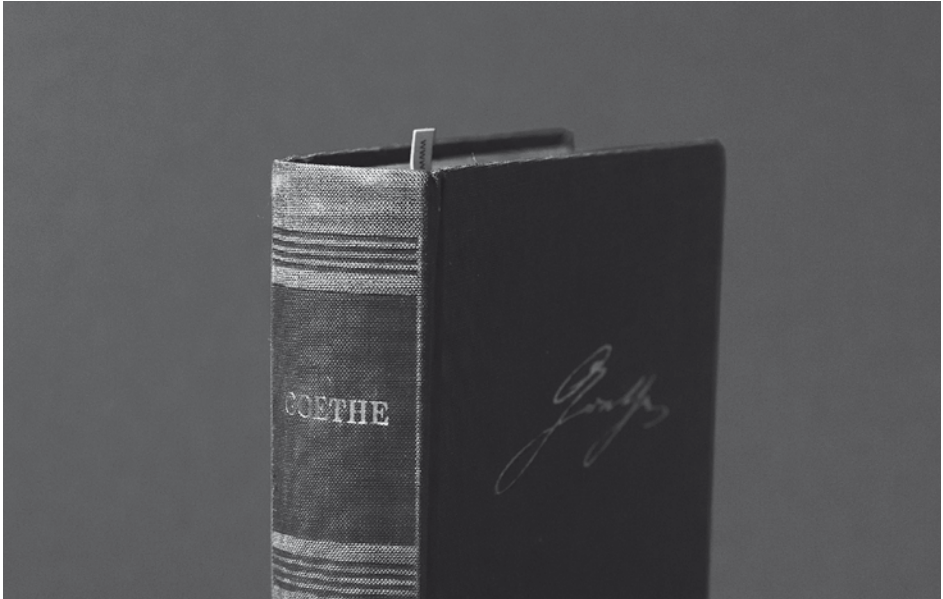


Carolin Gießner, Robert Preusse
Threshold
Multimedia-Installation

Die Installation *Threshold* ergründet das Verhältnis von Betrachter und Abbild. In der Ausstellungssituation sieht sich der Betrachter in einer Überlagerung aus Projektion und Reflektion. Das Spiegelbild des durchlässigen Spiegels überlagert sich mit der Liveaufnahme auf dem Bildschirm. Die Projektion auf dem Bildschirm verändert sich, verschiebt sich zeitlich und erzeugt Differenzen zum reflektierten Spiegelbild. Durch die Interaktion und eine sich verändernde Lichtsituation entstehen sich verändernde mehrschichtige Abbildungen.



Carolin Gießner, Robert Preusse
Threshold
Multimedia-Installation



Ana Halina Ringleb
Ein Lesebuch für unsere Zeit
Buchobjekt

Goethe – der Inhalt dieses Buches* aus dem Jahr 1953 mit dem Untertitel *Ein Lesebuch für unsere Zeit* ist nur noch antiquarisch zu finden – oder im Internet. Ein Lesebuch „für unsere Zeit“ ist dieses Buch also schon lange nicht mehr. Ein Lesebuch besteht aus Papier, wir können es anfassen, riechen, beim Umblättern hören wir ein Rascheln.

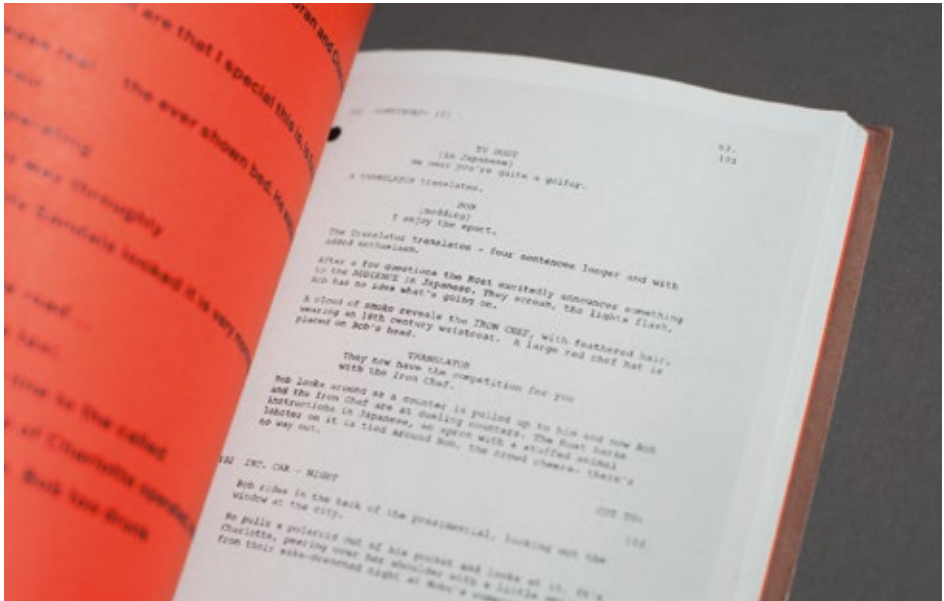
Das Buch wird zu einem bloßen Objekt, das ich in mein Bücherregal stelle. Ich kann damit einem Besucher vermitteln, dass ich Goethe lese. Doch wenn ich tatsächlich einen Text von Goethe lesen wollte, würde ich den Text in digitaler Form im World Wide Web suchen.

Dieses Objekt – *Ein Lesebuch für unsere Zeit* – lässt sich nicht mehr öffnen. Es ist reine Hülle, mit einem kleinen Verweis, wo der Inhalt zu finden ist.

*Victor, Walter: *Goethe – Ein Lesebuch für unsere Zeit*, Thüringer Volksverlag, Weimar 1953.



Daniel Heidt
Lost in the Translation
Buch



Daniel Heidt
Lost in the Translation
Buch

Für meine Arbeit *Lost in the Translation* ließ ich per Google Übersetzer das Script von Sofia Coppolas Film *Lost in Translation*, ausgehend von der originalen Ausgangssprache Englisch, in die 10 meistgesprochenen Sprachen der Welt übersetzen. Am Ende wurde es wieder in die Ausgangssprache übersetzt. Entsprechend ergab sich die Reihenfolge Englisch → Mandarin → Spanisch → Hindi → Arabisch → Portugiesisch → Bengali → Russisch → Japanisch → Punjabi → Deutsch → Englisch.

Des Weiteren wurden übersetzte Textfragmente in ein Programm für zufälliges computergeneriertes Schreiben eingefügt und ausgelesen. Das Programm nimmt Proportionen und Rhythmen des übersetzten und teilweise sinnlosen Textes und setzt ihn anhand der erstellten Tabelle von Proportionen und Rhythmen wieder zu einem für ihn „sinnvollen“ Text zusammen – *Lost in the Translation*.



Carolin Gießner
Internet Anthologie
Ringordner, Papier

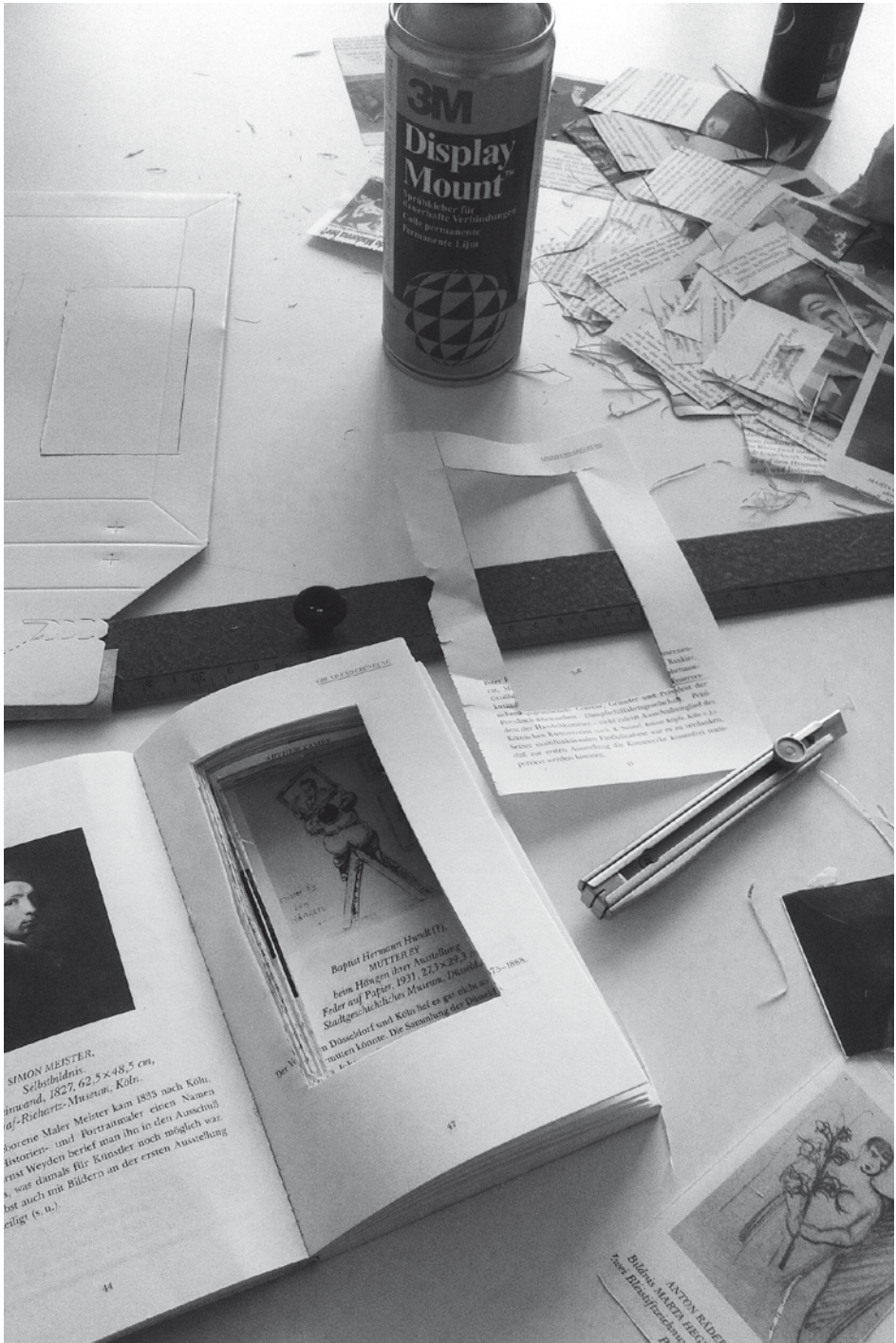
Internet Anthologie ist eine Sammlung ausgewählter Texte verschiedener Autoren, deren Gemeinsamkeit in ihrer Quelle liegt. Längere Texte an ermüdenden Bildschirmen lesen zu müssen, an denen man ohnehin schon zu viel Zeit verbringt, ist in der screenaffinen Gesellschaft ein Problem, das mit ablenkenden Hyperlinks und Maileingängen einhergeht.

Anstatt immer weniger und kürzere Texte zu lesen, kann man in folgenden einfachen Schritten seine persönliche Internet Anthologie kompilieren:

- Online Texte im Reader anzeigen lassen
- als Pdf im Layout zwei Seiten auf ein Blatt speichern
- drucken, falten, lochen und fertig.

Die Readerfunktion des Browsers formatiert die Texte automatisch in eine lesefreundliche Schriftart und -größe. In der Kopf- und Fußzeile findet man dann sowohl Thema, Datum und Weblink als auch die Seitenangaben. Die japanische Bindung erspart dabei das Ausschließen und Schneiden der Seiten.

Für den alltäglichen Gebrauch ist diese Lösung ein schneller Weg, um digitale Texte zugänglich zu machen, Notizen wieder an die richtigen Stellen zu setzen und lesenswerte Schriften nicht den digitalen Datenabgründen zu überlassen.

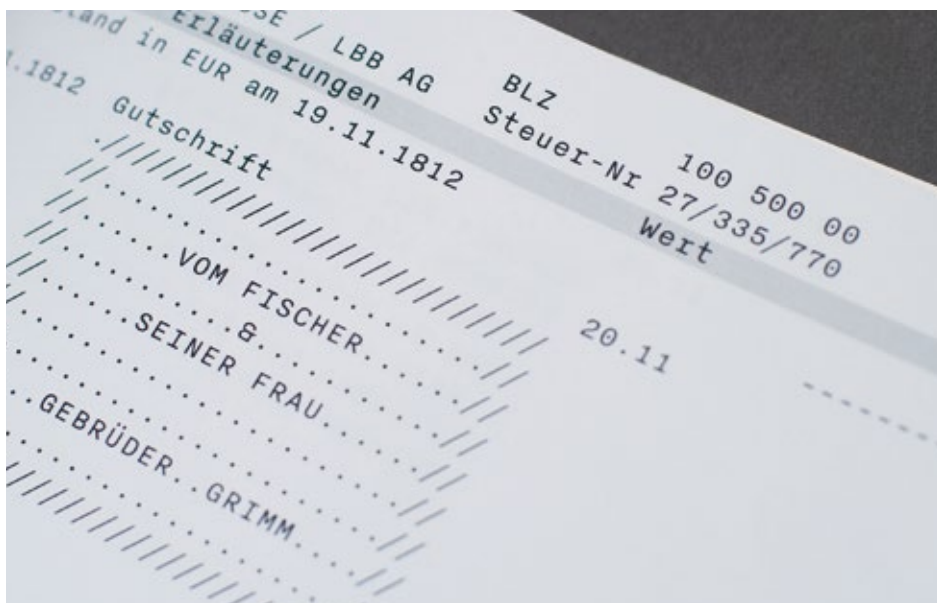


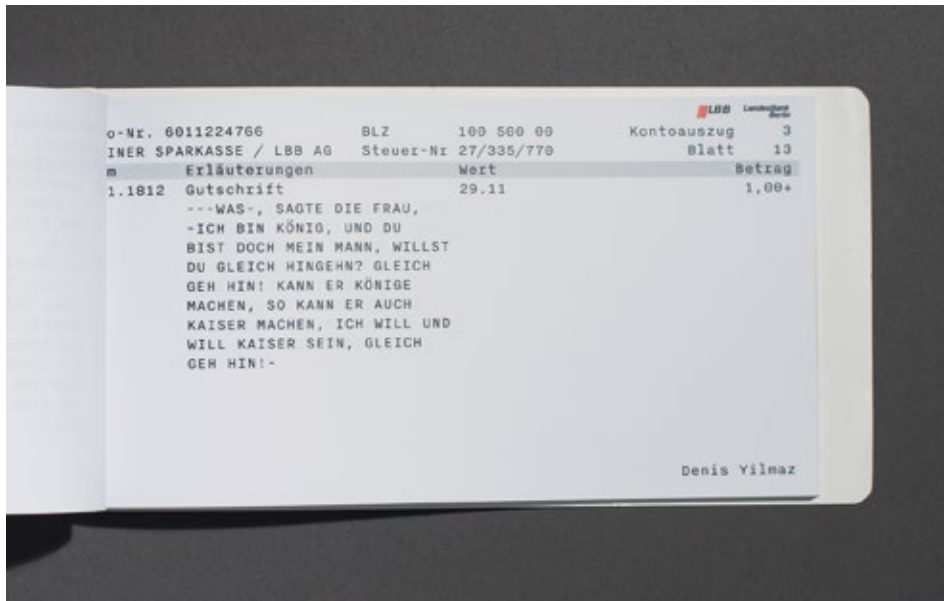
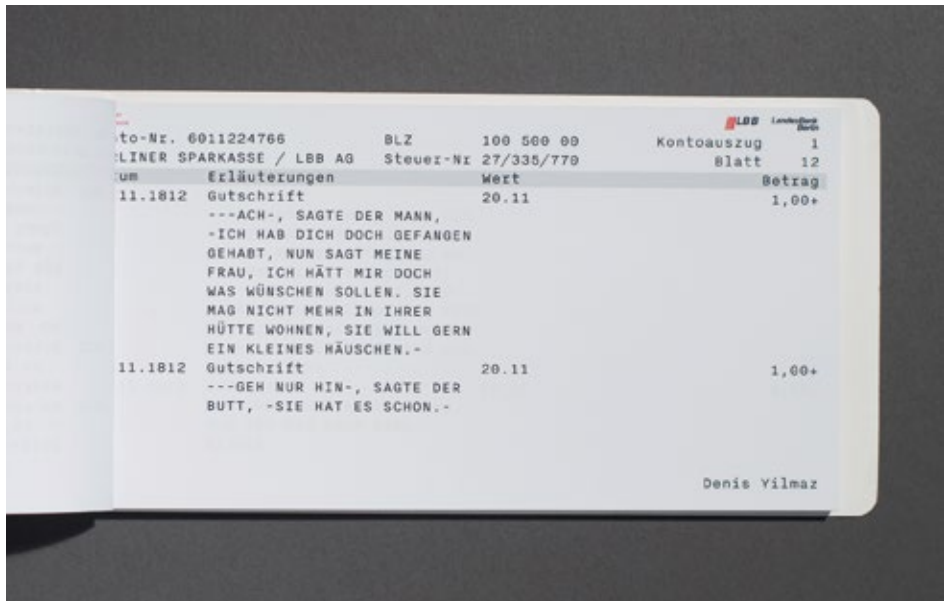
Donnie O'Sullivan
iHide
Bearbeitetes Buch

Wer kennt es nicht: man sitzt in der U-Bahn oder im Bus und möchte sich in Ruhe und unbeobachtet mit sinnlosen Dingen am Smartphone wie Facebook, spielen oder Prominews beschäftigen, doch fühlt man sich beobachtet – als einer von vielen Abhängigen.

Mit dem iHide ist jetzt Schluss damit, denn mit ihm kann man seine Smartphonesucht elegant verstecken! Mit dem iHide wirkt man stets belesen und intelligent, je nachdem, für welches iHide-Buch man sich entscheidet.

Man kann sich sogar das eigentliche Buch, das als Container verwendet wird, als PDF auf sein Smartphone laden und es dann lesen!





Denis Yilmaz
Das Märchen in Auszügen
Kontoauszüge, Kontoauszugsmappe

Das Märchen *Vom Fischer und seiner Frau* von den Brüdern Grimm (1812) handelt von einem Fischer, der mit seiner Frau in einer einfachen Hütte am Meer lebt. Eines Tages angelt der Fischer einen verwunschenen Butt, lässt ihn aber auf dessen Bitte wieder frei. Als er seiner Frau davon berichtet, drängt sie ihn, den Butt als Dank für die Freilassung um einen Wunsch zu bitten.

Als der Butt dem Fischer den Wunsch nach einer neuen Hütte erfüllt, wächst in der Frau des Fischers die Gier und sie überlegt sich Tag für Tag, was sie sich noch alles wünschen könnte.

Die Gier wird in diesem Buch, das auf Kontoauszügen direkt bei der eigenen Bank gedruckt werden kann, durch einzelne Überweisungen dargestellt. Die Bank ist gleichzeitig Verleger und Vertriebsweg. Mit jedem Wunsch der Frau wächst das Vermögen auf dem Konto. Als die Gier der Frau zu groß wird und sie mit ihrem Mann wieder in ihrer einfachen Hütte sitzt, wird der vorher erzielte Gewinn per Lastschrift vom Konto abgebucht. Da das Märchen an vier Tagen erzählt wird (mit Unterbrechungen von 8 bis 14 Tagen), werden die Überweisungen in genau diesen Abständen getätigt.



Nora Heinisch, Idan Sher
Ain't no content
Plakatserie

Prokrastination hat viele Gesichter. Eines davon heißt Tumblr. „Inspirieren lassen“ ist die nettere Umschreibung für stundenlanges Scrollen durch endlos neue Bilder und ist zu einem festen Bestandteil unseres Arbeitsprozesses geworden. Tumblr bietet Gestaltern eine Art Statistik darüber, was gerade geht und was nicht. Das, was die meisten „Likes“ hat, wird kopiert und abgewandelt. Trends entstehen und vergehen in Lichtgeschwindigkeit.

Unsere Arbeit widmet sich einem dieser Trends, der sich mittlerweile lange hält und der dennoch stetig weiterentwickelt wird. Gemeint sind visuell auffällige grafische Kompositionen, in denen immer wieder gleiche Elemente aufgegriffen und verarbeitet werden. Es scheint, als wären all diese digitalen Collagen Variationen einer einzigen „Ur-Collage“.

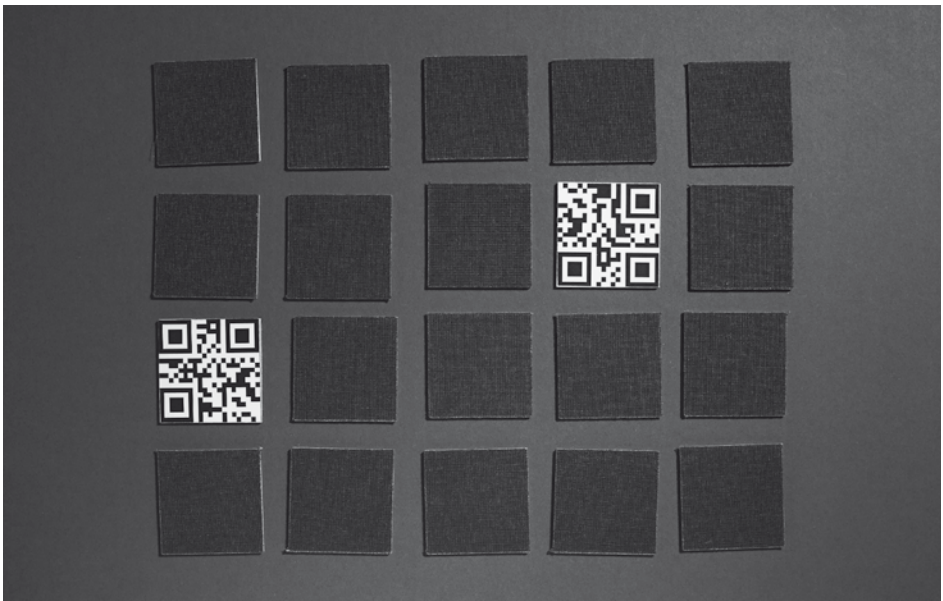
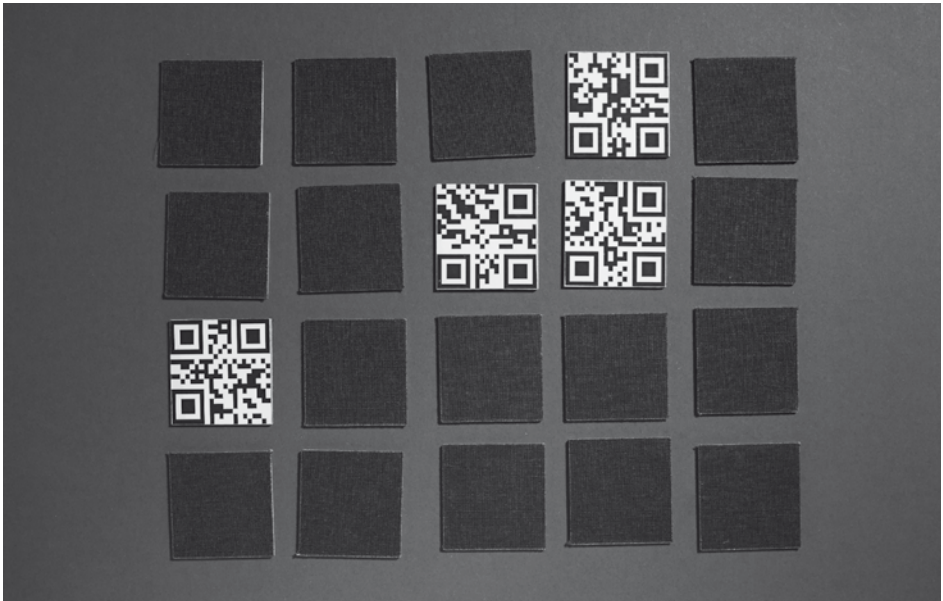
So kommt es, dass der Begriff „Tumblr-Bild“ zurzeit in vielen Köpfen ein sehr ähnliches Abbild erzeugt. Unser Ziel war es, mit den Elementen aus diesen Bildern fotografische Stillleben herzustellen, die in ihrer finalen Form unser Gefühl der postmedialen Gegenwart symbolisieren. Ohne die Beeinflussung durch Tumblr wären diese Bilder nie entstanden und ohne den Kontext hätten sie auch keinerlei Content.



Nora Heinisch, Idan Sher
Ain't no content
Plakatserie



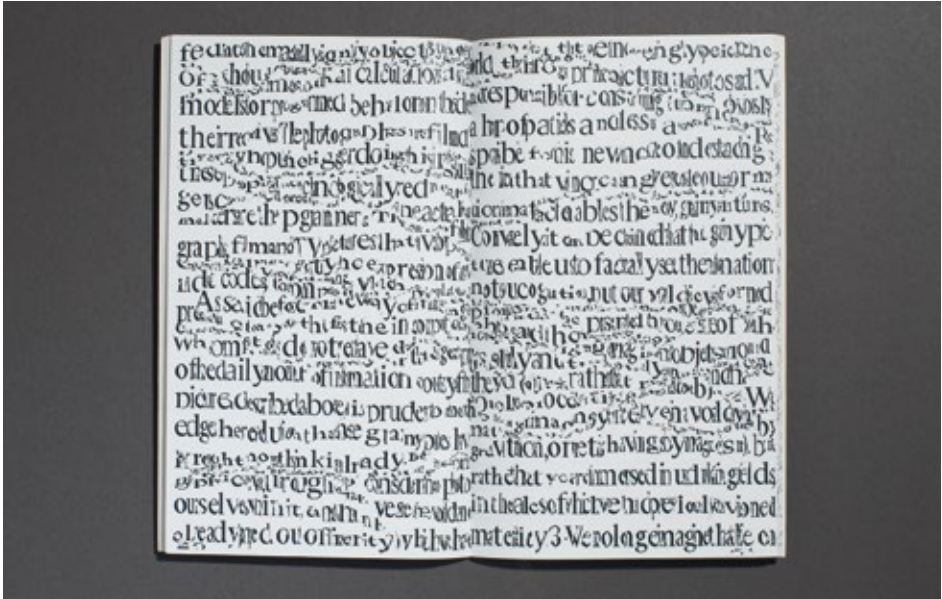
Nora Heinisch, Idan Sher
Ain't no content
Plakatserie



„Fun and entertaining game for the whole family! Well-known classics with a fresh post-digital touch! Not only you and your kids will train your visual memory, but with the help of your smartphone you will be able to learn more useful facts about everything =>) Combine more pairs of cards, scan the code and get a step smarter each time! Available in several modifications.“



Robert Preusse
Crisis of Linearity
Buch



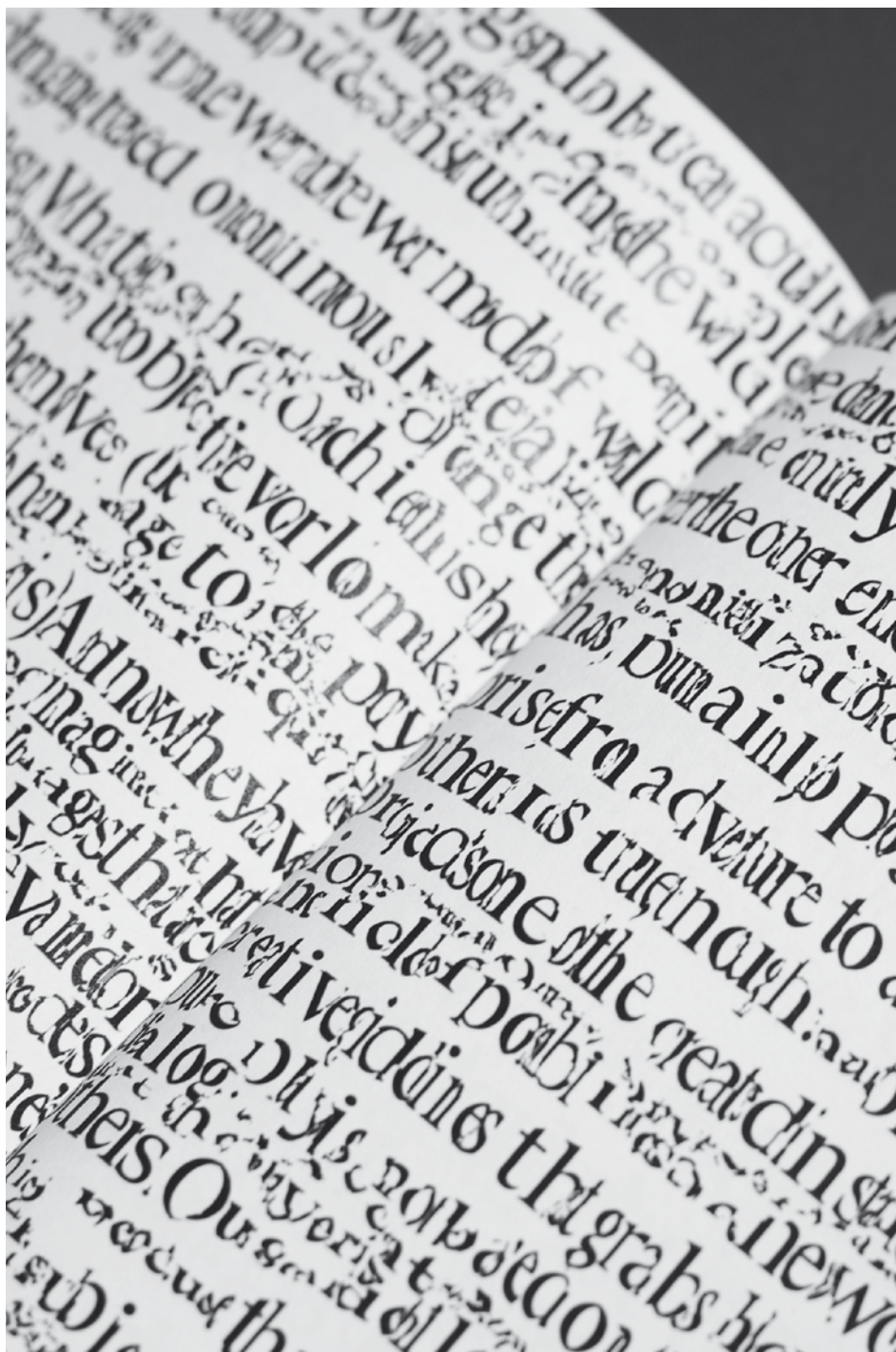
Robert Preusse
Crisis of Linearity
Buch

Vilém Flussers Buch *Krise der Linearität* geht davon aus, dass sich unser Denken grundlegend ändert, sobald der alphanumerische Code unserer Gesellschaft in einen visuellen Diskurs übergeht.

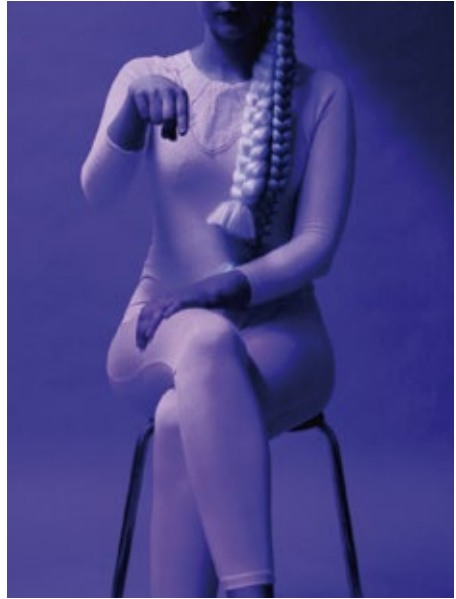
Die hier gezeigten zwei Versionen der englischen Ausgabe des Buches, *Crisis of Linearity*, stellen jeweils unterschiedliche Möglichkeiten der Informationsvisualisierung dar: Text als Text und Text als Bild.

Ist der Text des einen Buches „alphanumerisch“ gesetzt, wird er in dem anderen „content-aware“ vergrößert, also wie ein Bild behandelt, in dem Informationen nicht absolut, sondern relativ sind. Dieser Prozess führt zu einem Text (einer Abfolge von Zeichen), der nicht mehr in einer linearen Weise verstanden werden kann. Der Leser ist gezwungen, die vereinzelt Informationen assoziativ in einem Zusammenhang von Bedeutung und Kontext zu verstehen.

Auf der Bildebene wird die Arbeitsweise des Algorithmus sichtbar. Die Linearität des Textes wird aufgelöst, es werden Linien gezogen und vermeintlich unwichtige Einzelteile herausgeschnitten. Übrig bleibt ein Fragment, das wie Text aussieht, aber vielmehr ein Abbild eines solchen ist.



Robert Preusse
Crisis of Linearity
Buch



Ann-Kristin Röhrs
Postdigitale Gesten
3-Kanal-Video

Es gibt typische Multi-Touch-Gesten, die eine Sprache generieren, die Kommunikation und Interaktion zwischen Mensch und Maschine ermöglicht. Wir kommunizieren, navigieren und kommandieren auf diese Weise in der digitalen Welt. Scrollen, Wischen und Zoomen gelten als typische Zeichen- und Interaktionsmuster.

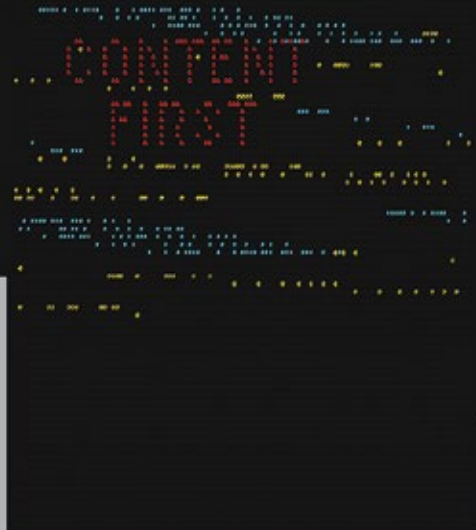
Postdigitale Gesten wurden aus habituellen Mustern entwickelt und bedienen sich bereits gelernter Muster aus dem analogen Bereich. Ziel dieses Projektes war es, die postdigitalen Gesten mit einer analogen Bewegung der Kamera zu verbinden und so die digitale Welt mit der sinnlichen, im Besonderen der körperlichen und räumlichen Dimension, zu verschmelzen.

In der Verbindung von analoger und digitaler Welt, von Vergangenheit und Gegenwart, wird, im Format des GIF, eine Perspektive einer zukünftigen Körper-Sprache entwickelt.



Stefanie Rau
Digital
1-Kanal-Video

Mit unseren Händen begreifen wir Dinge. Die Fingerspitzen jedoch streicheln sanft über Oberflächen, die wir zwar nicht verstehen, die aber unser alltägliches Handeln bestimmen. Diese Übersetzungswerkzeuge, die sich uns vermeintlich intuitiv anpassen, werden von uns als Selbstverständnis angenommen und führen zu Automatismen unserer Handlungen. Ist die Hand (noch) das Werkzeug aller Werkzeuge (Aristoteles)?



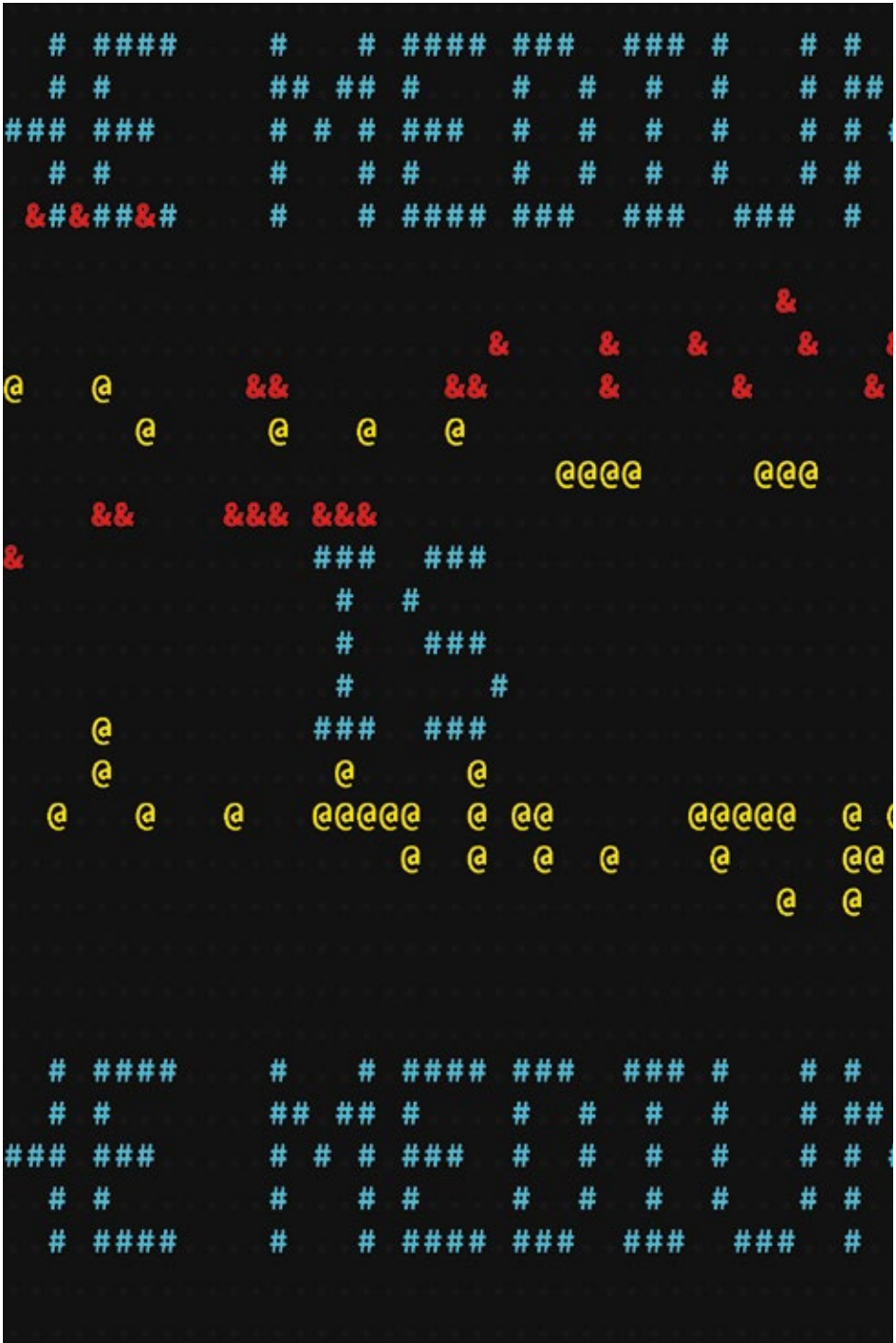
Martin Wecke
Reflow
Plakatserie



Go with the flow



Bei der Gestaltung von Online-Medien ist „Responsive Design“ eine der aktuellsten Entwicklungen. Es beschreibt die automatische Anpassung von Inhalten und Gestaltung an verschiedene Displaygrößen und -auflösungen mobiler Geräte. Die Posterserie *Reflow* kommentiert mit analogen Mitteln diese gestalterische Herausforderung und das damit verbundene Verhältnis zwischen Design und Medium: ein auf allen Postern identischer Text wird in gleicher Schriftgröße auf verschiedenformatigen Postern platziert. Durch den unterschiedlichen Umbruch des Textes entstehen einzigartige Motive – je nach Format konkrete ASCII-Art oder abstrakte, Glitch-ähnliche Muster.

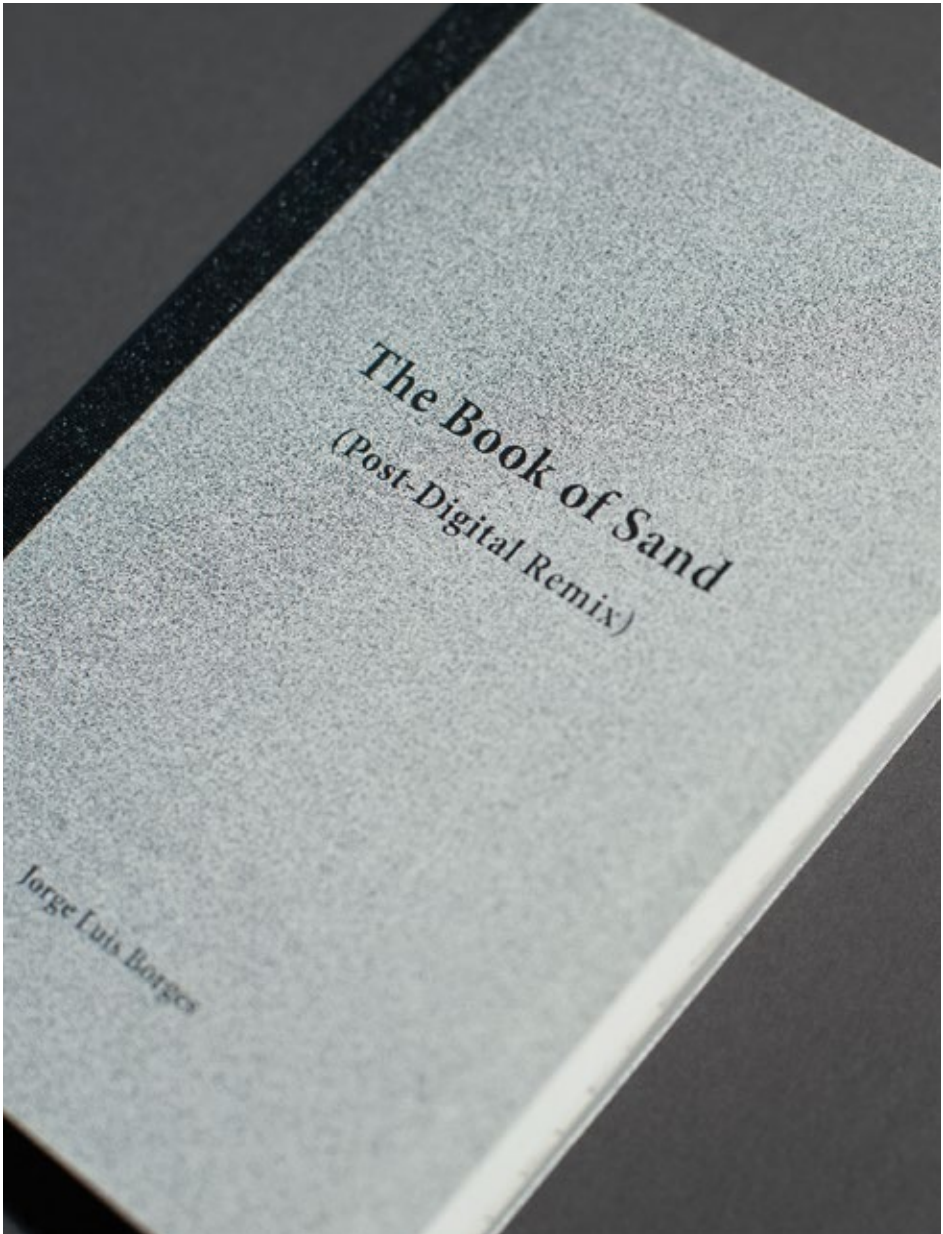


Martin Wecke
Reflow
Plakatserie



Alina Rudyk
Anna Karenina. LOL
Buch

Die postdigitale Welt ist schnell und aufbrausend. Die Menschen leben schneller, sterben früher, reden kürzer und haben keine Zeit, um sie auf das Lesen verwenden zu können. Sie scrollen ihr iPad auf der Suche nach den aktuellsten News hoch und runter und hüpfen auf ihren Laptops von Film zu Film. Dieses Buch ist eine ironische Antwort auf die Internet-Generation, die auf der Suche nach Antworten zu schulischen Literaturlaufgaben Google befragt, anstatt die Lösungen selbstständig aus den originalen Büchern herauszuarbeiten. Diese Generation stellt sich die Charaktere aus Büchern anhand des Schauspielers vor, der die jeweilige Rolle im Film verkörpert. Diese Generation sieht die Filme und liest dann das passende Buch dazu, nicht umgekehrt. Die QR-Codes im vorliegenden Buch kommen diesen Charakteristika zeitgenössischer Teenagerkultur entgegen. Sie verlinken zu Youtube-Videos, Geschenken und Fotos halbnackter russischer Aristokraten aus dem 19. Jahrhundert, Protagonisten, die von jungen, gut aussehenden Hollywood-Schauspielern wiedergegeben werden. Willkommen in der zeitgenössischen Welt der Anna Karenina – wie ein 16-jähriger sie wahrnimmt. LOL.



Idan Sher
The Book of Sand (Post-Digital Remix)
Buch



Idan Sher
The Book of Sand (Post-Digital Remix)
Buch

Die Idee zu diesem Buch entstand, nachdem ich Jorge Luis Borges' Geschichte *The Book of Sand* gelesen hatte. Der Post-Digital Remix der Geschichte enthält alle Wörter des Originals. Sie wurden allerdings entsprechend ihrer Stellung im Alphabet geordnet.

Dieses Buch erzählt von der Möglichkeit, eine neue Geschichte mit alten Wörtern zu schreiben. Die Wörter und ihre Anzahl sind identisch, der Inhalt der neuen Geschichte wird jedoch niemals so sein wie jener der ursprünglichen.



Giulia Schelm
ANALOG IST DIGITAL IST POSTDIGITAL
Schreibmaschine, Papier



Giulia Schelm
ANALOG IST DIGITAL IST POSTDIGITAL
Schreibmaschine, Papier



Ansgar Oberholz
@oberholz

 Folgen

Im St. Oberholz sitzt eine Frau mit Ihrer Schreibmaschine und schreibt Blätter voll mit Texten. Ich nehme an für Ihren Blog.

← Antworten
↻ Retweeten
★ Favorisieren
⋮ Mehr

9
RETWEETS

13
FAVORITEN



8:34 AM - 1 Feb 13



Mathias Richel @mathiasrichel
@oberholz Für ihren Block.

Details

1 Feb



Christopher Lauer @Schmidtlepp
@oberholz Modell?

Details

1 Feb



Samuel Orsenne @ahsamuel
@oberholz Hauptsache es klappt mit dem WLAN

Details

1 Feb



Ansgar Oberholz @oberholz
@Schmidtlepp Da bin ich überfragt. Das nächste Mal spreche ich sie an. Habe ich mir fest vorgenommen, nur heute nicht getraut.

Details

1 Feb

← Antworten
↻ Retweeten
★ Favorisieren
⋮ Mehr



Ansgar Oberholz @oberholz
@ahsamuel Es gab ja am Ende auch Schreibmaschinen mit Diskettenlaufwerk.

Details

1 Feb



Christopher Lauer @Schmidtlepp
@oberholz Ich hoffe halt, dass die Schreibmaschine fair gehandelt ist und nicht von FoxxCon stammt.

Details

1 Feb



Tina Pickhardt @PickHHH
@oberholz das ist bestimmt ein Kunstprojekt!!!

Details

1 Feb



Dorin Popa @NiceBastard
@oberholz Pic or it didn't happen #typewriter

Details

1 Feb



Dieter Janecek @DJanecek
@oberholz @Isarmatrose Witzig. Ich saß grad einen Meter neben ihr :) mit @maltespitz

Details

1 Feb



Isarmatrose @Isarmatrose
@DJanecek Global village hier auf Twitter und so. ;-) /cc @oberholz @maltespitz

Details

1 Feb



Ame Krueger @herrkrueger
@oberholz wenn das jede machen würde, wat'n krach das gäbe...

Details

1 Feb

← Antworten
↻ Retweeten
★ Favorisieren
⋮ Mehr



Ansgar Oberholz @oberholz
@NiceBastard frag @maltespitz oder @DJanecek die haben sie auch gesehen.

Details

1 Feb



Dorin Popa @NiceBastard
@oberholz @maltespitz @DJanecek Ihr macht den ganzen lieben Rag auch nichts anderes, als am Rosenthaler Platz herumzuhocken

Details

1 Feb



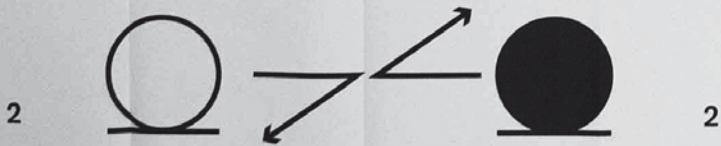
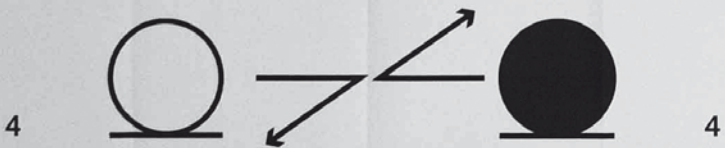
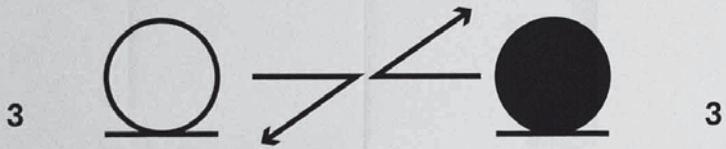
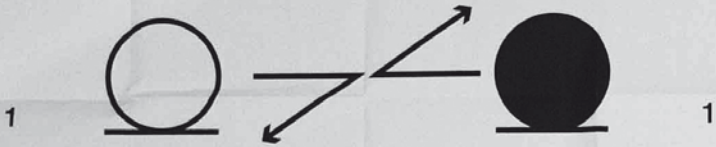
Mit meinem Projekt ANALOG IST DIGITAL IST POST-DIGITAL verfolgte ich die Absicht, unsere postdigitale Welt zu parodieren. Dazu setzte ich mich mit meiner Schreibmaschine, Modell *Gabriele*, in ein Szenelokal in Berlin-Mitte. Da der Großteil der dortigen Kundschaft während des Cafébesuchs Laptops benutzt, erachtete ich den Ort als besonders passend für meinen Versuch. Umgeben von Menschen, die die Technologien unserer postdigitalen Ära (iPhones, iPads, MacBooks etc.) als selbstverständlich ansehen und auch im Café nicht darauf verzichten können, sollte das laute Tippen der Schreibmaschine als Störfaktor dienen und dafür sorgen, dass man sich vor Augen rufft, wie das Schreiben noch vor der massenhaften Verbreitung des Computers aussah. Ziel meines Versuches war es, die Reaktionen der Cafébesucher zu beobachten und in einem Essay festzuhalten.



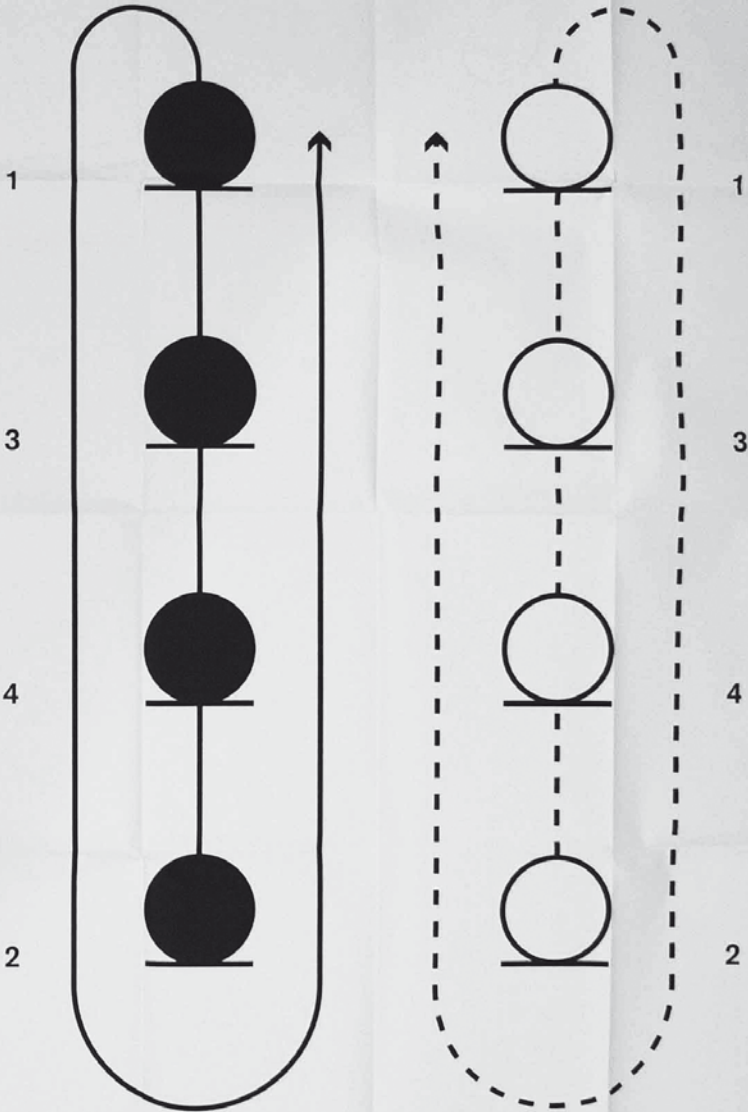
Vera Kellner
Die Tanzkunst
Buch, Daumenkinos, Plakate, Karte

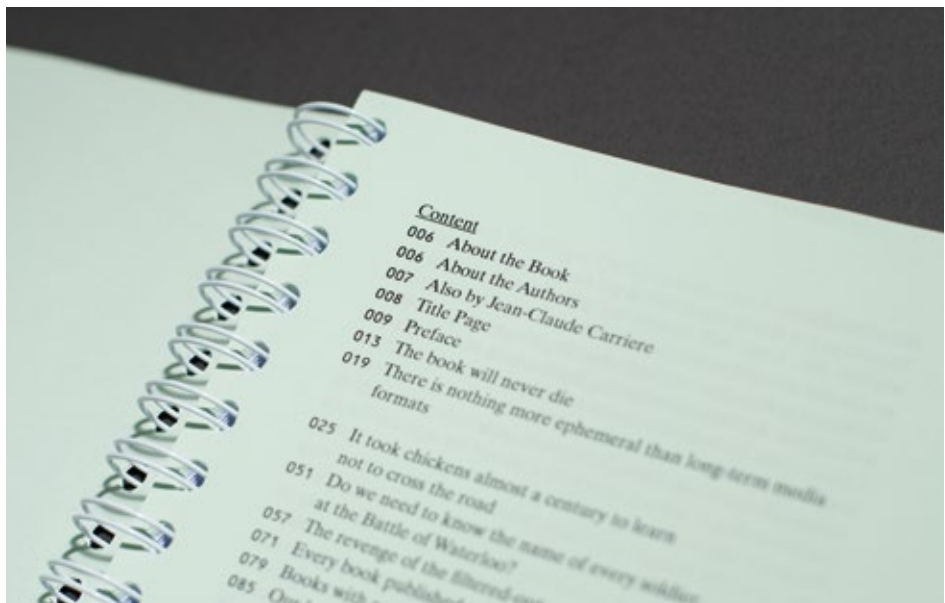
Der Ausgangspunkt meines Projektes war ein Buch mit dem Titel *Die Tanzkunst*, ein kleines Taschenbuch aus dem Jahre 1914, welches minimalistische Grafiken enthält, die den französischen Reigen abbilden sollen. Ein Tanzkurs in Buchform. Ich stellte mir die Frage, wie die Erklärung dieser französischen Kontratänze heute aussehen würde und stieß auf YouTube-Videos, die mir verrietten, welche Bewegungen sich hinter den unverständlichen Grafiken meines Buches versteckten. Die Idee hinter meinem Buch ist eine Neuauflage des 100 Jahre alten Buches. Hierfür arbeitete ich mit Videostills aus den gefundenen Videos und brachte sie in eine Daumenkinoform. Eine Figur zeigt durchschnittlich 30 Videostills, die den Tanzschritt erklären. Auf einer beiliegenden Karte befindet sich ein QR-Code, mittels dessen man die zu den Tänzen gehörende Musik abspielen kann. Auch stellte ich für jede Figur Poster her, die die überarbeiteten Grafiken abbilden. So kann man sie interaktiv und lebensecht nachtanzen.

VII



IX





Marius Förster
This is not the end of the Book
Buch

Über einen Zeitungsartikel war ich auf das Buch *This is not the end of the Book* von Umberto Eco und Jean-Claude Carrière aufmerksam geworden. Um herauszufinden, worum es in dem Buch geht, habe ich es im Internet gesucht. Über Amazon konnte ich mich über ein paar Seiten einlesen und auch das Inhaltsverzeichnis einsehen. Um nun eine Ahnung vom gesamten Buch zu bekommen, habe ich die Kapitelüberschriften gegoogelt und die Suchergebnisse in einer analogen Sammlung zusammengetragen. Das neu entstandene Buch versammelt statt der ursprünglichen Kapitel die Inhalte dieser Suchergebnisse.

Der Romeo und die Julia des 21. Jahrhunderts schicken sich Briefe auf digitalem Weg. Trotz der vielen Vorteile, die dieser Weg mit sich bringt, können wir nicht davon ausgehen, dass eine Email Romeo rechtzeitig erreicht hätte, um ihn vor seinem Tod zu bewahren, denn auch auf digitalem Wege gehen Daten verloren. Vor allem aber missen wir beim Öffnen einer Email die Haptik des einst handgeschriebenen Briefes: den Geruch und die Vorfreude und Erwartungen die man hatte, kurz bevor man einen Brief öffnete.

Das Buch *Romeo & Juliet* beinhaltet den kompletten Emailwechsel zweier junger Menschen aus dem Jahr 2010. Das Buch ist mit einer japanischen Bindung gebunden. Die Emails sind auf der inneren Seite abgedruckt, um den sehr privaten Inhalt nicht sofort lesbar zu machen. Auf den äußeren Seiten ist nur die Kopfzeile der Email mit Daten zum Emaileingang abgedruckt. Den Inhalt der Emails könnte man erst lesen, wenn man die Seiten mit einem Brieföffner öffnet. Jeder Email ist eine eigene Seite im Buch zugewiesen. Den Autoren der Emails wurden, in Anlehnung an das Shakespeare-Drama, die Pseudonyme „Romeo“ und „Juliet“ gegeben.



Daniel Heidt, Felix Schroeder
La Jetée – der Film als Buch und das moderne Archiv
Buch, Vinylschallplatte

Optische Medien wie DVD und CD haben eine maximale Lebenserwartung von 50 Jahren. Der ursprüngliche Datenträger von Bewegtbildern, der Film, ist noch angreifbarer. Selbst unter perfekter Konservierung wird ihm nur eine vermutete maximale Haltbarkeit von 150 Jahren beigemessen.

Der konzeptionelle Ansatz unserer Filmarchivierung als Buch besteht in dem Festhalten von Kultur auf einem langlebigen Medium. Das Buch als Archiv einer bestimmten Epoche durch und mit einem bestimmten Werk dient hier als ästhetisch eigenständiges Produkt, als Aufarbeitung und nüchterne Darlegung eines Kunstwerks für die Nachwelt.

1962 schuf Chris Marker mit seinem Kurzfilm *La Jetée* ein Beispiel für den nostalgischen Moment, auf dem auch unsere bibliophile Filmarchivierung basiert: Für das Buch werden vom Computer einzelne Frames des Films ausgelesen. Zusätzlich zu dieser entsubjektivierten visuellen Archivierung wird die Sprache des Films dem Buch als Text hinzugefügt.

Der Klang, der beim Film den größten Teil emotionalen Empfindens ausmacht, wird auf dem auditiv langlebigsten Medium, der Schallplatte, beigelegt. *La Jetée* ist nun als Gesamtwerk verschlossen, in einer Zeitkapsel aufbereitet und gesichert für ein zukünftiges kulturelles Gedächtnis.



Ana Halina Ringleb
_MG_4469.jpg
Plakatserie



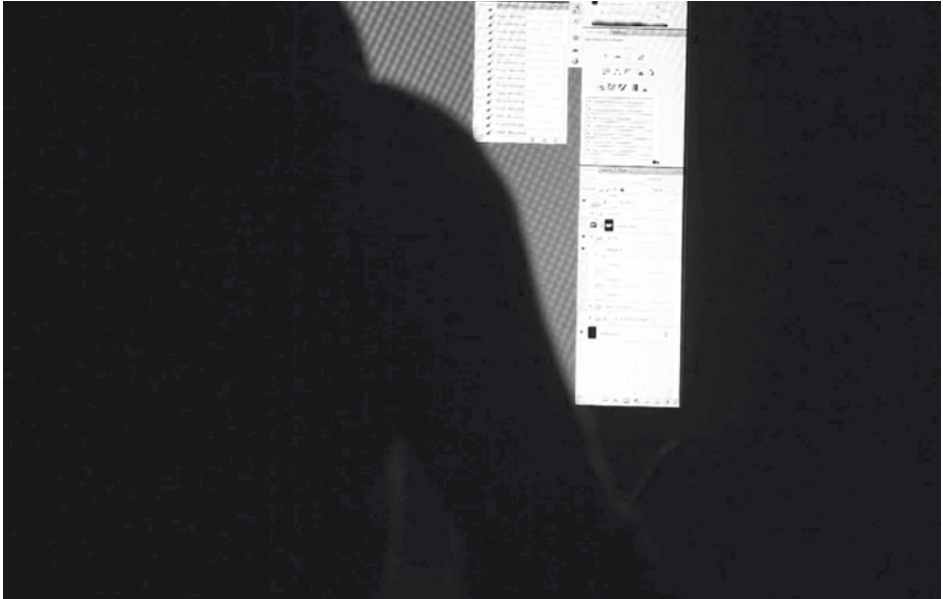
Ana Halina Ringleb
_MG_4469.jpg
Plakatserie

Das Postdigitale mischt sich in die Bildsprache ein und verändert diese auf unterschiedliche Arten. Um die postdigitalen Einflüsse darzustellen, habe ich in den Quellcode der Bilddatei den Code „POSTDIGITAL“ eingesetzt.



Donnie O'Sullivan
Berliner Kindl
Etiketten, Bierflaschen, Bier

Der Kindle ist eines DER postdigitalen Objekte unserer Zeit.
Berliner Kindl ist eine der bekanntesten Biersorten aus Berlin
und ein beliebtes analoges Getränk. Warum also nicht beides
verbinden? Trinken Sie doch ein Bier und denken Sie dabei
darüber nach!



Natalie Herlinghaus

„Ein Buch in der Hand eines Unwissenden ist so gefährlich wie ein Schwert in der Hand eines Kindes.“
1-Kanal-Video

Das Zitat von Anselm von Canterbury von 1109 wurde am Computer zu einem Plakat gestaltet, indem mit einem Grafiktablett Handschrift und Bilder montiert wurden.

Natalie Herlinghaus

„Ein Buch in der Hand eines Unwissenden ist so gefährlich wie ein Schwert in der Hand eines Kindes.“
1-Kanal-Video



Marius Förster (mit Christian Bromann)
Spraycan
Multimedia-Installation

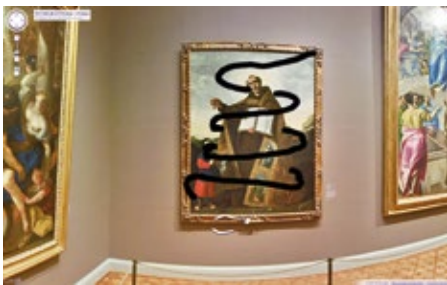


Marius Förster (mit Christian Bromann)
Spraycan
Multimedia-Installation

Tags, Throw-Ups oder Pieces sind aus dem Straßenbild nicht mehr wegzudenken. Die Dokumentation der Arbeiten und der Aktionen im Internet, in Galerien, Büchern und Magazinen spielt mittlerweile aber eine genauso große Rolle wie die eigentliche Arbeit.

Inwieweit hat die digitale, weltweite Verbreitung der Bilder also Einfluss auf die Intention des Writers? Nach welchen Kriterien wählt man den Ort aus, an dem man sprüht? Muss er besonders gut sichtbar für die Leute sein, die ein Foto für ihren Graffiti-Blog suchen? Kann das Graffiti nicht auch gleich in der digitalen Öffentlichkeit entstehen? Kann „Spraycan“ die gleichen Gefühle ansprechen oder Bedürfnisse befriedigen? Wenn ja, welche? Wie verändert das Interface die Graffiti-Aktion?

„Spraycan“ ist ein Experiment dazu, wie die digitale Wirklichkeit eine urbane Kunstform beeinflusst. Die Sprühdose und die mit ihr verbundenen Bewegungsabläufe bleiben bestehen, werden aber um dokumentarische Funktionen erweitert: Die Farbe wird durch ein Lichtsignal ersetzt, das auf der virtuellen Karte den Farbauftrag nunmehr simuliert. Google Street View ermöglicht das Auschecken von Spots, die dann besprüht, dokumentiert und damit der digitalen Öffentlichkeit zugänglich gemacht werden können.

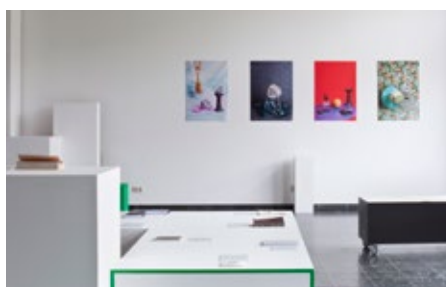


Marius Förster (mit Christian Bromann)
Spraycan
Multimedia-Installation



Vincent Tollens
The Invisible Book
Buch

Die Grundlage für meine Arbeit *The Invisible Book* ist das Buch *The Invisibility Cloak* des in Berlin und Paris lebenden Malers Bernard Frize. In seinem Buch sammelte Frize jene Muster der Innenseiten von Briefumschlägen, die die Durchsicht auf den Inhalt der Briefe verhindern sollen. Auf subtile Weise behandelt er die Themen Geheimnis und Verschlüsselung. Diesen Ansatz habe ich übernommen und fortgeführt. Das Ergebnis ist ein Buch, das eine Brücke zwischen analog und digital schlägt. Der Inhalt des Buches von Frize wurde von mir ins Internet ausgelagert und mit einem Passwort geschützt. Jede einzelne Seite ist im Internet dabei auf einer eigenständigen Seite abrufbar. Danach wurden die Adressen der Internetseiten in QR-Codes übersetzt und in einem Buch abgedruckt. Der analoge Charakter des Buches bleibt also erhalten, jedoch bleibt das Buch ohne seinen digitalen Partner nutzlos. Ohne Internetzugang und die passende Technologie, um einen QR-Code zu lesen, ist das Buch unbrauchbar und bleibt verschlossen.



Galerie designtransfer
23.04.-26.04.2013, Eröffnung 19.04
Ausstellung



Galerie designtransfer
23.04.–26.04.2013, Eröffnung 19.04
Ausstellung



Lange Nacht der Bibliotheken / Universitätsbibliothek der UdK Berlin
24.10.2013
Ausstellung



Lange Nacht der Bibliotheken / Universitätsbibliothek der UdK Berlin
24.10.2013
Ausstellung

Danny Aldred ist Bildender Künstler und Designer. Er arbeitete über zehn Jahre lang in den Bereichen Verlagswesen, Editorial Design und User-Interface-Design und unterrichtet derzeit als Teaching Fellow an der Winchester School of Art. In jüngster Zeit befasste er sich insbesondere mit der veränderten Wahrnehmung des Buches als Medium im 21. Jahrhundert und organisierte in diesem Zusammenhang im März 2013 die Konferenz „New Art of Making Books“ an der Winchester School of Art.

Manuel Bürger (Berlin) bzw. „The Laboratory of Manuel Bürger“ (Worldwide) beschäftigt sich mit dilettantischen und virtuosen Designkräften, arbeitet zwischen Nonsense und Kulturtheorie und betreut Kunden aus verschiedensten Gebieten der Kommunikationslandschaft. Bürger ist Teil einiger Kollektive wie „Mimetic Club“, „Bench Masters“, „Figure 8“, unterrichtet an der Merz Akademie in Stuttgart und betreibt erfolgreich den „Naives & Visionaries“-Verlag. Letzte Publikationen und Aufsätze beschäftigen sich mit dem mimetischen Potential von Design und House Music: *Slippery Design – forever beta* bzw. *Duck House Theory – Robert Venturi’s Darkroom Fantasies*.

Martin Conrads ist Künstlerischer Mitarbeiter am Institut für transmediale Gestaltung der Universität der Künste Berlin. Zudem arbeitet er an textlichen, künstlerischen und kuratorischen Projekten.

Jan Distelmeyer ist Professor für Medientheorie und Mediengeschichte im Kooperationsstudiengang Europäische Medienwissenschaft der Fachhochschule Potsdam und Universität Potsdam. Letzte Buchveröffentlichungen: *Game Over?! Perspektiven des Computerspiels* (2008, mit Christine Hanke und Dieter Mersch), *Raumdeutung. Zur Wiederkehr des 3D-Films* (2012, mit Lisa Andergassen und Nora Johanna Werdich), *Das flexible Kino. Ästhetik und Dispositiv der DVD & Blu-ray* (2012), *Katastrophe und Kapitalismus. Phantasien des Untergangs* (2013).

Marius Förster studiert Visuelle Kommunikation an der UdK Berlin und verbrachte ein Semester an der SAIC in Chicago. Sein Schwerpunkt liegt im kollaborativen Arbeiten, so war er an verschiedenen UdK- & AStA-Publikationen beteiligt. Herkunft aus dem Graffiti; Zusammenarbeit mit Christian Bromann (Student der Informatik an der Technischen Universität Berlin und Frontend-Entwickler bei Pixelpark).

Nina Franz ist Kulturwissenschaftlerin und arbeitet am Exzellenzcluster „Bild Wissen Gestaltung“ der Humboldt-Universität zu Berlin.

Kristoffer Gansing arbeitete in den vergangenen Jahren als Kulturproduzent, Künstler und Medienforscher an Schnittstellen von Film, Netzkultur und Urbanismus und ist seit 2012 künstlerischer Leiter des *transmediale*-Festivals für Kunst und digitale Kultur in Berlin. Er ist Mitbegründer von *The Art of the Overhead* (2005/09) und war von 2007–2010 Redaktionsmitglied des Künstler/innenkanals *tv-tv* in Kopenhagen. Von 2001–2011 unterrichtete er Theorie und Praxis der Neuen Medien an der K3,

School of Arts and Communication der Universität Malmö, wo er 2013 mit der Arbeit *Transversal Media Practices: Media Archaeology, Art and Technological Development* promoviert wurde.

Carolin Gießner studiert Visuelle Kommunikation an der Universität der Künste Berlin.

Daniel Heidt, 1986 geboren, aufgewachsen in und um Frankfurt am Main. 2009–2013 Studium der Visuellen Kommunikation an der Universität der Künste Berlin, mit Auslandssemester 2012 am Pratt Institute New York. 2013 Bachelor of Arts bei Prof. Fons Hickmann an der UdK Berlin.

Nora Heinisch hat Kommunikationsdesign und zeitbasierte Medien an der Hochschule für Bildende Künste in Braunschweig studiert und studiert seit 2012 Visuelle Kommunikation an der Universität der Künste Berlin. Der Schwerpunkt ihrer Arbeiten liegt auf der Fotografie sowie der Schnittstelle zwischen Fotografie und Video.

Natalie Herlinghaus hat im Jahr 2013 ihr Masterstudium an der Universität der Künste Berlin im Studiengang Visuelle Kommunikation absolviert. Sie arbeitet nun als freiberufliche Art Direktorin und Grafikdesignerin.

Clemens Jahn ist Diplom-Designer. Er studierte an der Universität der Künste Berlin sowie am London College of Communication. Zuletzt war er am Lehrstuhl für Medientheorie an der UdK Berlin tätig, wo er nicht nur im Rahmen des Projekts „Variantologie/Archäologie der Medien“ forschte, sondern auch die Gesprächsreihe „Forum zur Genealogie des MedienDenkens“ mitveranstaltete.

Vera Kellner wohnt und arbeitet in Berlin und studiert Visuelle Kommunikation an der Universität der Künste Berlin. Ihre Arbeiten sind meistens grafische oder fotografische Umsetzungen. Sie arbeitet gerne mit anderen Gestaltern zusammen und ist sehr offen für alle Bereiche der Visuellen Kommunikation.

Verena Kuni ist Kunst-, Medien- und Kulturwissenschaftlerin und Professorin für Visuelle Kultur an der Goethe-Universität Frankfurt am Main. In Forschung, Lehre, Projekten und Publikationen beschäftigt sie sich u.a. mit Transfers zwischen materialen und medialen Kulturen, Medien der Imagination, Technologien der Transformation, alternate realities und anderen Zeiten, urbanen Biotopen, DIY-Kulturen, Spielzeug und/als Werkzeug.

Franziska Morlok ist Künstlerische Mitarbeiterin am Institut für transmediale Gestaltung der Universität der Künste Berlin. Zudem konzipiert und gestaltet sie mit ihrem Designbüro Rimini Berlin grafische, filmische, digitale und räumliche Projekte.

Donnie O'Sullivan hat nach Abschluss einer Ausbildung zum Mediengestalter das Studium der visuellen Kommunikation an der UdK Berlin aufgenommen und ist Teil der Klasse für Grafikdesign unter der Leitung von Prof. Fons Hickmann. Seine Kernkompetenzen sind Grafikdesign mit allen Medien, Corporate Identity und Konzeption. Seit 2009 arbeitet er selbständig als Grafikdesigner und Art Director in Berlin.

Robert Preusse studiert Visuelle Kommunikation (BA) in der Klasse „Entwerfen Visueller Systeme“ der Universität der Künste Berlin und ist im Verein der Gestaltung e. V. aktiv.

Stefanie Rau studierte Visuelle Kommunikation (BA) zunächst an der Hochschule Pforzheim und seit 2011 an der Universität der Künste Berlin in den Klassen Grafikdesign und „Entwerfen Visueller Systeme“. Neben dem Studium arbeitet sie im Bereich Editorial Design.

Ana Halina Ringleb, geboren 1990, lebt und arbeitet in Berlin. Sie ist freischaffende Grafikerin sowie Studentin der Visuellen Kommunikation (Klasse Fons Hickmann) an der Universität der Künste Berlin und arbeitet dort als Teil der „Projektgruppe UdK Verlag“. 2013 studierte sie Grafikdesign an der OCAD University in Toronto.

Ann-Kristin Röhrs wurde 1987 geboren. Sie lebt und arbeitet in Berlin und studiert an der Universität der Künste Berlin in der Klasse von Prof. Fons Hickmann. Für ihre konzeptionellen Arbeiten spielt das Medium Fotografie eine tragende Rolle.

Alina Rudyk wurde in der Ukraine geboren. Sie lebt in Berlin, wo sie als Fotografin arbeitet.

Giulia Schelm studiert Visuelle Kommunikation an der Universität der Künste Berlin.

Felix Schroeder lebt als freischaffender Kreativer in Berlin. Spezialisiert auf den Bereich Gestaltung mit Film, arbeitete der gebürtige Mülheimer schon an verschiedensten Projekten weltweit.

Idan Sher wurde 1984 in Israel geboren. Er lebt in Berlin und studiert an der UdK Berlin in der Klasse von Prof. Fons Hickmann. Er beschäftigt sich hauptsächlich mit Grafik, Fotografie und konzeptioneller Arbeit.

Aufgewachsen in der Kölner Südstadt, studiert Vincent Tollens mittlerweile Visuelle Kommunikation an der Universität der Künste Berlin. Seine Gestaltungsschwerpunkte liegen in den Bereichen Print und Web.

Martin Wecke
alert('Hello World!'); redirect('http://martinwecke.de');

Denis Yılmaz ist Grafikdesigner und Programmierer. Er lebt und arbeitet in Berlin und studiert Grafikdesign in der Klasse Hickmann an der Universität der Künste Berlin.

Siegfried Zielinski hält an der Universität der Künste Berlin den Lehrstuhl für Medientheorie mit dem Schwerpunkt Archäologie & Variantologie der Medien. Er ist Leiter des Vilém-Flusser-Archivs an der Universität der Künste Berlin, Michel-Foucault-Professor für Medienarchäologie und Techno-Kultur an der European Graduate School in Saas Fee (seit 2000), Gründungsrektor der Kunsthochschule für Medien Köln (1994–2000), Mitglied der Akademie der Künste Berlin, der nordrhein-westfälischen Akademie der Wissenschaften und der Künste sowie der European Film Academy. Zu seinen zahlreichen Publikationen zählen [... nach den Medien]: *Nachrichten vom ausgehenden zwanzigsten Jahrhundert* (2011), *Archäologie der Medien. Zur Tiefenzeit des technischen Hörens und Sehens* (2002) und *Audiovisionen – Kino und Fernsehen als Zwischenspiele in der Geschichte* (1989; 1994).

Einleitung	
Martin Conrads, Franziska Morlok	0

War postdigital besser?

Verena Kuni	1
Jan Distelmeyer	0
Manuel Bürger	1
Clemens Jahn	1
Nina Franz	1

postdigital ?

Danny Aldred, Kristoffer Gansing, Siegfried Zielinski	0
---	---

Arbeiten aus der Ausstellung „Postdigital ist besser*“

Martin Wecke C.O.P.Y	0
Stefanie Rau Magnification	0
Felix Schroeder Die Verwandlung	1
Carolin Gießner, Robert Preusse Threshold	1
Ana Halina Ringleb Ein Lesebuch für unsere Zeit	1
Daniel Heidt Lost in the Translation	1
Carolin Gießner Internet Anthologie	1
Donnie O'Sullivan iHide	1
Denis Yilmaz Das Märchen in Auszügen	1
Nora Heinisch, Idan Sher Ain't no content	0
Alina Rudyia Memory QR	0
Robert Preusse Crisis of Linearity	0
Ann-Kristin Röhrs Postdigitale Gesten	1
Stefanie Rau Digital	0
Martin Wecke Reflow	0
Alina Rudyia Anna Karenina. LOL	1
Idan Sher The Book of Sand (Post-Digital Remix)	0
Giulia Schelm ANALOG IST DIGITAL IST POSTDIGITAL	0
Vera Kellner Die Tanzkunst	0
Marius Förster This is not the end of the Book	0
Giulia Schelm Romeo & Juliet – Email Correspondence 2010	1
Daniel Heidt, Felix Schroeder La Jetée – der Film als Buch und das moderne Archiv	0

Ana Halina Ringleb _MG_4469.jpg	1
Donnie O'Sullivan Berliner Kindle	1
Natalie Herlinghaus „Ein Buch in der Hand eines Unwissenden ist so gefährlich wie ein Schwert in der Hand eines Kindes.“	1
Marius Förster (mit Christian Bromann) Spraycan	0
Vincent Tollens The Invisible Book	1
Ausstellungsansichten	1
Biografien	1
Impressum	1

Danke Danny Aldred, Karsten Asshauer, Till Beckmann, Martin Dege,
Dr. Kristoffer Gansing, Jenny Hasselbach, Georg Hausdörfer,
Prof. Fons Hickmann, Young Sam Kim, Prof. Dr. Verena Kuni,
Marion Kreeb, Anna Mándoki, Christian Menzel, Ralf Lang, Rüdiger Lange,
Ilka Schaumberg, Viola Schmieskors, Prof. Dr. Judith Siegmund, Sabine Smit,
Ariane Spanier, Verena Tafel, Clarissa Thieme, Marc Trompetter,
Susanne Ullerich, Tilman Wendland, Julia Wendt, Prof. Dr. Siegfried Zielinski

Allen Studierenden und Autor/innen

Das Projekt „Postdigital ist besser“ wurde bei zwei Ausstellungen
sowie auf einer Tagung und einer Konferenz gezeigt:

Postdigital ist besser*

23.04.–26.04.2013 (Eröffnung am 19.04.2013)

Galerie designtransfer, Berlin

Ausstellungsgestaltung: Carolin Gießner, Marius Förster, Stefanie Rau

Grafisches Konzept: Martin Wecke

Postdigital ist besser**

24.10.2013

zur Langen Nacht der Bibliotheken Berlin 2013

Universitätsbibliothek der UdK Berlin

Grafisches Konzept: Felix Schroeder

New Art of Making Books Conference

20.03.2013

Winchester School of Art, University of Southampton

Winchester, England

interfiction XX/2013 ANALOGITAL!

15.–17.11.2013

Interdisziplinäre Fachtagung für Kunst, Medien und Netzkultur
im Rahmen des Kasseler Dokumentarfilm- und Videofestes

War postdigital besser?

Herausgeber: Martin Conrads, Franziska Morlok

Redaktion: Martin Conrads, Franziska Morlok

Lektorat: Anette Norbert

Fotografie: die Gestalter/innen, Nora Heinisch, Robert Preusse,
Marius Förster, Franziska Morlok

Gestaltung: Martin Conrads, Franziska Morlok

Druck, Gesamtherstellung: DZA Druckerei zu Altenburg GmbH

© 2014 die Autor/innen und Gestalter/innen,
Universität der Künste Berlin & Revolver

Gefördert durch Mittel der Kommission für künstlerische
und wissenschaftliche Vorhaben der UdK Berlin (KKWV).

Alle Rechte vorbehalten. Abdruck (auch auszugsweise)
nur nach ausdrücklicher Genehmigung durch den Verlag.

Die diesem Buch je Exemplar in einfacher Ausfertigung beigelegten
Disketten sind verschiedener und/oder unbekannter Provenienz
sowie ungeklärten Inhalts. Die Nutzung der abrufbaren Inhalte erfolgt
auf eigene Gefahr des Nutzers.



Revolver Publishing
Immanuelkirchstr. 12
D-10405 Berlin
Tel +49 (0)30 616 092 36
Fax +49 (0)30 616 092 38
info@revolver-publishing.com
www.revolver-books.com

ISBN: 978-3-95763-004-9



Universität der Künste Berlin

Es gibt sie noch nicht, die guten Dinge.



EVAL.tif

Postscriptum

Für das im Winter 2013/14 erschienene Heft 162/163 der Zeitschrift „Ästhetik & Kommunikation“ (Thema: „Als Ob. Produktive Fiktionen“) hatten die Herausgeber von „War postdigital besser?“ auf den Seiten 144–149 eine „Einleitung“ beigetragen. Diese schien in Form und Inhalt dem – aufgrund einer Ausstanzung für eine Diskette – fehlenden Part der Einleitung in der Druckausgabe des vorliegenden Buches zu entsprechen.

Im Editorial des „Ästhetik & Kommunikation“-Heftes stand dazu zu lesen: „Martin Conrads und Franziska Morlok haben einen Text aus ihrem Buch ‚War postdigital besser?‘ ausgestanzt. Auch der meint mehr als eins – er entdeckt nun Ä&K, mit Aussparung“.

Was dabei nur angedeutet wurde: die in der „Einleitung“ der gedruckten Ausgabe dieses Buches am Rand der ausgestanzten Textstellen zu lesenden Satzfragmente sind sowohl Bestandteil der „Einleitung“ des vorliegenden Buches als auch Bestandteil jener „Einleitung“ aus dem „Ästhetik & Kommunikation“-Heft.

Der in diesem Sinn anderthalbfach funktionierende, vollständige Text beider „Einleitungen“ existiert also in gedruckter Form nur als Hybrid – zwischen den Publikationen, eben als „Passstück ohne konkreten Gegenpart“, der eine alternative Form der Vernetzung behauptet, die jenseits der Algorithmen existiert.

Mit dieser im Dezember 2015 veröffentlichten, ersten und ansonsten (zuzüglich dieser Seite) dem gedruckten Exemplar entsprechenden PDF-Version von „War postdigital besser?“ werden beide „Einleitungen“ erstmals gemeinsam lesbar.

Martin Conrads und Franziska Morlok
Berlin, Dezember 2015