

From CAMERA AUSTRIA Nr. 75, Graz, Austria, 2001, pp. 50-56:

Axel Roch

"Heavy Metal. zgodlocator als techno-visionäre Phänomenologie der Materie"

'Wenn nämlich die Dynamik
außerhalb des Begriffs
- und daher Schema - ist,
so befindet sie sich innerhalb
der Idee und ist daher Drama
oder Traum'
Gilles Deleuze

1. use(r)

Wenn ein DJ seiner Kultgemeinde einen Remix der von der Industrie in Vinyl gepressten Sounds vorführt, oder ein MC mit seiner Stimme zumindest seinem Namen nach -Master of Ceremony- eine höhere Botschaft predigt, dann synthetisiert sich für den Zuhörer eine im Wortsinn "Audio-Vision". Eine ähnliche divinatorische Botschaft erfährt der Betrachter und Hörer der Installation zgodlocator von Herwig Weiser. Ein paar Regler, Knöpfe, in der ersten Version eine Matrix von An/Aus-Schaltern und eine Tastatur als Schnittstelle bilden das Interface für eine audiovisuelle Inszenierung zweier interferierender heterogener Oberflächen: eine wüstenartige Landschaft aus elektronischem Sand und eine ölartige Flüssigkeit. zgodlocator zeigt aber nicht gespeicherten Sound oder gesprochene Stimme, sondern die Materie elektronischer Speichermedien selbst als modulierbares Techno-Granulat.

Architektonischer Ausgangspunkt der Installation zgodlocator ist ein Speicher elektronischer Medien: die "hard-disc". Eine Festplatte im Unterschied zur Schallplatte, wie sie von der Industrie massenweise produziert wird, besteht aus magnetischen Informationsträgern und aus einer magnetischen Flüssigkeit: einem Ferrofluid. Eine Festplatte arbeitet im Mikrobereich mit so hohen Geschwindigkeiten, daß nur Ferrofluide die Mechanik des elektromagnetischen Speichers gegen die Zeit haltbar machen. Die elektromagnetischen Eigenschaften dieser Flüssigkeit lassen die ölartige Fläche mit einem von außen angelegten elektromagnetischen Feld als dynamische Tiefe erscheinen. zgodlocator inszeniert das Material elektronischer Speichermedien als dynamische, tiefe Oberfläche, als ein Kurzzeitgedächtnis. Der Computer und dessen Speichermedien wie die Festplatte ist gar nicht 'fest', sondern dynamisch und flüssig. Damit gibt zgodlocator der Medientheorie zu denken. Man beginnt gerade erst den Computer als Speichermedium zu verabschieden und seinen dynamischen Prozeßcharakter hervorzuheben. Elektronische Medien müssen nicht als tote Räume eines Archivs beschrieben werden, sondern sind auch Inszenierungen der Elektronik selbst als Erlebnis zeitlicher, intensiver Erfahrung.

2. granular hardware

Die Wüstenlandschaft besteht aus granulierter Computerhardware, d.i. in kleine und kleinste Teile zerstückelte Elektronik, die aus einem industriellen Recycling-Prozeß entkoppelt ist. Elektronische Bauteile wie Leiterplatten, Steckverbindungen, integrierte Schaltkreise oder Halbleiter enthalten für die Industrie wertvolle Rohstoffe, die nicht nur Strom als Träger von Information leiten, sondern auch dem Strom des Kapitals zurückgegeben werden. Eine der Recyclingfirmen beispielsweise schreibt in einem Werbetext: "Waschmaschinensteuerungen, Autoradios und Computer enthalten am Ende Ihres Produktlebens noch Edelmetalle. Um diese Werte wieder in den Wirtschaftskreislauf zurückzubringen, bieten wir geeignete Verfahren und Anlagen für die Zerkleinerung, Separation und Anreicherung an. [Und:] Die Edelmetalle Gold, Silber und Palladium [auch Platin, Rhodium und Iridium] werden unter anderem bei der Herstellung von Relais, Schaltelementen, Sensoren, Steckverbindungen und Leiterplatten verwendet." Elektronikschrott hat also alchemische Qualitäten, denn Hardware besteht aus edelmetallhaltigen Fraktionen. zgodlocator inszeniert granulierte Hardware als Wüste und damit die metallurgische Zirkulation elektronischer Informationsmedien in der industriellen Reproduktionsmaschine. Das Denken, so haben Deleuze/Guattari vor langer Zeit einmal geschrieben, das Denken ist metallisch. Materie und Information, Reales und Symbolisches sind hier eben nicht trennbar, sondern bilden als Materie-Kraft-Relation eine tiefe, haptische Oberfläche. Die Installation zgodlocator zeigt dem interagierenden User den metallischen Charakter visionären Denkens mit und durch elektronische Medien.

3. sound/vision-surfaces

Der dynamischen Modulation von Hardware ist ein Verfahren aus der Sound-Synthese zu Grunde gelegt: granulare Komposition. In der granularen Soundsynthese wird ein gesampelter Soundtrack in Zeitabschnitte geteilt und danach wird das zerstückelte Soundmaterial zu einem neuen Soundtrack resynthetisiert. Genau dies macht zgodlocator mit elektronischer Hardware selber. Computermedien sind "gesampelt" insofern sie in kleinste Teile granuliert sind, die Resynthese dieser granularen Hardwareelemente geschieht über elektromagnetische Induktion in einer Oberflächenlandschaft. Über Steuerregler gibt der Betrachter und Zuhörer Midi-Signale für ein aktiv-passives Soundenvironment, die Steuersignale werden in elektromagnetische Muster übersetzt und erzeugen tiefe Oberflächen im Technogranulat. Hardware-Livemodelling. Soft- und Hardware sind in zgodlocator umgekehrt gedacht. Nicht die Hardware macht spezifische Effekte im Sound, sondern der Sound als in elektromagnetische Felder übersetzter Code induziert und konfiguriert erst die Hardware. Erst die musikalische Synthese erzeugt eine technisch-elektronische Vielfalt. Hardware selbst ist als Signal auf der Zeitachse modulierbar.

In der elektromagnetischen Interaktion mit Elektronik zeigt sich, daß besonders diejenigen Techno-Granulate eine Tiefe bekommen, die speziell dem Computer als Bildmedium entnommen sind. Die Ablenkspulen von Kathodenstrahlröhren sind besonders sensitiv für elektromagnetische Induktion und erzeugen eine haptische und tiefe Oberflächenlandschaft. zgodlocator impliziert damit eine bildtheoretische Aussage. Elektronische Bilder sind nämlich von Anfang an Effekte einer Oberfläche. In der Computergrafik als Paradigma elektronischer Bildsynthese läßt ein physikalisches Modell der Lichtreflexion einen in drei Dimensionen modellierten Gegenstand erscheinen. Zwei Verfahren der elektronischen Bildsynthese sind prominent: Raytracing (dt. Strahlverfolgung) und Radiosity (dt. Strahlungsaustauschrechnung). Das Bild des Radiosity-Verfahrens ist ein geschlossener, thermodynamischer Raum, energetisch ausgeglichen und beruhigt. Das Bild eines Raytracing-Verfahrens dagegen ist ein Fenster zu einem offenen, hyperrealen Raum. In beiden Verfahren der Bildsynthese ist das elektronische Bild eine Oberfläche, eine Interaktion von Oberflächen. zgodlocator ist sich dem Oberflächencharakter der elektronischen Bilder nicht nur bewußt, sondern geht bildtheoretisch darüber noch hinaus, insofern das Bild über Signale als haptische und tiefe Oberfläche angesteuert ist. Das elektronische Bild bekommt eine Tiefe, eine Bedeutung. Die Zeichen elektronischer Medien, die auf der Grundlage von Schaltungen gebildet sind, sind hier als Oberfläche in elektromagnetischen Codes modulierbar. Nicht die Bilder selbst, sondern deren technische Bedingungen als granulierten Schaltpläne werden durch Sounds synthetisiert. Die Synopsis der Elektronik in zgodlocator ist damit nicht mehr audio-visuell, sondern techno-visionär.

4. algorithms of transcendence

zgodlocator öffnet den Diskurs über elektronische Medien mit einem erweiterten Begriff der Schrift. Schrift ist nicht nur schaltbar, eine Folge von Nullen und Einsen, An und Aus, sondern elektronische Schrift ist auch eine dramatische Differenz realer Ströme. Ferdinand de Saussure hatte in seinen "Grundfragen der allgemeinen Sprachwissenschaft", die zur Grundlage strukturaler Analysen wurden, das Zeichen nicht nur über Gebrauchs- und Tauschwert begriffen, sondern -so seine Einführung in den sprachlichen Wert- auch als Einschnitte ins Reale. Vereinfacht gesagt: eine Münze hat nicht nur Vorder- und Rückseite, sondern ist auch geprägt, gegossen oder geschnitten. Genauso hat elektronische Schrift eine Qualität der Schmitte, einen Kultwert. Aus den gleichen schrifttheoretischen Gründen lautet übrigens eine der Grundannahmen der Philosophie der Differenz im Sinne von Gilles Deleuze: "das logische Kausalitätsverhältnis [ist] nicht von einem physikalischen Prozeß der Signalisierung [zu] trennen". Mit anderen Worten: die Logik des Computers als Elektronik erzeugt Bedeutung nur durch Einschnitte ins Reale von Strömungen. Der Computer ist eine semiotische Maschine auf der Grundlage eines physikalischen Signals.

Deleuze selbst hatte ja einmal geschrieben, daß "das Denken sich stets von einem Signal bezeichnet, von einer ersten Intensität". Diese sogenannte innere Differenz macht zgodlocator wahrnehmbar als eine Distorsion der Sinne in modulierten Oberflächen aus Computerschrott. Mit der Dramaturgie elektronischer Differenz zeigt zgodlocator auf einen wichtigen Aspekt techno-elektronischer Imagination. Als User und Rezipient elektronischer Nachrichten ist es kaum noch möglich, den Algorithmus der Produktion im Produkt zu sehen, das Tool der Soundbearbeitung zu hören. Die Komplexität techno-elektronischer Bearbeitung entgrenzt die sinnliche Wahrnehmung. Wir sehen keine Schaltpläne im elektronischen Bild mehr und hören keine Filter im elektronischen Soundtrack. Daher haben elektronische Bilder und Töne einen transzendenten Charakter bekommen. Techno-Visionen lassen sich in der Rezeption nicht dekodieren. zgodlocator ist eine solche übersinnliche Schnittstelle zur Hardware. Der User ist mystisch in tiefer Elektronik stehend (z-god). In der zeitlichen Synthese von Elektronik selbst als Algorithmen kommuniziert zgodlocator dem Beobachter eine techno-visionäre Botschaft: die übersinnliche Erfahrung intensiver Transzendenz.