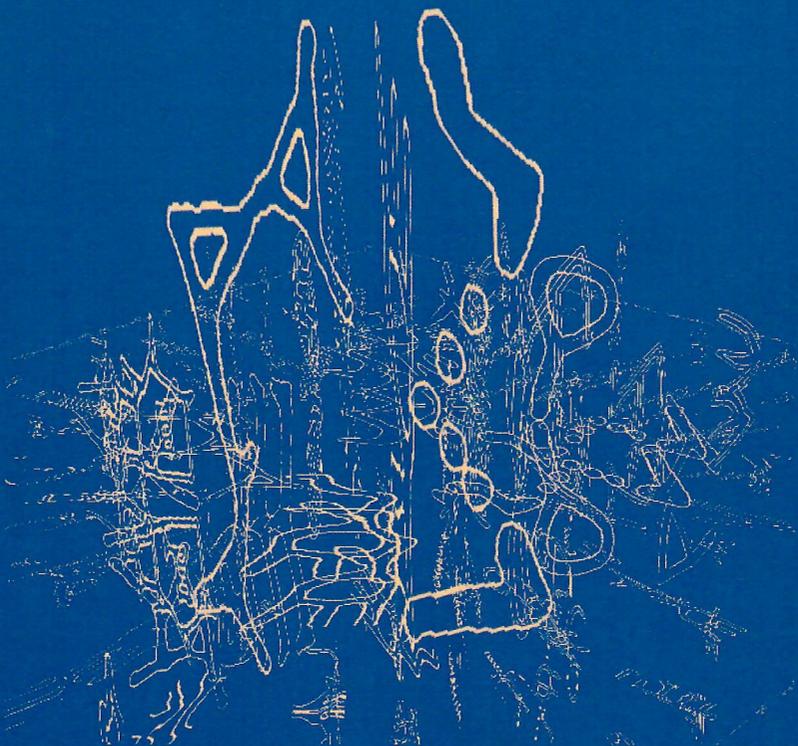


HOLGER SCHULZE

# HEURISTIK

THEORIE DER INTENTIONALEN WERKGENESE

Sechs Theorie Erzählungen zwischen  
Popkultur, Privatwirtschaft und dem,  
was einmal Kunst genannt wurde



[transcript]

Holger Schulze über das Mixed Reality Projekt  
Murmuring Fields (1997-1999)

von Monika Fleischmann und Wolfgang Strauss

Kapitel  
Der Andere Körper

Wir ziehen die Schuhe aus, schlüpfen in die bereitgelegten Pantoffeln und setzen die ebenfalls bereitgelegte Brille auf. Die Gläser sind halbdurchsichtig, wir sehen Grafiken, Silhouetten und Schattierungen grafischer Figuren, in die äußere Wirklichkeit hineingespiegelt. Die Brille ist an einen Rechner angeschlossen.

Den Figuren vor unseren Augen, in unserer Brille, folgen wir; ihren dicken, zittrig-grauen Linien. Gehen leicht in die Knie, um die amorphen Brocken näher zu betrachten. Weiter runter in die Hocke, bemerken wir: Sie stehen wie flache Amöben, zweidimensional im Raum. Klänge sind zu hören, hier unten anders als dort oben, in aufrechter Haltung. Kurz gehen wir zurück in diese Haltung – ein wenig schwindelig wird uns –, dann wieder runter. Wir überprüfen unsere Wahrnehmung. Ja, hier unten herrschen andere Klänge: Andere Klänge werden in den Raum geschickt, wenn wir uns hier runterkauern.

In dieser Haltung bleiben wir jetzt. Wir watscheln, wie im Entengang, durch das Feld, das hier abgegrenzt wurde. Komisch kommt das uns gar nicht vor, schließlich wollen wir ja erkunden, was hier zu sehen, zu hören und zu erleben ist. Ein bisschen lachen wir dann aber doch über uns, als wir bemerken, wie lustig das von außen aussehen muss. Unsere Neugier ist größer als unsere Scham. »L'espace temps ancien«, sagt eine Stimme – wir sind irritiert. Hören hin, doch der Satz wird nur wiederholt. »L'espace temps ancien – L'espace temps ancien -«, bis wir etwas nach rechts uns bewegen und hören: »L'espace temps ancien était un espace extensif.« Weitergehend hören wir: »C'était un espace où la longue durée prenait le pas sur la courte durée.« Ein O-Ton von Paul Virilio, wird uns später gesagt.<sup>1</sup> Weiter, eine andere Stelle, hören wir jetzt: »Was ist denn der Unterschied zwischen dieser Hand« – wir gehen weiter – »und der menschlichen Hand? Warum sollen wir überhaupt einen Unterschied suchen? Warum die Frage überhaupt?«.<sup>2</sup> Joseph Weizenbaum; in dem kleinen Feld bewegen wir uns weiter, hören nun

Vilèm Flusser: »Wir sind Zeugen-gen-gen-gen-gen«, wieder eine Bewegung, »Zeugen des Untergehens des politischen Bewusstseins«. Er sagt: »und an Stelle dieses Bewusstseins tritt etwas anderes auf: Ich will es – mangels eines besseren Namens – ›Intersubjektivität‹ nennen.«<sup>3</sup>

Andere Körperbewegungen machen wir hier. Verrenken und bücken uns, schlängeln an den akustischen Äußerungen uns entlang. Wir lauschen und mischen durch unsere Bewegungen die Sätze und Halbsätze, Worte und Silben. Wir spielen mit den Aussagen, dem in digitale Loops gefesselten, künstlichen Stottern von Flusser und Weizenbaum, von Virilio. Und hören schließlich auch Marvin Minsky: »It's a waste of time, to learn things over again«. Unser Körper hat sich verändert. Wir haben gelernt, dieses Instrument zu spielen. Immer weniger Stotterer hören wir, wir können sie gezielt erzeugen und Minskys Aussagen mit Halbsätzen von Flusser mischen und mit jenen von Weizenbaum konterkarieren. Minsky sagt: »when other peoples brains have those structures, – so children will acquire knowledge in this much faster way and then they will make small improvements to themselves and then the next person can get the choice.«<sup>4</sup>

## II. Murmuring Fields

*Memoria Futura*, ein Kongress in Sankt Augustin, auf Schloss Birlinghoven. Am 11. und 12. Dezember 1999 sind neben Präsentationen, Diskussionspanels und Videokonferenzen mit internationalen Wissenschaftlern und Künstlern auch einige Projekte zu sehen, die vor Ort entstanden sind am GMD – Forschungszentrum Informationstechnik. In Listen können Besucher und Besucherinnen sich eintragen, um eine der Arbeiten kennen zu lernen oder genauer: sie zu spielen. *Murmuring Fields* ist in einer Demo-Version aufgebaut, in einem kleinen Büro. Spielstücke liegen bereit, mit denen wir die Spielfläche durchfahren können – und die Sätze der einzelnen Denker auslösen.

Stärker als hier ist die leibliche Erfahrung jedoch im GMD-eigenen Cave. Die interaktive Klangraumsulptur, die *Murmuring Fields* letztlich darstellt, können wir hier tatsächlich physisch betreten. Wir bewegen uns durch das weite Interface hindurch, haben viel Zeit und auch Raum zum Spielen. Wir bemerken, welche Klänge etwas zu langsam, welche zu schnell auf uns eindringen, unerwartet abbrechen oder zu laut im Ohr klingen, noch unverständlich sind. Die Grafiken, die die Brille einspiegelt, bieten uns wirklich Orientierung. Sie sind das einzige Menu, die einzige, amorph-gegenständliche Navigation, die uns hier noch bleibt. Mitarbeiter stehen uns bei, helfen uns, erzählen auch auf Wunsch die Entstehung von *Murmuring*, wie sie den Titel lakonisch abkürzen. Technische Funktionsweise, auch inhaltliche Vorgaben und immer noch ungelöste Probleme des Projekts erfahren wir so.

Wir verlieren uns. Erkunden die grafisch-akustische, gedanklich-technische Welt dieser Arbeit. Der Kongress? Monika Fleischmann und Wolfgang Strauss moderieren derweil, einige Gebäude weit entfernt, im großen Vortragssaal. Sie begrüßen Gäste und Kollegen, Freunde. Technische Probleme, inhaltlichen Zwiespälte sind auch dort zu lösen. Ihre Arbeit entwickelt sich weiter.

*Murmuring Fields* geht zurück auf eine Arbeit aus dem Jahr 1991/92, *Home of the Brain*<sup>6</sup>, mit der Fleischmann und Strauss 1992 die Golden Nica der Ars Electronica gewonnen haben. Die vier Denker Joseph Weizenbaum, Marvin Minsky, Paul Virilio und Vilém Flusser waren in dieser ersten Arbeit noch durch einzelne Häuser repräsentiert, aufgestellt in einer grafisch nachempfundenen Neuen Nationalgalerie Ludwig Mies van der Rohe. Programmiert in einer aus heutiger Sicht technisch-schlichten und etwas grobschlächtigen 3D-Grafik, Schrifteinblendungen in ebenso archaisch anmutenden Blockbuchstaben. Zu jener Zeit konnte ein Betrachter oder eine Betrachterin sich nur dort hindurchbewegen mit den damals gängigen Ein- und Ausgabegeräten wie Datenhandschuh und Monitorbrille.<sup>7</sup>

Seit 1998 nun versuchten Fleischmann und Strauss die Betrachter direkt durch die Häuser hindurchgehen zu lassen: Die virtuelle Realität des ›Home of the Brain‹ soll zur »*mixed Reality*« werden. Darin durchdringen sich physische Räume, Körper und Bewegungen mit virtuellen in einer schwer aufzulösenden Weise. Jede Bewegung durch den Klangskulptursoftware Raum von *Murmuring Fields* löst Bruchstücke eines Satzes aus, Verknüpfungen mit anderen Sätzen entstehen, Loops bleiben hängen, Halbsätze werden gestreckt, Worte ausgeworfen.

Die Versionen und Entwicklungsstufen von *Murmuring Fields* oder auch anderer Arbeiten werden dabei nicht nur auf Kongressen präsentiert. Fleischmann und Strauss geben Workshops und Seminare, nehmen an Podiumsdiskussionen teil, halten Vorträge an der Kunsthochschule für Medien etwa oder am GMD. Demo-Versionen werden dabei vorgeführt und künftigen Nutzerinnen und Nutzern zum Spielen und Erkunden zur Verfügung gestellt. Sie dienen nicht nur dazu, für eine Arbeit zu werben. Hier finden tatsächlich ausgedehnte Testreihen statt. *Murmuring Fields* etwa wurde zunächst bei der Berliner Transmediale (Februar 1999), dem Bochumer Fidena-Festival (Juli 1999) und eben in den Räumen des GMD aus Anlass des Kongresses ›Memoria Futura‹ (Dezember 1999) getestet. Jede dieser Präsentationen ist Höhepunkt und Ziel einzelner Arbeitsphasen – auf jede Präsentation folgt eine interne Kritik und Diskussion anstehender Verbesserungen.

Solche öffentlichen Tests als Höhepunkte der eigenen Arbeit sind für Fleischmann und Strauss unbedingt notwendig. Bleibt doch im gewöhnlichen Tagesablauf des Organisierens und Koordinierens, Konzipierens und Diskutierens für und mit ihrer Forschungsgruppe MARS, neben Telefonaten und E-Mails, Antragschreiben und Evaluieren, Teamsitzungen, Vortragsreisen und (Auslands-)Aufenthal-

ten allzuoft zu wenig Zeit, um längerfristig sich intensiv auf nur ein Projekt zu konzentrieren. Über das Tagesgeschäft hinaus müssen also Ziele und Termine, die so genannten ›milestones‹, gesetzt werden, die neben innerbetrieblichen Anforderungen sich behaupten können. Deadlines, die ebenso machtvoll sich ins Spiel bringen können wie tägliche E-Mails und Briefe, Päckchen, Anrufe, Faxe. Gespräche und Interviews.

Präsentationen vorläufiger Fassungen sind erste Veröffentlichungstermine, die eingehalten werden müssen und einen Ansporn bedeuten, die Konzentration erhöhen. Vor allem dient eine solche Vorführung aber der eigenen Selbstvergewisserung: Welche Elemente der Arbeit werden von einem künftigen Publikum tatsächlich so wahrgenommen wie erhofft? Kann die motivierende Absicht überhaupt verstanden werden? Gibt es Unverständlichkeiten und Schwerfälligkeiten, Komplizierungen, die zu ungewollten Missverständnissen führen?

Wir fragen uns: Können andere sich in dem Kontinuum, in dem anderen Körper bewegen, die wir in Gestalt dieses neuen Artefakts errichtet haben?