

Roberto Simanowski

Esther Hunzikers Projekt-Galerie "un focus": Ein tilgungsloses Palimpsest und andere medienkritische Stücke

2002-05-10

<https://doi.org/10.25969/mediarep/17538>

Veröffentlichungsversion / published version

Rezension / review

Empfohlene Zitierung / Suggested Citation:

Simanowski, Roberto: Esther Hunzikers Projekt-Galerie "un focus": Ein tilgungsloses Palimpsest und andere medienkritische Stücke. In: *Dichtung Digital. Journal für Kunst und Kultur digitaler Medien*. Nr. 23, Jg. 4 (2002-05-10), Nr. 3, S. 1–8. DOI: <https://doi.org/10.25969/mediarep/17538>.

Nutzungsbedingungen:

Dieser Text wird unter einer Creative Commons - Namensnennung - Weitergabe unter gleichen Bedingungen 4.0/ Lizenz zur Verfügung gestellt. Nähere Auskünfte zu dieser Lizenz finden Sie hier:

<https://creativecommons.org/licenses/by-sa/4.0/>

Terms of use:

This document is made available under a creative commons - Attribution - Share Alike 4.0/ License. For more information see:

<https://creativecommons.org/licenses/by-sa/4.0/>

Esther Hunzikers Projekt-Galerie "un focus": Ein tilgungsloses Palimpsest und andere medienkritische Stücke

Von Roberto Simanowski

Nr. 23 – 10.05.2002

Abstract

Esther Hunzikers Projekt un focus beginnt mit dem Sound elektronisch verstärkter Tropfen, wie man es vom Anfang der Pink Floyd LP "Meddle" kennt. Mit jedem Tropfen ersetzt ein neues Wort das vorangegangene auf der weißen Seite: Irregular - Focus - Never - Unfocus - No Rules - New Focus. Dann beginnt der Loop von vorn. So tropft Zeit - und unten am Bildschirmrand wartet eine Reihe von zehn Zahlen, die sich als Links erweisen. Hinter diesen findet man Hunzikers Experimente mit der digitalen Rhetorik. Vom Schiffsbruch, bei dem sich der Zuschauer selbst im Boot befindet, über das hingehalten-entrissene Bild der Kämpfenden und der Liebenden bis zu den Mouseover-Sound-Effekten, die einen nicht in Panik versetzen sollen. Am Anfang aber steht das Palimpsest, das nicht vergisst.



— 01 — 02 — 03 — 04 — 05 — 06 — 07 — 08 — 09 — 10 —

Hat man die Ratlosigkeit, die dieser Vorgang zunächst auslöst, überstanden, kann man ihn wie folgt beschreiben: Texte lagern sich ab, wo immer man die Maus ruhen lässt, machen so die unterliegenden Texte und sich selbst zunehmend unlesbar. Wenn jede weiße Stelle des Bildschirms belegt ist, kann man nichts mehr entziffern. Es handelt sich also um ein Palimpsest, das die Überschreibung ohne Tilgung des drunterliegenden Textes durchführt und so das Vorangegangene im Aktuellen sichtbar hält. Es ist klar, dass so auch das Aktuelle unzugänglich wird. Eine Parabel auf das Internet, in dem nur bestehen kann, wer vergisst, was er noch gestern gelesen hat? Die einleitenden Worte scheinen dazu schon Auskunft zu geben: "Irregular - Focus - Never - Unfocus - No Rules - New Focus". So ambivalent das auch gelesen werden kann, die Rede ist in jedem Fall vom Ja und Nein des Fokussierens; und von der Regellosigkeit.

Oder man versteht das tilgungslose Palimpsest als Hinweis auf die begrenzten Ressourcen an Lesefläche und an Lesezeit. Dem User obliegt es, mittels sparsamer Mausebewegung und Klick-Aktivität Text für Text so auf dem Bildschirm zu plazieren, dass alle lesbar bleiben. Wer die Texte dann auch noch so organisieren kann, dass ihre räumliche Ordnung (zum Beispiel von oben links nach unten rechts) der Ordnung ihres zeitlichen Erscheinens entspricht, darf sich Spielmeister nennen. Denn handelt es sich nicht um ein Computerspiel der besonderen Art? Je geschickter, um so mehr Text. Man könnte sich auch Schriftmeister nennen lassen, oder eben Meister der Etikettierung.

Das Stück scheint auf die Grenzen aufmerksam machen zu wollen, die der Ausbreitung von Informationen auch in diesem Medium gesetzt sind. Dies aber ist absurd, denn nirgendwo ist soviel Platz wie im Web. Es kann nur um den Raum im Leser gehen, auf dessen Grenzen das Medium trifft. Wer mit schneller Maus und leichtem Klick frisch drauflos navigiert, weiß schließlich nicht mehr, was aus welcher Quelle er eigentlich aufgenommen hat - und vergisst, ohne wirklich gewusst zu haben. Das geschieht alle Tage, was Bildungspolitikern reichlich zu denken gibt. Da in Hunzikers Werk die Links nicht wie gewohnt ersetzen, sondern addieren, wird dieser Umstand der Überschreibung schließlich in einem unlesbar gewordenen Text auch SICHTbar.

So liegt eine digitale Version der konkreten Poesie vor, die ihre Botschaft intermedial vermittelt: Was der Text aufbringt erfährt seine Weiterführung und Erklärung als *Bild*. Und durch das Bild der überlappenden Texte erhalten auch deren Stichworte ihren Sinn: "[Image] Schpferischer Identitätsverlust [Image]"; "und Sprachkrise"; "[Image] ohne Vorstellungen". Im ersten und letzten Falle wird die Intermedialität selbst zum Thema, und zwar in doppelter Weise. Zum einen - im ersten Falle - kann man "[Image]" als textexternen Text auffassen, als Stellvertreter für ein Image, der darauf verweist, dass in den digitalen Medien auch das Image auf alphanumerischem Code beruht und somit eigentlich alles, was digital ist, Text ist. Zum anderen - im letzten Falle - kann man "Image" als Teil der sprachlichen Botschaft auffassen, die

sich als Kommentar auf die kognitive Konsequenz der medialen Konstellation liest: Image ohne Vorstellungen. Diese Vorstellungsglosigkeit ist in vielerlei Hinsicht Markenzeichen des Internet: Nicht nur, dass die zunehmende Visualisierung auf der Bildschirmoberfläche das Textmedium zunehmend der Schrift beraubt. Die innere Vorstellung ist auch bedroht, wenn etwa die Intertextualität des Links auf der Bildschirmoberfläche die Intertextualität der Assoziationen im Kopf des Rezipienten ersetzt.

Die Ironie liegt freilich darin, dass Hunziker selbst ein ästhetisches Verfahren einsetzt, das die kognitive Leistung im Anschaulichen aufhebt. Die Etikettierung, von der der Titel spricht, wird zum Image, sie schreibt sich selbst als Bild. Als wollte sie, worüber sie nicht sprechen kann, malen.

Die 'Geschichte', die sich hinter dem zweiten Link am Bildrand befindet, scheint Nummer eins insofern weiterzuführen, als auch sie die mediale Konstellation thematisiert. Der 'Text' sind diesmal drei Images. Das erste zeigt aus der Perspektive des Mitfahrers auf dem Hintersitz ein Auto gefährlich nahe einem die Straße überquerenden anderen Auto. Geht man mit der Maus auf das Bild, wird dieses durch Image zwei ersetzt, auf dem das eigene Auto unmittelbar davor ist, das andere zu rammen. Was passiert, wenn man klickt? Der Zusammenstoß? Oder kann man damit bremsen? Nein, der Klick ist nicht das Symbol des Anhaltens, er bringt immer weiter, und in diesem Falle heisst dies den Aufprall.

Diese Konstellation des "Schiffbruchs mit Zuschauer" (Blumenberg), in der der Zuschauer zugleich den Schiffbruch verursacht, ist eine beliebte rhetorische Figur der digitalen Ästhetik (Susanne Berkenheger setzt sie in ihrer Hyperfiction "Zeit für die Bombe" ein, in der der Klick des Users den Zeitzünder betätigt, so dass die Opfer am Ende auf die Rechnung des Lesers gehen). Der Witz bei Hunziker liegt darin, dass wir nicht nur klicken, sondern dies aus der Perspektive des Mitfahrers tun. Wenn wir nach dem Klick den Fahrer einknicken sehen, geht dies nur um Nanosekunden unserem Einknicken voraus und der Zerschmetterung des ganzen Fahrzeugs, dem Erschrecken der Passanten, Sirenen, Schneidbrenner, Leichensack... Und weil wir diesmal mit im Boot sitzen, gibt es auch kein viertes Image, denn die zerkeilten Autos können nur jene zu Gesicht bekommen, die nicht wie wir in einem davon saßen. Im Grunde wäre - statt des ausbleibenden vierten Images - der Absturz des Browsers die Konsequenz, als symbolischer Tod am Bildschirm. Dass dies nicht passiert, mag an der - dann allerdings hinderlichen - Konzeption der Sammlung liegen: Noch sind 8 weitere Links abzarbeiten.



Auch hinter Link drei zeigt sich Medienreflexion: Ein schwarzes Rechteck, das sich immer weiter ausdehnt, kommt, mit angsteinflößenden Kratzgeräuschen, wie wenn die Röhre gleich durchbrennt, auf uns zu. Es stoppt schließlich, sobald es den Raum auf dem Bildschirm ausfüllt, den Hunziker der Shockwave-Applikation einräumt. Statt unseren ganzen Bildschirm auszufüllen, baut sich das schwarze Rechteck zu einem schwarzen Image auf, von dem wir am Ende wissen, dass es

mehr als ein schwarzes Image ist. Es ist das Ergebnis von Zeit, die sich als Schwarz in den Bildschirm fraß. Eine Anspielung vielleicht auf die Black Box, die gerade noch einmal vor uns Halt gemacht hat. Vielleicht auch eine Anspielung auf Malewitsch' weiße Box, wobei so wie dort das Image im weißen Hintergrund verschwindet, hier die Vergangenheit des Bildes in der Gegenwart seiner Endgestalt verlorengeht.

Link vier offeriert ein Fenster im Fenster, wobei der Rahmen so klein gehalten ist, dass man vertikal und horizontal navigieren muss, um das dahinterliegende Bild erkennen zu können. Dieses Verfahren der Zugängerschwerung ist recht beliebt, erreicht es doch mit simplen Mitteln einen recht eindrucksvollen performativen Effekt von intellektueller Tiefe. Frank Richter hat dieses Mittel einmal in einem Werk über Ich-Identität eingesetzt, wobei er die Scrollbalken wie von Geistermaus sich automatisch hin und her bewegen ließ. Was sich hinter Hunzikers Ausschnitt versteckt, wird aufgrund der grobkörnigen Struktur des Images nicht sogleich klar. Man glaubt, nackte Beine ineinanderverschachtelt erkennen zu können. Der einzige Weg zur Gewissheit ist das Runterladen des Images. Wer weiß, wie das geht, hat mehr von der Ausstellung, denn er ist damit faktisch drei Schritte vom Bild zurückgetreten und erkennt nun die beiden Leiber beim Liebesakt.



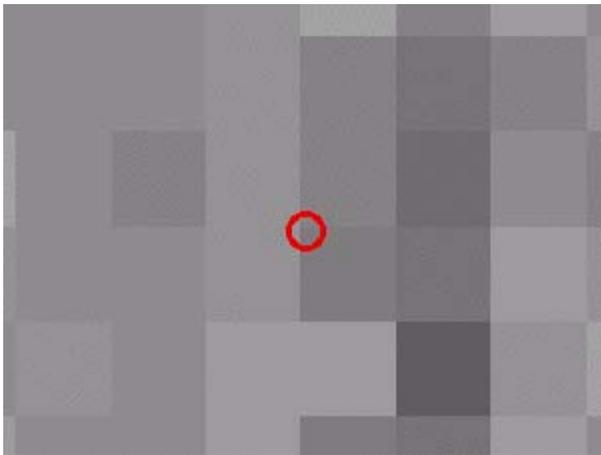
Dieser Trick der notwendigen Befreiung des Images aus seiner Zwangsjacke ist witzig und hintergründig zugleich. Es geht wieder um den Umgang mit der Technologie und die Notwendigkeit der Technologiekompetenz für die Wahrnehmung - dessen, was diese Technologie präsentiert. Wer nicht einmal weiß, wie man ein Image befreit, der ist - so die Botschaft dieses Stücks - nicht gewappnet für die digitalen Medien und wird den Dingen gegenüber so blind sein wie jemand, den man zwingt, einen Monet aus 20 Zentimeter Entfernung anzuschauen.

Hinter Link fünf ist aller Text Sound. Man sieht 15 kleine Quadrate, die immer kleiner werden, aber wiederkommen, um erneut kleiner zu werden. Der Mauskontakt aktiviert jeweils ein Soundfile: Hundegeheul, ein Bombeneinschlag, dem ganz passend in Position drei eine Frauenstimme folgt: "There is no help available on that

topic". Später ruft einer "Lets fuck", dann ein Frauenschrei wie bei Hitchcock unter der Dusche, dann "Please dial again", Polizeisirene, ein frisch gesungenes Halleluja und schließlich wieder die Frau: "Don't panik". Dieser letzte Ausspruch passt vor allem, wenn man mit der Maus von links nach rechts über die Quadrate fährt - wie über die Klaviertastatur - und somit ein Chaos von 15 Soundfiles erzeugt, in dem sich vor allem die Polizeisirene durchsetzt und der Bombeneinschlag den Abschluss bildet, weil er viel länger als die anderen Files ist. Anders als beim Radio, dessen Skala man ja auch so entlangfahren kann, verschwindet hier der Sound nicht, sondern hallt, da die einmal aktivierte Datei nach der Aktivierung ganz abspielt, nach. Der Effekt ist verstörend und der User benötigt am Ende tatsächlich - vor allen, wenn er leistungsstarke Lautsprecher angeschlossen hat - genau jenen "Don't panik"-Aufruf, mit dem die Frau sich schließlich um Beruhigung müht. Und irgendwie erinnert diese Beruhigung an jene klaren Schutzmaßnahmen gegen Atomschlag, die man in den 80er Jahren lernte: Nicht in den Blitz schauen und mit dem Kopf vom Detonationsort weg flach auf den Boden legen - dann wird schon alles wieder gut.

Unter Link sechs gibt es einen Kampf, dessen Besonderheit darin liegt, dass die sechs Kampfszenen immer nur für eine Hundertstel Sekunde aufblitzen, der für 5 Sekunden ein weißes Bild folgt. Danach die nächste Szene für eine Hundertstel Sekunde, wieder 5 Sekunden nichts. Den Bildern wird keine Zeit gelassen. Die Ohnmacht, die man spürt, wenn man andere in einen Kampf geraten sieht, wird dadurch verstärkt, dass man nicht einmal richtig sieht, was vor sich geht. Man sitzt nicht nur am Fenster und sieht den Mord im gegenüberliegenden Zimmer kommen, man sieht ihn nicht einmal richtig. Man ist doppelt gelähmt: Als Helfender und als Zeuge. Die lange Unterbrechung der Bilder, so lässt sich dieses Stück lesen, erfährt genau in dieser Befindlichkeit ihren medienkritischen Sinn: Wieviel Hilfe ist eigentlich die Zeugenschaft, die wir alle täglich durch die Medien einnehmen, ohne vor Ort zu sein und ohne wirklich die Zusammenhänge und Hintergründe zu kennen.

Link sieben gibt - ein recht alter Hut - eine Not-Found-Botschaft heraus, Link 08 verwandelt - beziehungsvoll, aber im Unverbindlichen belassen - das Wort "connect" in "contact", Link neun zeigt die Fensterfront eines trostlosen Hochhauses mit einem roten Kreis um eines der Fenster. In diesem Kreis wird der Cursor zum Okular und der Klick zoomt das Fenster etwas heran. Die Wiederholung bringt dem Fenster immer näher - womit freilich auch die Pixel größer und die Struktur gröber werden - , bis man so nah ist, dass man nichts mehr erkennen kann. Eine Erfahrung, die man täglich mit Bildbearbeitungsprogrammen oder mit der Zoomfunktion des Acrobat-Readers machen kann. Im Kontext der vorliegenden Versuche über Kommunikation und Medien erhält sie - die Unsichtbarkeit des Nahen - schließlich philosophische Brisanz.



Link zehn wird noch einmal sehr deutlich: "how much time do we have" / "I can't remember" / "Please wait", heißt das Zitat aus Stanley Kubricks "Clockwork Orange", mit dem, etwas unvorbereitet, die Frage des freien Willens ins Spiel kommt. Dann folgt die Imitation einer Pulsfrequenzmessung, bis die Wellen zur Linie werden und die Messgrafik verschwindet. Damit wird der Bogen der metareflexiven Anmerkungen durchaus geschlossen. Es ist vielleicht ein etwas schwacher Abgang für eine so starke Sammlung, aber das sei jeder Ausstellung erlaubt, dass sie auch schwächere Werke aufnimmt, um deren Wirkung zu prüfen. Wer zwei, drei herausragende Stücke findet, ist schon nicht umsonst hineingegangen. Und diesen zwei, drei Stücken begegnet in Esther Hunzikers intermedialer Galerie der digitalen Installationen sicher jeder. Eine schöne Sammlung an Experimenten, die verschiedene Möglichkeiten digitaler Rhetorik wie in einem Lehrbuch vorführt.