

# Squid Soup: "Untitled": Wände aus Text und Sound

Von Roberto Simanowski

Nr. 19 – 26.09.2001

## Abstract

Es gibt Melodien, die laufen so im Hintergrund. Dass sie da sind, merkt man erst richtig, wenn sie plötzlich fehlen. Ein Teppich aus Sound: Ein cooler Bass, ein Schlagzeug wie am Sonntagnachmittag und ab und zu drei bis fünf Männer, die immer das Gleiche murmeln, irgendwas von generic drugs. Man weiß nicht, ob sie dagegen sind oder dafür. Aber wenn man in diesen verschwommenen, ockerfarbenen 3-D-Raum aus durchsichtigen Text-Wänden schaut, ist einem, als hätte man schon welche genommen.



Eine in Ocker getauchte Website, mit schwarzen und gelben kryptischen Zeichen, in der Mitte ein Rechteck, das in einen Raum führt. Dort, wieder in Ocker, wieder unleserliche, spiegelverkehrte Zeichen, die als Wände und Boden die Umrisse eines Raumes bilden. In der Mitte ein Kubus aus Buchstaben. Man hört eine Soundschleife. Jazz. Man kann mit der Maus navigieren. Nach links und rechts, oben und unten, man kann hinein-und herauszoomen.



Klickt man auf die Wände oder in den Raum hinein, erzeugt man Sound-Impulse, die sich in den bestehenden Sound-Teppich einordnen. An der einen Stelle ist es ein Schlagzeug, das der Klick aktiviert, an einer anderen ein Bass, Becken, Drum-Sample, Gong. Die Instrumente sind hör- und sehbar, denn der Klick bringt zugleich Buchstaben hervor, die sich im Raum verteilen: tssh, ao/bm, td, dm.



Zwischen diesen vom User-Input erzeugten Sound-Impulsen murmeln immer wieder mehrere Männer den einen Satz: "Reality is because of its sweet images...teaching a fair...hang on over you, son...good sound... generic drugs". Oder ist es etwas ganz anderes? Man kann den Satz eigentlich nicht verstehen, auch nicht als Muttersprachler. Aber das ist schon Teil des Konzepts. Es geht nicht um Sinn, der Text ist hier nur Umgebung. Die Nachfrage bei Squid S o u p ergibt, man hat zufällig aus Büchern Wörter gesammelt:

1. take a random book off of a random shelf and open at a random page
2. read a random passage

3. repeat steps 1 and 2 a few times
4. take recorded passages and cut them into small pieces (samples).
5. Change the speed and direction of some of the samples
6. stick them back together in a different order

What you are left with is the essence of speech.

## Menschliches 3-D

Das Projekt heißt passend Untitled und ist auf der renommierten Netzkunst-Website The Remedi Project Nummer 7 ausgestellt. Es wurde geschaffen von Squid S o u p, einer Gruppe von Designern, Künstlern und Musikern, die sich neben kommerziellen Produkten (Online Games, Webtoys, Multiuser Environments) der räumlichen Darstellung von Sound verschrieben haben.

In einem begleitenden Gespräch erklärt Squid S o u p, dass die typographische Repräsentation von Sound ein Weg ist, die Synergien zwischen Auditiven und Visuellem zu erkunden. Der User taucht visuell und akustisch in den Sound ein. Squid S o u p geht es um 3-D Räume, die warm und menschlich sind. Bitte keine sterilen geometrischen oder sci-fi Landschaften mehr, rufen sie aus: Wir wollen die Gefühle des Publikums rühren durch die Schaffung atmosphärischer Erlebnisse.

## Rahmung

Das ist ihnen im vorliegenden Projekt auf jeden Fall gelungen. Der Raum ist voller Wärme, die Musik ist relaxed, das Gemurmel suggestiv. Man kann nicht aufhören. Man wünscht sich in diesen Raum, in dieses Licht. Will zwischen den Buchstaben umhergehen. Sie immer wieder anfassen, sie doch noch entziffern. Der Raum ist magnetisch wie die Tiefe von Brunnen.

Vielleicht ist die Rahmung des Ganzen ein Versuch, den Fall abzuschwächen. Würde ein JavaWindow den navigierbaren Raum umschließen, wäre der Kontakt unmittelbar. So aber ist er eingebettet in die HTML-Seite, die immer die Wand bewusst hält, in der sich das Fenster, durch das man schaut, befindet. Dies gibt dem Blick Halt: Man blickt nicht durchs Fenster, man schaut in einen Raum mit einem Fenster.

## Ästhetik des Sinnlichen

Auf die Frage, was der Betrachter in diesem Projekt sehen soll, antworten Squid S u o p: "A feeling of being somewhere", wenn das Publikum es faszinierend findet, haben wir unsere Arbeit gut getan. Es geht offenbar nicht um einen tieferen Sinn, verborgen zwischen den Zeilen, erkennbar nur nach langem Studium und wiederholter Lektüre. Es geht um Faszination an sich.

Diese Faszination ist letztlich eine der Technik. Viele unserer Ideen, so Squid S u o p, sind von der Technologie bestimmt. Den möglichen Einwand, man sollte seine Ideen nicht zu Sklaven der Technologie machen, kontern sie damit, dass sie die Technologie als Ausgangspunkt für Brainstorming nutzen, für die Frage, wie man suggestive Raumgefühle vermitteln kann. Wie auch immer, Suggestion bleibt das Ziel.

Das erinnert an Andrew Darleys Feststellung vom Vormarsch einer Ästhetik des Sinnlichen: "a shift away from prior modes of spectator experience based on symbolic concerns (and 'interpretative models') towards recipients who are seeking intensities of direct sensual stimulation." (*Visual Digital Culture*, Routledge 2000, S. 3) Es geht um das Ornament, um den Effekt, um die Oberfläche. Ganz in diesem Sinne haben die Texte hier keine andere Funktion als die des Hintergrundgemurmelns und der Wandgestaltung.



Ist Text sonst die Übertragung von Sound (d.h. gesprochener Sprache) ins Visuelle, aus dem wiederum Sound (Sprache mit ihren Aussagen) entsteht, so ist die Beziehung bei Squid S u o p eine entsemantisierte, entrationalisierte. Die Buchstaben sind ganz visuelle und akustische Materialität ohne semantische Tiefe. Und vielleicht wirken sie gerade deswegen wie ein Abgrund.