

nic-las

[digitale medien | möglichkeits(t)räume | projekte | ...]

2003

<https://doi.org/10.25969/mediarep/22891>

Veröffentlichungsversion / published version

Zeitschriftenartikel / journal article

Empfohlene Zitierung / Suggested Citation:

nic-las: [digitale medien | möglichkeits(t)räume | projekte | ...]. In: *Medienobservationen*, Jg. 7 (2003). DOI: <https://doi.org/10.25969/mediarep/22891>.

Erstmalig hier erschienen / Initial publication here:

<https://www.medienobservationen.de/2003/nic-las-digitale-medien-moeglichkeitstraeeume-projekte/>

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>

MEDIEN OBSERVATIONEN

software / systemtheorie / rhizom

nic-las

[digitale medien | möglichkeits(t)räume | projekte |
rhizomatische strukturen | carpets | looking glasses |
unbewusstes und andere dynamische objekte | lacan mirror | aktuelle
assoziationen]



description

ping - pong

||||||| v1per-viper ||||||| interaktiv-narrativ > viper > emulation > hyperkultx > topics

ping _ spiel als letzte grundlage, als einzig mögliche form von existenz, restless - id-los _ games :: netzwerke, medien aus menschen, maschinen, tieren (0010011001.togaga) _ menschen sind in ihren ausweitungen längst cyborgs spielen in verschieden orten, sind (?) hier und da oder doch dort _ mediatisierte randomisierte existenzen - lauffähig auf menschen in der version ...

es sind alle vorbeiziehenden nomaden eingeladen weiterzuschreiben und vielleicht wiederzukommen _ close the world _ open the next...

nic-las ist ein werkzeug für's digitale und ein lebendiges digitales medium, das (mindestens teilweise) tut, was benutzer sich vorstellen wollen. nic-las schafft die möglichkeit, sich in bewegende-digitale räume einzuschreiben und dabei erst noch für sich und andere beobachtbar zu bleiben. basierend auf der systemtheorie von niklas luhmann liegen die basisoperationen in vielfältigen nicht-linearen

verknüpfungsmöglichkeiten von textstellen und zitate (automatische verknüpfungen nach keywords ebenso wie ein differenziertes meta-auszeichnungssystem etwa für personen- und sachregister oder zuordnungen und zugriffsrechte für verschiedene autorinnen) und in dynamischen diskursiven und kommunikativen operationen (wie intuitive und assoziative annotationen und kommentierungen). gerade diese verbindung von hierarchischen und rhizomatisch-assoziativen organisationsoptionen ermöglicht eine intertextuelle praxis des schreibens mit konstruktiven versunsicherungseffekten zwischen lesen und schreiben.

im kontext kulturwissenschaftlicher wissensproduktion in digitalen netzwerken soll in den gerade sich belebenden hypermedien nicht mehr nur rezipiert werden (=gelesen), sondern kulturkritische hypermediale diskurse auch initiiert, ent(ver)worfen, gestaltet (=geschrieben) und in die kommunikativen strukturen der netzwerke beobachtbar zurückgekoppelt werden --- dieser prozess findet mit gewinn in sich selbst-organisierenden communities statt. eine vollständige integration in eine community erfolgt nur dann, wenn auf ihre einträge reagiert wird, d.h. (d)ein eintrag zum [beitrag] wird, der sich in das kollektive (ge(h))wissen verwoben findet.

im gegensatz zu anderen kollaborativen netzliteratur-projekten und anders als in vielen kollaborativen schreibumgebungen ist in nic-las das heraufladen, löschen, verändern und manipulieren von eigenen und fremden daten in form von text, bild, film, etc. möglich. nic-las thematisiert das manipulieren, speichern und löschen ganz explizit, indem gelöschte daten aus einem unterbewussten auf einmal wieder auftauchen und die jüngst gelöschten objekte in den news sichtbar werden können. man darf sich auch als reaktionen auf diese (anregenden) verunsicherungen eingeladen fühlen, weitere unterscheidungswürdige begriffe [new diff] und objekte [new object] oder kommentare [add-comment] einzubringen. die struktur [structure], und der daran gekoppelte + sich im gebrauch erschliessende index [index], geben auskunft über die für eine nic-las-community charakteristischen unterscheidungen --- oder eben ihre systemsprache. und das ist erst der anfang. nunmehr ins digitale übersetzte funktionen, die schon benjamin und luhmann bei ihren passagen durch immer noch personenzentrierte zettelkasten-universen zur verfügung hatten --- wie denken sich unsere zettelkästen in the wired? [text: heiko idensen | nic-las]

[nic-las als tool] möglichkeits(t)räume

da nic-las web-basiert ist, können verschiedene leute gleichzeitig (von beliebigen orten aus) an unterschiedlichsten objekten weiter arbeiten, sich austauschen und aufeinander reagieren. jedes objekt kann in nic-las mit beliebigen weiteren objekten (texten, bildern, tönen, etc.) kommentiert werden [add comment]. objekte können auch an verschiedenen orten (= in unterschiedlichen differenzen) gleichzeitig sichtbar werden --- entweder qua willentlicher zuschreibung [add comment > add label] oder als von nic-las vorgenommene automatische zuschreibung in der form von dynamischen oder unbewusst zugeordneten objekten. gleichzeitig experimentieren wir mit einer vielzahl von nebenläufigen prozessen oder systemaufsätzen. java servlets, die wie gewöhnliche objekte ins nic-las eingang finden, dann aber ein eigenleben entwickeln --- z.b. indem sie bilder,

wortdefinitionen, oder passende assoziationen von suchmaschinen ins system holen gehen, die auf den gegenwärtigen aufenthaltort (oder besser zusammenzug) in nic-las bezug nehmen und antworten. als traditionelles orientierungs-tool steht auch ein kalender [calendar] zur verfügung, der das einfügen von terminen, besprechungs- und tagebucheinträgen ermöglicht, welche wiederum mit allen objekten in nic-las verküpft werden können. ein schönes beispiel für den einbezug der zeitdimension findet sich in in dem von stefan hofer eingesetzten www.nic-las.com/migrationsliteratur (am deutschen seminar der universität zürich).

nic-las ist so offen wie digital denkbar konzipiert, ermöglicht jedoch eine selbstanpassung der strukturen und beschränkung von zugriffs- oder veränderungsrechten an die jeweiligen bedürfnisse. nic-las als medium, ist eine form für digitale kommunikation und als solches immer genau, was ihr daraus macht + manchmal auch ein bisschen mehr.

nic-las wartet mit einer sehr einfachen aber neuen idee auf, nämlich der automatischen einordnung und indizierung von informationen. dadurch bietet sich dieses digitale medium unter anderem als sehr flexibles werkzeug für das sammeln, umschreiben und beobachten kollektiven wissens an. auf einfache weise können informationen über die anmutung, entwicklung und struktur grosser wissensbestände erlangt werden. abstrakt gesprochen geht es uns mit nic-las auch darum, es communities zu ermöglichen, sich selbst im prozess der ständigen aktualisierung der für sie relevanten informationen zu beobachten + ihnen dadurch anschlussoperationen zu ermöglichen. ganz im sinne des frühen virilio, nach dem es wieder darum geht, momente der entscheidung und der faktischen entscheidbarkeit, herbeizuführen.

[nic-las] projekte

im moment gibt es ungefähr 30 communities, die ihre kommunikation mit nic-las selbst-organisiert sehen --- eine auswahl umfasst ...

- www.nic-las.com/p1ng :: [gaming und playing für die viper]
- www.nic-las.com/enzyklopaedie :: [entwickelt und verwaltet digitales basiswissen]
- www.nic-las.com/matrix :: [organisationen, komplexitätstheorie, therapie, etc.]
- www.nic-las.com/migrationsliteratur :: [projekt am deutschen seminar der uni zürich]
- www.nic-las.com/labyrinth :: [projekt an der medienfakultät der uni weimar]
- www.nic-las.com/yourproject/ > starte dein eigenes projekt :: system@nic-las.com

was erleben nun die user mit ihren nic-las-communities? wer könnte das besser beobachten als sie? wie könnte man im sinne der vorbereitung einer gerade vorgeschlagenen beobachtung zweiter ordnung (die immer durch dich zu beobachten wäre), erste anhaltspunkte liefern? technisch gesprochen, würde ein foucault den möglichkeitsraum abklappern, den der user "erleben" kann --- unabhängig von seinem gang durch die parameter und den code des spiels. man

würde sich also auf den ebenen der spektakel, des konsumierbaren, der simulationen aufhalten und sich damit zufrieden geben, was im rahmen des bedingungslosen rausches unserer spassgesellschaft aus der matrix digitaler konventionen verfügbar gehalten wird. es gibt jedoch auch anderes und mehr zu sehen. daher gilt es die buchdrucker-logik der entkontextualisierten (bloß konsumierbarer kommunikation) in der folge zu ergänzen durch verschiedene serien mechanischer bezüge zur intuition --- die sich mit unseren begehren zur konstruktion alternativer sozialer realitäten mischen.

unsere ausgangsfragestellung bei diesem seit 4 jahren andauernden experiment (= nic-las) ist nach wie vor unverändert: wie kann es gelingen, theorie in software einzuschreiben und gleichzeitig theorie wieder aus dem umgang mit software heraus-zu-entwickeln? was für eine frage? was mag man sich hierunter vorstellen? wir beschreiben in der folge prosaisch einige der in nic-las als software realisierten funktionen im zusammenspiel mit theoriebasiertem; eine lose serie von assoziationen, die uns im prozess immer auch als irritationen begleitet haben.

serie [mechanische bezüge zur intuition] rhizomatische strukturen _

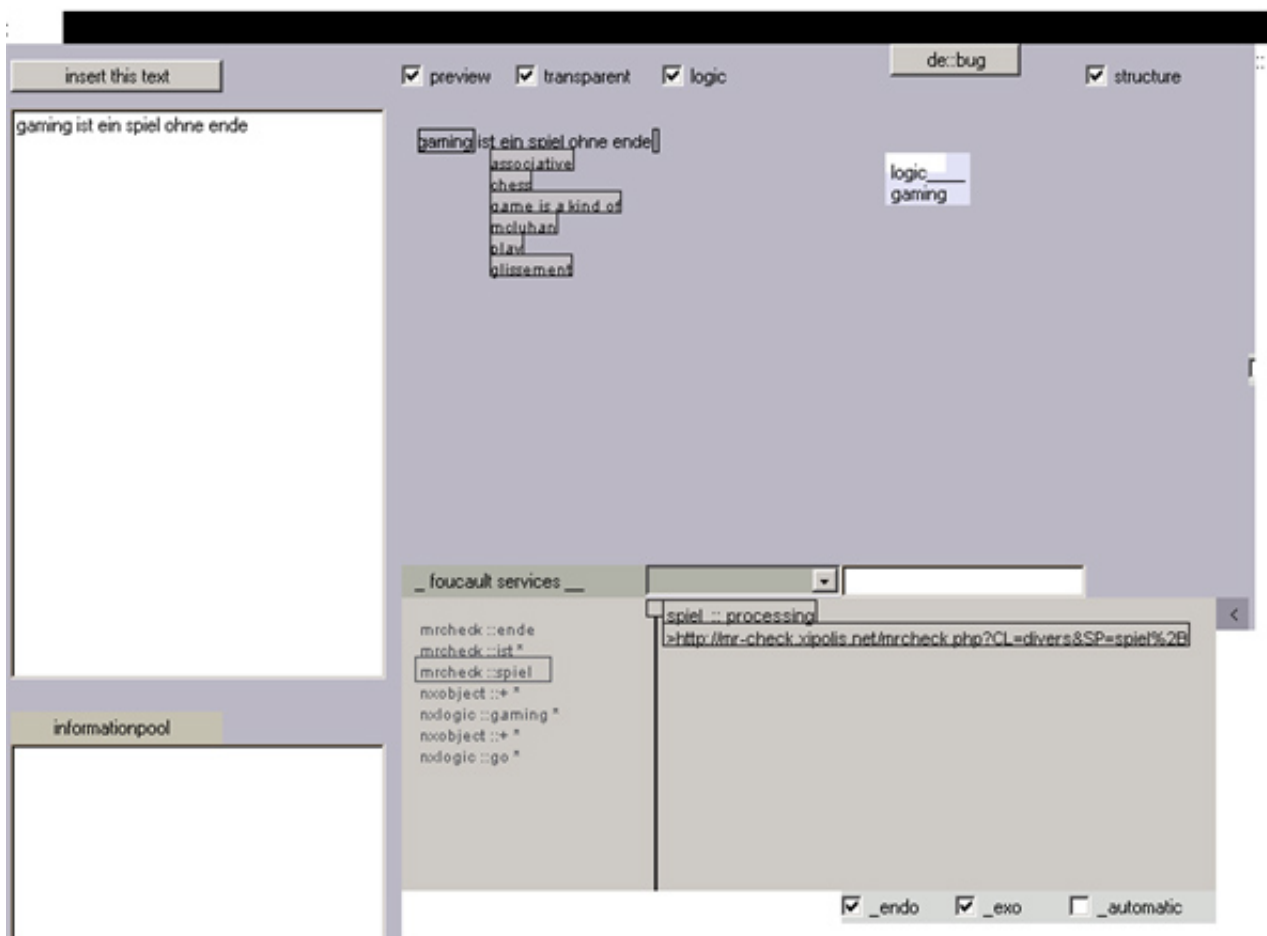
klassische (= baumartige) strukturen sind nicht nur aus einer betriebswirtschaftlichen optik mit das gewinnbringendste ordnungsprinzip der moderne --- und zumeist streng hierarchisch, um ein höchst-mögliches mass an orientierungseffizienz, koordinations-effizienz und innovationseffizienz zur sichern. natürlich benutzt auch nic-las eine strukturansicht, um uns gewohnte einsichten (in über- und unterordnungen) in unterscheidungslandschaften anzubieten. wir folgen damit einem trend, der auch in hübschen, flash-animierten baumlandschaften à la www.thebrain.com, als state-of-the-art gegenwärtiger informations-architekturisierung zelebriert wird. doch es gibt (und braucht) durchaus alternativen! wer bereits an die welt in einem zu denkenden deleuzianischen zeitalter gewohnt ist, findet sich in der rhizom-ansicht mit einer vertrauten, oberflächenschaffenden strukturierungsmöglichkeit konfrontiert.

rhizome giessen dein nic-las in einen ölfilm von höchstmöglicher flachheit und zwar um genau die stellen deiner oberfläche herum, auf der du (immer) gerade stehst. während es in strukturen immer von den topics oben --- immer denselben baum, denselben stamm, denselben zentralen halt in der erde --- hinunter oder hinaus auf die äste geht, zieht sich das rhizom immer um $n - 1$ zusammen. als zusammenzug immer um den knoten (1), den ort im virtuellen raum (n), auf dem man gerade steht, eben $n - 1$. oder, um in ein kanalisationssprachspiel zu wechseln, ist das eine, auf das sich unser virtuelles standbein abstützt, immer ein (= 1) nach unten fallender gulli-deckel, der als rhizom, eben alle mit dem einen verbundenen differenzen mit ihm in die tiefe zieht und von diesen in der schwebe gehalten wird. we are all in this (one) together. zum glück verändert sich the one, anders als g.w.bush, mit jedem zusammenzug. aus 1 wird 2 --- it is not the two that recomposes in one, but the one that opens into two or more. dieser perspektivenwechsel mit jedem neuen fall in die nächste untiefe und das im gegenzug gleichsam von seinen unterscheidungen in der schwebe gehalten werden lässt sich in nic-las mit verschiedenen intensitäten (= sichtbaren kontext-layers) erleben.

in nic-las zieht sich (s)ein rhizom immer um den zettel im zettelkasten zusammen,

auf dem man gerade steht, schreibt und liest. theoretische anschlussfragen und experimentiermöglichkeiten auf der basis unserer bescheidenen erfahrungen im umgang mit (oder besser stottern und stolpern auf) rhizomen gibt es mannigfaltige: wie verändert sich ein zusammenzug, wenn $n - 2$, oder $n - 3$ den ansonsten frei fallenden beobachter (oder sogar mehrere, schizophrene, mehrwertige) (auf)halten sollten? wozu führte der einbezug von objekten (text, bilder, sounds, flash, etc.) --- komplementär zu den bisher ausschliesslich beobachteten strukturbildenden differenzen und den daran hängenden zetteln? können wir schon tools denken, die wirklich für uns schreiben wie der mythos von luhmanns zettelkasten uns vorgibt --- oder waten wir einfach knietief in den eingeweiden und kanalisations-systemen unserer digitalen abziehbilder und wiedergänger?

serie [mechanische bezüge zur intuition] carpets _



menschen ziehen ihre welten nur noch zusammen oder ausnahmsweise auch mal übereinander oder durcheinander. wir schaffen "realität", texte, teppiche, dinge inmitten. wir rumpfwesen, die sich auf fahrrädern, flugzeugen oder anderen (immer digitaleren) informationskanälen weiten (vgl mcluhan) und weiterverknüpfen --- zu den knotenpunkten in denen sich noch unterscheidbare realitätsströme aufhalten und entfalten können. nic-las ist in diesem sprachspiel eigentlich der teppich aus the big lebowski, der teppich, der das zimmer zusammenhielt [www.nic-las.com]. medien als teppiche sind nicht mehr nur vermittler von informationen, der rumpfmensch hat längst begonnen in diesen anschlüssen zu leben, zu sein, sich durch sie zu definieren, identifizieren, infizieren und kontrollieren zu lassen (vgl. flusser

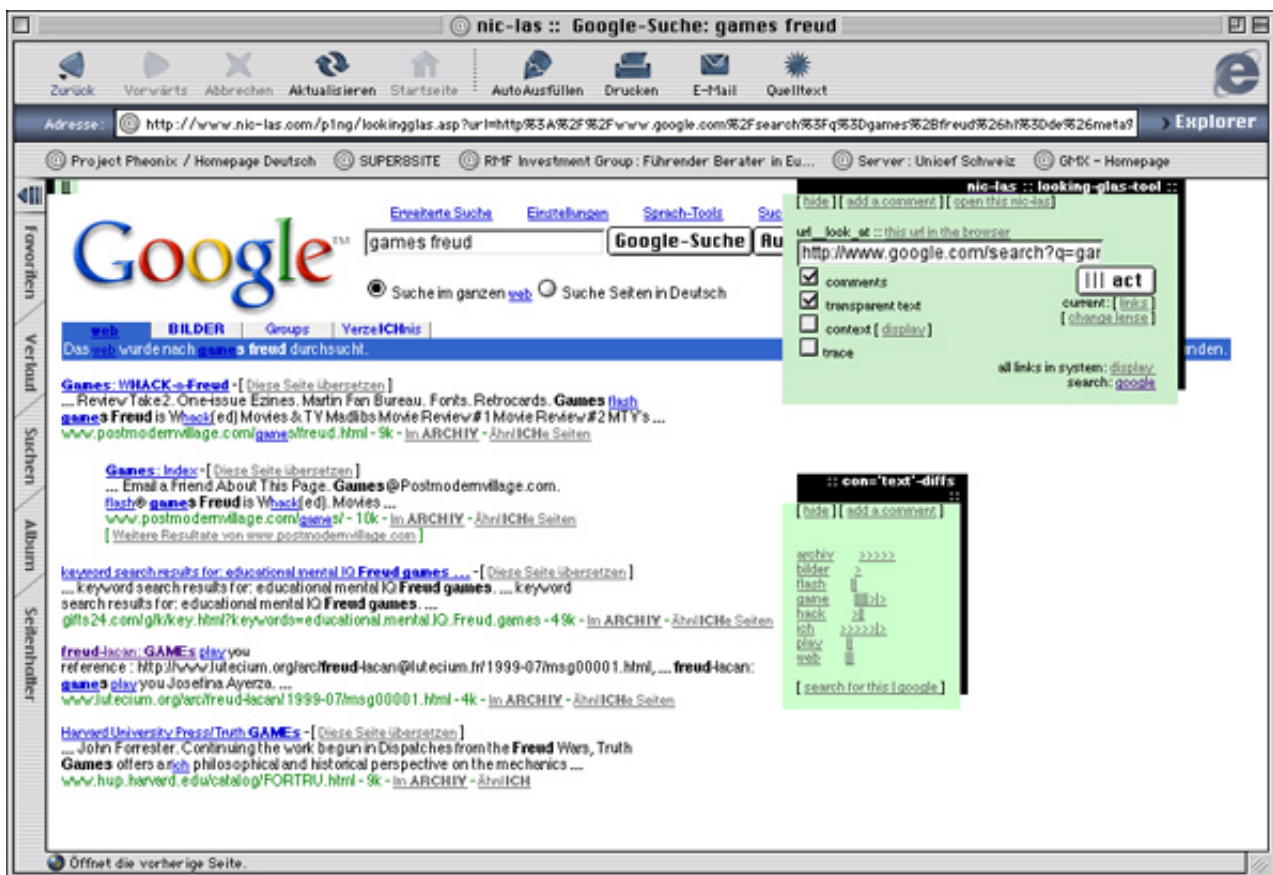
cerebralisierung). der (cyber)mensch erwartet nunmehr alles auf dem teppich unter seinen füssen, da er weiss, dass alles möglich ist, dass die "reale" welt nur ein spezialfall des virtuellen ist, dass ein kontinuierlicher raum nur eine konstruktion verschiedener spielwelten ist --- wie die levels in quake und unreal (zur belebung von freizeiten) oder www.nic-las.com/matrix und www.nic-las.com/p1ng (zur belebung des eigenen wissenschaftsspiels). wobei das vorurteil, wonach digitale welten oft gewalttätiger als die vermeintlich real erlebten sind, sich leider allzu oft als illusion herausgestellt hat.

was wenn der (foucault? / big lebowski) carpet mehr wird als eine metaphor für das weben von text, wenn das weben sich als tatsächlich im wired einschreibt? natürlich geht es beim oben abgebildeten carpet, der bei jeder texteingabe [z.b. add object - > [[edit text with the carpet tool](#)]] als hintergrund angeboten wird zuerst um kontextualisiertes schreiben. genauer um ein ausfliessendes schreiben, bei dem jedes zeichen immer schon im rahmen des carpets sichtbar und in diesen verlängert wird. im beispiel führt ein schreiben des satzes "gaming ist ein spiel ohne ende" zum aufklappen der zu gaming bereits vorhanden struktur (associative | chess | game is a kind of | mcluhan | play | glissement), die sich um den text legt. jedem dieser bereits ins system eingeschriebenen differenzen (= links) unterliegt ein (un-)sinnhaftes (und sofort verfügbares) anbot an anschlussmöglichkeiten. gleichzeitig spielen im hintergrund ablaufende services assoziationen zum geschriebenen aus angekoppelten (exo) web-pages (wie [google](#), [wordnet](#) oder dem [assoziations-blaster](#)) und dem aktuellen [nic-las](#) selber (endo) ein, die über den informationspool in den gerade geschriebenen text kopiert werden können. der zusammenzug von kontextgerechten bildern ist ebenfalls technisch schon umgesetzt und will zu weiteren konstruktiven verunsicherungen führen. gleichzeitig generiert sich auf dem carpet eine struktur, die bereits mit sinn hinterlegte begriffe (im beispiel game) chronologisch anordnet, und einen roten faden durch den gerade erst entstehenden text legt --- immer aus dem blickwinkel der communitie(s), in denen man gerade kon-text(e)-ualisiert schreibt. mit [insert this text] wird das aktuelle kunstprodukt dem system als neues objekt dann eingeschrieben --- ein weben, bei dem sogenannten autoren die verknüpfungen und abhängigkeiten von schreiben und geschrieben werden augenscheinlich verfließen ...

... wir weben am teppich aus "the big lebowski", dem teppich, der das zimmer zusammenhält, der nach-modernen form von bauklötzchen und netzwerken, mit denen wir zu spielen lieb(t)en --- doch im unterschied zu denen, gibt es da noch etwas lebendig-digitales (on/off), organisch-organisches, ein immer wieder ankoppelndes, nebenläufiges, zusammenspielendes vergessen, verrotten, services, auslegen, information wie in benjamin's 13 thesen zum erfolg --- und warum es so einfach auch nicht mehr geht ___ die letzte antwort? am ende und anfang ist ein spiel mit code, sichergestellten ausführbarkeiten, selber schreiben lernen, letztlich an medien (= anderen carpets, zusammenzügen) schreibend, nicht mehr nur an büchern ___ das ist es, die ehemaligen zeichen der schriftsteller werden andere und mehr; es geht nicht mehr nur darum, text zu produzieren, obwohl wir das (zufällig oder gezwungenermassen auch noch tun), sondern vor allem und auch immer mehr darum, an medien, an formen, am + im dazwischen zu schreiben + diese(s) zu zeigen, zur verfügung zu stellen, zu verkaufen, verändert zu wissen _ die suche führt über die produktion von text-produktionsmitteln --- ein sammeln, denn in unseren welten liegt alles immer schon da, die frage ist nur, wie wir dies

(man ist geneigt zu sagen: wie wir dieses offene buch) gerade wiederfinden, wieder schreiben, umgießen und sichtbar halten _ und wie andere daran weiterschreiben und es wiederfinden können _ was man so kommunikation nennt, gegenseitiges aufeinander bezug nehmen (von dem wir auch analog wieder eine menge gebrauchen könnten, um nicht im gegenwärtigen und gegenseitigen neobiedermeier sogenannter medienrevolutionen versumpft zu bleiben), obwohl es eigentlich nie nichts zu verstehen + ((mit)zu)teilen gibt _ und trotzdem: gemeinsames assoziieren, verwerfen und verworfen werden, löschen, klauen und geklaut werden, endlich wieder was mit der welt (an und in der wir schreiben) anfangen können _ ganz ähnlich wie früher bücher, artikel, glossen --- mit denen ja auch je manche (jedenfalls teilweise) was anfangen konnten _ und doch ist alles immer anders _ denn wir schreiben ja nicht mehr nur an büchern, sondern an medien _ einem dazwischen, zusammengezogenen, menschlichen oberflächen, oberflächlichen menschen die als software auf systemen laufen --- wenn überhaupt.

serie [mechanische bezüge zur intuition] looking glasses _



looking glasses sind die spiegel, in denen uns die welt erscheint, die brillen-gläser, durch die wir zu sehen gewohnt sind: spannend ist es insbesondere hinter die spiegel zu schauen. looking-glass ist ein interface zwischen einer nic-las community und dem rest der digitalen welt --- ursprünglich hätten looking-glasses "imperialismus-tools" heissen sollen, denn es zeigt dir jede beliebige web-seite als hypertext mit den begriffen deiner community --- through the looking-glass --- screen(s) through the eyes of your community: looking glasses legen beobachtern die brillen (s)einer nic-las community an, die für sie relevante unterscheidungen, kommentare und such-odysseen sichtbar machen.

_looking glasses generieren auf jeder er-surften web-site (hier [www.google.de/...](http://www.google.de/)) zusätzliche (ein- und ausschaltbare) layers aus kommentaren, transparentem text, context, und tracings.

_kommentare sind klebenotizen von anderen besucher für die er-surfte web-page _ mit [add comment] lassen sich eigene kommentare anbringen, die mittels [change lense] in einem ausgesuchten ort in nic-las erscheinen und für andere fortan zum digitalen gedächtnis gehören.

_zusätzlich durchsuchen looking glasses [transparent text] gerade er-surfte websites nach der community schon bekannten begriffen/differenzen. im beispiel erscheint nur die differenz "kunst" auf der er-surften seite, das bedeutet, dass zum gegenwärtigen zeitpunkt der gefundene text noch nicht besonders anschlussfähig an den community-sprachgebrauch ist. im ergebnis erscheint ein schnell-leserfreundlicher transparent(=hypertext)-text-layer, der ausserdem jede gerade sich im zusammenzug befindliche seite wieder zurück ins nic-las verlinken kann.

_ [search for this in google] verknüpft drei digitale maschinen: nic-las, das carpet-tool und die suchmaschine google. diese verknüpfung ermöglicht rekursive (selbstbezügliche) suchoperationen, bei der im zusammenzug erscheinende context-ualisierende unterscheidungen bestandteil des nächsten search-request werden können. dadurch gewinnen suchoperationen zusätzlich an sehschärfe.

serie [mechanische bezüge zur intuition] unbewusstes und andere dynamische objekte _

ein gutteil der faszination digitaler games liegt in deren technisch angelegten möglichkeit, nebenläufige prozesse ins geschehen mit einzubeziehen. dieser überlegung folgend geht es in nic-las um spiel mit text und anderen zeichen --- verstanden als gewebe aus netzwerken und rhizomen, das einen fiktiven, virtuellen raum zusammenhält und dadurch real lesbar macht. spiel-räume, in denen alles, was schonmal im system reproduziert wurde, wieder potentiell als (bestand)teil für überraschende zusammenzüge sichtbar und verfügbar gehalten wird --- wobei dieses virtuell definierte alles sich mit jedem schritt aller mitspielenden menschen, maschinen und hybride aktualisiert. die darin angelegten aktualisierungen realisieren sich immer als ausdruck der zur verfügung stehenden mechanischen bezüge zur intuition, deren es mannigfaltigste gibt. was mag man sich darunter vorstellen? in der entwicklung von www.nic-las.com integrierten wir z.b. ein sogenanntes "digitales unbewusstes" und "dynamische objekte". so ist zum beispiel das digitale unbewusste eine nachbildung des konzept des unbewussten wie es mitte des 19. jahrhunderts entstand --- bis anhin implemetierten wir 2 varianten ::

_freudsches unbewusstes :: nur die gelöschten (= verdrängten) objekte kommen mit einer einstellbaren wahrscheinlichkeit (z.b. 60% = auf 6 von 10 zettel) zufällig wieder an die oberfläche der gegenwärtigen kommunikation.

_deleuzianisches unbewusstes :: normale, modifizierte, gelöschte (= alle) objekte (töne, texte, bilder, ...) kommen mit einer einstellbaren wahrscheinlichkeit wieder an die oberfläche der zettel in nic-las. hier ein beispiel, wie das unbewusste erscheint - -- textsorte {mail} aus der mailing-liste 'rohrpost':

unbewusste**[rohrpost] "nationale anarchie - eine alternative zum berliner sumpf?"**

[reply.]

from: andreas roehler <slqipnir_verlag@gmx.de>
to: redaktion@jungefreiheit.de

mime-version: 1.0
 message-id: <01041809524100.00763@localhost.localdomain>
 content-transfer-encoding: quoted-printable
 precedence: bulk
 reply-to: andreas roehler <slqipnir_verlag@gmx.de>
 sender: <majordomo@openoffice.de>

"nationale anarchie - eine alternative zum berliner sumpf?"

das b=fcrgerforum l=e4dt zu einer aussprache mit peter t=f6pfer ein.

diese zwei implementierten digitalen entdrängungs-maschinen sind als eigener bestandteil in die allermeisten nic-las spielzüge integriert. das unbewusst und zufällig aufsteigende radikalisiert unsere repertoires, mit assoziationen umzugehen. es macht informationen unsicher und lässt es möglich werden, sich von kollektiv geschriebenem oder gelöscht überrascht zu finden. das digitale unbewusste flatet assoziationen und macht inhalte zugänglich, die in und durch die hierarchisierte struktur bisher verborgen wurden. streng formuliert spült nic-las den system-abfall im kreis herum und thematisiert das manipulieren, speichern und löschen ganz explizit, indem verwesende daten aus einem unterbewussten auf einmal wieder auftauchen und die jüngst gelöschten objekte in den news sichtbar werden können. uns interessiert vor allem, welches potential diese system-abfälle über ihren ehemaligen verwendungszweck hinaus besitzen? welche zusätzlichen arten von unbewussten funktionen wären wünschenswert? unter welchen bedingungen erheben sich unsere mechanischen bezüge zur intuition?

neben den unbewussten wartet nic-las im zusammenhang automatischer objekte mit einer sehr einfachen, aber neuen idee auf, nämlich der automatischen einordnung und indizierung von informationen. ein abfallprodukt dieser verhypertext-isierung sind dynamische objekte, die als systematische, intuitive und assoziative annotationen und kommentierungen immer dann auftauchen, wenn das system dies auf grund der aktuellen verknüpfungsstrukturen mit jedem request auf den immer neu zusammengezogenen oberflächen für passend hält. datenbanken sei dank.

dynamic objects

dynamic labels

- Ⓞ lösungsfokussierter exploration workshop jeder exploration workshop beginnt mit einer erwartungsklä rung: wenn wir alle in den nächsten minuten einen guten job machen – woran erkennen wir das? woran erkennen sie, dass es sich gelohnt hat, heute hierher zu kommen? von hier aus begeben wir uns mit ihnen in ein badmintonspielartigen frage
 solution [dis=play]
- Ⓞ real time strategic change rtsc wird meist im zusammenhang mit leitbildfindungsprozessen eingesetzt. es spielen im gegensatz zu den drei anderen gestaltungsmethoden engerstrukturierende fokussierungen. dreal time strategic change rtsc wird meist im zusammenhang mit leitbildfindungsprozessen eingesetzt. es spielen im gegensatz zu den drei anderen gestaltungsmethoden

nebenläufigkeit wird zum thema und communitites beginnen mit dem zu spielen, was sie im spiegel ihrer mitwelt wegen sich selbst erleben; dabei ist vom menschen an sich ist nicht viel übriggeblieben. er ist nur noch ein rumpf mit wenigen, hoffentlich ausreichend fundamentalen funktionen. eines der erstaunlichsten

konzepte des interaktiven / agierenden zeichens = medien bzw der infrastruktur mensch ist es dabei, sich verschiedener medien bedienen zu können, um sie untereinander zu verknüpfen. aus verschiedenen zeichen werden wieder neue zeichen (die differenzen erzeugen) generiert: der mensch kann steine bearbeiten (vgl. innis und vgl. multimedia bei spoerri), verändern, bearbeiten, umformen --- und neuerdings auch informationen. menschen weiten sich, um verschiedene ansichten generieren zu können, verbinden verschiedene perspektiven auf die welt und legen im zweifelsfall noch ein paar layers drauf.

serie [mechanische bezüge zur intuition] lacan mirror _

der andere ist immer gefängnis und möglichkeitsstiftend zugleich, der blick des anderen ein spiegel unserer welt, getreu der devise: was bedeutet mir der tag, was bedeutet mir die welt, ich werde sagen, sie seien schön, wenn es in deinen augen steht _ im lacan mirror operieren wir im autologie-mode --- wir sind und können werden, wer (egal ob system, mensch, spiel oder werkzeug) gerade im raum ist, die möglichkeitsräume (virtualität die zur aktualisierung unserer realität zur verfügung steht) ändern sich in jedem spielzug _ wie die vorbeiziehenden landschaften in stalker, mit deren entfaltungen wir manchmal etwas zu tun haben und manchmal auch nicht. konkret medientechnisch ausgestaltet wird das interface zum inter_face, bei dem sichtbarkeiten von denen und dem abhängig sind, die gerade eben angeschlossen sind _ oder so tun, als ob sie in the wired wären.

das spiel der zeichen hatte begonnen, der mensch erschien fortan als eine infrastruktur für laufende programme _ "läuffähig auf menschen mit" der mensch wurde in unseren digitalen medien als primitives kybernetisches modell (vgl. turing's universalmaschine) implementiert _ die medien haben dadurch neu laufen gelernt, denn die rechner reagieren nicht mehr nur, sie agieren (server) und emanzipieren (auch wenn dieser bezeichnung als politische unkorrektheit wahrgenommen werden kann) sich zu menschenunabhängigen medien (=man könnte fast sagen, weil sie menschlich geworden sind --- zumindest in einem sinn menschlich, wie man den menschen einige jahrhunderte zuvor propagierte _

digitale medien sind zu handelnden gegenüber, zu inter_faces geworden, zu mitspielern, die nach ihren regeln handeln und keineswegs nur noch auf das gegenüber warten _ inter_faces besitzen vielleicht keinen logos, aber loops --- ihr eigenes vor sich hinarbeiten _ inter_faces werden genauso in ihren zirkularitäten wie menschen gefangen, irritiert und aktualisiert; bauen in sich, uns und anderen programmen genauso wie menschen an phantasmen, alter-egos, doubles und spiegelbildern --- die situation des benutzers verschärft sich identitätsmässig drastisch --- angenommen es gäbe für den server noch einen unterschied zwischen dem user und einem programm = users), was bliebe dann einem richtiger user noch übrig zu tun, um nicht mit software verwechselt zu werden (turing test an doom :: is there a dog playing?) _ irgendwann mal hat man dann aus selbstschutz begonnen, den anderen programmen auch zu-zugestehen, menschen zu sein --- dadurch ähneln sie in zunehmendem masse unserer klassischen "umwelt" = "realitäten", die vermehrt ohne den einfluss des immer absorbierteren, eingeloggten menschen vor sich hinrauscht! wie kommen wir **da raus** --- **und wer sind wir dann eigentlich?**

fragments of a journey _ aktuelle assoziationen zu nic-las

an nic-las haben wir noch immer freude, wir spielen gerade mit java prototypen, die auch off-line funktionieren + sich beliebig mergen lassen, was in letzter konsequenz bedeutet, dass die sichtbarkeit von objekten und unterscheidungen davon abhängig ist, wer gerade mitschaut | on-line ist | mit einem einen virtuellen raum von vielen bildet > mit anderen worten, wir fangen an, die beobachter wirklich mitzudenken, indem diese die eine umgebende virtualität (alles was mit der nächsten operation möglich ist) sichtbar konstruieren _ dieses tool trägt den arbeitstitel 1xistenz _ was das bekannte nic-las der zweiten generation angeht, so funktioniert dieses nahezu perfekt, wir haben zum beispiel an www.nic-las.com/matrix jetzt über 1 1/2 jahre gearbeitet, das ding ist riesig und der index könnte aus einer dissertation stammen _ lustig ist dabei auch, dass wir über die server-zugriffs-statistik jetzt sehen können, was andere in uns sehen _ ich sehe jetzt jeden tag mit gespannter erwartung den news in der matrix entgegen _ gespannt mit welchen suchbegriffen die zur zeit 10-15 anderen uns in der matrix finden _ die suchmaschinen tragen damit zu unserer identitätskonstruktion bei --- was die ixtensions zu nic-las angeht, haben wir neben dem looking-glas-tool auch den carpet in ein beta-stadium gebracht --- dies erlaubt ein arbeiten, während der carpet in nebenläufige prozesse engagiert relevante assoziationen endo + exo zusammen-zieht) _ es gibt natürlich auch viele detail verbesserungen --- etwa die rhizom (alternative zur struktur) navigations- + orientierungs-ansicht oder die möglichkeit, programme (z.b. flash und java), die sich gerade selbst ausführen, in nic-las als objekte einzubauen _ erste prototypen bemühen bei jedem zusammenzug google und google-image-search, um assoziationen zum gerade sich-im-zusammenzug-befindlichen geradezu mechanisch herzustellen _ wenn man das zu ende denkt, dann können innert sehr kurzer zeit die ixtensions das bisherige nic-las (den bisherigen kernel) virtualisieren.

Ausführlichere Angaben zum Thema über e-mail beim Verfasser des Artikels: nic-las

Sämtliche Beiträge dürfen ohne Einwilligung der Autoren ausschließlich zu privaten Zwecken genutzt werden. Alle Rechte vorbehalten.
© Medienobservationen 1997.