

Nikon

Nikon COOLSCAN Control
Adobe Photoshop™ Plugin
ver 1.0E

Serial No. 200385

War postdigital besser?

Herausgeber: Martin Conrads, Franziska Morlok

Redaktion: Martin Conrads, Franziska Morlok

Lektorat: Anette Norbert

Fotografie: die Gestalter/innen, Nora Heinisch, Robert Preusse,
Marius Förster, Franziska Morlok

Gestaltung: Martin Conrads, Franziska Morlok

Druck, Gesamtherstellung: DZA Druckerei zu Altenburg GmbH

© 2014 die Autor/innen und Gestalter/innen,
Universität der Künste Berlin & Revolver

Gefördert durch Mittel der Kommission für künstlerische
und wissenschaftliche Vorhaben der UdK Berlin (KKWV).

Alle Rechte vorbehalten. Abdruck (auch auszugsweise)
nur nach ausdrücklicher Genehmigung durch den Verlag.

Die diesem Buch je Exemplar in einfacher Ausfertigung beigelegten
Disketten sind verschiedener und/oder unbekannter Provenienz
sowie ungeklärten Inhalts. Die Nutzung der abrufbaren Inhalte erfolgt
auf eigene Gefahr des Nutzers.



Revolver Publishing

Immanuelkirchstr. 12

D-10405 Berlin

Tel +49 (0)30 616 092 36

Fax +49 (0)30 616 092 38

info@revolver-publishing.com

www.revolver-books.com

ISBN: 978-3-95763-004-9



Universität der Künste Berlin

Einleitung	
Martin Conrads, Franziska Morlok	0

War postdigital besser?

Verena Kuni	1
Jan Distelmeyer	0
Manuel Bürger	1
Clemens Jahn	1
Nina Franz	1

postdigital ?

Danny Aldred, Kristoffer Gansing, Siegfried Zielinski	0
---	---

Arbeiten aus der Ausstellung „Postdigital ist besser*“

Martin Wecke C.O.P.Y	0
Stefanie Rau Magnification	0
Felix Schroeder Die Verwandlung	1
Carolin Gießner, Robert Preusse Threshold	1
Ana Halina Ringleb Ein Lesebuch für unsere Zeit	1
Daniel Heidt Lost in the Translation	1
Carolin Gießner Internet Anthologie	1
Donnie O'Sullivan iHide	1
Denis Yilmaz Das Märchen in Auszügen	1
Nora Heinisch, Idan Sher Ain't no content	0
Alina Rudya Memory QR	0
Robert Preusse Crisis of Linearity	0
Ann-Kristin Röhrs Postdigitale Gesten	1
Stefanie Rau Digital	0
Martin Wecke Reflow	0
Alina Rudya Anna Karenina. LOL	1
Idan Sher The Book of Sand (Post-Digital Remix)	0
Giulia Schelm ANALOG IST DIGITAL IST POSTDIGITAL	0
Vera Kellner Die Tanzkunst	0
Marius Förster This is not the end of the Book	0
Giulia Schelm Romeo & Juliet – Email Correspondence 2010	1
Daniel Heidt, Felix Schroeder La Jetée – der Film als Buch und das moderne Archiv	0

Ana Halina Ringleb _MG_4469.jpg	1
Donnie O'Sullivan Berliner Kindle	1
Natalie Herlinghaus „Ein Buch in der Hand eines Unwissenden ist so gefährlich wie ein Schwert in der Hand eines Kindes.“	1
Marius Förster (mit Christian Bromann) Spraycan	0
Vincent Tollens The Invisible Book	1
Ausstellungsansichten	1
Biografien	1
Impressum	1

War
postdigital
besser?,

Jan Distelmeyer

Außerapparative Opposition Zur Kritik des Digitalen

Der Fortschritt muss immer „post“ sein. Neben seiner Überwindungsgeste und eingebauten Aufmerksamkeitsgarantie macht mir das Präfix „post“ gerade in Verbindung mit „digital“ seit langem einige Schwierigkeiten. 1995 erlebte der Hype um den Siegeszug des Digitalen einen Höhepunkt in Form von Nicholas Negropontes Bestseller *Being Digital* (deutsch: *Total digital*), der auf der Basis seiner *Wired*-Kolumnen entstanden war. Ein Kernargument dieser Feier der „digitalen Revolution“¹: Nunmehr sei das „Postinformationszeitalter“² angebrochen.

Im Gegensatz zum Informationszeitalter der Massenmedien triumphiere jetzt die Personalisierung durch „wirklich interaktive Medien“³, und sein eigener Optimismus, so Negroponte, entstünde „aus der Befähigung zum Handeln, die die Digitalzeit mit sich bringt“⁴. Das bis heute stetig weiter ausgemalte Digitalphantasma der Befreiung von analoger Schwere, Sperrigkeit und Immobilität als Überwindung von Zeit, Raum und anderer Grenzen inklusive Demokratiemehrung und Ermächtigungsversprechen erfüllt auf seine Art die Fortschrittsverheißung des Präfix „post“. Achtung, Paradigmenwechsel! Dass sich hinter „digital“ etwas radikal Neues und grundsätzlich Anderes verberge, war und ist andererseits ebenso die Grundlage kritischer Stimmen, die u. a. den Verlust der Stabilität, Verlässlichkeit und Echtheit „des Analogens“ anmahnen.

Anders gesagt: Im Mythos des Digitalen – oder, um diesem mythischen Begriff im Sinne von Roland Barthes' Interventionsstrategie einen Neologismus entgegenzusetzen: der *Digitalizität* – sind „digital“ und „post“ eigentlich synonyme Begriffe. Vor allem im Optimierungstonfall à la Negroponte, der von Management-Ratgebern wie Don Tapscott für die New Economy transponiert wurde. Tocotronics Titel *Digital ist besser*, ebenfalls von 1995, hatte dagegen etwas einzuwenden.

Wenn also „post-digital“ in diesem Sinne dem Mythos verbunden bleibt und auch mit „digital-digital“ oder „besser-besser“ übersetzt werden kann, lässt sich der Begriff auf den ersten Blick schwer mit einer kritischen oder zumindest nicht-affirmativen Position verbinden. Warum auch? Zumindest jene Position, auf die sich Kim Cascone 2000 bezog, um den Begriff „post-digital“ zu etablieren, hatte damit überhaupt nichts am Hut.⁵ Denn Cascone griff hier auf niemand anders als Negroponte zurück, der in seiner letzten *Wired*-Kolumne 1998 ein weiteres Ende annonciert hatte: „Face it – the Digital Revolution is over“⁶. Damit aber rief Negroponte kein „nachdigitales“ Zeitalter aus, in dem Computer keine Rolle mehr spielten – im Gegenteil: Hier ging es eher um die Bestätigung von Mark Weisers „ubiquitous computing“, der Allgegenwart von Computertechnologie: „Computers as we know them today“, so Negroponte, „will a) be boring, and b) disappear into things that are first and foremost something else: smart nails, self-cleaning shirts, driverless cars, therapeutic Barbie dolls, intelligent doorknobs that let the Federal Express man in and

Fido out, but not 10 other dogs back in. Computers will be a sweeping yet invisible part of our everyday lives: We'll live in them, wear them, even eat them.“⁷

Dadurch wurde der Digitalmythos insofern aktualisiert, als die Überwindung von Materialität geradezu pantheistisch gedacht wird. Wie Gott ist der Computer in allem und überall. Kein singulärer Apparat mehr, vor dem man Angst haben könnte, er könnte uns selbst ersetzen – die Utopie oder Dystopie zum Computer als Verdränger/Nachfolger des Menschen (im Kino durchgespielt z. B. in Walter Langs *Desk Set* 1957, Jean-Luc Godards *Alphaville* 1965 und Donald Cammells *Demon Seed* 1977) hat sich zu einer ökologischen Idee gewandelt, in der Computer nicht uns, sondern unsere Umwelt ersetzen. Dieser Teil des Mythos wirkt heute auf besondere Weise – er durchzieht alle Versprechungen zum Cloud-Computing, insbesondere zur iCloud von Apple, lebt in der angestrebten (Lebens-)Raumkontrolle der neuen Xbox One und ist die Zukunftsvision von Craig Mundie, Entwicklungschef bei Microsoft und Mitglied des *Council of Advisors on Science and Technology* von US-Präsident Obama: „Irgendwann werden wir einen Raum betreten, und der Raum wird der Computer sein. Die Leute werden nicht mehr über Computer nachdenken sondern eher über Computing, über Rechenleistung. Wir werden in einen Raum kommen, das Smartphone in der Hosentasche und das Tablet im Aktenkoffer, und sofort werden alle Geräte zusammenarbeiten.“⁸

Auch hier ist „post-digital“ = „digital-digital“, eine Zuspitzung des Etablierten. Worauf es im Sinne von Kritik (verstanden als „Kunst, nicht dermaßen regiert zu werden“⁹) ankäme, wäre eine Position ähnlich jener, die Kim Cascone mit „post-digital“ im Auge und Ohr hatte. Cascone kam es auf Strategien an, den Computer sichtbar und hörbar zu machen; Glitch-Ästhetik, die im „Fehler“ des Computers seine Gegenwart bemerkt und ausstellt. Nicht dermaßen durch die *Digitalizität* regiert zu werden, müsste meines Erachtens bedeuten, die diversen Prozesse des Digitalen so offen wie möglich zu verhandeln. Und dazu gehören nicht nur die Prozesse des Prozessors. Hier kann es nicht allein um alle Vorgänge auf der technisch-apparativen Seite des Dispositivs gehen, sondern auch um die diskursiven und ästhetisch-konzeptionellen Prozesse, die den Digitalmythos ausmachen.

Diese diskursiven Prozesse, Versprechungen, Anforderungen, Hoffnungen, Ängste und auch nicht-rhetorischen Inszenierungen prägen das, was wir unter „digital“ verstehen, wesentlich. Dazu gehören insbesondere die Inszenierungen jener audiovisuellen Interfaces, die uns omnipräsente Umgebung sein sollen. Gerade die Gestaltung von Interfaces – die Inszenierungen computerbasierter Interaktions- und Zugriffsmöglichkeiten als eine Ästhetik der Verfügung¹⁰ – scheint mir der Ort zu sein, an dem eine Kritik des Digitalen heute ansetzen müsste. So wie die Filmwissenschaft einst die Analyse von Filmen an Universitäten durchsetzte, sollte nun die Medienwissenschaft die Praxis einer Analyse der Interface-Mise-en-scène durchsetzen. Nicht als Überwindung, nicht als „post-digital“, sondern als Versuch, direkt auf der digitalen Schwelle zu bleiben.

- 1 Negroponte, Nicholas: *Total digital. Die Welt zwischen 0 und 1 oder Die Zukunft der Kommunikation*. München, 1995, S. 249
- 2 ebd., S. 202
- 3 ebd., S. 82
- 4 ebd., S. 279
- 5 Cascone, Kim: *The Aesthetics of Failure: 'Post-Digital' Tendencies in Contemporary Computer Music*. In: *Computer Music Journal*, Vol. 24, Nr. 4, 2000, S. 12–18
- 6 Negroponte, Nicholas: *Beyond Digital*. In: *Wired*, Dezember 1998, online: <http://www.wired.com/wired/archive/6.12/negroponte.html> (Stand: 12.11.2013)
- 7 ebd.
- 8 Bethge, Philip/Mundie, Craig: *Der Raum wird der Computer*. In: *Spiegel Online*, 23.10.2012, <http://www.spiegel.de/netzwelt/gadgets/microsoft-entwicklungschef-craig-mundie-ueber-surface-und-windows-8-a-862813.html> (Stand: 12.11.2013)
- 9 Foucault, Michel: *Was ist Kritik?* Berlin, 1992, S.12
- 10 Distelmeyer, Jan: *Freiheit als Auswahl. Zur Dialektik der Verfügung computerbasierter Medien*. In: Jan-Henrik Möller/Jörg Sternagel / Leonore Hipper (Hg.): *Zur Paradoxalität des Medialen*. München, Fink, 2013, S. 69–90