

O_

OVERHEADPROJEKTOR

Wer erinnert sich nicht an den Overheadprojektor?

Diese Frage stellte ich 2007 während einer Lecture Performance über die Geschichte des Tageslichtprojektors, Overheadprojektors oder auch Polylux, die ich seither bei einigen Gelegenheiten zusammen mit der künstlerisch forschenden Linda Hilfig Ritasdatter wieder gehalten habe. Mehr als 15 Jahre später muss die Frage allerdings anders gestellt werden. Berechtigterweise müsste sie nun lauten: Wer erinnert sich (überhaupt) noch an den Overheadprojektor (OHP)? Die Generation X und die Millennials können das wahrscheinlich noch, aber wenn jüngere Leute mit dem OHP vertraut sind, ist das wohl eher Zufall. Trotz des Wandels der Zeiten habe ich mich vor Kurzem gefreut wie ein Kind, als ich in einem Atelierraum einer englischen Kunsthochschule nicht weniger als drei OHPs nebeneinander vorfand. Offensichtlich waren sie noch in Benutzung, was das versteckte Vermächtnis des OHP als künstlerisches Medium (für Wandzeichnungen und Lichtershows) bezeugt, das über seine kanonisierte Geschichte als eher profane Büro- oder Klassenzimmertechnologie hinausgeht. Tatsächlich nimmt der OHP einen besonderen Platz in der Geschichte kreativer Technologienutzungen ein, und das umso mehr, als er niemals ausdrücklich mit dem Zweck der Unterhaltung oder der individuellen kreativen Praxis produziert oder vermarktet wurde. In den 1960er Jahren drang der OHP zielstrebig in Klassenräume und geschäftliche Sitzungen vor. Und da diese Zeit mit dem Aufstieg der Popkultur und *counterculture*-Bewegungen sowie erweiterten, intermediären Kunstpraktiken zusammenfiel, ist es vielleicht gar nicht so überraschend, dass dieses Gerät bald auch für die <unintendierte> kreative Verwendung eingespannt wurde. Auch wenn es

widersprüchlich anmutet, waren die vermeintlich freien Entwicklungsformen der Kunst und Technologie in den 1960er Jahren, einschließlich der psychedelischen Lichtershow, zutiefst von Standardisierungsprozessen abhängig, sowohl hinsichtlich der <Hardware> von Technologien der visuellen Repräsentation als auch bezüglich der <Software> von immer zahlreicher vorhandenen künstlerischen Materialien. Denn in der Nachkriegszeit boomte die Industrie massenproduzierter Materialien für bildende Künstler*innen in Nordamerika. Beispielsweise wurden Neon- und synthetische Farben oder Anilinfarbstoffe sowie Gelatine nun aufgrund ihrer Massenproduktion zugänglich und bezahlbar. Hinzu kam, dass es optische Apparate wie Dia- und Overheadprojektoren zu dieser Zeit schon eine Weile gegeben hatte und dass sie daher günstig auf Flohmärkten erworben oder aus verschiedenen Institutionen gerettet werden konnten. Tatsächlich ist es immer noch recht einfach, einen OHP zu ergattern. Online findet man gebrauchte Geräte gewöhnlich schon im Preissegment zwischen 50 und 100 Euro.

Trotz ihrer (heutigen) Unbekanntheit sind OHPs immer noch sehr präsent und werden als eine Form von <Restmedien> (*residual media*) eingestuft. Der Bereich des Residualen, so möchte ich vorschlagen, erscheint als Gegenspieler zum Paradigma der geplanten Obsoleszenz, das aus dem industriellen Kapitalismus hervorgegangen und integraler Bestandteil der technologischen Entwicklungen seit dem frühen 20. Jahrhundert und darüber hinaus ist. Wenn laut Joseph Schumpeter Innovation im Kapitalismus auf <schöpferischer Zerstörung> als einer Kraft des Neuen beruht, die das Alte zerschlägt, so ist das Residuale stattdessen disruptiv, weil das Alte in der Gegenwart beharrlich fortbesteht. Dennoch stören OHPs immer nur subtil. Sie zu verwenden, kommt nicht gerade einem lautstarken Widerstand gleich. Bestenfalls ist die Arbeit mit <Restmedien> eine Form postdigitaler Praxis, die Vergangenheit und Gegenwart neu miteinander verdrahtet, um die Möglichkeit anderer Zukünfte spürbar zu machen.

Laut Brian Massumi (zit. in Schuppli 2020) ist das Residuum das, was zugleich bleibt und verbindet. Es ist das, was zwischen Wissensbereichen, Praktiken und Disziplinen übertragen wird. Man denke daran, wie der OHP uns in der strikten kognitiven Struktur der Präsentation geschult hat: Als Disziplinierungstechnologie hat er uns die Bedeutung von Schlagwörtern, Zusammenfassungen, Auflistungen, Karikaturen und Diagrammen beigebracht. Wie in vielen anderen Fällen gibt es auch in dieser Geschichte keine scharfe Trennung zwischen dem Analogen und dem Digitalen, sondern eher Übergänge, die Kontinuitäten und Diskontinuitäten umfassen. Mit dem Fotokopierer kam die Möglichkeit auf, noch akkurater formatierte Präsentationsfolien zu erstellen, sodass der OHP erst Mitte der 1970er Jahre im großen Stil von der Geschäftswelt übernommen wurde. Mitte der 1980er wurde die erste Version von PowerPoint veröffentlicht, deren erstes Einsatzgebiet nicht die digitale Präsentationsfolie war (Videobeamer waren noch nicht weit verbreitet), sondern vielmehr die computergestützte Gestaltung von Folien, die wiederum ausgedruckt und über den OHP projiziert werden konnten. Der OHP verkörpert diesen Übergang vom Analogen zum Digitalen und wieder zurück, und ist, wo er bis heute verwendet wird, Teil einer Ökologie der fortbestehenden <Vermächtnis>-Technologien, die sowohl an das erinnern, was vorher war, als auch die Linearität dieser Geschichte durcheinanderbringen.

Angesichts der ökologischen Zerstörung und der daraus resultierenden Notlage wenden sich auch digitale Kulturen den Philosophien und Praktiken des Postwachstums (*degrowth*) zu: Bewegungen wie Permacomputing, das <computing within limits>-Netzwerk und auch feministische Servergruppen (z.B. das Traversal Network of Feminist Servers) schlagen technologische Praktiken des *low-tech* und *small scale* als Alternativen zur extraktiven Logik der konnektiven, Cloud-basierten Architekturen und ihrer ausbeuterischen Arbeitsstrukturen vor. Kann die Nutzung analoger Technologie als politischer Akt gewertet

werden im Angesicht einer omnipräsenten Digitalisierung und ihrer unerbittlichen Ausweitung? Insofern der Kapitalismus von der Herstellung von Knappheit abhängt, die sich oft als Überfluss tarnt, können Dinge, die *nicht* tatsächlich ausgehen, als Unterbrechung dieser Logik betrachtet werden. Im Falle von Retro-Technologie konnten wir allerdings beobachten, wie das Kapital auch in der Lage ist, <Restmedien> wieder in seine Wertungsketten einzugliedern. Dies begann im großen Stil mit dem Wiederaufleben von Vinyl, erstreckt sich aber auch auf andere physische Medien und auf die Virtualisierung der Vergangenheit beim Streamen audiovisueller Archive und beim Retro-Gaming, das alte Hardware emuliert, um alte Software auf neuen, meist Cloud-basierten Plattformen laufen zu lassen. Das ähnelt dem, was Anna Tsing als <Verwertung> (*salvage*) bezeichnet hat (Tsing 2019). Es ist die Art und Weise, mit der das Kapital sich auch das einverleibt, was außerhalb seiner existiert, als etwas, das für eine bestimmte Gruppe einen Wert darstellt und das nun in die extraktive Liefer- und Wertungskette zurückgeholt wird. Bislang sehen wir, dass das auch bei Overheadprojektoren passiert, die dafür einerseits eher unwahrscheinliche Kandidaten sind, da sie nicht wirklich etwas von Wert produzieren, das nicht auch digital in Umlauf gebracht werden könnte. Andererseits gibt es, wie meine kurze Analyse hier zu zeigen versucht hat, Aspekte der OHP-Präsentationsweise und ihrer kognitiven Strukturen, die auch für die digitale Kultur wesentlich geworden sind. Dies deutet darauf hin, dass die Aufmerksamkeit für solche <Restmedien> ein Arbeiten an den Kontinuitäten und Diskontinuitäten darstellt, welche Einfluss darauf haben kann, was die Überreste der Zukunft sein werden.

KRISTOFFER GANSING

aus dem Englischen von
Jana Mangold und Mirjam Kappes

Lit.: Acland, Charles R. (Hg.) (2006): *Residual Media*, Minneapolis, London. • Gansing, Kristoffer / Hilffing Ritasdatter, Linda (2007): O-History! Performance

O

Lecture, gehalten beim Workshop *Kunst und Musik mit dem Tageslichtsprojektor*, Moltekerei Köln, 25.08.2007, www.derstrudel.org/tageslicht/tageslichtprojektor.html (28.11.2023). • **Mansoux, Aymeric u. a.** (2023): Perma-computing Aesthetics: Potential and Limits of Constraints in Computational Art, Design and Culture (Konferenzbeitrag), in: *Ninth Computing within Limits*, doi.org/10.21428/bf6fb269.6690fc2e (17.11.2023). • **Schumpeter, Joseph A.** (1994 [1942]): *Capitalism, Socialism and Democracy*, London. • **Schuppli, Susan** (2020): *Material Witness. Media, Forensics, Evidence*, Cambridge (MA), London. • **Traversal Network of Feminist Servers** (Website der Gruppe), www.ooooo.be/atraversalnetworkoffeministservers (28.11.2023). • **Tsing, Anna Lowenhaupt** (2019): *Der Pilz am Ende der Welt. Über das Leben in den Ruinen des Kapitalismus*, Berlin.

P_

O PAUSE In einem Wörterbuch des britischen Studienabbrechers, Privatlehrers, Juristen und späteren Einsiedlers George Crabb, *English Synonyms Explained, in Alphabetical Order* (1826), steht das Schlagwort idle gleich neben ideal, idiom und idiot. Reiner Zufall? Freizeit wird in vielen Unternehmen nicht selten als Vorschuss ausgezahlt, die Pause als gewinnbringende Investition betrachtet. Ein kurzer Schlaf steigere die Leistungsfähigkeit um 35 Prozent, nehmen manche an. Ist die Pause darum Idiom und Ideal des Flows, oder sind Menschen und Maschinen mit idle time lediglich aus der Zeit gefallen? Und was ist mit den Inselmenschen, die sich in eine Sekunde zurückziehen – setzen sie sich geradliniger der Unterbrechung und Hemmung aus, jenem Mechanismus, der in den Uhren zwischen dem Räderwerk und dem Pendel, der Unrast und dem Gewicht vermittelt? Paradoxerweise sorgen ruhende Hemmungen für den präziseren Lauf der Uhren. Sie zwingen den Uhren ihren Takt auf.

IDLE, ahd. ital, nhd. eitel. Drei Heringe schlägt Crabb in den Boden seines Wörterbuchbeitrags

ein, um die Bedeutungen von idle zwischen ihnen aufzuspannen: vain, lazy und vacant.

1. VAIN, von lat. *vanus*, leer, unbedeutend, nichtig, erfolglos, vergeblich. Eine Tätigkeit, schreibt Crabb, könne entweder müßig oder eitel sein. Im ersten Fall folge man nur der eigenen Nase – man «arbeitet, um sich selbst zu erfreuen»; im zweiten Fall bleibe die Arbeit ohne jeden Nutzen: unbedeutend und nichtig. Ein Makel, schreibt Crabb, am Apparat, die Vergänglichkeit: Wenn wir rationale Wesen seien, müssten wir alle sinnlosen Tätigkeiten einstellen, die Zeit, die uns der Allmächtige gegeben habe, gewissenhaft nutzen (Crabb 1826, 458). «Nichts tun. Zuschauen, wie das Gras wächst. Sich in den Lauf der Zeit gleiten lassen. Leben, als sei immer Sonntag», sagt Roland Barthes 1979 in einem Interview und beteuert, dass ihm das schlechte Gewissen das Nichtstun versage (Barthes 2002, 367). Dass die leere Zeit überhaupt zum Gegenstand des Wissens werden kann, hängt mit der Entwicklung der mechanischen Uhren zusammen. Um 920 messen die Benediktinermönche von Cluny die Zeit noch mit der Brenndauer einer Kerze, aber schon um 1160 werden die ersten Kirchenglocken erwähnt, und um 1330 entstehen mit der Unruh präzisere, mechanische Uhren. Mit den ersten Kirchenglocken wird auch eine neue Verwandtschaft sichtbar: Das Nichtstun steht im Verdacht, eine Schwester der Trägheit, der Todsünde *acedia*, zu sein. Mit der Unrast und der immer genaueren Taktung des Tages wandelt sich indes die leere Zeit von der Todsünde zu einer physischen Müdigkeit. Die Arbeit hat ihre Gegenspielerin gefunden: das Nichtstun, den Müßiggang.

2. LAZY, von lat. *lassus*, «lässig». Müde sein, nichts tun. Schmarotzer, Drohne, Tagedieb, Nichtstuer, Müßiggänger, Faulenzer – so poltert es aus DeepL heraus, sobald man das Wort «idler» eintippt. Gegen die Faulpelze die *Versuche* des Herrn von Montaigne, «Wider den Müßiggang»: «[...] ein Philosoph sollte nicht einmal Athem holen, nämlich den Nothwendigkeiten des Körpers nicht mehr nachgeben, als was unumgänglich nöthig ist, und sowohl ihre Seele als ihrem Körper allezeit zu vortrefflichen, großen, tugendhaften Handlungen geschickt halten»; selbst auf dem Sterbebett müsse man immer zu großen Taten bereit sein, schreibt Montaigne (ebd. 1992, 530). Im Alt- und Mittelhochdeutschen kann man das Wort «faul» über lat. *putor*, Fäulnis oder den faulen, modrigen Geruch, direkt auf den Wundbrand zurückführen. Faulheit und