

Display, Geister und Tiefseekabel

Erinnerungen an digitale Erfahrungen von Nähe und Distanz

Oliver Brunko

Als studentischer Digital Assistant war ich nicht nur technisch unterstützend in die Vorbereitung und Durchführung der Arbeitstagung Auf der Suche nach der fünften Dimension involviert. Als festes Mitglied in der Dimensionsgruppe Distanz beschäftigte ich mich auch inhaltlich und konzeptuell mit dem Themenfeld Nähe und Distanz im digitalen Raum. Wie alle Dimensionsgruppen hatten wir, Barbara Fässler, Toni Möri und ich, die Möglichkeit beziehungsweise den Auftrag, während der Onlinekonferenz einen ›Gruß aus unserer Dimension‹ an die Tagungsteilnehmenden zu richten. Der folgende, von mir verfasste Beitrag war ein Teil unseres gemeinsamen Grußes. Im essayistischen Schreiben fand ich Bilder, welche meine Erfahrungen mit dem digitalen Raum und dessen Qualität sichtbar machten, und die ich im Rahmen der Onlinekonferenz mitteilen wollte. Ganz im Sinne der 5D-Tagung, las ich meinen Text vor: im Wissen, dass mein Gruß den Weg durch die fünfte Dimension zu den Menschen findet, auch losgelöst von jeder körperlichen und physischen Anwesenheit der Zuhörenden. Über große Distanzen verteilt saßen diese in ihren Büros, Wohnzimmern, Ateliers, Gärten, in der Bahn und lauschten meiner Stimme. In dem vorliegenden Buch bekommt mein Gruß nun eine feste Bleibe.

Zürich, Paris, London, Toronto, Osaka. Ich sitze einer großen Anzahl von Personen gegenüber. Nicht physisch, nicht greifbar. Eine dünne Glasscheibe trennt mich von ihnen. Ich starre auf das kleine Display meines Notebooks und gebe mich dem virtuellen Konferenzraum hin.

Die Tagung *Limits of the human, machines without limits? Contemporary stage and robotics: exchanges and collaborations*¹ handelt von Robotern in der

1 Das internationale Online-Symposium *Limits of the human, machines without limits? Contemporary stage and robotics: exchanges and collaborations* wurde am 30. Oktober

Kunst. Gesprochen wird über die Interaktion von Menschen und Maschinen, über die Ethik, welche neu gedacht werden muss, über die Geschlechterfrage beim menschähnlichen Maschinenwesen und die unvorstellbare Kraft, die von Maschinen ausgeht. Martin Riedel, ein Zirkusartist, der mit kinetischen Requisiten arbeitet, musste speziell für seine Akrobatiknummer RoboPole mit einem Roboter aus der Automobilindustrie eine technische Ausbildung bei dem Hersteller Yaskawa absolvieren, da es ansonsten zu gefährlich gewesen wäre, die Nummer zu proben und aufzuführen. In seiner Performance bewegt der Roboter eine lange Stange, an welcher Riedel seine Akrobatik in einer gemeinsamen Choreografie mit dem Roboter bis in eine Höhe von neun Metern vollführt (vgl. Jürgens 2020).

Einen weiteren Referenten der Tagung, den Wissenschaftler Ishiguro Hiroshi von der Universität Osaka, erkenne ich wieder. Ich habe ihn schon einmal in dem Dokumentarfilm *Mensch 2.0 – die Evolution in unserer Hand* (vgl. Gelpke & Kluge 2011) gesehen. Dort wurde seine Person als Roboter vorgestellt. Im Zusammenhang seiner Forschungsarbeit ließ er ein Kunststoffabbild seines Gesichts auf einen mechanischen Kopf anbringen, um damit die menschliche Mimik im Gesicht des Roboters zu simulieren. Bei seinem Referat war ich mir nicht sicher, wen und was ich nun sehe: ein Abbild seines menschlichen Ichs oder das eines künstlichen Wesens. Es macht wohl im Grunde keinen Unterschied. Zu sehen wäre in beiden Fällen das Gleiche gewesen.

Die Distanz zwischen Zürich und Osaka beträgt – gemessen als Luftlinie – annähernd 10.000 Kilometer. Um die Strecke zu Fuß zurückzulegen, bräuchte ein Mensch etwa 2000 Stunden – dies entspricht circa 83 Tagen.² Die Präsentation dauerte 60 Minuten und wurde so unmittelbar übertragen, dass selbst bei der anschließenden Fragerunde keine Verzögerung im Gespräch bemerkbar war. Wenn ich mir vergegenwärtige, was es bedeutet, mit einem Menschen in Kontakt zu treten, welcher sich als physischer Körper auf ungreifbare Weise räumlich und zeitlich entzieht, muss ich zwangsläufig an Geistererscheinungen denken. Was in Erscheinung tritt, ist ein strahlend-helles Bild eines (menschlichen) Wesens und eine Stimme aus dem Nichts, welche losgelöst von ihrem Ursprung erklingt – in meinem Fall via Computerlautsprecher und Kopfhörer.

2021 von der Universität de Lausanne veranstaltet. Siehe: <https://news.unil.ch/docuement/1631861758084.D1632934196108>. Zugegriffen: 22. April 2023.

2 Siehe: <https://www.luftlinie.org/Zuerich/Osaka,JP.N>. Zugegriffen: 22. April 2023.

Den Begriff greifbar – oder eben ungreifbar – verstehe ich im Sinne einer Erkundung der Welt mit meinem Körper auf taktile Weise. Er umfasst die Möglichkeit – oder die Unmöglichkeit –, mit meinen Wahrnehmungsorganen feinste Veränderungen im Raum zu erkennen. Gerade dieser Zugang entzieht sich jedoch bei einer Begegnung mittels Videokonferenz. Wir sitzen einem Menschen – oder mehreren Menschen – gegenüber, wobei durch die digitale Übersetzung ein Teil der gewohnten stofflichen Erscheinung verloren geht. Selbst eine Kontaktaufnahme durch das Treffen unserer Blicke ist unmöglich, da die genaue Blickrichtung unserer Augen nicht mit der Kameraposition und dem Betrachteten übereinstimmt.

Das Display des Notebooks wird zum Fenster, zum Portal, zur Verbindungsfläche, zur Schnittstelle eines globalen Datennetzwerks, welches mich meine physische Präsenz in Raum und Zeit vergessen lässt. Der bereits 1985 gewählte Name Windows für eines der erfolgreichsten Computer-Betriebssysteme, welches direkt auf das Fenster als Zugang in eine digitale Welt verweist (vgl. Nadler 2020), erscheint mir aus heutiger Sicht besonders passend. Ein Blick durchs Fenster ermöglicht Einblicke und Ausblicke. Es trennt Räume und lässt Innen- und Außenbereiche entstehen. Nur eine dünne Glasschicht bildet die Grenze. Bei Lewis Carrolls Alice im Wunderland trennt zu Beginn ein Spiegel symbolisch die Protagonistin vom direkten Zutritt in eine Wunderwelt. In dieser Wunderwelt scheint alles möglich zu sein und nichts dem Gewohnten zu entsprechen. Dennoch ist das Wunderland von Regeln durchzogen und in einen Rahmen gefasst. Die Protagonistin muss sich zu Beginn mit den Regeln und physikalischen Gesetzen vertraut machen, um in dieser Welt agieren zu können. Je länger sie sich darin bewegt, umso mehr scheint das Außergewöhnliche zum Gewohnten zu werden. Nicht zuletzt auch für die Leser:innen wird die fiktionale Welt der Geschichten zur annehmbaren Normalität. Bequem auf dem Sofa liegend, blenden wir dabei die Umgebungsgeräusche aus, verlieren den direkten Bezug zum eigenen Körper und die Zeit scheint neue Regeln zu befolgen. Unsere Augen wandern von Zeile zu Zeile und schaffen ein inneres Bild des Gelesenen. Fragmentarisch setzen sich die Informationen im unendlichen Gedankenraum zusammen, als würden wir mit Leuchtfarben in die Dunkelheit malen. Aus dem Nichts erscheint eine strahlende Welt mit Gerüchen, Geräuschen, Bewegungen und einer eigenen Logik. Nur das Kribbeln des eingeschlafenen Armes lässt uns für einen Augenblick in die greifbare Wirklichkeit treten, um nur kurz darauf in einer neuen, bequemeren Körperposition weiterzulesen.

Tief unten, im Dunkeln des Ozeans, liegt das Tiefseekabel, welches mein virtuelles Ich, meine digitale Geistererscheinung in Form von Lichtimpulsen nach Osaka übermittelt. Es liegt da, umgeben von Meerwasser und bedeckt mit einer feinen Sedimentschicht, die von Jahr zu Jahr dicker wird. Einem Nervensystem gleichkommend, durchströmen die Lichtimpulse die Glasfasern des Kabels. Ein Teil von mir reist auf wundersame Weise durch den Ozean und übers Land bis nach Osaka. Mein Ich, aufgelöst in kleinste digitale Bestandteile, wird am Zielort wieder zu einem erkennbaren Abbild zusammengefügt. Nicht nur Ishiguro Hiroshi in Osaka, auch alle anderen Teilnehmenden der Konferenz sehen mich auf ihren Bildschirmen. Kaleidoskopartig wird das Bild meiner Webcam aufgeteilt und in der Welt gestreut. Ich werde sozusagen vervielfacht und existiere zeitgleich an mehreren Orten. Die gewohnten Regeln von Raum und Zeit scheinen sich dabei – auf Kosten einer physisch zugänglichen und greifbaren Wirklichkeit – aufzulösen.

Literatur

- Gelpke, B. & Kluge, A. (Regisseure) (2011). *Mensch 2.0 – die Evolution in unserer Hand*. Film. Zürich: NZZ Format.
- Jürgens, A. S. (2020). Martin Riedel & UliK: *Techno-Zirkus. w/k – Zwischen Wissenschaft & Kunst*. <https://wissenschaft-kunst.de/techno-zirkus/>. Zugegriffen: 22. April 2023.
- Nadler, I. (2020). Die Geschichte von Windows, Unser Fenster zur digitalen Welt. Microsoft News Center. <https://news.microsoft.com/de-de/features/windows-geschichte/>. Zugegriffen: 22. April 2023.