

# MEMEX

05/96

---

The unfolding history of poets and artists confronting electro-mechanical techno-culture, which begins in the 1850s, reveals a growing interest in synesthesia and co enesthesia and parallels a gradually accelerating yearning for artistic works which are syntheses or orchestrations of the arts. By 1857 Charles Baudelaire intuited the future transforma-tional power of the coming of electro-communication when he established his concept of synaesthesia and the trend toward a syn-thesis of all the arts as central aspects of symbolisme. [1](#)

**Kant** erkannte als einer der ersten, da die Welt objektiv anders ist, als sie wahrgenommen wird. R. J. Boscovich, ein mathematischer Physiker, hat im Jahr 1755 diese Hypothese verschäerft.

*Eine Bewegung, die uns und der Welt gemeinsam ist, kann nicht von uns erkannt werden. Es ist sogar der Fall moeglich, das diese ganze uns vor Augen liegende Welt sich im Laufe von Tagen kontrahiert und ausdehnt. Auch wenn dies eintraete, gaebe es keine Veraenderung der Eindruecke in unserem Geist und daher keine Wahrnehmung einer derartigen Veraenderung.*

Mit anderen Worten: Die Welt sei ver-aenderbar, ohne das wir das bemerken koennen und wuerden, (da wir selbst mitveraendert werden ). [2](#)

1964 erschien das Buch Simulacron von Daniel F. Galouye, ein Science Fiction Roman der auch 1973 von Werner Fassbinder verfilmt (Die Welt am Draht) wurde. Galouye formulierte in seinem Roman das Problem des Zugangs zu mehrstufigen Modellwelten und das damit verbundene Problem der Kontrolle durch den externen Beobachter. [2](#)

**Mitte** der Achtziger, erkannte **William Gibson** als einer der Ersten das Auftauchen von Cyberspace als den wichtigsten Moment in der Entwicklung elektromechanischer Kommunikation, Telematik und Virtueller Realitat. Cyberspace, so wie Gibson es sah, ist das gleichzeitige Erfahren von Zeit, Raum und dem Fluss multidimensionaler pan-sensorischer Daten:

*All the data in the world stacked up like one big neon city, so you could cruise around and have a kind of grip on it, visually anyway, because if you didn't, it was too complicated, trying to find your way to the particular piece of data you needed. Iconics, Gentry called that.* [3](#)

Bereits eine Dekade davor, stellt [McLuhan](#) auffallend aehnliche Bemerkungen Über Computer Displays an:

It steps up the velocity of logical sequential calculations to the speed of light reducing numbers to body count by touch . . . . It brings back the Pythagorean occult embodied in the idea that \_number are all\_; and at the same time it dissolves hierarchy in favor of decentralization. When applied to new forms of electronic-messaging such as teletext and videotext, it quickly converts sequential alphanumeric texts into multi-level signs and aphorisms, encouraging ideographic summation, like hieroglyphs. [4](#)

## Avant-Garde

Die **Experimente der kuenstlerischen Avant-Garde** Bewegung (wie z.B. Dada, Bauhaus, oder Surrealisten) und einzelner Individuen ( z.B. Marcel Duchamp, Paul Klee, Sergeij Eisenstein oder Luis Bunuel) eroeffneten bereits die Erforschung von Semiotik und technischer Effekte solcher Raeume und Situationen. **Duchamp**, zum Beispiel, wurde zu einem fruehen Verfechter des Aufhebens der vermuteten Grenzen von Malerei und Bildhauerei, um kunstlerisch die Bereiche Bewegung, Licht, Gestik und Konzept zu erforschen. Sein Interesse war aehnlich dem von James Joyce der sich um 1930 wohl die Frage stellte: was fuer eine Rolle hat das gedruckte Buch noch in einer Welt welche die Photographie, Phonographie, Radio, Film Television, Telegraphie, Telephon und Zeitungsannouncen entdeckt hat. [1](#)

Wenn uns Theorien, wie z.B. Dekonstruktivismus, erklaren, das die Freiheit des Verstandes von der Freiheit der Zeichen abhaengt, so finden wir eine Analogie in den Virtuellen Systemen wieder. Virtuelle Systeme suchen diese Freiheit im Verschwinden der Zeichen, wogegen zeitgenoessische Theorien Zeichen als die Substanz aller Realitaeten und Vorbedingung alles Denkens betrachten.

**Freiheit von Zeichen** kann nicht durch ihr Verschwinden erreicht werden, sondern nur das Bewusstsein ihrer Allgegenwart, wie auch durch die Erkennung ihres konventionellen oder auch willkuerlichen Charakters. Zeichen muessen fuer ihre Rolle im Bau der Wirklichkeit, sichtbar gemacht werden, muessen erkannt werden. Ein Kommunikationsverfahren, das zu Transparenz des Mediums strebt, beraubt den Anwender seiner Kritikfaehigkeiten.

Das Verstehen der sozialen und kulturellen Bedeutung von **VR und Cyberspace** erfordert eine radikale Neu Beurteilung der inneren Beziehung zwischen Gibsons heute eher gewoehnlichen Beschreibung von Cyberspace, McLuhans modernistisch beeinflusste Vision der Entwicklung elektronischer Medien und den der besonderen Wirkung die Joyce auf beide und die Ansichten von Borges, Cage, Derrida, Eco und Lacan in Bezug der

Vermittlungsprobleme von Kommunikation hatte. Dabei geht es vor allem um die Herausforderung der **Virtuellen Systeme** gegenüber dem bisherigen Privileg der Sprache in der oral-literarischen Gliederung, wie sie von den meisten Sprach- und Kommunikationsforschern verwendet wird.

## Virtuelle Systeme

In der Literatur gibt es, keine klaren Definitionen für die Begriffe Virtual Reality und Cyberspace, welche durchgängig Gültigkeit haben. Beide stehen ohne Hierarchie zueinander, werden für gleiche Bereiche benutzt. Wo Virtual Reality als Schlagwort, durch Simulation Realität zu erzeugen versucht, in digitaler Weise kinetisch taktile Sinnlichkeit naturalistisch erscheinen lassen möchte, da ist Cyberspace nichts anderes als der vorhandene digitale Raum der sein physisches Äquivalent in Computer Festplatten an verschiedenen Orten in verschiedenen Räumen, durch digitale Leitungen verbunden, hat. Allerdings mit dem Zusatz, dass sich die Ecken dieses Raumes, seine Kontrollpunkte, nicht durch seine realen metrischen Entfernungen, sondern durch die zeitlichen Distanzen, zueinander definieren. **Ein zeitliches Polygon .**

---

1 Donald F.[Theall](#) \_Beyond the Orality/Literacy Dichotomy: James Joyce and the Prehistory of Cyberspace\_ Trent University [dtheall@trentu.ca](mailto:dtheall@trentu.ca)

2 Weibel Camera Austria 49, ISBN 1015-1915

3 William Gibson \_Mona Lisa Overdrive\_ NY, 1989

4 Marshall McLuhan, Bruce R. Powers \_The Global Village\_ NY, Oxford UP, 1989

*Schilcher Manuel 5/95*