HyperKult 11(4.-6.7.02, Lueneburg, D)

Claus Pias

PAPERS

CALL FOR PAPERS
DEADLINE: 3. Mai 2002

»HyperKult 11«

Das Unsichtbare

Medien, Spuren, Verluste

Rechen- und Medienzentrum und Fach Kulturinformatik an der Universitaet
Lueneburg

4.-6.7.2002
Fachgruppe »Computer als Medium«
im Fachbereich »Informatik und Gesellschaft« der Gesellschaft fuer Informatik e.V.
Labor Kunst und Wissenschaft

Call for Participation

Medien, auch digitale, lassen sich nur an dem beobachten, was sie an Formbildungen zulassen oder verhindern. In ihren fruehen Zeiten erkennt man an ihnen also das, was mit ihnen (noch) nicht geht: Bilder offenbaren ihre Pixelstruktur, Musik klingt technoid, Szenen sind in bleiches Mondlicht getaucht, Filme ruckeln, Netze lassen auf sich warten. Es haben sich so Stile gebildet, die aus der Not ein Ausdrucksmittel gemacht haben, die mit der Form des Mediums spielen. Im Prozess der Perfektionierung der Medien verschwinden nach und nach ihre Eigentuemlichkeiten, sie werden unsichtbar, verlieren ihre Form, verschwinden hinter Wahrnehmungsschwellen.

Laesst sich nun eine Stilgeschichte des Verschwindens schreiben, das Kommen und Gehen von Formeinschraenkungen, die urspruenglich Folgen von
Kinderkrankheiten waren? Haben Computermedien also eigene Stile, gibt es etwa einen charakteristischen Sound der Soundkarte, eine Faktur des digitalen Bildes, eine Machart des digitalen Kinos? Welche sind

die technischen Stufen der Unsichtbarmachung digitaler Medien? Und was bleibt, wenn das alles verschwunden sein wird?

Unsichtbarkeit kann aber auch absichtlich hergestellt werden, zum Zwecke der Privatheit auf der einen, zum Zwecke ihrer Aufhebung auf der anderen Seite. User hinterlassen unfreiwillig Spuren, die - unsichtbar - fremdem Zwecken untergeordnet werden. Markierungen verbergen sich in Dokumenten, unsichtbar, unhoerbar, unloeschbar, und hinterlassen so Spuren auf Festplatten und WebSites. Gibt es Wege zur Sichtbarmachung dieser Spuren? Wie laesst sich Anonymitaet und damit Unsichtbarkeit im Netz ins Werk setzen?

Das Thema laesst Zugaenge aus vielen Richtungen zu: aus der Technik, die
den Rahmen des allmaehlichen Verschwindens der digitalen Medien steckt, aus den Geisteswissenschaften, die die Raender des Sichtbaren sichtbar machen koennten, aus der Kunst, die das unsichtbare Medium sichtbar macht.

Termine

Senden Sie bitte ein- bis zweiseitige Zusammenfassungen Ihres Beitrags zum Workshop HyperKult 11 (wissenschaftliche Vortraege, Demonstrationen technischer oder kuenstlerischer Art)

bis zum 3. Mai 2002 an

Universitaet Lueneburg
Rechenzentrum
HyperKult
21332 Lueneburg
mailto:hyperkult@uni-lueneburg.de

Organisation:
Rolf Grossmann
Martin Schreiber
Martin Warnke

Programm:
Lena Bonsiepen (Humboldt-Universitaet zu Berlin)
Klaus Brunnstein (Universitaet Hamburg)
Wolfgang Coy ((Humboldt-Universitaet zu Berlin)
Rolf Grossmann (Universitaet Lueneburg)
Claus Pias (Bauhaus-Universitaet Weimar)
Martin Schreiber (Universitaet Lueneburg)
Georg Christoph Tholen (Universitaet Basel)
Martin Warnke (Universitaet Lueneburg)

Literatur:
»HyperKult« Geschichte, Theorie und Kontext digitaler Medien,
herausgegeben von Martin Warnke, Wolfgang Coy und Georg-Christoph
Tholen, Stroemfeld Verlag, Basel 1997

Internet:
http://www.uni-lueneburg.de/hyperkult

--
Dr. Claus Pias
Bauhaus-Universitaet Weimar
Fakultaet Medien
Bauhausstr. 11
99423 Weimar

Quellennachweis:
CFP: HyperKult 11(4.-6.7.02, Lueneburg, D). In: ArtHist.net, 17.03.2002. Letzter Zugriff 16.07.2025. <https://arthist.net/archive/24899>.