

ORTSBESTIMMUNG: VOM MAPPING ZUM TRACING

Lasse Scherffig

To localize an object simply means to represent to oneself the movements that would be necessary to reach it. It is not a question of representing the movements themselves in space, but solely of representing to oneself the muscular sensations which accompany these movements and which do not presuppose the existence of space.

Poincaré, 1905¹

Lokalisierung kommt also ohne Raum aus. Sie setzt vielmehr, argumentiert Poincaré hier, ein Nachvollziehen von Bewegung voraus, das gerade nicht räumlich sondern körperlich zu verstehen ist. Etwa einhundert Jahre später greifen die modernen Neurowissenschaften diese Argumentation auf, um Wahrnehmung als Handlung und damit ebenfalls Räumlichkeit als Bewegung zu begreifen².

Der „SensorimotorAccount“ der Wahrnehmung schlägt eine rekursive Verschaltung von Sensorik und Motorik vor, nach der Objekte und ihre Orte ausschließlich als stabile Konfigurationen im Wechselspiel von Wahrnehmen und Handeln von Menschen entstehen. Spuren sind also nicht einfach an einem Ort den sie repräsentieren, sie sind Substrate einer Handlung, die der Ort ist. Das Nachvollziehen dieses Handelns ist ein „Tracing Space“ – eine Ortsbestimmung, die keine Räumlichkeit voraussetzt, sondern sich ganz auf subjektive Erfahrung und Handlung beruft.

Andererseits scheinen Spuren aber objektiv: Die Semiotik nach Peirce versteht sie als „Indizes.“ Sie verweisen auf das, was sie hinterlassen hat und „[d]as indizierte Objekt muss

tatsächlich vorhanden sein.“³ Spuren verraten dem der sie lesen kann also was ist – oder zumindest was war. Wenn in der Ausstellung Fotografien zu sehen sind, die Abdrücke zeigen, die Architektur im Stadtraum hinterlassen hat, sind dies gleich im doppelten Sinn solche Spuren: Abbilder von Abdrücken von Architektur, die tatsächlich vorhanden war. Und auch die „Ragdolls“ sind Spuren eines Spielablaufs, der so tatsächlich stattgefunden hat.

Die „Ragdolls“ sind aber auch durch Bewegungen verursacht worden, die den Weg an ihnen vorbei ausmachten. Die „Ragdoll“ Mechanik lässt durch aufwändige Berechnungen einen „getöteten“ Gegner so zusammenfallen, wie es zwar nicht realistisch ist, wir es dank Hollywood aber zu sehen gewohnt sind. Die sich wiederholenden und austauschbaren Modellsoldaten eines Computerspiels werden dadurch zu individuellen Anordnungen von Polygonen, deren genaue Erscheinung genau so durch die Architektur der Spielwelt bestimmt wird, wie durch das Timing der Gesten des Spielers an Maus und Tastatur. Sie machen dabei deutlich, dass die Grundlage des Raumes ihrer Spielwelt ein Zusammenspiel ist, an dem Algorithmen und Konstruktion des Spiels und die Handlungen des Spielers beteiligt sind. Womit klar wird, dass sich auch die „objektiven“ Spuren eines indexikalischen Spurbegriffs auf sehr komplexe und unüberschaubare Handlungszusammenhänge beziehen können.

Allerdings erfolgt das „Tracing Space“ in der Ausstellung meist digital: Die gezeigten Spuren sind am Computer bearbeitet oder erzeugt worden. Als Spuren scheinen sie zwar den Kern einer Realität zu besitzen, auf die sie indexikalisch verweisen. Dank ihrer digitalen Aufnahme, Bearbeitung, Rekombination, Speicherung und Wiedergabe stehen sie die-

sem Kern aber als potentiell manipuliert und unreal gegenüber. Wie alles, was einmal in den Computer übersetzt wurde, sind sie nicht länger Index, sondern Symbol – ein willkürliches „Mapping“ von Daten auf Darstellung liegt ihrer Erscheinung zu Grunde und sie sind „digitaler Schein.“⁴

Während der 1990er Jahre war die Idee des digitalen Scheins allgegenwärtig. Man ging allgemein vom anstehenden Verschwinden der Realität in der neuen Virtualität des Cyberspace aus. In diesem Sinne könnte man die digital manipulierten Panoramen in der Ausstellung, die scheinbar objektive Fotografien zu einem Hyperrealismus voller Versatzstücke aus dem kollektiven kulturellen Gedächtnis montieren, als Anzeichen solch einer Auflösung sehen. Sie zeigen eine virtuelle Realität, eine Hyperrealität, die sich nicht länger an ihr reales Vorbild zu binden braucht.

William Gibson aber, der als Erfinder des Wortes „Cyberspace“ der Idee der Auflösung der Realität einen griffigen Titel gegeben hatte, hat diese Idee mittlerweile umgekehrt. Heute finde, so Gibson, eine „Eversion of Cyberspace“ statt: ein Umstülpen der Virtualisierung als Wiedereinbruch des Virtuellen ins Reale⁵. Die 3D-Drucke der Ausstellung sind genau so als Ausdruck dieses Umstülpens lesbar, wie die Übertragung von Räumen, die im „Archiv der verlorenen Räume“ digital als Bild und Bewegung konserviert wurden, in die Realität der Ausstellungssituation.

Beide Annahmen – die der Auflösung ins Virtuelle und die der Rückkehr des Virtuellen in die Realität – stützen sich aber auf die gemeinsame Vorstellung, dass dem Virtuellen ein eindeutiges Reales gegenüber steht. So erst werden die Panoramen als „falsche“ Manipu-

lationen „echter“ Fotografien lesbar.

Aber wo oder was ist dieser Realraum? Die Medienwissenschaftlerin Regine Buschauer hält fest: „So ist bezeichnend, dass sich der dem Virtuellem gegenübergestellte (reale, wirkliche) Raum [...] unterschiedlich präsentiert, indem als signifié dieses »Raums«, je nach Zusammenhang, ein Raum des menschlichen Körpers ebenso auftreten kann wie ein Raum des Materiellen – etwa im Bezug auf die globale ökonomische Ungleichheit –, ein Raum der politischen Grenzen, der »map«, oder auch, wie bei Castells, ein Raum der »places« oder des Urbanen. Von Raum ist, mit anderen Worten, offensichtlich nicht einheitlich, sondern nur in der Heterogenität zu sprechen, die ja in der Sache selbst liegt.“⁶

Den einen realen Raum als Gegenstück zum virtuellen hat es so also nie gegeben. Räumlichkeit war schon immer medial vermittelt und durch Kontexte und Praktiken fragmentiert. Die Opposition von real und virtuell macht im Angesicht der Dynamik und Heterogenität von Räumlichkeit wenig Sinn. Nicht umsonst haben die Situationisten dieser Heterogenität die Strategie des Umherschweifens an die Seite gestellt: „Vom Standpunkt des Umherschweifens aus haben die Städte ein psychogeografisches Bodenprofil mit beständigen Strömen, festen Punkten und Strudeln, die den Zugang zu gewissen Zonen oder ihr Verlassen sehr mühsam machen“ schreibt 1958 Guy Debord in der Situationistischen Internationalen⁷.

Das zeigen auch gerade aktuelle künstlerische Arbeiten der „Locative Arts“, die sich mit Orten und Verortungstechnologien, wie dem GPS, befassen. Hier wird weniger das eine gegen das andere ausgespielt, sondern die Künstler arbeiten ganz selbstverständlich mit

„realer Virtualität und virtueller Realität und es scheint als hätten die Vertreter des Genres eines verinnerlicht: Der sogenannte Realraum war schon immer ein Cyberspace – kurzzeitig stabiles Gleichgewicht in den Strudeln der Dynamik menschlichen Handelns.“⁸

Damit zeigt sich, dass der handlungsorientierte Raumbegriff, von Poincaré bis zu den aktuellen Neurowissenschaften, auf dieses „psychogeografische Bodenprofil“ des Raums hinausläuft. Raum entsteht als Handlungszusammenhang und ist vor allem subjektiv. Und als solcher lässt er sich auch nur begrenzt statisch kartieren. Stattdessen wird er ständig überprüft: „Indeed, there is no »re«-presentation of the world inside the brain: the only pictorial or 3D version required is the real outside version. What is required, however, are methods for probing the outside world.“⁹ Das mapping wird zum tracing.

Die Akteure der Raumerzeugung sind dabei nicht nur menschlich, wie im Falle des Entstehens der „Ragdolls“, können sie auch als Architektur oder Algorithmen, als Gesetze und Gewohnheiten in Erscheinung treten. Und ihre Dynamik kann die langsame Veränderung des Stadtraums und der kollektiven Erinnerung, aber auch den Ablauf einzelner Bewegungen betreffen.

Im Sinne dieses „probing the outside world“ sind die Spuren in der Ausstellung zu verstehen. Die manipulierten Panoramen und die „realen“ Bilder der Spuren, die von und an Architektur hinterlassen wurden, zeigen nicht nur was war oder ist. Und die Übertragung „virtueller“, weil vergangener oder simulierter Räume in den „Realraum“, sei es als Bild oder Modell, dient nicht nur dem Sichtbarmachen eines Abwesenden. Vielmehr zeigt sich hier

die heterogene Fragmentierung des Raums in Kontexte und Möglichkeiten. Die Spuren in der Ausstellung sind so hybride Spuren, indexikalisch und symbolisch zugleich, und Teil der „beständigen Ströme, festen Punkte und Strudel“ einer flüssigen und immer auch virtuellen Realität.

„Tracing Space“ ist so zugleich das Lesen und Erzeugen von Raum; und die Ausstellung ist Ausdruck des „psychogeografischen Bodenprofils“ eines Raums, der seine eigene Karte ist: „The world as an outside memory.“¹⁰

1. Zitiert nach der Übersetzung in: J. Kevin O'Regan und Alva Noë: *A sensorimotor account of vision and visual consciousness*, *Behavioral and Brain Science* 24, 2001, S.94

2. Vergleiche hierzu O'Regan und Noë: *A sensorimotor account of vision and visual consciousness*

3. Charles S. Peirce: *Phänomen und Logik der Zeichen*, Suhrkamp, Frankfurt am Main, 1983, S.65

4. Zum „digitalen Schein“ vergleiche Vilém Flusser, *Medienkultur*, Fischer, Frankfurt am Main, 2002, S.202-215

5. David Beers: *William Gibson Hates Futurists*, *The Tye*, 2007, online: <http://thetyee.ca/Books/2007/10/18/WillGibson/>, abgerufen am 23.11.2011

6. Regine Buschauer: *Mobile Räume: Medien- und diskursgeschichtliche Studien zur Tele-Kommunikation*, Transcript, Bielefeld, 2010, S.199

7. Guy Debord: *S.I. Nr. 2*, 1958, zitiert nach Paolo Bianchi und Sabine Folie: *Atlas Mapping*, Turia & Kant, Wien, 1997, S.157

8. Laura Popplow und Lasse Scherffig: *Locative Arts – neue Erzählung des Raums?*, in: Regine Buschauer und Katherine S. Willis: *Locative Media*, Transcript, Bielefeld, im Druck

9. O'Regan und Noë: *A sensorimotor account of vision and visual consciousness*, S.946

10. Ebda.