

Der Beitrag wurde präsentiert im
Panel IX *Medien und Netzwerke* |
Media and Networks am 12.
Dezember 2003.

Die Erstpublikation erfolgte auf
Englisch unter dem Titel *Technocul-
ture: Subjectivity in the Net of Music*
in www.spacesofidentity.net 4/1
(2004).

1 Die Nähe von Technokultur und Ideologie als Realitätsproduktion kann durch die Akzeptanz der ›Komplexitätstheorie‹ von Menser und Aronowitz – die sich deterministischen Ansätzen entgegenstellt – erbracht werden, sowie durch den Versuch, die verschiedenen Relationen, in denen Kulturen, Technologien und Wissenschaften koexistieren, zu beobachten, als auch aus dem Blickwinkel der Cultural Studies, die sich dem zuwenden, das »always emerges ›in the middle of things‹, within a certain set of surroundings-historical, temporal, geographic, ethnic, sexual, technological – that is, in a milieu[.]« In: Menser, Michael/Aronowitz, Stanley: *On Cultural Studies, Science and Technology*. In: Aronowitz, Stanley/Martinson, Barbara/Menser, Michael (Hg.): *Technoscience and Cyberculture*. New York: Routledge 1996, p. 7.

2 Haraway, Donna: *The Actors are Cyborgs, Nature is Coyote and the Geography is Elsewhere: Postscript to Cyborgs at Large*. In: Penley, Constance/Ross, Andrew (Hg.): *Technoculture*. Minneapolis, Oxford: Univ. of Minnesota Pr. 1991, pp. 21-27, hier p. 26

3 Heim, Michael: *Virtual Realism*. Oxford, New York: Oxford UP 1998, p. 4.

Über Technokultur als eine Art von Realitätsproduktion nachzudenken, führt unweigerlich zu einer veränderten Erfahrung von Raum, gefolgt von gleichermaßen transformierten Begriffen einerseits des ›Subjekts‹ und andererseits der ›Realität‹ als solcher. In diesem Zusammenhang machen die Metaphern des Cyberspace, der virtuellen Realität, der Cyborgs u.Ä. die wichtigsten Merkmale der Technokultur aus.¹ Das Reflektieren über diese Metaphern ist ohne wenigstens ein Verständnis von, wenn nicht gar den beständigen Hinweis auf die technischen Hilfsmittel, diese alternativen Räume zu betreten und diese artifiziellen Welten zu erschaffen, und für die »Existenz« dieser »befremdlichen«² Bewohner des Cyberspace, fast unmöglich, – ma.W. ohne gerade dieses Moment, in dem all das möglich wird: ohne sich in irgendeine Art von Netz einzuloggen oder ohne Netzwerk. Deshalb wird das Konzept des ›Netzwerkes‹ in diesem Zusammenhang v.a. im Hinblick auf die Interaktivität verstanden, auf der das technokulturelle Netzwerk beruht. Das ›Netzwerk‹ wird als eine Aktivität, durch die verschiedene, sich in stetem Wandel befindliche Raum-Erfahrungen gemacht werden können, aufgefasst, die wiederum als eine Erfahrung des »Wohnens im Netz« angesehen werden können. Im Effekt bedingt der Begriff des ›Netzes‹ jede weitere Diskussion der Phänomene der Technokultur, und da letztlich die verschiedenen alltäglichen Handlungen als variierende Typen des Netzwerkes angesehen werden können, werde ich es hier als eine weitere dinstinktive technokulturelle Metapher verwenden.

Das Studium der Musik in der Technokultur, bzw. vielmehr der Musik in Bezug auf einige der oben erwähnten Metaphern der Technokultur, führte mich zu der Überzeugung, dass die Musik gleichfalls alle essenziellen Merkmale der Technokultur umfasst. Wohl v.a. wegen ihres interaktiven Aspektes wird es möglich, nicht nur über die Musik innerhalb der Technokultur, die mit Hilfe der digitalen Technologie produziert, reproduziert und konsumiert wird, worauf ich den vom Begriff ›Technokultur‹ abgeleiteten Terminus ›Technomusik‹ anwende, sondern auch über Musik i.A. zu sprechen.

Folglich kann auch über Momente in der Musik nachgedacht werden, die als Netzwerken – mit oder ohne Hilfe von Technologie – aufgefasst werden könnten. Wenn wir etwas über die Subjektivität im Kontext der innerhalb der Technokultur geschaffenen Musik erfahren möchten, sehen wir uns mit Fragen wie nach dem Status des Subjekts in der Technokultur i.A. konfrontiert. Diese Fragen betreffen wiederum ebenso die Konstruktion von Realität, den Ort des Subjektes in ihr und weitergehende Fragen nach dem Körper des Subjektes... Welche Merkmale in der Musik könnten also den Auffassungen von der virtuellen Realität und alternativen Welten nahe kommen, und was kann als Subjekt und was als Körper verstanden werden?

Insofern alle diese Themen sehr eng miteinander verknüpft sind und beinahe auseinander hervorgehen, werde ich zunächst die Möglichkeit untersuchen, jene Elemente, die für die Vorstellung alternativer Räume bzw. das »Wohnen im Netzwerk« benötigt werden, auf die Komposition und Perzeption von Musik i.A. zu übertragen, also aus einer Perspektive der unbedingt notwendigen Elemente, die für den Aufbau des tönenden Netzes, als das die Musik in erster Linie existiert, unumgänglich sind (wobei ich in diesem Zusammenhang nicht auf das mögliche Netz der musikalischen Bedeutung eingehen werde).

Die Musik und die Mittel der Produktion alternativer Welten – die Mittel eines »Wohnens im Netz«

Die technokulturelle Produktion von Realität basiert auf der Kreation verschiedener artifizieller Welten mit Hilfe von technischen Möglichkeiten. In diesem Sinne ist eine der reizvollsten Technologien der Technokultur diejenige der virtuellen Realität. Nichtsdestotrotz sollte man bei der Verwendung dieses Begriffs Vorsicht walten lassen, wie Heim anmerkt,³ da es Unterschiede zwischen der virtuellen Realität im weiteren und derjenigen im engeren Sinne gibt, die auf die VR-Technologie selbst angewendet wird. Diese Technologie beruht nach Heims Benennung auf den »drei I's«, die für die Immersion, für Interaktivität und Informationsdichte stehen, wohingegen die virtuelle Realität i.w.S. von der Idee der Konstruktion einer virtuellen Welt herkommt. Von hier aus kann die Musik mit Leichtigkeit als eine virtuelle Realität i.w.S. angesehen werden, wobei sie von allen Künsten auch diejenige ist, die unter Berücksichtigung

4 Mikić, Vesna: Music and/or Virtual Reality? In: *New Sound: International Magazine for Music* (2003), pp. 29-35, hier p. 29.

5 Heim 1998, p. 98

6 Negroponte, Nicholas: *Being Digital*. New York: Alfred A. Knopf 1995, p. 7

7 Baudrillard, Jean: *Drugo od istog* [Le même de l'autre]. Beograd: Lapis 1994, p. 26.

8 Menser, Michael: *Becoming Heterarch – On Technocultural Theory, Minor Science and the Production of Space*. In: Aronowitz/Martinson/Menser 1996, pp. 293-317, hier p. 294.

9 Haraway 1991, p. 26.

10 Bora, Gabor: *Interobjectivity: The Link from Communication to Information and Back Again*. In: <http://www.nettime.org> 1997, p. 2.

11 Veličković, Jasna: *Vris.Krik.exe*, Preface to *Score*. Beograd 2000. University of Arts, Faculty of Music Dept. of Musicology and Ethnomusicology, Kralja Milana 50, 11000 Beograd, Serbia.

12 Dieses Zitat bildet die einzige Bezugnahme auf das Buch, und *Humpty Dumpty* oder präziser das Zusammentreffen von *Alice* und *Humpty Dumpty* wird in der Abteilung des Stückes, das mit *Humpty Dumpty* überschrieben ist und im Folgenden diskutiert werden wird, verwirklicht.

Im Kontext dieses Beitrags sollte *Humpty Dumpty* als ein »Cyborg« oder ein »inappropriate/d other« im Netz/Raum des Stückes verstanden werden, als gerade diese Figur, die unsere Erfahrung von uns Selbst verändert und der uns lehrt, ebenfalls »inappropriate/d others« zu sein.

der drei I's der virtuellen Realität i.e.S. am nächsten kommt. In der Tat beruht Musik auf *Interaktion* (bspw. die Beziehungen zwischen Komponist und Werk, Komponist und Musikant, Musikant und Musikant, Musikanten und Publikum etc.) und als solche auf einem mehr oder weniger intensiven Fluss von musikalischer *Information*, während die *Immersion* durch ihren strukturalen Aspekt und die »Realität« ihrer Welten über die Sequenzen bestimmter musikalischer Ereignisse verwirklicht wird.⁴ Sobald Technologie hinzugezogen wird, wird das gesamte Potenzial der Musik durch die Ermöglichung eines immer intensiveren Informationsflusses (auch mit Blick auf die Schnelligkeit und Vielfältigkeit) sowie einer besseren und treueren Immersion gesteigert. Die Interaktion wird nun auf den Bereich nichttraditioneller Instrumente ausgeweitet, der mit Sicherheit die Schaffung kompletter und unvorhersagbarer Musikwelten ermöglicht, die den Anforderungen der VR-Technologie nahe kommen, indem sie auf die »primäre« Welt der Musik und die »primäre« Welt, in der wir leben, bezogen bleiben, ohne zu versuchen, diese zu imitieren.⁵

Naturgemäß unterscheidet sich auch das Subjekt der Technokultur stark vom traditionellen Subjekt. Da es in einer dezentralisierten Welt existiert, befinden sich seine Vorstellungen von dem, was nahe und dem, was fern ist, von örtlicher Gemeinschaft und Nachbarschaft⁶ in ständiger Veränderung, und sein alltägliches Leben ist nachhaltig auf die Technologie und die Ekstasen der Kommunikation ausgerichtet. An Stelle des rationalen menschlichen Subjektes, welches das Zentrum seiner eigenen Welt ausmacht, findet sich ein miniaturisiertes, zerteiltes Subjekt, eines, das einem Objekt gleichkommt⁷ und das als eines, das in einem heterarchischen System lebt⁸, vervielfältigt und in ein »inappropriate/d other«⁹ [unangemessenes/nicht zugewiesenes Anderes] verwandelt ist. Die Vorstellung eines Lebens in der Ekstase der Kommunikation, die Baudrillard zu seinem »Begehren nach Objekt-Werden« leitete, bringt auch das Konzept der Interobjektivität ins Spiel, innerhalb dessen »[t]he observer does not have the position of a subject related to an object but becomes an object itself within interobjectivity. Interobjectivity is the case or theory of the elimination of the »anthropological predicate« (as Gilles Deleuze calls it)«¹⁰.

(Techno)Subjektivität in der Musik

Das Subjekt in der traditionellen Musik reflektiert das rationalistische Subjekt-konzept, was bereits auf der sprachlichen Ebene (musikalische Themen werden in verschiedenen Sprachen *subject, sujet, soggetto* etc. genannt) offenbar wird. Diese Art der Subjektivität wird heutzutage in der Musik jedoch nur noch selten angewandt, sondern statt dessen eines, das eher einige für die Bestimmung des heutigen Subjekts charakteristische Merkmale hervorhebt. Insofern kann im Fall der elektronisch-akustischen Technomusik von einer Subjekt/Körper-Metaphorik auf der Ebene der Musik/des Klangmaterials, des Mediums, des Klangobjektes, des Musikstückes etc. gesprochen werden. Einige dieser Merkmale können in dem Stück *Vris.Krik.exe* (2000) der serbischen Komponistin Jasna Veličković (geb. 1973, Beograd) als in der Geschichte der serbischen Musik erstes Konzert für ein elektronisches Live-Orchester beobachtet werden.

Ich werde mit dem Titel beginnen, der für mein Thema hoch relevant ist, und werde versuchen, das Netz der Beziehungen zu klären – die enthaltenen Bedeutungsrelationen sowie die musikalischen Relationen, auf die jene verweisen. Im Serbischen ist der Titel die Kombination aus zwei Synonymen, *virsak* und *krik*, die »Aufschrei« und »Schrei« bedeuten, wobei das erste Wort zu *vris* an Stelle von *virsak* verkürzt worden ist. Die Komponistin erklärt, dass die Interaktion von Schlag und Ersticken den Schrei oder Aufschrei hervorbringen, und fährt fort:

VrisKrik.EXE means at the same time leaving, ending – disappearance of the yell (scream). The Latin verb *exeo, exire* means to walk out, to leave, to end, to pass, to disappear, to flow out. We can also find the root of this verb in the English word *exit*, and the form *exe* has also meaning of the computer command important for the creation of this piece.¹¹

Die Ambiguität deutet bereits auf das Doppel- oder Vielfachspiel des postmodernen Subjekts oder Objekts, das ins Netz eingeloggt ist, das letzte Wort jedoch (oder seine Abkürzung), *exe*, scheint der Schlüsselbegriff zu sein. »Exe« als Befehl, als Imperativ, als die Bezeichnung eines »Execution File« eines Computers wird von der Komponistin weiterhin durch ein Zitat aus dem Dialog zwischen *Humpty Dumpty* und *Alice* in Lewis Carrolls *Through the Looking Glass and*

13 Šuvaković, Miško: Paragrami te-
la/figure. Beograd: CENPI 2001,
pp. 339-348.

14 Veličković 2000.

What Alice Found There erhellt:¹²

»When I use a word,« said Humpty Dumpty with contempt, »it has the exact meaning that I choose, no more no less.«

»The question is,« said Alice, »whether you can make words have so many different meanings.«

»The question is,« said Humpty Dumpty, »who is the master – that's all.«

Wie Miško Šuvaković schrieb: »Jede Rationalität muss mit ihren ersten Wurzeln im Unsinn konfrontiert werden. Jede Sicherheit muss mit dem Horror des Aufschreiens und des Schreiens zusammengebracht werden. Jeder Akt muss letztlich ein exekutiver (exe) Akt sein.«¹³ Das Moment der Befehlsausführung, das Moment der Herstellung von Herrschaft ist also eine der Fragestellungen, die von dem Stück angesprochen werden. Auch um die Frage des Sinns oder, genauer gesagt, des Unsinns geht es, der durch das Subjekt, das sich selbst mit der objektiven Realität gleichsetzt, und das sich seinem Abbild eines »*inappropriate/d other*« nicht in einem Spiegel, sondern auf der flachen Oberfläche des Bildschirms mit einem dort sichtbaren, von einem Schrei entstellten Gesicht gegenübersteht, hergestellt wird. Die Struktur des Stückes erinnert an einen Spiegel: Es ist in Abschnitte aufgeteilt, die als *Nowhere*, *Zoom in I*, *Humpty Dumpty*, *Zoom in II* und *Now Here* betitelt sind. Ein Bild des Realen, bspw. des »Konflikts des einsamen, machtlosen, verlorenen, jedoch bewussten Wesens mit der synthetischen, mechanischen, kunstlosen, vielfältigen Realität«¹⁴ wird in den beiden ersten Abteilungen geschaffen, während in der *Humpty Dumpty*-Abteilung nach einem Zusammenstoß mit der Fläche des Screens der Aufbau umgedreht wird, und den Rückweg zum »Realen«, zum Hier und Jetzt, das dem verwendeten Material zufolge nicht sehr anders, jedoch um den Schrecken der erfahrenen Zoom-Ins bereichert ist.

Insofern ist also das gesamte Netz des Stückes um den üblichen Kampf um Herrschaft, das Sinn-Herstellen aus Unsinn, die Simulation der Subjektwerdung gewoben, was in allen interaktiven Aspekten der Komposition wiedergefunden werden kann. Die vollkommene Akzeptanz der Beschaffenheit der Dinge zum Ende des Stückes verführt zum Gedanken der Gleichsetzung von Subjekt und Objekt und zur interobjektiven Natur von Interaktion.

Hinsichtlich der Rolle, die die unterschiedlichen Teilnehmer in dem Werk spielen, ist die Gleichsetzung aus Sicht des musikalischen Materials offenkundig. Es handelt sich hierbei nicht um ein klassisches Konzert, sondern die Heterarchie, das System von Individuen, die beliebige Ortswechsel vollziehen, wird zum Vorbild genommen. Jedoch wird die Heterarchie des Stückes (die Hierarchie nicht ausschließt) durch einen Zeremonienmeister, den Autor/User kontrolliert, der im Kommandieren und Spielen der elektronischen Instrumente verschiedene Samples aus der Sound-Bank »aufruft«. Die Heterarchie wird durch die anscheinend endlose Multiplikation von Motiven bei der Umsetzung des Bildes einer »vielfältigen, kunstlosen Realität« erreicht. Auch der Versuch, das Subjekt als Klangmaterial zu verfolgen, ist im Rahmen der vorgefertigten Klangelemente möglich, die in der Sound-Bank gespeichert sind, und mit ihrer Performanz in der Live-Elektronik. Hier verwendet die Komponistin Klänge, die in direktem Bezug zum menschlichen Subjekt stehen (die menschliche Stimme, schweres Atmen, Hammer Schlag etc.) und bearbeitet sie mit dem Computer. Diese Samples können ganz zu Beginn von *Zoom in I* in Kombination mit schweren Schlägen, die später die erste auf horizontal-repetitiver und vertikaler Multiplikation der musikalischen Materialien/Subjekte/Objekte (Bsp. 1 und 2) basierende Kulmination hervorrufen werden, gehört werden. Es kann gleichfalls am Anfang der zentralen Abteilung gefunden werden, der einzigen, die wirklich zum restlichen Stück in Kontrast steht und in der die Klänge als transformierte, zerteilte und hybride Subjekte interpretiert werden können, wobei das Subjekt ein »*inappropriate/d other*«, ein Lebewesen im Netz des Stückes ist, d.h. letztlich auch ein Bild von uns selbst.

Sowohl hinsichtlich des Subjekts-/Klang-Musik-Materials wie auch hinsichtlich des Subjektes/Mediums kann dieselbe Schlussfolgerung gezogen werden: Die Komponistin setzt Subjekt und Objekt einander gleich, – sie manipuliert Material und Instrumente im Versuch, ein spezifisches Musiknetz, eine plötzliche Wirklichkeit, die, wiewohl in der Partitur festgelegt, in sich selbst das Potenzial einer unterschiedlichen Anordnung der Kräfte trägt, zu realisieren.

(Techno)Körper in der Musik

Erstickung und Schläge, die einige Male erwähnt wurden, sind mit Körperwahrnehmungen verbunden. Dies ist einer der Gründe, warum am Beispiel des diskutierten Stückes von einer

15 Zu möglichen Parallelen zwischen der Musik und der virtuellen Realität i.w.S. sowie zwischen Musik und der virtuellen Realität als Technologie cf.: Mikić, Vesna: *Music and/or Virtual Reality?* In: *New Sound* 21 (2003), pp. 29-35. Die Grundidee besteht darin, dass die Musik durch Interaktion und auf Grund ihrer temporalen Qualität eine Form der Räumlichkeit gewinnt. Darüber hinaus führt die Überlegung, dass die Musik in der Tat ihre eigene primäre Welt hat und sich zeitweise auch auf die »wirkliche« primäre Welt bezieht, dazu, dass sie eine vollständige Form der virtuellen Realität ausmacht, die gemäß der Natur der Musik der VR-Technologie sehr nahe kommt.

Körpermetapher im Netz der Musik gesprochen werden kann. Nicht nur führt körperliches Leiden zum Schrei, sondern der Schrei selbst verändert das Gesicht/den Körper, während das Einzoomen in den Spiegel den Körper oder Körperteile verlängert und zerdehnt. Der verwandelte Körper, der Körper mit Prothesen, der hybride Körper – alle diese sind technokulturelle Körper, die wir uns in unserem täglichen Netzwerksleben (in technologischer, sexueller und Freizeit-Hinsicht) zu eigen machen. Musikalisch gesehen kann die Körpermetapher in der Behandlung des Mediums oder der strukturellen Prozesse verortet werden. Ich habe bereits zuvor erwähnt, dass das Stück zu einer Transformation des Subjektes in ein Objekt hinführt. Die elektronischen Live-Instrumente werden wie traditionelle Instrumente behandelt, und es gibt keinerlei Versuche, traditionelle Instrumente zu imitieren, die zu hybriden Typen führen könnten. Auch existiert keine Absicht, das Orchester zu überwältigen, was zu einer körperlichen Transformation der traditionellen Instrumente leiten könnte. Das Schlüsselwort ist hier die »Interaktion«, der wechselseitige Einfluss, den die Teilnehmer aufeinander und ihre Durchsetzung, ihre Beziehungen ausüben. Als eines der endgültigen Resultate erhalten wir jedoch in der Tat den hybriden Körper des Konzertes selbst.

Insoweit die Struktur zur Diskussion steht, kann eines der reizvollsten Segmente des technokulturellen Diskurses angewandt werden: das Netz-Virus, das Körper-Virus, das Virus in einem Musikstück. Im Kontext des Körpers/Netzes des Stückes fungiert der Abschnitt, der mit *Humpty Dumpty* betitelt ist, als eine Art Virus (realisiert durch Live-Elektronik und Orchester; sein langsames Tempo und die überaus transparente Textur unterscheiden sich maßgeblich vom restlichen Stück), das jedoch zur Strukturierung des verbleibenden Werks »hilft«. Aufgabe dieses Abschnittes ist, eine Veränderung der Sichtweise einzuführen, der zufolge der Körper des Subjekts/Objekts mit dem Virus zu leben bzw. ein »inappropriate/d other« zu sein lernt. Vielleicht liegt hierin die Erklärung für das Wortspiel in der letzten Abteilung im Vergleich zur ersten begründet: *Now Here* an Stelle von *Nowhere* (Bsp. 3).

Wenn es möglich ist, einige der oben erwähnten Grundcharakteristika von Subjektivität in der Technokultur in *Vris.krik.exe* auszumachen, dann wird unter Berücksichtigung, dass ein Netzwerk, in dem mehrere technokulturelle Aspekte sich als notwendig enthüllen, die metaphorische Interpretation der Vervielfältigung, Transformation und Objektivierung der technokulturellen Subjektivität im Kontext dieses Musikstückes im Sinne eines spezifischen Musiknetzwerkes, das durch die Interaktion von elektronischen und traditionellen Medien realisiert wird, möglich. Die Rolle des Autors/Ausführenden, der Durchführenden und des Publikums im Prozess der Kreation, Performanz und Konsumption des Stückes öffnen den Weg zu einigen wichtigen Thesen, die das »Wohnen« im Netz betreffen:

- 1) *Das Einloggen* – betrifft den Komponisten, den Sampling-Prozess, den Akt der Komposition und der Performanz, den Prozess des Vorbereitens der Aufführung sowie diese selbst für die Ausführenden, sowie das Zuhören des Publikums und all der anderen TeilnehmerInnen;
- 2) *Interaktion* – der Austausch des musikalischen Inhalts zwischen den einzelnen an der Aufführung Beteiligten, in der Beziehung zwischen Aufführenden und Publikum und *vice versa* (Wiederholung der Motive, ihre kleinen Abwandlungen, die verwandelten »Erinnerungen« an sie im letzten Musikabschnitt; auf symbolischer Ebene der Austausch von Schlägen, der Wechsel zwischen Schlägen und Erstickungen).

Mit der Interaktion geht auch *Kommunikation* zusammen (der intensive Informationsfluss – die Vervielfachung musikalischer Motive). In dieser Hinsicht könnte das Wohnen im Netz dieses Musikstückes als eine interobjektive Situation beschrieben werden, während im Kontext der Machtfrage eine intersubjektive Beziehung veranschlagt werden könnte;

- 3) *Immersion* – dank des Empfindens der Gesamtheit der Welt des Stückes (realisiert durch seine Spiralstruktur, eine Symmetrie, die keine exakte Wiederholung der vergangenen Ereignisse umfasst, sondern eine Wiederholung, die als ein neuer Kreis einer Spirale angesehen werden kann), sowie seiner Unvorhersagbarkeit (auf der Strukturebene, die in der *Humpty Dumpty*-Abteilung hergestellt wird – metaphorisch gesprochen: das Netz oder die Unvorhersagbarkeit des biologischen Virus¹⁾), aber auch durch seine Beziehung zu primären musikalischen sowie »realen« Welten (die Samples von nichtmusikalischen Klängen), die die Grundlage für die erfolgreiche Verwirklichung virtueller Welten ausmachen.¹⁵

16 Davies, Erik: Technoculture and the Religious Imagination. In: <http://www.nettime.org> 1997, p. 7.

- 4) Schließlich stellt sich gerade im Moment des Ausloggens aus dem Netzwerk die Frage nach unserer Erfahrung einer sich verändernden Welt. Es gibt keine Rückkehr. In dem Moment, in welchem das Stück an sein Ende gekommen ist, verändert sich die Erfahrung aller derer, die an seiner Durchführung teilgenommen haben. Es ist, als ob die Empfindung einer irreversiblen Veränderung, die sich nach dem Netzwerken einstellt, durch die Art, auf die das Stück geschaffen wurde, hervorgerufen wird. Im Kontext der technologischen Subjektivität, die sich mit Absurdität konfrontiert sieht und um die Herstellung von Sinn bemüht ist, trägt diese Erfahrung in sich den Keim einer weiteren möglichen Positionierung des (menschlichen) Subjekts in der Technokultur.

Im Hinblick auf einen etwas anderen, nämlich den religiösen Aspekt in der Technokultur, riskiert Erik Davies, des Romantizismus beschuldigt zu werden in der Diskussion von Technologien, die Bewusstheit und Aufmerksamkeit (die für spirituelle Praktiken idiosynkratisch sind) vertiefen auf der Grundlage des Nutzens seiner Fantasie, um fantasievollere Arten des Wohnens im Netz zu produzieren, da es weder ignoriert noch vermieden werden kann:

Attention is the evanescent point of capture and resistance. The more awareness you have about the way your attention works on a moment-to-moment level, the more suppleness, the more space will form around that activity. Your tactics change. You notice absences. It's not that you are no longer captured, seduced or compelled, or that you escape somehow to some realm where you can completely control your experience of the world. But psychodynamic and contemplative practices which deepen awareness and attention give you a sort of edge, a more fluid and tactical intelligence. To speak mythically, this is not gnostic escape – it is a gnosis that punctures the simulacra of the archons, and which discovers – not the true representations that organize existence – but rather the non-commodifiable networks that transcend representation and link us hopelessly to this real world, to this unavoidable here and now.¹⁶

Jasna Veličković scheint sagen zu wollen: Ja, das Hier und das Jetzt, aber des bewussten Subjektes und eines mit dem Potenzial sich vorzustellen (hinauszugehen in [*to exit into*]) die Disposition der Elemente im (selbst sofortigen) Netzwerk seiner Existenz.

Deutsch von Ursula Reber

