

Manfred Faßler

Cyber-Moderne

**Medienevolution,
globale Netzwerke
und die Künste
der Kommunikation**

SpringerWienNewYork

Inhalt

1

Vorbemerkung 1

*Von langen Zeiten & von kurzen Zeiten 1 – Medien,
Materialität & Bedeutung 2 – Kühle Fusionen 4 –
Bewegliche Unterschiede 7 – Cybernetic turn 11 –
Künstlich, natürlich 16 – Kalküle und Simulation 19
– Vom Entwerfen 21*

2

Einleitung 25

*Science Fiction & Social Fiction 26 – Die ‚endliche
Detailliertheit des Lebens‘ 29 – Dichte Beziehungen:
Mensch–Computer–Mensch... 30 – CYBER *.* 31 –
Warum Cyber-Modernität? 35 – Modernität im Netz von
Code, Form, Interaktivität 36 – Wahrscheinlich
unwahrscheinlich 38 – Thesen 41*

3

Kybernetik – Schritte von der Mechanik zum Medium 44

*Die Entdeckung der Umwelt 45 – Lob der Vielfalt 48
– ‚Begegnung zwischen Daten und Beobachtern‘ 51 –
Spiel-um-welten 53 – Umwelten erhalten den
Unterschied, der gemacht wurde 54 – Unsichtbare
Umgebungen, unsichtbare Interaktivitäten 55 – Medien,
Muster, Maße 57 – Neue Maßstäbe für Text und
Körper 59 – Welt – eine lebenswichtige, experimentelle
Behauptung 60 – Arten der Verbindung I: mediale
Kopplung 64 – Arten der Verbindung II:
Interaktivität 66 – Umgebungen zweiter Ordnung 69*

- Konstruktionen und Erfahrungen 72 – Wohin mit dem Menschen? Herausnehmen oder einbetten? 74

4

Soziale Kybernetik – Annäherungen an einen umstrittenen Beobachtergestus 78

- Im ständigen Dialog mit Un-Dingen* 79 – *Die Antwort verantworten* 84 – *Vom Radar zur elektronischen Umgebung* 85 – *Der Mensch: zwischen Steuerungen und Befreiung* 89 – *Noch mehr Freiheit: laßt die Maschine alleine* 91 – *Schutz vor der mechanischen Kybernetisierung* 94 – *Soziale Kybernetik* 99 – *Programme ohne Ende* 102

5

Das Schillern der Systeme: zwischen Entropie und Evolution 105

- Sichtbarkeit des Systems/Interfaces* 105 – *Formbildungen* 107 – *Mengen und Ordnungen* 109 – *Systeme – über die Art ihres Zusammenhalts* 111 – *Abgeschlossene Systeme* 113 – *Wärmemetod und kalte Füße* 116 – *Offene Systeme* 117 – *Evolution versus Entropie?* 118 – *Information, Kopie, Umwelt* 121 – *Steuerung und Zufallsfolgen* 125 – *Zufallsfolge Interaktivität* 126 – *Sollwerte – Wertesoll* 128 – *Steuerungen durch Zeiten* 133 – *Elektronische Zeiträume* 134 – *Interfaces oder Zeit auf den Punkt bringen* 136 – *Medienzeiten* 137 – *Zeit: thesauriert* 139 – *Virtuelle Realitäten und ihre Zeiten* 141 – *Transparenz der Technologie oder Hermeneutik?* 145

6

Programmierte Netze – Soviel Umgebung war nie 149

Netz gegen Text 149 – *Unmittelbarkeit – ein Dämon*
 152 – *Im Netz: überall Beta-Tester* 154 –
Unvorhersehbare Gesellschaft 156 – *Dissensmaschinen*
oder Transkulturalität? 158 – *Technische Daten zum*
cybernetic drift 161 – *Pseudonyme & Anonyme* 165 –
Interpassivität – Hilfe vom elektronischen Agenten 167 –
Medien-Zivilisation 170 – *On-Line-Gegenwart* 174
 – *Gestaltung szenischer Arrangements* 176

7

Transkulturelle Verbindungen 178

Anfänge einer medientechnologischen Zivilisation 178 –
Innenpolitik der Netze 179 – *Erbschaftsfreie Modernität*
und bewegliche Orte 182 – *Kultur: eine Zeitweise des*
menschlichen Lebens 184 – *Medienzeiten =*
Massenzeiten? 185 – *Tschankra, Maske, Interface oder*
technologischer Kolonialismus 187 – *Global Image*
Space 189 – *Weltkunde der Nutzer und*
Nutzerinnen 192 – *„Hybridization“* 194 – *Ethnie –*
Nation – Netz 196 – *Unumkehrbarkeit, Telephobie oder:*
der „Horror des Unterschieds“ (J. Donald) 198 –
Kybernetische Dichte 201 – *Umwelten – (sich)*
wandelnde kybernetische Skulpturen 207

8

Mediale Poiesis 208

Zahl & Wahrnehmung versus... 209 – *...Kunst &*
Wissenschaft? 210 – *Pencil of Nature* 211 – *Logos &*
Querelles 212 – *Optionen & Skandale: Nicht Kunst und*
Wissenschaft, sondern Kunst und Künstlichkeit! 214 –
Kampf um die Referenzen 219 – *Krise der*
Beobachtung 220 – *Zeit der Paradoxe* 223 –
Virtualitäts-Netzwerke 224 – *Rationalität, Kybernetik*

<i>und Mediendesign</i>	228	– Wohltemperierte
<i>Formalismen...</i>	232	– ...und die Unvereinbarkeit von
<i>Camera obscura und Simulation</i>	234	– Von der
<i>technologischen zur medialen Poiesis</i>	236	– Information
<i>und Kommunikation</i>	241	– Abstraktionen und ihr
<i>historischer Gebrauch</i>	244	– Ohne Spiegel leben!
<i>– Deep Blue trifft Dolly</i>	251	– Hybride oder: Mensch–
<i>Umwelt–Beziehungen neu beschreiben</i>	253	– Anstelle
<i>eines Fazits</i>	255	

Glossar 256