EINE GLASTÜR FÜHRT INS INNERE
ATMOSPHÄRE UND RAUM ALS BESTANDTEILE TEXTBASIERTER FIKTION

Masterthesis und Dokumentantion zu

Bilder deines Abschlusses: Ein intra-institutionelles Stück

von Aldir Polymeris

Theorie- & Praxis-Mentorat: Regina Dürig

Praxis-Mentorat: Martin Schick

MA Art Education

Hochschule der Künste Bern, 2021

Bilder deines Abschlusses

In ***Bilder deines Abschlusses: Ein intra-institutionelles Stück*** schaffe ich eine digitale Oberfläche für die textbasierte Erkundung fiktiver Räume – ein interaktives Rollenspiel, das über einen Browser am Computer aufgerufen werden kann. Darin besucht der:die Spieler:in ihre eigene Abschlussausstellung an der Kunsthochschule und begegnet dort Stimmen, Meinungen, Ideen, Perspektiven und Empfindungen, die sich – zwischen analog und allegorisch – um, in, und an den Räumen hör- und spürbar machen.

→ Um ***Bilder deines Abschlusses*** zu spielen gehe zu folgendem Link: www.polymerisaldir.ch/bilder-deines-abschlusses.html [01]

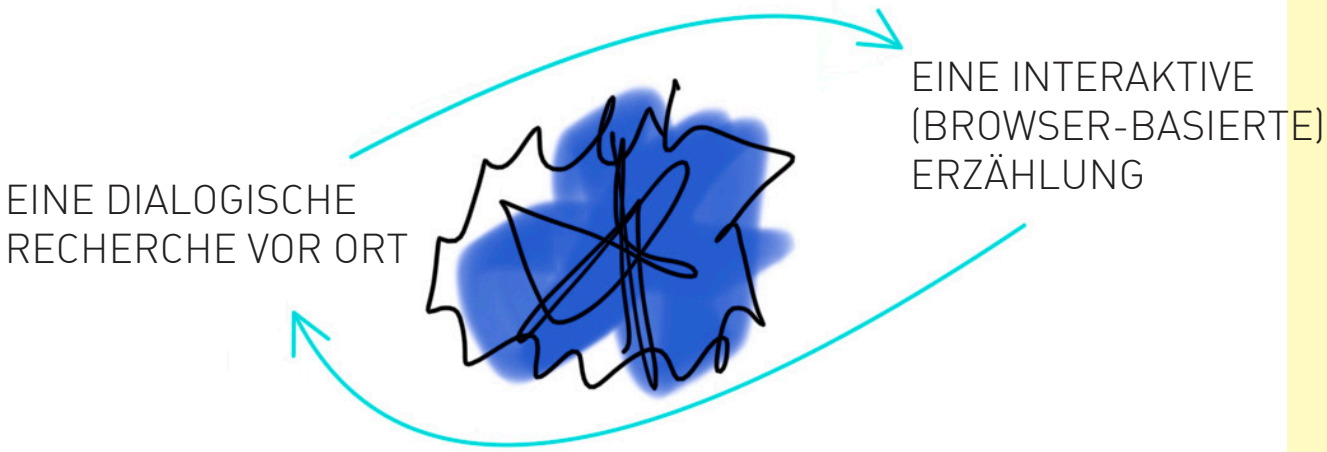
→ Um mehr über meine Arbeitsweise zu lesen gehe zu Seite 3

→ Um selbst über Atmosphäre nachzudenken gehe zu Seite 23

01 Der Link funktioniert nicht mehr? Schreib mir eine E-Mail: aldir@pm.me

Zu meiner Arbeitsweise

Bilder deines Abschlusses entstand durch das Zusammenspiel einiger Methoden oder Herangehensweisen. Im folgenden versuche ich die einzelnen Schritte, die zu der Arbeit geführt haben, darzulegen.



1. Kontextspezifität: Die Hochschule

Ich wollte eine Arbeit machen, die den Kontext ihrer Entstehung reflektiert, integriert und widerspiegelt. Möglicherweise werde ich mit der Präsentation meiner Arbeit und dem Verfassen dieses Dokuments meinen Gang durch das Bildungswesen (als Bildungsrezipient, zumindest) beendet haben. Diese Tatsache, an meine Biographie gebunden und doch gewissermassen universell, erschien mir als guter Startpunkt, um diese Arbeit zu realisieren. Und doch:

Zum Zeitpunkt der Erstellung von ***Bilder deines Abschlusses*** bin ich noch Student, spreche also *aus der Institution heraus* und bin sozusagen mein eigener Informant. Der Schriftsteller Ricardo Piglia spricht in einer Festrede zu einer ihm verliehenen Auszeichnung von zwei Grundmodi der Erzählung, die er an zwei Arten von Wissen knüpft, auf die die Erzähler:in zugreifen kann. Es gebe, so Piglia,

> «[…] el que conoce otro lugar porque ha estado ahí, y el que tiene las técnicas que permiten adivinar, inventar, narrar lo que no esta ahí», [01]

also, der:diejenige Erzähler:in, der:die einen Ort kennt, weil sie dort gewesen ist, und der:diejenige, die über die Techniken verfügt, die es ihm:ihr erlauben, zu erraten, zu erfinden, zu erzählen, was nicht da ist. Derjenige zu sein, der da gewesen ist, ist die Grundlage für meine Arbeit.

2. Kontext und Vehikel: Die Uniform und die Räume

Um ins Handeln zu kommen, habe ich mir zum Ziel gesetzt, eine Kunstfigur zu schaffen, die ich sein kann und mir erlaubt, anders auszusehen und dadurch eine andere Haltung einzunehmen. In einer ersten Vorabrecherche habe ich über meine eigene Schulzeit nachgedacht und mich dazu entschieden, in Anlehnung an die Schuluniform, die ich einmal tragen musste, meiner Figur eine Uniform zu geben. Das Erstellen-Wollen einer spezifischen Uniform war für mich der Motor und Vorwand, um in ein Gespräch mit meinen Interview-Partner:innen zu kommen: Ein konkretes Vorhaben (das Zusammenstellen oder Erfinden einer spezifischen Uniform), das ich nie zu Ende geführt habe (weil es dafür keinen Grund gab) – ein Vehikel.

01 Piglia 2007, ohne Seitenzahl

Die Einführung von Schuluniformen war, wie Rebeiro und Gaspar da Silva, zwei Bildungshistoriker:innen vom Instituto Federal de Educação de Santa Catarina in Florianópolis, Brasilien, beteuern, einer «Idee der Standardisierung und Demokratisierung der Bildung» geschuldet, wenn auch nur «dem

Anschein nach».[02] Vielmehr sei es darum gegangen, so die Autor:innen von *Das materialidades da escola* (Von den Materialitäten der Schule) «Schule als Institution öffentlich sichtbar zu machen».[03] Sie verweisen zum einen auf

02 Zu meinem Erstaunen hatten einige meiner Interviewpartner:innen eine z.T. positive Grundeinstellung gegenüber Schuluniformen die auf diesen Aspekt der Gleichmachung gestützt war. Dass die Uniformierung niemals so absolut ist, dass sie nicht erlauben würde (durch die Wahl der Schule, hochwertigeren Textilien für die Anfertigung der Kleidungsstücke oder anderen von der Schule nicht normierten Accessoires) den eigenen Status zur Schau zu stellen (oder den eigene Prekarität nicht zu verbergen) ist der Grund warum Ribeiro und Gaspar da Silva von einer «Demokratisierung dem Anschein nach" sprechen. Vgl. Ribeiro & Gaspar da Silva 2012, S. 575 ff.

03 ibid.

den Semiotiker Umberto Eco, der schon früh Kleidung als Kommunikationsform[04] zu lesen empfahl, und zum anderen (in Anlehnung an den Museologen und Historiker Ulpiano Bezerra de Meneses) darauf, dass die Schuluniform nicht nur als Artefakt, sondern auch als gesellschaftlicher Reproduzent zu verstehen sei und ein «Vektor für soziale Beziehungen» darstelle. Die Berücksichtigung sogenannter materieller Kultur in der historischen Praxis deute auf einen wichtigen epistemischen Wandel hin, so die Autor:innen, denn sie erlaube es, eine Gesellschaft, die durch «konkrete und erkennbare Mittel, d.h. durch ihre Materialität, erzogen wurde», zu verstehen.

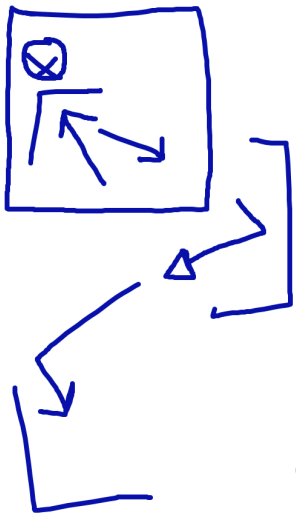
Für meine Arbeit wurde schnell klar, dass die Uniform als (materielle) Metapher oder als ein Symbol für Bildung verstanden werden kann. Sie ist aber auch ein Mittel, das meine Interaktion rahmt und deshalb gleicht sie darin den Räumen der Hochschule, die ebenfalls rahmengebend sind. Die Frage danach, wie und inwiefern körperlich erfahrbare materielle Kultur (wie Räume oder Uniformen) eine Auswirkung auf die Interaktion im Kontext der Hochschule (im Allgemeinen) und auf meine Gespräche (im Spezifischen) haben würden, hat mich schlussendlich auf die Beschäftigung mit dem Begriff «affect» geführt, der dem der Atmosphäre sehr nahe liegt: «Affect», schreiben Frykman und Povrazanović Frykman in der Einführung zu *Sensitive Objects*, einer Anthologie zur Verbindung zwischen «Affect» und materiellen Kultur, sei mit einer «vortheoretischen Weltanschauung»[05] in Verbindung zu bringen, einer Erfahrung eines Gefühls, das noch keinen persönlichen, kulturellen oder sonstigen analytischen Kategorien unterworfen worden sei, sondern sich in einer direkten (körperlichen) Erfahrung ereigne.

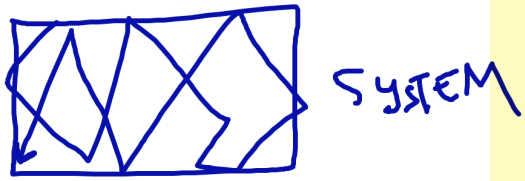
04 Vgl. Eco 1976

05 Frykman & Povrazanović Frykman, 2016, S. 14

3. Material generieren #1: Das Führen von Gesprächen

Der, wenn man so will, forschende Teil meiner Arbeit bestand darin, eine Reihe von Menschen zu treffen, die entweder an der Hochschule der Künste Bern, der Pädagogischen Hochschule Bern oder dem Institut für Kunstgeschichte der UniBern angestellt sind oder dort studieren. Zu diesen Personen zählen (ich zähle lose auf, denn einigen habe ich Anonymität versprochen und diese kann ich nur gewährleisten, wenn ich an diesem Punkt vage bleibe): ein:e Assistent:in, mehrere Bachelorstundent:innen, einige Masterstudent:innen, ein:e Kommunikationsangestellte:r, einige (z.T. auch externe) Dozent:innen. Ich habe mit ihnen freie Interviews geführt, zu denen ich mir in einigen Fällen im Vorhinein Notizen gemacht habe. Ich habe alle Interviews mit einem Ton-Aufnahme-Gerät aufgenommen. Dabei habe ich stets darauf geachtet, die Themen, die ich bereits mit einer Person besprochen hatte, mit einer weiteren zu besprechen, so dass eine Art von mündlicher Übertragung stattfand, die mir erlaubte, mehrere Perspektiven in Bezug auf eine Fragestellung zu





DAS ERTASTEN
EINES RAHMENS

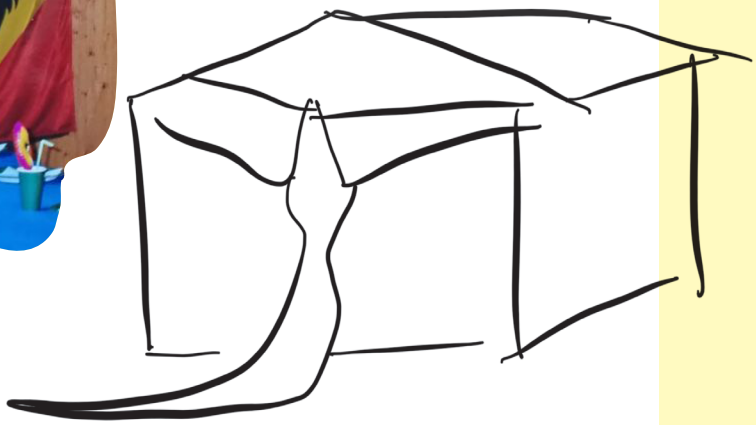
berücksichtigen. Manchmal hatte ich den Eindruck, als würden wir alle, meine Interviewpartner:innen und ich, uns abwechslungsweise an einer Skulptur zu schaffen machen. Mit einigen meiner Interviewpartner:innen habe ich meine eigentliche Arbeit besprochen und sie haben mich beraten. Sie haben auf diese Weise Einfluss auf meine Arbeit nehmen können. Durch ihre Ratschläge, Kritik und Anleitung wurde ich (nicht immer, aber immer wieder) stark in meine Rolle als Student zurückgeworfen. Diese Situationen waren nicht immer angenehm, doch sehr oft produktiv und brachten mich am Ende dazu, mich verstärkt mit der Idee des «Rollenspiels» auseinanderzusetzen.

3.5 Material generieren #2: Photo Elicitation

In einigen meiner Interviews habe ich mit der Methode der *Photo Elicitation*, kurz PE, gearbeitet. PE bedeutet, in einem Interview die interviewte(n) Person(en) nebst mit diskursiven Mittel zusätzlich (oder ausschliesslich) mit visuellen Inhalten (wie Fotografien) zu befragen. Die Methode basiert auf der Annahme, dass das dadurch eine «andere Art von Information»[06] hervorzubringen sei, die an Erinnerungen, Assoziationen und Gefühlen geknüpft ist. Die erste Erwähnung von PE ist auf John Collier (Jr.) zurückzuführen, einem US-Amerikanischen Ethnologen und Fotografen[07] der in den 1950-Jahre damit gearbeitet hat. Seither hat die Methode zahlreiche Anwendungen in verschiedenen sozialwissenschaftlichen Disziplinen gefunden (unter anderem wurde auch mit bewegtem Bild gearbeitet, wobei in diesem Fall von film elicitation gesprochen wird).[08]

06 Harper 2002, S. 13
07 ibid, S. 14
08 ibid.

PHOTO
ELICITATION



4. Material verarbeiten: Transkription

Ich habe zwischen einem Drittel und der Hälfte der geführten Gespräche transkribiert. Zuerst suchte ich nach inhaltlichen Aussagen und Ankern. Doch je klarer sich abzeichnete, welche Form meine Arbeit annehmen würde, umso gezielter konnte ich transkribieren. Nicht, dass die Arbeit dadurch weniger zeitintensiv geworden wäre. Es geschah z.T. das Gegenteil, denn ab einem gewissen Punkt, – als ich mich entschied, eigenes, fiktives Textmaterial in die Aussagen einzuflechten – wurden nicht nur gewichtige und inhaltsreiche Aussagen relevant, sondern es ging mir immer stärker darum, zu verstehen, wie Dialoge überhaupt funktionieren. Ich musste die Sprünge, die eine Unterhaltung machen (und aushalten) kann zuerst *ad naturam* beobachten, bevor ich den Versuch wagen konnte, selbst Dialoge zu schreiben.

5. Twine

Beat Suters 1999 in Buchform erschiene Dissertation zu «Hyperfiktion und interaktive[n] Narration im frühen Entwicklungsstadium […]» untersucht die sich damals in «experimentelle[r] Frühphase [sich] befindende[n] Bewegung der Hyperfiktion und Netzliteratur».[09] Suter war weder der erste noch der letzte, der in den durch technologische Neuerungen gebenenen Möglichkeiten und Erscheinungen digitalen Schreibens einen Trend auszumachen versuchte: Twine, das Tool, das ich für die Entwicklung von ***Bilder deines Abschlusses*** benutzt habe, hat ebenfalls einen Trend eingeläutet, so zumindest Adi Robertson, die im technologie-fokussierten Online-Magazin *The Verge* im März 2021 einen Artikel dazu veröffentlichte:[10] Nachdem Chris Klimas, ein

09 Suter spricht in diesem Zusammenhang von einer «performative[n] Lesbarkeit", sprich einem Einbezug der Leser:innen in den (meistens durch Hyperlinks) sich entfaltenden online Text. Siehe: Suter 1999, S. 65.

10 Siehe: Robertson 2021

"Warum sagst du, dieses Rollenspiel sei *für mich*?", fragst du die Maschine.

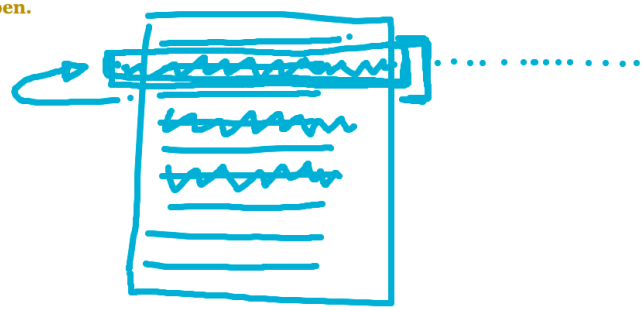
Die Maschine denkt:

"Einfach so", sagt sie.

"Einfach so?", fragst du,"Wie kann es sein, dass du das hier für mich geschaffen hast?" (Was auch immer *das hier* ist. Was bedeutet überhaupt *pseudo-fiktional*? Und sollte es nicht *pseudo-fiktiv* heissen?) Du überlegst weiter. War das da gerade ein Pieps?

"Denkst du wieder, Maschine?", hörst du dich sagen.

Ja, ich denke, **ich denke du solltest einen Namen haben.**



DIALOGE DENKEN

Programmierer und Student an der University of Baltimore (und grosser Enthusiast von Infocom-Games und dergleichen) Twine Ende der 2000er-Jahre geschaffen habe, sei es, so Robertson, zuerst einige Jahre ruhig geblieben, doch dann sei die «Twine Revolution» gekommen, die im Wesentlichen darin bestand, dass Twine in die Hände anderer Gruppen gelangte, über den erweiterten Freundeskreis Klimas' hinaus: Nachdem der Programmierer vermehrt Bugreports und Nachrichten von Menschen, die er nie getroffen hatte, zu erhalten begann, sei ihm bewusst geworden, dass sich eine Community von Menschen gebildet hatte, die Twine besonders deswegen schätzte, weil es ein (vergleichsweise) einfaches Mittel war, um Spiele, Experimente oder Erzählungen zu entwerfen, die es ermöglichten, eigene Erfahrungen (in Bezug, z.B. auf Gender Dysphoria, BDSM oder Freiheitsentzug) mit anderen zu teilen, ganz egal wie mainstream oder minoritär sie auch sein möge. Twine hat, in Vergleich mit anderen (z.T. auch kommerziell vermarkteten Anwendungen) den grossen Vorteil, browserbasiert zu sein. Das bedetuet, dass jedes Spiel im Grunde eine Webseite ist und mit den üblichen für das Programmieren von Webseiten verwendeten Sprachen (HTML, CSS und JavaScript) geschrieben wird. Das Schreiben wird durch einen Editor vereinfacht und erfordert (für einfache Anwendungen) praktisch keine Programmiererfahrung.

Stört es dich wenn ich weiter esse?

Nein, das ist ok für mich.

Ich esse ein Sandwich.

Ich bin so verschwitzt!

Du bist richtig gut angezogen. Das gibt ja ein echtes Künstler:innengespräch!

Du lachst.

Der Spiegel lacht.

...

Wie heisst du denn?

Wie ich heisse?

```
Der Spiegel möchte wissen wie du heisst.
[NAME EINGEBEN]
```

...

[immer wenn diese drei Punkte erscheinen gibt es eine Animation im Stil von "die Maschine denkt".]

Schau mal:

```
Hochschule der Künste Bern

Die Berner Fachhochschule BFH, Hochschule der Künste Bern verleiht

[EINGEGEBENER NAME]
für das erfolgreich abgeschlossene Studium den Titel

MASTER OF ARTS

Herzliche Gratulation, Sie haben nun ihren Bildungsgang abgeschlossen.

[Aktueller Tag + Juni + Aktuelles Jahr, also wenn das Spiel am 12.08.2022
gespielt wird, dann 12. Juni 2022]
Der Rektor
Der Direktor
```

7

7.1 Sieht gut aus!

-> J

7.2 Warte, ich möchte meinen Namen ändern.

-> I

7.3 Wie wär's mit einem Logo? Das überzeugt sonst nicht.

7.3.x Ich zeige keine Bilder an.

7.3.1 Warum nicht?

AUSSCHNITT AUS DEM ROHTEXT (IM TEXTEDITOR)

TWINE
EDITOR

Editing "Urkunde"

Urkunde

+ Tag

B I S x² Styles... H – Vb Link... If... Input... Hook... Var... Macro... ?

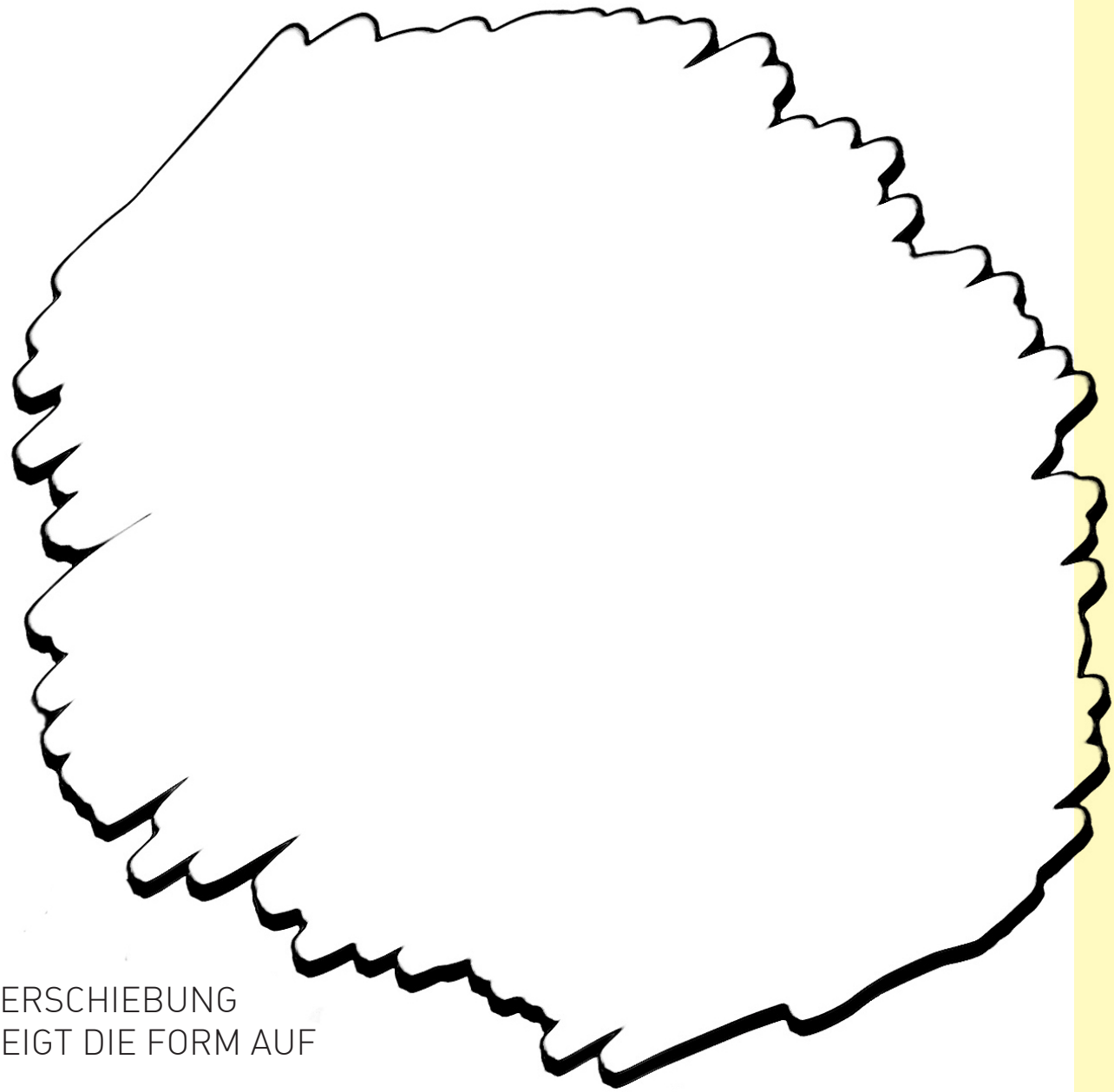
```
(if:$name is 0)[(set:$name to "Name Nachname")]

<script>
  var today = new Date();
  var date = today.getDate()
  document.getElementById("current_date_d").innerHTML = date;
  var today = new Date();
  var date = today.getFullYear()
  document.getElementById("current_date_y").innerHTML = date;
</script>

Schau mal:

<p id="rahmen">
Hochschule der Künste Bern

Die Berner Fachhochschule BFH, Hochschule der Künste Bern verleiht

(uppercase: $name)

für das erfolgreich abgeschlossene Studium den Titel

MASTER OF ARTS

Herzliche Gratulation, Sie haben nun ihren Bildungsgang
abgeschlossen.

Der Rektor
Der Direktor
Bern, den <span id="current_date_d"></span>. Juni <span
id="current_date_y"></span>
</p>

[[Sieht gut aus!->x]]
(link: "Warte, ich möchte meinen Namen ändern.")[(set: $nam
(prompt: "Der Spiegel möchte wissen wie du heisst.", "Name"
(goto: "dotty + urkunde printer")]
Wär's mit einem Logo? Das überzeugt sonst nicht.->x]]
eine Direktorin und eine Rektorin.")[(goto:
```

5.5 Transfer und Loslösung

Nachdem ich angefangen hatte, mit dem Gedanken zu spielen, die Interviews in Form eines Rollenspiels wiederzugeben, und dann auf Twine gestossen war, musste ich herausfinden, auf welche Art und Weise ich die Transkriptionen dafür einsetzten konnte. Beim Schreiben einer kurzen Skizze (bei der ich, einem guten Rat folgend, mich dazu entschied, einen Weg von vielen *auszuschreiben*, um einen Eindruck davon zu erhalten, ob mein Vorhaben realiseirbar sein würde) habe ich mich dazu entschieden, die persönlichen Merkmale aller interviewten Personen wegzulassen und den gesamten Text als Material zu betrachten, den ich, wo auch immer ich es für passend hielt, einsetzen konnte. Dies hat dazu geführt, dass manchmal die Spieler:in etwas sagt oder denkt, was ursprünglich zu mir gesagt wurde. Das bedeutet auch, dass die Spieler:innen nicht mich oder meine Gespräche nachspielen, sondern sich in einem neuen Kontext befinden, einem virtuellen Raum, der unter anderem aus Texten besteht, die in Interviews und anschliessender Transkription erhoben bzw. erstellt wurden. In manchen Fällen ist lediglich ein Thematik oder ein Bild von einem Gespräch übrig geblieben und ich habe dann dieses Bild in einen neuen Kontext gestellt und mit neuen Worten beschrieben. Diese Loslösung vom Original finde ich wichtig, denn sie erlaubt ***Bilder deines Abschlusses***, etwas anderes zu sein als eine didaktisch-digital aufgearbeitete Dokumentation. Auf der anderen Seite soll die Loslösung nicht eine vollständige Verhüllung des Ursprungs des Textes mit sich bringen, sondern, wie bereits erwähnt, soll die Ausgangsform durchscheinen, «wie die Sonne durch die Ritzen einer alten Bretterbude».[11] Oralität wird so zu einer «[…] Kommunikation, die sich einer hybriden Form zwischen Schriftlichkeit und Mündlichkeit bedient».[12]

11 Siehe S. 25

12 Suter spricht in diesem Zusammenhang und in Anlehnung an den US-Amerikanischen Jesuiten und Philosophen und Marshall McLuhan Schülers Walter J. Ong von einer «sekundären Oralität", vgl. Suter 1999, S. 37 ff.



VERSCHIEBUNG
ZEIGT DIE FORM AUF

Absicht

Nebst dem Erproben verschiedener Arbeitsweisen habe ich mit dieser Arbeit eine Reihe von Absichten verfolgt. Diese entsprangen oft einem Interesse, einer Fragestellung oder Neugierde, mit der ich bereits in die Arbeit einge-

stiegen bin, weil sie mich in meiner sonstigen Praxis bereits beschäftigen. Einige sind aber auch während dem Arbeit entstanden oder haben durch das Arbeiten eine Richtung, bzw. Schärfung bekommen.

Eine Methode entwickeln: Das Performative einfangen

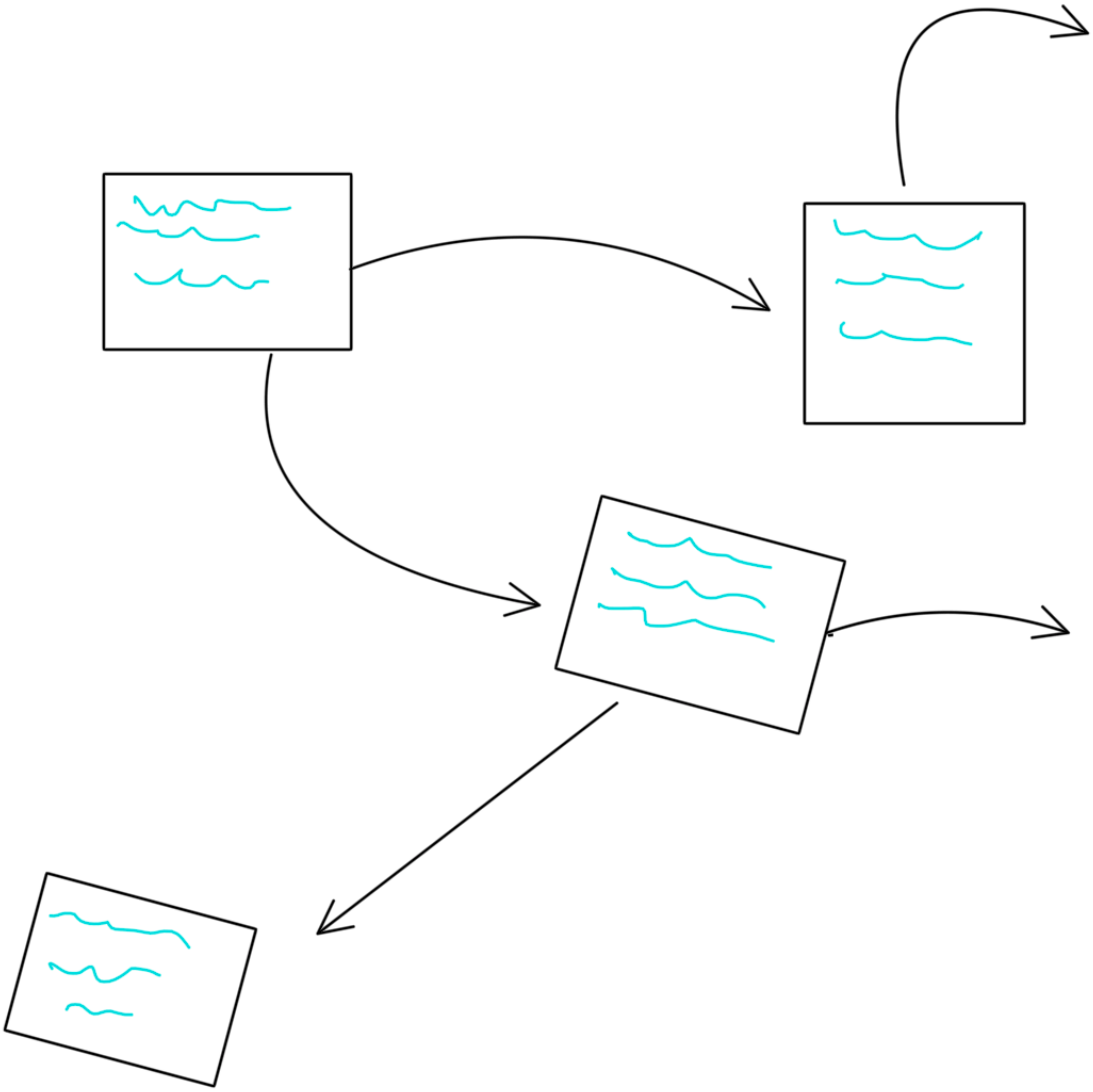
Ich denke, dass die Form des fiktiv-literaterisch-medialen Transfers meiner (performativen) Recherche(-Erfahrung) ein Potential hat in der Hinsicht, dass diese Arbeit als ein Vorschlag gelesen werden kann, wie gesammelte Erfahrungen und Eindrücke von einer (dialogischen) Erkundung eines Ortes in eine neue interaktive Form gebracht werden können.

Das Potential digitaler Medien

Im Zusammenhang mit dem Entwickeln einer neuen Form interessiere ich mich besonders (und spätestens seit der Covid-Pandemie) für die künstlerischen Möglichkeiten, die digitale Medien und Anwendungen bieten können: Wie werden digitale Arbeiten rezipiert? Was muss im Bereich der Interfaces und Handhabung erklärt werden und was erklärt sich von selbst? Welche Dauer und Intensität kann eine Arbeit haben? Wie können Medien, die den Rezipient:innen (oder Mitwirkenden) bereits bekannt sind, auf eine andere, ungewohnte Art und Weise verwendet werden und was bewirkt eine solche Verschiebung oder ein solches Hacking?[13] Wie kann im Digitalen Materialität evoziert werden?[14]

13 Siehe z.B. Düllo & Liebl 2005

14 Das Digitale oder Virtuelle wird gemeinhin als das Gegenteil von Materie verstanden. Liu erinnert in «The Big Bang of Online Reading" daran, dass das auch das Virtuelle materiell sei (denn deren Erschaffung beruht letztendlich auf Physik) und das diese Einsicht, die die neuen Medien mit sich brächten dazu beitragen könne die «Idee von Materialität" zu rekonfigurieren. Siehe Liu 2014, S. 275 ff.



Nicht-Linearität und neue Erzählweisen

Die Beschäftigung mit nicht-linearen Formen der Erzählung ist zentral in ***Bilder deines Abschlusses***. Beim Schreiben arbeite ich innerhalb der *gedankenräumlichen* Limitierung des Mediums. Als ein formeller Bildung unterzogenes Wesen bin ich damit aufgewachsen, ja, die Gesellschaft um mich herum ist von der Erfindung des Schreibens geprägt:

> «Man sagt, daß das lineare Schreiben das prozessuelle, historische, kritische Denken hervorgerufen hat. Daß wir, wenn wir schreiben, alles in Prozesse, in Verben umschlüsseln»,[15]

15 Flusser 2010, S. 32

sagt der Philosoph Vilém Flusser in einer Rede, die in einem Buch abgedruckt wurde, das, wenn es nicht gerade auf dem Schreibtisch einer Nutzer:in liegt, in der Mediothek der Hochschule der Künste Bern zu finden ist. Textuell, oder prozessual zu denken gehört zu jeder Schreibaufgabe (was kam zuerst?; was kommt danach?; wer macht was?). Zu schreiben bedingt eine gewisse Art des Denkens, eine die, wie Flusser sagt, «historisches Bewusstsein» erst möglich gemacht hat,[16] wegen der Einordnungen, die dabei vorgenommen werden müssen. Dass, so wie die Erfindung der Schrift ein neues Denken hervorgebracht hat, die Digitalisierung ebenfalls eine neue Denkform einläuten könnte, ist Bestandteil vieler medientheoretischer Analysen, angefangen mit Marshall McLuhans *The Medium Is the Massage*. Ein weitere Theoretiker, der in dieser Tradition steht, ist Jay D. Bolter. In *Writing Space: the Computer, Hypertext and the History of Writing* aus dem Jahr 1991 vergleicht er die Rethoriken von, wie er es nennt, «gedrucktem» und «elektronischen Schreiben»:[17]

> «Because an electronic text ist not a physical artifact, there is no reason to give [it] the same conceptual unity as the printed book, no reason no to include disparate materials in one electronic network[,] an electronic book may speak with different voices to different readers.»[18]

Diese Mehrstimmigkeit als eine Qualität von Hypertext, ist Bolter überzeugt, sei in der Lage, Ambivalenzen, Widersprüche und Heterogenität auszuhalten – und so lassen sich elektronisch Denken und Schreiben in ihrem Potential zur Dekonstruktion von (klassischen) Narrativen verstehen, um eine neue Erzählung zu schaffen, eine im «Dazwischen».

16 ibid, S. 31 - 33

17 Vgl. Bolter 1991, S. IX

18 Bolter 1991, S. 7

Quellen

Bolter 1991
Jay David Bolter, *Writing space: The computer, hypertext, and the history of writing*, Lawrence Erlbaum, New Jersey, 1991

Düllo & Liebl 2005
Thomas Düllo & Franz Liebl (Hrsg.), *Cultural Hacking. Kunst des Strategischen Handelns,* Springer Verlag, Wien/New York, 2005

Eco 1976
Umberto Eco, «El hábito hace al monje» in *Psicología del Vestir*, Ed. Lumen, Barcelona, 1976

Flusser 2010
Vilém Flusser, «Die Krise der Linearität» in *Gretchenfragen: Kunstpädagogik, Ästhetisches Interesse, Atmosphären*, Stefan Graupner, Kathrin Herbold und Andreas Rauh (Hrsg.), koaped, München, 2010, S. 27 - 43

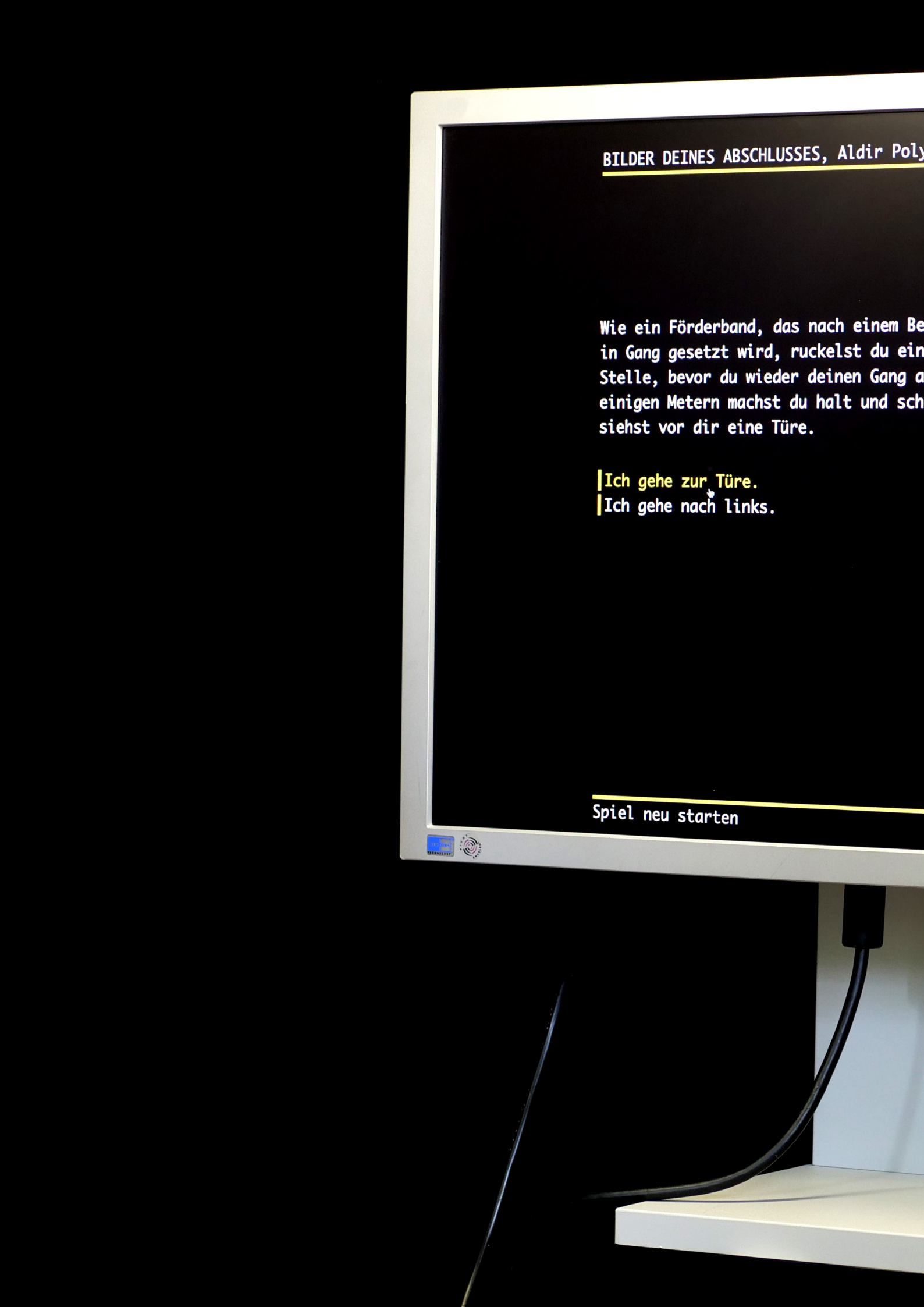
Harper 2002
Douglas Harper, «Talking about pictures: A case for photo elicitation» in *Visual Studies*, v. 17, n. 01, 2002, S. 13 - 26

Liu 2014
Alan Liu, The Big Bang of Online Reading *Advancing Digital Humanities. Research, Methods, Theories*, Paul Longley Arthur & Katherine Bode (Hrsg.), S. 274 - 290

Ribeiro & Gaspar da Silva 2012
Ivanir Ribeiro & Vera Lucia Gaspar da Silva, «Das materialidades da escola: o uniforme escolar» in *Educação e Pesquisa*, São Paulo, v. 38, n. 03, 2012, S. 575 - 588

Robertson 2021
Adi Robertson, «Text Adventures. How Twine remade gaming» in *The Verge*, März 2021 (URL: https://www.theverge.com/22321816/twine-games-history-legacy-art, aufgerufen: 6.06.21)

Suter 1999
Beat Suter, *Hyperfiktion und interaktive Narration. Im frühen Entwicklungsstadium zu einem Genre*, update verlag, Zürich, 1999


BILDER DEINES ABSCHLUSSES, Aldir Poly
Wie ein Förderband, das nach einem Be
in Gang gesetzt wird, ruckelst du ein
Stelle, bevor du wieder deinen Gang a
einigen Metern machst du halt und sch
siehst vor dir eine Türe.
Ich gehe zur Türe.
Ich gehe nach links.
Spiel neu starten

ymeris (2021)
triebsstopp wieder
mal kurz an Ort und
ufnimmst. Nach
aust dich um. Du
EXIT
SELECT / 1→2
RESET

Gedankengänge

Dies könnte die Beschreibung eines Ortes sein. Jede Hochschule hat einen Forschungsauftrag und so auch die meine, d.h. die Institution, der ich als Student angehöre und die mir unter der Bedingung der rechtzeitigen und ordnungsgemässen Einreichung des vorliegenden Dokuments (neben anderen Leistungen, die ich erbringen muss) und einer Bewertung dieses und der anderen Leistungen als ausreichend einen Mastertitel verleihen wird. Dies ist die Beschreibung meines Status als Studenten und Anwärter auf einen Mastergrad und die Beschreibung einer Institution, die über eine physische Adresse verfügt und in einem Gebäude tätig ist, das ich oft als Vergegenständlichung ihrer selbst wahrgenommen habe.

Dies ist die erste Kolumne einer Drei-Kolumnen-Ansicht, der Versuch Vergegenständlichung, ein Begriff, den mein Textverarbeitungsprogramm mit einer beunruhigenden rotgepunkteten Unterstreichung versehen hat, als ein für meine Arbeit zentrales Moment darzustellen. Vergegenständlichung (auch Reifikation genannt) ist der Prozess wodurch (je nach Anschauung fälschlicherweise) ein abstrakter Begriff zu einem (konkreten) Gegenstand gemacht wird.[19]

Dies ist die zweite Kolumne einer Drei-Kolumnen-Ansicht, ein Vorgriff oder eine Absichtserklärung auf das Phänomen der Unmöglichkeit beim Schreiben gleichzeitig mehrere Erzählungen zu verfolgen an einer anderen Stelle einzugehen. Abgesehen davon ist sie die kürzeste Kolumne. Und sie steht in der Mitte (Form als Information).

Dies ist die letzte Kolumne einer Drei-Kolumnen-Ansicht, eine, geschrieben in der Gewissheit dass nun der Text seinen Lauf wiederaufnehmen wird und den verbleibenden Platz zum Verknüpfen loser Enden nutzt: Jede Hochschule hat einen Forschungsauftrag und so auch die meine, die ausserdem über einen Ort verfügt, der dem Forschen und den Forschenden sehr gelegen kommt und der, im Geiste der Vollständigkeit, nehme ich an, oder als Akt der Selbstarchivierung,[20] auch für diesen Text, ausgedruckt und gebunden, ein Zuhause werden wird.

19 Vgl. Schmidt 2017

20 In diesem Zusammenhang spricht Wolfensberger unter Anlehnung an Hal Foster vom «Archiv als Gedächtnisinstitution" (Wolfensberger 2015, S. 285) und verweist auf die «besondere Position" der Hochschulearchive nach der Bologna-Reform, ibid. S. 287 - 288

> Das ist die Mediothek der Hochschule. Sie wird oft Mediathek genannt, eine Tatsache, die mutmasslich an den meisten Menschen vorbeigeht. Die Mediothek wird durch gewichtige und gepflegte raumhohe Glasscheiben vom Korridor getrennt. Hinter dem Glas sind verschiedene Bücher ausgestellt und ein Fernseher montiert. Eine Glastür führt ins Innere.

Das ist die Beschreibung eines vor dir liegenden Raumes, die einige Details erwähnt, andere ausspart und es dabei nicht verpasst (auf eine zugleich humorvolle wie auch distanzierte Art und Weise) den Raum in einen grösseren Kontext zu stellen, durch eine Aussage, die merkwürdig erscheinen kann. Nicht zuletzt wird die Möglichkeit, diesen Raum zu betreten, deutlich gemacht, oder anders ausgedrückt: Es werden, durch die Semantik des geschriebenen Textes, eine Anzahl Informationen übermittelt, die in der Lage sind, die Ungewissheit gegenüber einer Sache (der Mediothek) zu verringern und sich dadurch handlungsbefähigend auswirken: Stündest du dort, könntest du nun, auf Grund dieser Information, die ausgestellten Bücher genauer anschauen oder die Türe zur Mediothek aufmachen, eintreten und an einem der zwei Computerterminals nach Literatur für diesen Text suchen. Du könntest auch das Glas anhauchen und auf der so gebildeten Kondenswasserschicht das Haus vom Nikolaus zeichnen, wobei dies wohl als deviantes Verhalten gelesen werden würde und dadurch Fragen nach deiner Motivation, deinen Zielen und deiner Haltung aufkommen würden.

In *The Lurking Horror*, einem frühen Videospiel aus dem Jahr 1987, das von der US-Amerikanischen Firma Infocom herausgegeben wurde, schlüpft man in die Rolle eines:r Studenten:in an einer Technischen Hochschule, der:die versucht, in einer kalten Winternacht seine:ihre Semesterarbeit fertigzustellen. Das Spiel gehört zum Genre der damals populären Text Adventure Games, Rollenspiele, die, im Allgemeinen, der Literatur recht nahe stehen:

Auch sie sind textbasiert und bedienen sich der Prosa, um Bilder, Situationen, Begegnungen, Räume und Eindrücke aufkommen zu lassen. Text Adventure Games gehören zu der Kategorie der Interactive Fiction, womit in der Literatur bereits experimentiert wurde, bevor die nötigen Hard- und Softwareentwicklungen digitale Varianten möglich gemacht haben. Ein frühes Werk, das dieser Kategorie zuzuordnen ist, ist *Rayuela*, ein Roman des argentinischen Schriftstellers Julio Cortázar, das 1963 veröffentlicht wurde und am Anfang eine Steuertafel (Tablero de dirección) enthält, die dem:der Leser:in zwei Leseabfolgen vorschlägt, eine gewöhnliche (der aufsteigenden Nummerierung der Kapitel folgend), und eine sprunghafte, zu der die Tafel genauere Angaben macht. Cortázar wollte, so schrieb er später, dem:die Leser:in zum einem lector-cómplice, einem:r Komplizen:in machen, die dadurch in die Rolle des Autors treten sollte.[21]

Ein weiteres Beispiel für analoge Interactive Fiction sind die sogenannten Spielbücher, wie die *Find-Your-Fate*-Serie der Jugendbücher *The Three Investigators*, die auf Deutsch unter dem Namen *Die drei ???* bekannt sind und ab 1985 herausgegeben wurde.[22] In Spielbüchern nimmt der:die Leser:in, (oder eben, Spieler:in) aktiv an der Entwicklung der Geschichte teil, indem er:sie an gewissen Wendepunkten Entscheidungen trifft, die besiegelt werden, indem sie, zu der für diese Gabelung vorgesehenen Seite blättert und dort mit dem Lesen weiterfährt. In den Spielen von Infocom interagiert der:die Spieler:in durch eine direkte Texteingabe und beschreibt die gewünschte Handlung. Gehörte die obige Beschreibung der Mediothek zu einem solchen Spiel, könntest du nun schreiben:

Ich hauche das Glas an.

21 Holsten 1973, S. 685

22 Siehe: https://www.threeinvestigatorsbooks.com/fyfbooks.html (aufgerufen 6. Juni, 2021)

Und das Spiel, sofern es dafür programmiert wurde, würde einen neue Beschreibung erscheinen lassen, wie zum Beispiel:

> Du nimmst deine Atemschutzmaske ab und näherst dich dem Glas, öffnest den Mund einen Spalt breit und stösst die warme Luft aus deiner Mundhöhle mit einem leisen «hee» aus. Eine matte Schicht Kondenswasser trübt das Glas vor dir.

Das Beispiel beschreibt eine Interaktion mit einem Gegenstand, die eine gewisse Erfahrungswelt evoziert, dich vielleicht an früher erinnert. Etwas Ähnliches geschieht in der Einleitung zu *The Lurking Horror,* da steht:

> «You've waited until the last minute again. This time it›s the end of the term, so all the TechNet terminals in the dorm are occupied. So, off you go to the old Comp Center. Too bad it›s the worst storm of the winter (Murphy's Law, right?), and you practically froze to death slogging over here from the dorm. Not to mention jumping at every shadow, what with all the recent disappearances. Time to find a free machine, get to work, and write that twenty page paper.» [23]

Dieser Text baut auf einem für jedes sekundär sozialisierte *Menschenwesen*[24] wohlbekannten Gefühl der Angst vor der Hausarbeit und auf der viele Studierende begleitenden Suche nach einem Einklang zwischen Leben und akademischem Bestehen. Können Abgabepanik und Prüfungsangst Gegenstand einer Horror-Geschichte sein? In diesem Spiel jedenfalls sind sie das Setting

23 Infocom 1987

24 «Er hat 'Setzen' gesagt, und viele Menschenwesen, ein ganzer Saal voll, haben sich gesetzt. […] Er befahl, und es wurde gehorcht." Der Schriftsteller Friedrich Torberg beschreibt in seinem Roman *Der Schüler Gerber*, auf eindrucksvolle Weise die Atmosphäre eines Schulzimmers, die von der Figur des Lehrers ausgehende Diktiermacht. Spiele, wie Lurking Horror stellen einen interessanten Weg dar solche Ordnungen zu unterwandern, bzw. erlebte hierarchische Gefüge spielerisch zu unterwandern. Torberg 1994, S. 19, zitiert nach Priem 2004 S. 33

eines Dramas, das sich allerdings in eine andere Richtung entwickeln wird: Der:die Spieler:in wird seine:ihre Seminararbeit in dieser letzten Nacht nie fertigstellen können und es werden sich weitaus existenziellere Bedürfnisse ergeben: Hunger, Müdigkeit und eine tödliche Präsenz, die sich überall dort ausbreitet, wo es kein Licht gibt, und nicht lange zögert, sich auf einen zu stürzen.[25] Ein Kern Alltag überzogen mit einer dicken Schicht von Horror.

Einen fiktionalen Raum erschaffen und Leser:innen/Spieler:innen Möglichkeiten geben, sich darin zu bewegen, das ist die Grundprämisse jeder Interactive Fiction. Dieser Text, den du gerade liest, ist in Abgrenzung dazu eine lineare Dokumentation. Die Strecke ist vorgegeben und doch ist sie nicht gerade. Wir gehen nun deshalb zurück und stehen noch einmal vor der Mediothek: Kann ***Bilder deines Abschlusses*** durch die fiktive Begehung eines Raumes, und zwar durch die Inhalte, die dieser Raum fasst, kontextualisert werden?

Du betrittst die Mediothek und willst an einem der Computerterminals nach einigen Stichworten suchen. Zur Zeit sind leider alle Computerterminals besetzt, die Bibliothekarin ist mit einer der Computernutzer:innen in einem Gespräch vertieft und, um nicht den Anschein zu erwecken, dir würde etwas Dringendes fehlen, beginnst du zielstrebig die Regale zu durchforsten, auf der Suche nach etwas, das mit Gesprächen oder Interviews zu tun haben könnte. Am Ende eines Regals wirst du fündig: Die Kategorie *Briefe + Briefwechsel* nimmt zwei Regalbreiten ein, *Künstlergespräch* sogar drei. So gibt es z.B. ein Kompendium von Bruce Nauman-Interviews im Taschenbuchformat («[…] wenn man eine Arbeit wirklich begeht, ergibt das eine andere Art von

25 Ein weiteres Beispiel für Spiele, die vom Studienabschluss handeln ist *Lives in Transit («*The scenario: You're a graduate student, trying to finish your Master's thesis.")*,* das, obschon nicht humorfrei (der:die Spieler:in bekommt z.B. eine E-Mail mit einer Mahnung von der Bibliothek) wohl als sogennantes Serious game bezeichnet werden müsste und von der Universität Zürich und der Ludwig-Maximilians-Universität München in Rahmen eines SNF-Projekts realisiert wurde. Siehe: www.livesintransit.org (aufgerufen: 6. Juni 2021)

Information – gefühlsmäßige, körperliche, psychologische Information wird übermittelt […]»),[26] mehrere Publikationen des Kunstkritikers und Kurators Hans Ulrich Obrist, darunter eine Serie von Gesprächen mit der Museumsarchitektin Zaha Hadid («So, again, we return to this notion of using the exhibition context as place to test ideas»)[27] oder eine Sammlung von Interviews der Kunstkritikerin Natacha Pugnet mit einem dutzend männlichen Künstlern («[…] il ne s'agit pas simplement de documenter une performance, une action qui a eu lieu, mais de la mettre en scène [d'une manière] précisément choisie, qui oriente notre lecture[…]»).[28]

Du suchst weiter und findest ein Büchlein, in einem kräftigen kirschroten Umschlag eingefasst, mit dem Titel *Treffen für Übersetzung*.[29] Daniela Keiser, die Autorin, ist Künstlerin, lebt in Zürich und lehrt an deiner Hochschule. Ungeachtet der Tatsache, dass du noch nie einen Kurs mit ihr hattest, scheint dir *Treffen für Übersetzung* sehr zu ***Bilder deines Abschlusses*** zu passen. Die Publikation ist die redigierte Transkription eines Treffens zwischen verschiedenen Expert:innen («Übersetzerinnen und Autoren[,] Lektorinnen, Musikern und Architekten»)[30] mit denen Keiser seit geraumer Zeit zu *Übersetzung* arbeitet: In knapp 90 Seiten tauschen sie sich aus, lernen sich kennen, reden mehr als einmal «kreuz und quer»[31] oder «durcheinander»,[32] eine Zusammenkunft wird spürbar, eine, die durch die Transkription und die Übersetzung in eine Buchform etwas Definitives erhält und zu Material wird, das auch du nun hier zitieren und gebrauchen könntest, auch (oder besonders) wenn dich die Ränder des Gesprächs, die Überlagerungen der Stimmen als transkripto-

26 Nauman 1996, S. 118
27 Hadid & Obrist 2007, S. 54
28 Pugnet 2008, S. 63
29 Siehe Keiser 2018
30 ibid., Umschlagrückseite
31 Vgl. z.B. ibid., S. 87
32 Vgl. z.B. ibid., S. 21, 24, 25, 29

rische Phänomene am meisten angesprochen haben (vielleicht gerade weil sie durch die Verschriftlichung entstanden sind und deswegen die Spezifität des Mediums unterstreichen, aber auch, weil sie helfen, die Stimmung der ursprünglichen Situation zu begreifen und gleichzeitig auf eine Überlagerung hinweisen, die geschriebene Sprache schwer wiedergeben kann). Einen Raum für Gespräche schaffen und dann diese Gespräche zu Material werden lassen, um sie in eine andere Form zu überführen, in der jedoch die Ausgangsform durchscheint wie die Sonne durch die Ritzen einer alten Bretterbude, davon handelt ***Bilder deines Abschlusses***, denkst du.

Neben den Büchern zu Künstler:inneninterviews findest du ein Handbuch zu künstlerischer Forschung (Blutorange mit Königsblau, «Der Begriff Forschung beinhaltet ein ‹Versprechen›[…]»)[33] und ein Journalismus-Handbuch (Pink auf Winterweiss, «Das Interview ist nicht nur eine Darstellungsform sondern auch eine Methode des Recherchierens»).[34]

Du gehst zurück an eines der nun freien Computerterminals und suchst nach *Atmosphäre*. Das Verhältnis zu Raum beschäftigt dich, dich beschäftigen die Gefühle, die ein Raum auslösen kann. Mit einem stumpfen kurzen Bleistift schreibst du dir einige Signaturen auf. *370.361 GRAU* führt dich zu *Gretchenfragen: Kunstpädagogik, Ästhetisches Interesse, Atmosphären*, herausgegeben von Stefan Graupner et. al. Dort steht, Atmosphären zu untersuchen, schaffe «lebensweltliches Wissen»,[35] das in der Lage sei, die «Grenzen zwischen Subjektivität und Objektivität [zu] überwinde[n]», Atmosphäre sei «das Zwischen, das Vermittlung erst ermöglich[e]».[36] Darum ist die Hochschule ein Ort, denkst du. Deshalb stehst du hier, atmest diese Luft ein.

33 Badura 2015, S. 43

34 Reumann 1994, S. 105 zitiert nach Haller 2001

35 Gernot Böhme zitiert nach Graupner et al. 2010, S. 8

36 Graupner et al. 2010, S. 9

Du gehst durch die Gänge, rennst zwischen den Regalen umher wie Pac-Man auf der Suche nach Früchten: *004*01 LISC* («Spiele sind immer Theorieentwürfe über eine Wirklichkeit, die es zu erkunden gilt»,[37] Rollenspiele zielen dabei besonders auf die «Entdeckung und Entwicklung der eigenen Identität»[38] hin); *370.362 NOLT* («Das Praktizieren neuer Verhaltens- und Wahrnehmungsweisen führt notwendig zu einem kritischen Hinterfragen der gewohnten Ortserfahrung»);[39] *370.361 GOET* («Der Atmosphärebegriff kann in Verbindung mit affektiven Adjektiven auftauchen»).[40]

Du suchst nach *111.852 BOEH*. Du findest *111.852 BOEH* nicht. Plötzlich, eher einem Zweifel folgend als einer Gewissheit, entscheidest du dich, die Treppen zu nehmen und in das Untergeschoss herunter zu steigen. Kaum angekommen, begegnest du Menschen, die hier allem Anschein nach arbeiten, ein freundliches Metropolis. Sie blicken von ihren Tischen auf und schauen dich an, du gehst an ihnen vorbei, einmal mehr regt dich die Verunsicherung zum Weitergehen an. Hier haben die Bücher andere Signaturen, grobe, alte, wie mit Holzlettern gedruckt. Im Vorbeigehen schaust du die Titel an: Es geht um Verfahren, Techniken und Materialien, um Kunststoffe, Kleber und Begriffe, deren Bedeutung du nicht kennst, Sachen, die giftig klingen, Dinge, wie erfunden. Dann passiert das Unwahrscheinliche: Wie zwei ganz unterschiedliche Vegetationen (wie Moos und Traubenhafer), die ineinander hineinwachsen, tauchen die feinen, scharfgezeichneten, lasergedruckten Signaturen aus dem Erdgeschoss wieder auf. Nun folgst du ihnen, einer Fährte von Zahlen die derjenigen, die du suchst, immer wie ähnlicher werden, bis sie dann ganz übereinstimmen und du dich in einem schmalen Gang befindest. Der Gang verliert an Höhe, je näher er an sein Ende kommt, die Decke das

37 Lischka 2002, S. 145

38 ibid., S. 86

39 Richard Serra zitiert nach Noltze 2005, S. 45

40 Rauh 2007, S. 129

Gegenstück der Treppe, die direkt darüber liegt. Am Ende steht ein schwarzer Sessel mit zwei roten Zierkissen aus irgendwelchen dünn verwobenen künstlichen Fasern, einem Seidenimitat. Fast zuletzt, fast zuunterst findest du dann endlich dein Buch. Du setzt dich.

Das Buch, das du in den Händen hältst trägt den Titel *Atmosphäre: Essays zur neuen Ästhetik* und wurde 1995 herausgegeben. Sein Autor, der deutsche Philosoph Gernot Böhme, schlägt darin einen neuen Ästhetikbegriff vor, liest du in der Einführung, nämlich den der Atmosphäre. Diese bezeichnet «zugleich den Grundbegriff [dieser] neuen Ästhetik, wie auch ihren zentralen Erkenntnisgegenstand».[41] Böhme legt damit den Fokus auf das Wahrnehmen[42] und Schaffen von Atmosphäre(n). Das ist wichtig für deine Arbeit, denkst du, denn du schreibst für ein:e Leser:in, dem:der du die Beschaffenheit und Qualität von Räumen beschreiben möchtest (das wär der Gegenstand, oder?), aber, und insbesondere, diese Qualitäten erleben lassen willst (und das Erleben davon, das wär dann die Atmosphäre, als Grundbegriff, stimmt's?). Du liest weiter: Das Schaffen von Atmosphären nennt Böhme kurzum «ästhetische Arbeit»[43] – Seite vierundzwanzig – und sie besteht darin, ein «Dazwischen", eine «gemeinsame Wirklichkeit»[44] – Seite siebenundvierzig – zwischen «Wahrnehmenden und Wahrgenommenen»[45] zu erkennen oder herzustellen – Seite vierunddreissig. Wenn also in *370.361 GRAU* von dem «Zwischen, das Vermittlung erst ermöglich[e]»[46] die Rede ist, dann ist das eine Übertragung oder Anwendung dieses neuen Ästhetikbegriffes auf den Kontext der Vermittlung. Wieder zurück – Seite vierundzwanzig – Wahrnehmung wird als «die Erfahrung der Präsenz von Menschen, Gegenständen und Umgebun-

41 Böhme 1995, S. 34
42 Vgl. ibid. 1995, S. 47
43 ibid., S. 24
44 Vgl. ibid. 1995, S. 47
45 ibid., S. 34
46 Vgl. Graupner et al. 2010, S. 9

gen»[47] verstanden. Du, dein Sessel, die Treppe, das Buch. Du, die Leser:in von dem hier, diesem Text, der dieses Buch enthält und dich in eine Umgebung (hineinver)setzt. Man könne nie recht wissen, schreibt Böhme von wem genau eine Atmosphäre ausgehe, ob von den Menschen, den Objekten oder der Umgebung[48] – Seite zweiundzwanzig. Dann – Seite zweiundreissig – Gernot Böhme beschreibt Jakob Böhme, wie klug und verrückt! Stellt dir vor, wie die Dinge ihre «Umgebung tönen»,[49] ja wie sie sie tünchen. Stell dir zum Beispiel eine blaue Tasse vor: «Das Blausein der Tasse wird nicht […] als etwas gedacht, was auf die Tasse in irgendeiner Weise beschränkt ist und an ihr haftet, sondern gerade umgekehrt als etwas, das auf die Umgebung der Tasse ausstrahlt [,] eine Weise der Tasse, dazusein, eine Artikulation ihrer Präsenz, der Weise ihrer Anwesenheit». We, we, we, die Weise ihrer Anwesenheit, lässt du deine Lippen brummen in dieser Aliteration, in der Aussprache und Realisierung dessen, was «ontologische Unbestimmtheit»[50] bedeuten könnte für deine Arbeit – die Doppelseiten zweiunddreiundzwanzig – ein Verwirrspiel zwischen Innerlichkeit und Äusserlichkeit, zwischen Raum, Dialog, Subjekt, Maschine, Mensch, Text, Material, Interview, Fiktion und Dokumentation, zwischen «Umgebungsqualitäten und menschlichem Befinden».[51]

47 Böhme 1995, S. 24
48 Vgl. ibid., S. 22
49 ibid. S. 32
50 ibid. S. 31
51 ibid, S. 23

Quellen

Badura 2015
Jens Badura, «Erkentnis (sinnliche)» in *Künstlerische Forschung. Ein Handbuch*, diaphanes, Zürich/Berlin, S. 43 - 48

Böhme 1995
Gernot Böhme, *Atmosphäre. Essays zur neuen Ästhetik,* Suhrkamp, Frankfurt a. M., 1995 Schmidt 2017

Graupner et. al 2010
Gretchenfragen: Kunstpädagogik, Ästhetisches Interesse, Atmosphären, Stefan Graupner, Kathrin Herbold und Andreas Rauh (Hrsg.), koaped, München, 2010

Hadid & Obrist 2007
Zaha Hadid & Hans Ulrich Obrist, *The Convesation Series, 8*, Walther König, Köln, 2007

Holsten 1973
Ken Holsten, «Notas sobre el Tablero de Dirección en Rayuela de Julio Cortázar» in *Revista Iberoamericana*, Dez. 1973, S. 683 - 688

Infocom 1987
Infocom, *The Lurking Horror. An Interactive Horror* (Computerspiel)

Keiser 2018
Daniela Keiser, *Treffen für Übersetzung*, edition fink, Zürich, 2018

Lischka 2002
Konrad Lischka, *Spielplatz Computer. Kultur, Geschichte und Ästhetik des Computerspiels*, Verlag Heinz Heise, Hannover, 2002

Nauman 1996
Bruce Nauman, «Der soziale Dialog. Ein Inteview mit Bob Smith» in *Bruce Nauman. Interviews 1967-1988,* Christine Hoffmann (Bearb.), Verlag der Kunst, Dreden, 1996

Noltze 2005
Katja Noltze, *Dialog. Kunst – Raum*, Athena, Oberhausen, 2005

Pugnet 2008
Natacha Pugnet, *Figures d'artistes*, Archibooks, Paris, 2008

Rauh 2007
Andreas Rauh, «Versuche zu aisthetischen Atmosphäre» in *Atmosphäre(n). Annäherungen an einen unscharfen Begriff*, Rainer Goetz & Stefan Graupner (Hrsg.), kopaed, München S. 123 - 141

Schmitdt 2017
Alfred Schmidt, «Verdinglichung; Vergegenständlichung» in Historisches Wörterbuch der Philosophie online, Schwabe Verlag, Basel 2017

Wolfensberger 2015
Rolf Wolfensberger, «Archiv» in in *Künstlerische Forschung. Ein Handbuch*, diaphanes, Zürich/Berlin, S. 285 - 288