Zeitschrift: Parkett : the Parkett series with contemporary artists = Die Parkett-Reihe mit Gegenwartskünstlern

Herausgeber: Parkett

Band: - (1997)

Heft: 50-51: Collaborations John M. Armleder, Jeff Koons, Jean-Luc Mylayne, Thomas Struth, Sue Williams

Artikel: Cumulus from America : strip fade strike : towards an aesthetics of disappearance = unsichtbar werden und zuschlagen : Aufbruch zu einer Ästhetik des Verschwindens

Autor: Coleman, Beth / Goridis, Uta

DOI: https://doi.org/10.5169/seals-680963

Nutzungsbedingungen

Die ETH-Bibliothek ist die Anbieterin der digitalisierten Zeitschriften auf E-Periodica. Sie besitzt keine Urheberrechte an den Zeitschriften und ist nicht verantwortlich für deren Inhalte. Die Rechte liegen in der Regel bei den Herausgebern beziehungsweise den externen Rechteinhabern. Das Veröffentlichen von Bildern in Print- und Online-Publikationen sowie auf Social Media-Kanälen oder Webseiten ist nur mit vorheriger Genehmigung der Rechteinhaber erlaubt. Mehr erfahren

Conditions d'utilisation

L'ETH Library est le fournisseur des revues numérisées. Elle ne détient aucun droit d'auteur sur les revues et n'est pas responsable de leur contenu. En règle générale, les droits sont détenus par les éditeurs ou les détenteurs de droits externes. La reproduction d'images dans des publications imprimées ou en ligne ainsi que sur des canaux de médias sociaux ou des sites web n'est autorisée qu'avec l'accord préalable des détenteurs des droits. En savoir plus

Terms of use

The ETH Library is the provider of the digitised journals. It does not own any copyrights to the journals and is not responsible for their content. The rights usually lie with the publishers or the external rights holders. Publishing images in print and online publications, as well as on social media channels or websites, is only permitted with the prior consent of the rights holders. Find out more

Download PDF: 10.07.2025

ETH-Bibliothek Zürich, E-Periodica, https://www.e-periodica.ch

CUMULUS

From America

IN EVERY EDITION OF PARKETT, TWO CUMULUS CLOUDS, ONE FROM AMERICA, THE OTHER FROM EUROPE, FLOAT OUT TO AN INTERESTED PUBLIC. THEY CONVEY INDIVIDUAL OPINIONS, ASSESSMENTS, AND MEMORABLE ENCOUNTERS—AS ENTIRELY PERSONAL PRESENTATIONS OF PROFESSIONAL ISSUES.

OUR CONTRIBUTORS TO THIS ISSUE ARE BETH COLEMAN, A WRITER IN NEW YORK WHO, AS AUDIO-ARTIST M.SINGE, IS ALSO CO-CONDUCTOR OF CULTURAL ALCHEMY'S SOUNDLAB, AND DANIEL BIRNBAUM, WHO TEACHES PHILOSOPHY AT THE UNIVERSITY OF STOCKHOLM.

Strip Fade Strike

BETH COLEMAN

Towards an Aesthetics of Disappearance

We're several decades into a stream of nomadic thought that turns out to be not an autonomous, continuously developing body of knowledge so much as something closer to a car crash: an event predicated by the disordering of speed. Of course, it's not the crash itself that I pursue here, but its remains. In other words, if acceleration is itself invisible, these are discrete histories of an aesthetics of disappearance.

Cyborg Manifesto in a Black Time

This particular intersection is of a sexy robot in Japanese popular culture (the fictional cybernetic invisible) with a forecast of an African-American form-shifting subjectivity (the lived fluctuations of appearance and disappearance). *Ghost in the Shell* (1995), a Japanese animation, replays the trope of the mechanical age's "ghost in the machine" from an intimate perspective of the nanotech and wetware of an electrotectural now (electronic architectural contemporary). The fantasy and horror of merging human with machine accelerate in the

film to a full breakdown of boundaries between human and robot, woman and man, nation and race—the protagonist dematerializes, becoming a citizen of the ether. Time and movement are what is left of the human subject, presented as pure information flow—a borderless art of existence in comic book form. If the characters look more Caucasian than Asian and the story reconciles self-destruction with a happy ending, that is part of what makes *animé* so popular.[1)]

In positing the electrotectural—a description of our time—as a "black" time, I refer to James Snead's 1984 essay, "Repetition as a Figure of Black Culture."[2)] There we find a brother's decryption of the temporal dissonance of black culture described as an explosion of the Enlightened, Cartesian subject. Snead argues, through a Hegelian lens, that European culture has historically understood itself to be linear and progressive, and, as its inverse, black culture (which he identifies as African-American, African, and postcolonial diaspora cultures) to represent absence. His thesis is that the temporality of black culture—its aesthetic field of "repetition and cut"—has become the time-coding or repetition pattern of contemporary Western culture. The rational of linear progression has been replaced with the postrational spiraling patterns of black repetition; time, demonstrated by the affects of speed, precedes territory.

The crux of the *animé* and of this essay is the speculation that the future of representation does not rest in forms but in motion. In ruminating on the agency of absence, I suggest that one reflects the other. In both cases, the cinematic and the lived, it involves the disappearance of one into the Other—be it as the robot body or as black culture—that makes for the thrills and chills of tripping the body electric.

GHOST IN THE SHELL, 1995, computer animation stills.

Dressing Sexy Robot

Manga comic books and *animé*, its moving picture descendant, are hugely popular in Japan. Titles like *Ranma 1/2*, a domestic drama centered on a boy who turns into a girl, sell three to four million issues per month. As *manga* and *animé* grow in popularity outside of Japan, ushered in through the back door of video arcades and cyberfreaking, there is a growing audience of the initiated waiting for the money shot—in this case, people transforming into fighting machines. *Animé* is filled with naive and youthful characters who at any moment can become metal-and-fire demons, usually wrapped in the sheen of soft-core porn.[3)] Based on the *manga* by Masume Shiro, *Ghost in the Shell* demonstrates the zip and burn of the style at its best—hyperkinetic and angst-ridden, corny and creepy. Through Agent K, cyborg protagonist and lady cop, *Ghost* envisions the growing invisibility of technology as an invitation to sever ties with the body bag, and float.

Ghost tells the story of the replicant as detective and as that which is to be detected. Agent K, in her fully manufactured shell, is the agent of pursuit, chasing after an international terrorist hacker called The Puppet Master. It is her "ghost," an invisible whispering, that tells her she's also the agent of her own destiny: the ghost of a chance, the shadow of a possibility, the doubt that makes her doubt what she is, even as it makes her human. It is not an alien invasion or nuclear threat that moves *Ghost's* narrative machine, but a perfectly classical philosophical conundrum drawn as a crazy-sexy-cool cartoon.

In the opening of the film, Agent K sits above the city, filtering its noise through her cybernetically enhanced

brain. She swims in the daily urban illbience of rushing cars, chattering people. When she finds the frequency she's listening for (an international espionage plot in the making), she stands, appearing from a distance as the tip of the tallest building, and strips. Naked, she turns invisible. With her thermaloptic camouflage activated, K registers as a bit of shimmering nonplace moving just a bit faster than the air, where the audio flow of the city is now embodied in the fluctuating apparition of her person. Thus she makes her attack. Direct, lethal and silent, all you see is her human target's head explode. For the first time, we see K as disappeared; her only presence is the aftereffect of her actions. There, not there. Alive, dead.

Strip, fade, strike—the invisible provides the cut, the blackout of the blink that restores K to action. The parables of science fiction, like fairy tale and fable, use invisibility as a step into future mode—a forecast beyond the limits of knowledge. Whether the ring of Gyges or a thermaloptic prosthetic, the heroine has a device that makes her disappear without losing agency. The pleasure derived from that break in continuity depends upon the promise of K's return, perhaps this time even bigger and badder. The danger is that she won't come back at all.

If the body is recombinant and the mind available for duplication, where, exactly, would "I" be for a girl with an internal hard drive? Technology here is only a symptom of speed, not its cause. The cybernetic points to the prosthetic of the memory palace where the autonomous subject is a test pattern, an experiment in agency and appearance. K's trusty partner Bateau (the drunken "boat" that keeps her buoyant) washes it all down with a beer and a shrug. Whether ghost-hacked humans or self-animating artificial intelligences, "memories," he says, "are just another drop in the bucket."

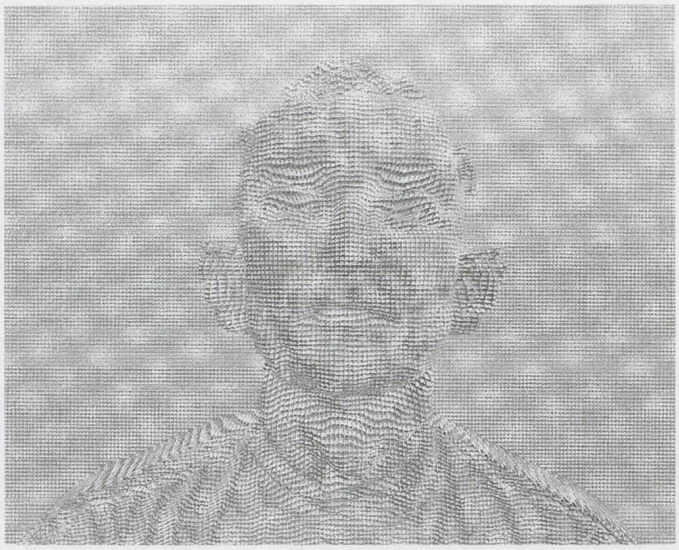
Black Is Beautiful/ The Beauty of Speed

In "Repetition as a Figure of Black Culture," James Snead says, "The outstanding fact of the late twentieth-century European culture is its ongoing reconciliation with black culture." Like an echo-dub in effect, Snead takes past patterns of abjection into future strategies of agency. This is not a vision of social justice or the rise of a black middle class, but a systemic reconciliation with the postrational that takes everybody with it regardless. It is a vision of a dominant culture making its way through the world in figures of absence. What Snead describes as black culture takes the pattern of strip, fade, and strike where disruption of narrative flow becomes the very mark of narration. Call it an ongoing destruction of syntax.[4)]

Snead cites Dada and Joyce as exponents of Modernism on the edge of postmodern breakdown, in their use of repetition that builds up and demolishes structures of meaning. In tandem, he reads revolutionary black thought in the work of James Brown, Ralph Ellison, Toni Morrison and Ishmael Reed as forecasts of an invisible freedom. Their dislocations by repetition and cut make space and time for other than what has been legislated. Freedom is found in a moving event, an open field of being arrives as withdrawal.[5)] This locates African-diasporic culture as a polyphrenia sounded in manipulations of prosthetic identity. It is black time as cybernetic creation.

Snead's design of black culture—an aesthetic—as a temporality leads me to a discussion of art that is described by what disappears, such as the blurred vision in PHAT FREE, a recent video by David Hammons. PHAT FREE projects the city in motion as an orange night streaked by street lamps and headlights. A handheld camera follows an obscure figure kicking a bucket across dimly glowing asphalt. Shot in slow exposure, it is impossible to tell if the figure is man or woman, or its race or age. There are only muted, indefinite objects here. Pedestrians enter the frame as stretched bands of peach, brown, tan, yellow. Here, to "see" someone is to witness a constantly sliding, reconfigured gesture. What is real is what passes by. Cars are a miracle of liquid speed, forever smooth and fast. In reinventing the Futurist "stutter," depicting speed as its own afterglow instead of as an architecture that builds a totalized and legislated space, PHAT FREE repeats a falling-off the grid.

In Thomas Bayrle's computer animation SUPERSTARS (1993), we see the most elevated of birthmarks (the face) as a surface to be mapped by elision. Animated loops of pop iconism (the Worldwide Wrestling logo, porno, airplanes) create the cellular structure for a series of human faces. The macro-to-micro modulations of the images are a real-time function, with distortion built into the matrix as a signal not of photorealism but of the surface play of constantly reshuffled ones and zeroes. In



THOMAS BAYRLE, SUPERSTARS, 1993, computer animation still.

this program, designed by Kobe Matthys, edge detection and light intensity form the diagrammatic axis of the motion that makes and unmakes each face. In SUPERSTARS and PHAT FREE, perspective is replaced by an open system of drift and disappearance. We're chasing ghosts as the tracings of subjectivity.

What Snead doesn't say about this suggested reconciliation with "black culture" is that it also might be the "end of culture." "End," as in how the conceptual motion of reexamination leads to active paradigm shifts; "culture," as in how the architecture of our self-recognition keeps on slipping. Moving toward repetition as a figure of black culture, we will, in effect, go to pieces. The advent of the cut leaves an exploded subject in its wake. Welcome to the flotsam of deterritorialization—we sink, we swim, we float. Nomadic time, both perceptually and relationally, is not without its risks.

Agent K Goes for a Walk

Caught somewhere between cybersex titillation and a *ballet mécanique* of violence, *Ghost* also takes its turn pondering the float. In an interlude before the final battle, Agent K goes for a walk—a nomadic drift—through the twilight city, an eerie glide past the mirror surfaces of glass facades, puddles, and unnaturally still people. Bass drum crashes and archaic keening are the soundtrack for her meanderings, with rain as the only active, vertical motion in the frame, each line a trajectory disappearing in endless circles once it hits the pooling water. Each person K passes reflects the next, the pictograph of a transitory "we." It is a moment shared with Hammons's and Bayrle's drifting maps and, perhaps, the future tense in which we speak of speed-racers, invisible cities, and the beauty of synaptic flow-and-cut. In examining an aesthetics of disappearance in *animé* or in a black temporality, we are also test-driving an art of preservation.

1) *Manga* comics are read in the urban centers of Japan as casually and as often as newspapers. The different styles of *manga*—science fiction, fantasy, and pornography—are directed at a broad audience of adult and youth readerships. *Animé* has a feverishly devoted following, supported by Web sites, fan clubs, and bootleg rotation. In the past few years, *animé* has begun to make its impact felt internationally, from underground to popular culture, and its signs are readily available: the sexless, ageless mutant of rave culture, video game characters, graffiti walls, video mixing in bars and clubs; much of the "futurism" in current fashion bites *animé* style. With the theatrical release of *Akira* in 1989 and *Ghost in the Shell* in 1996, the stocking of *animé* at popular video chains, and the advent of stores dedicated to the cult of *manga*, *animé* is "going public" outside of Japan.

2) James A. Snead, "Repetition as a Figure of Black Culture," *Black Literature and Literary Theory*, ed. Henry Louis Gates, Jr. (New York: Routledge, 1984).

3) It still takes a human touch to make a soft machine. Most *animé* remains hand-drawn, even after the digital graphic revolution. Greater detail per frame (and fewer frames per second) than the Disney standard gives it a supple, "wet" look.

4) The CD, *Valis/Destruction of Syntax* (Axiom) is a good example of an audio event of the futurist tag, where the DJ's cut destroys the linear in favor of the multiple.

5) I would like to note the intersection between Snead's cultural criticism and a poststructural tradition that takes Heidegger's thought on withdrawal and appearance as a path toward reconciliation of the modern and postmodern. Paul Virilio's work, *The Aesthetics of Disappearance* (*Semiotext[e]*, 1991), is one place to trace a discourse of the disappearing aesthetic field and its relation to being. It is also the inspiration for the title of this piece.

Unsichtbar werden und zuschlagen

BETH COLEMAN

Aufbruch zu einer Ästhetik des Verschwindens

Seit mehreren Jahrzehnten befinden wir uns in einem Strom nomadischen Denkens, das sich aber nicht als eigenständiges, kontinuierlich sich entwickelndes Wissen erweist, sondern eher einem Autounfall gleicht: Es ist ein Resultat übersetzter Geschwindigkeit. Mich interessiert natürlich nicht der Unfall selbst, sondern was davon übrig bleibt. Oder mit anderen Worten: Wenn auch die Beschleunigung selbst nicht sichtbar ist, so erzählen die Überreste doch ihre je eigene Geschichte der Ästhetik des Verschwindens.

Cyborg-Manifest in schwarzer Zeit

Ein sexuell attraktiver Roboter japanischer Provenienz und eine afro-amerikanische Subjektivität der fliessenden Formen haben etwas gemeinsam: das fiktionale, kybernetische Unsichtbare und das lebendige Fluktuieren zwischen Erscheinen und Verschwinden. *Ghost in the Shell (Geist im Panzer)*, ein japanischer Trickfilm von 1995 wiederholt den Tropus vom «Geist in der Maschine» des mechanischen Zeitalters aus der Sicht von Nanotech und Wetware eines elektrotektonischen Jetzt. Die Horrorphantasie einer Verbindung von Mensch und Maschine steigert sich darin zur Auflösung aller Grenzen zwischen Mensch und Roboter, Frau und Mann, Nation und Rasse – der Protagonist entmaterialisiert sich und wird zu einem Ätherwesen. Vom menschlichen Subjekt, das als reiner Informationsfluss dargestellt wird, bleiben nur noch Zeit und Bewegung – eine entgrenzte Kunst des Seins in Form eines Comics. Dass die Charaktere eher europäisch als asiatisch wirken und Selbstzerstörung und Happyend vereinbar sind, trägt mit zur Popularität dieser Trickfilme bei.[1)]

Wenn ich das Elektrotektonische – das unsere Zeit charakterisiert – als «schwarze» Zeit bezeichne, beziehe ich mich dabei auf James Sneads Essay «Repetition as a Figure of Black Culture» (Wiederholung als Stilmittel der schwarzen Kultur, 1984).[2)] Darin beschreibt ein Insider der schwarzen Kultur deren Zeitform als Explosion des aufgeklärten, kartesianischen Subjekts. Hegel vor Augen, argumentiert Snead, dass die europäische Kultur sich historisch als linear und progressiv verstanden habe, ihre Umkehrung, die schwarze Kultur (d. h. die afro-amerikanische und afrikanische Kultur sowie die postkolonialen Diaspora-Kulturen), dagegen als Verkörperung der Abwesenheit begriff. Die besondere Zeit der schwarzen Kultur – ihre Ästhetik von «Wiederholung und Schnitt» – ist laut Snead inzwischen zu einem zeitlichen Gesetz bzw. zum Wiederholungsmuster der zeitgenössischen westlichen Kultur geworden. Das Prinzip der linearen Progression wurde durch die postrationalen Spiralmuster der schwarzen Wiederholung ersetzt; die Zeit als sichtbare Folgeerscheinung der Geschwindigkeit läuft dem Territorialen den Rang ab.

Die Krux der Animationsfilme wie auch dieses Essays ist die Spekulation, dass die Zukunft der Darstellung nicht in den Formen, sondern in der Bewegung liegt. Was die Wirkung der Abwe-

senheit angeht, nehme ich an, dass das eine das andere spiegelt. Im Film wie im Leben ist es das Verschwinden des einen im anderen – sei es als Roboterkörper oder als schwarze Kultur –, was uns die Schauer und Wonnen des sich in elektrischen Schwingungen auflösenden Körpers beschert.

Die Ausstattung des attraktiven Roboters

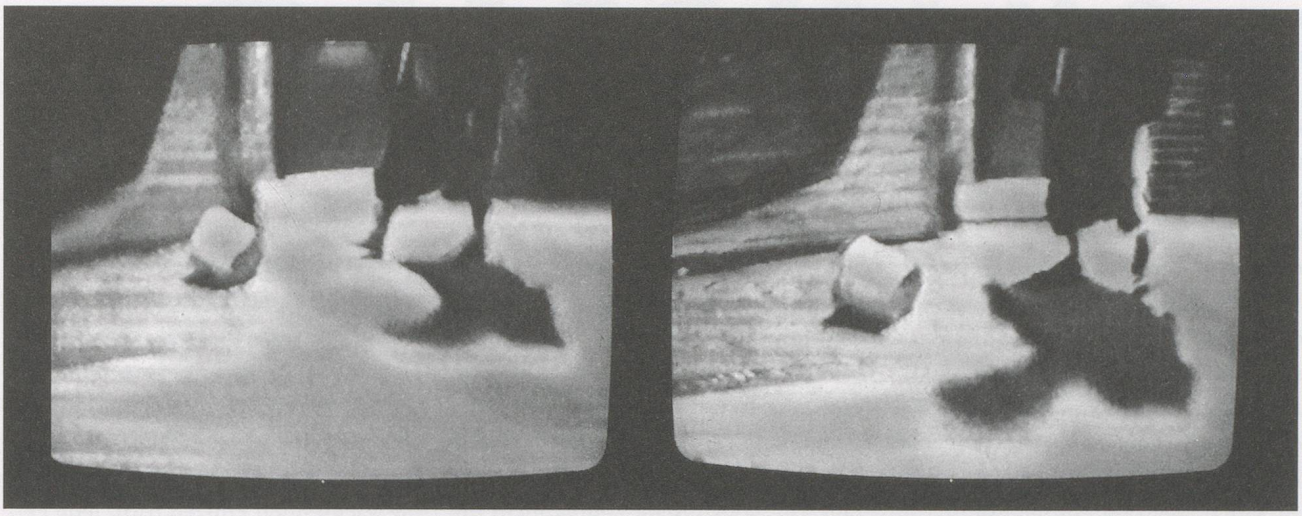
Der *Manga*-Comic und seine Trickfilmvariante, *Animé*, erfreuen sich in Japan ungeheurer Beliebtheit. Von Titeln wie *Ranma 1/2*, einem häuslichen Drama, in dem sich ein Junge in ein Mädchen verwandelt, werden im Monat drei bis vier Millionen Exemplare verkauft. Während die auch ausserhalb Japans immer beliebteren *Manga* und *Animé* durch Videoshops und Cyberspace-Freaks ihr Publikum finden, wächst die Kennergemeinde, die nach der entscheidenden Szene lechzt: In diesem Fall ist das die Verwandlung der Protagonisten in Kampfmaschinen. *Animé* ist voll von jungen, naiven Charakteren, die von einer Sekunde auf die andere zu Dämonen aus Stahl und Feuer werden können, die von einer leicht pornographischen Aura umgeben sind.[3] *Ghost in the Shell (Geist im Panzer)*, ein auf Masume Shirows *Manga* basierendes *Animé*, ist das beste Beispiel für dieses rasante Genre – hyperkinetisch, voll von beklemmenden Situationen, Klischees und Horrorszenen. In der Figur der Agentin K, der Cyborg-Protagonistin und Polizistin, begegnet *Ghost* der wachsenden Unsichtbarkeit der Technologie als einer Aufforderung, die Fesseln, die uns an den Körper binden, zu durchtrennen und frei zu schweben.

Ghost erzählt die Geschichte einer Replikantin, die Detektivin und Gesuchte zugleich ist. Agentin K in ihrem voll ausgerüsteten Körperpanzer jagt einen international tätigen Hackerterroristen, den sogenannten *Puppet Master*. Ihr «Geist», ein unsichtbares Flüstern, sagt ihr, dass es dabei auch um ihr eigenes Schicksal geht: Die Spur einer Gelegenheit, der Schatten einer Möglichkeit, ein leiser Zweifel lässt sie immer wieder ahnen, was sie ist (nicht Mensch, sondern Maschine), aber gerade dieser Zweifel macht sie wiederum menschlich. Keine Invasion aus dem All, keine atomare Katastrophe setzt die Erzählmaschine von *Ghost* in Bewegung, sondern ein durch und durch klassisch-philosophisches Rätsel in Gestalt eines total verrückt, sexy und cool daherkommenden Zeichentrickfilms.

Zu Beginn des Films sitzt Agentin K über der Stadt und filtert den Lärm durch ihr kybernetisch erweitertes Gehirn. Sie schwimmt im täglichen urbanen Chaos vorbeischiessender Autos und schwatzender Leute. Als sie auf die gesuchte Frequenz stösst (eine sich eben zusammenbrauende internationale Verschwörung), erhebt sie sich, wobei sie aus der Ferne wie die Spitze des höchsten Gebäudes erscheint, und zieht sich aus. Nackt wird sie unsichtbar. Nachdem sie ihre thermaloptische Tarnung aktiviert hat, driftet K, ein schimmerndes Nirgendwo, gerade etwas schneller als die Luft dahin, während der akustische Fluss der Stadt sich nun in der fluktuierenden Erscheinung ihrer Person verkörpert. So greift sie an. Direkt, tödlich, lautlos; alles, was man sieht, ist der explodierende Kopf ihres menschlichen Zieles. Zum erstenmal nehmen wir K als abwesend wahr; sie manifestiert sich nur noch in den Folgen ihrer Handlungen. Da, nicht da. Lebendig, tot.

Kleider ausziehen, unsichtbar werden, zuschlagen – das Unsichtbarwerden macht den Schnitt möglich, ein augenblickliches Blackout, das K wieder aktionsfähig macht. Wie alle Märchen und Fabeln benutzen auch Sciencefiction-Parabeln die Unsichtbarkeit als Übergang in einen neuen Zustand, als Schritt über die Grenzen des Wissens hinaus. Sei es der Ring des Gyges oder eine thermaloptische Prothese, die Heldin verfügt über etwas, was ihr ermöglicht zu verschwinden, ohne ihre Handlungsfähigkeit zu verlieren. Das Vergnügen, das einem dieser Bruch in der Kontinuität bereitet, hängt davon ab, ob K wieder zurückkehrt, womöglich noch grösser und schrecklicher. Die Gefahr besteht aber, dass sie überhaupt nicht wieder auftaucht.

Wo ist bei einem zusammensetzbaren Körper und einem duplizierbaren Geist das «Ich» einer jungen Frau mit eingebauter Festplatte? Die Technologie ist hier nur Symptom, nicht Ursache der Geschwindigkeit. Das Kybernetische verweist auf das Prothesenhafte eines Erinnerungsgebäudes, wo das autonome Subjekt lediglich ein Versuchsmuster ist, ein Versuch in Sachen Handeln und Erscheinung. K's vertrauensseliger Partner Bateau (das trunkene «Schiff», das ihr Auftrieb verleiht) steckt das alles mit einem Bier und einem Schulterzucken weg. Egal ob es sich um von Geist-Hackern heimgesuchte Menschen oder sich selbst aktivierende künstliche Intelligenzen handelt, «Erinnerungen», sagt er, «sind nur ein weiterer Tropfen im Eimer.»



DAVID HAMMONS, PHAT FREE, 1991, video stills.

Black Is Beautiful/ Die Ästhetik der Geschwindigkeit

In «Repetition as a Figure of Black Culture» meint Snead: «Die europäische Kultur des ausgehenden zwanzigsten Jahrhunderts zeichnet sich vor allem durch ihre Aussöhnung mit der schwarzen Kultur aus.» Wie einen Echoeffekt baut Snead alte, verworfene Handlungsmuster in künftige Strategien ein. Diese beinhalten nicht die Vision sozialer Gerechtigkeit oder den Aufstieg einer schwarzen Mittelschicht, sondern eine systemische Versöhnung mit dem Postrationalen, die alle mit einschliesst. Es ist die Vision einer starken Kultur, die sich durch das Stilmittel der Abwesenheit ihren Weg bahnt. Was Snead als schwarze Kultur beschreibt, folgt dem Muster des Ausziehens, Unsichtbarwerdens, Zuschlagens, in dem die Unterbrechung des Erzählflusses zum eigentlichen Charakteristikum des Erzählens wird. Man könnte es auch als ein andauerndes Zerstören der Syntax bezeichnen.[4)]

Snead zitiert, als Vertreter des Modernismus am Rande eines postmodernen Zusammenbruchs, Dada und Joyce, die sich der Wiederholung bedienen, um Bedeutungsstrukturen aufzubauen und niederzureissen. Gleichzeitig entdeckt er revolutionäre schwarze Theorien im Werk von James Brown, Ralph Ellison, Toni Morrison und Ishmael Reed als Vorboten einer unsichtbaren Freiheit. Ihre durch Wiederholung und Schnitt bewirkten Verschiebungen schaffen Raum und Zeit für anderes, als bisher zulässig war. Freiheit entsteht in der Bewegung, in einem offenen Bereich des Seins, das sich als Verschwinden manifestiert.[5)] Die afrikanische Kultur der Diaspora erscheint so als ein mehrfach gespaltenes Bewusstsein, das sich im Tun und Lassen prothesenhafter Identitäten ausdrückt: «Schwarze Zeit» als kybernetische Schöpfung.

Sneads (ästhetischer) Entwurf der schwarzen Kultur als einer zeitbedingten führt uns zu einer Kunst, die sich durch das, was verschwindet, auszeichnet. Man denke an die verschwommenen Bilder von PHAT FREE, David Hammons jüngstem Video. PHAT FREE zeigt die Stadt in Bewegung, als orangefarbene, von Strassenlaternen und Scheinwerfern durchzogene Nacht. Mit der Handkamera folgt er einer dunklen Gestalt, die einen Eimer über den mattschimmernden Asphalt kickt. Da die Belichtungszeit extrem lang ist, sind Geschlecht, Rasse oder Alter nicht erkennbar. Es gibt nur undeutliche, dunkle Gegenstände. Fussgänger erscheinen als pfirsichfarbene, braune, lohfarbene oder gelbe Streifen. Jemanden zu «sehen» bedeutet hier, eine ständig gleitende, ständig sich wandelnde Bewegung zu verfolgen. Real ist, was vorbeigleitet. Autos sind wahre Wunder an flüssiger Geschwindigkeit, für immer blank und schnell. Indem diese Arbeit das futuristische «Stottern» wiederentdeckt und Geschwindigkeit als ihre eigene Leuchtspur zeigt statt als Struktur, die ein einheitliches Ganzes ergibt,

betreibt PHAT FREE ein wiederholtes durch alle Raster Fallen.

In Thomas Bayrles Computertrickfilm SUPERSTARS (1993) sehen wir das markanteste Charakteristikum (das Gesicht) als eine durch Auslassung gekennzeichnete Fläche. Bewegte Schleifen mit bekannten Ikonen (das Worldwide Wrestling-Logo, Porno, Flugzeuge) bilden die Zellstruktur für eine Reihe von menschlichen Gesichtern. Vom Makro- zum Mikrobereich hin modulierte Bilder sind eine Echtzeitfunktion mit einer in die Matrix eingebauten Verzerrung als Signal, nicht für Fotorealismus, sondern für das Oberflächenspiel mit ständig anders angeordneten Einsen und Nullen. In diesem, von Kobe Matthys entworfenen Programm bilden Formerkennung und Lichtintensität die Achse, die die Bewegung graphisch darstellt, aus der heraus jedes Gesicht entsteht und verschwindet. In SUPERSTARS und PHAT FREE wird Perspektive durch ein offenes System des Herandriftens und Verschwindens ersetzt. Wir jagen Geister als Spuren der Subjektivität.

Dass die Versöhnung mit der «schwarzen Kultur» möglicherweise das «Ende der Kultur» bedeuten könnte, verschweigt Snead. «Das Ende» führt wie im konzeptuellen Prozess der Überprüfung zu einer aktiven Paragdigmenverschiebung; «die Kultur» entgleitet uns wie die Strukturen unserer Selbstwahrnehmung immer mehr. Wenn wir uns weiter der Wiederholung als dem Stilmittel der schwarzen Kultur annähern, werden wir in der Tat dabei draufgehen. Der einmal erfolgte «Schnitt» lässt ein geborstenes Subjekt zurück. Willkommen im Treibgut der Entgrenzung – wir sinken, wir schwimmen, wir treiben. Die nomadische Zeit ist nicht ungefährlich, weder auf der Ebene der Wahrnehmung noch der Beziehungen.

Agentin K macht einen Spaziergang

Zwischen dem Kitzel des Cybersex und dem mechanischen Ballett der Gewalt angesiedelt, macht *Ghost* sich ebenfalls Gedanken über das Driften. Während einer Atempause vor der entscheidenden Schlacht unternimmt Agentin K einen Spaziergang – ein nomadisches Sichtreibenlassen – durch die Dämmerung der Stadt; es ist ein geisterhaftes Vorbeigleiten an den Spiegelflächen der Glasfassaden, an Pfützen und unnatürlich ruhigen Menschen. Basstrommelschläge und archaisches Wehklagen bilden die Tonspur zu ihrem visuellen Herumirren, wobei der Regen die einzig aktive, vertikale Bewegung im Bild ist. Jede Linie ist eine Bahn, die sich in endlosen Kreisen auflöst, wenn sie auf die wachsenden Pfützen trifft. Jede Person, die K passiert, ist ein Spiegel der folgenden, die bildliche Darstellung eines transitorischen «Wir». Ein Moment, das wir auch in Hammons und Bayrles beweglichen kartographischen Bildern finden und vielleicht eine Zukunftsform, in der wir von Rennautos, unsichtbaren Städten und der Schönheit von Synapsenfluss und -schnitt sprechen. Eine Betrachtung über die Ästhetik des Verschwindens im Animationsfilm oder der Zeit der schwarzen Kultur ist zugleich ein Testlauf in der Kunst des Bewahrens. *(Übersetzung: Uta Goridis)*

1) *Manga*-Comics werden in Japans Grossstädten ebenso häufig und selbstverständlich gelesen wie Zeitungen. Die verschiedenen *Manga*-Stile – Science-fiction, Fantasy und Pornographie (es gibt auch eine kleine literarische Abteilung) – wenden sich an eine breite Leserschaft aus Jugendlichen und Erwachsenen. Der Animationsfilm hat eine fanatische Anhängerschaft und wird unterstützt von Websites, Fanclubs und Zirkeln, die Raubkopien austauschen. In den letzten Jahren hat er sich vom Untergrundphänomen zum Bestandteil der internationalen Unterhaltungsindustrie gemausert, und seine Einflüsse sind inzwischen überall auszumachen: im sex- und alterslosen Mutanten der Ravekultur, in den Protagonisten von Videospielen, auf Graffitiwänden, in Video-Mixings in Bars und Clubs; auch die «futuristische» Ästhetik der gerade aktuellen Mode nährt sich von Elementen des Animationsfilms. Durch den Kinostart von *Akira* (1989) und *Ghost in the Shell* (1996), das Angebot in den Läden grosser Videoverkaufsketten und die *Manga*-Kultläden hat der Animationsfilm auch ausserhalb Japans sein Publikum gefunden.

2) James A. Snead, «Repetition as a Figure of Black Culture», *Black Literature and Literary Theory,* Henry Louis Gates Jr. (Hrsg.), Routledge, New York 1984.

3) Um eine sanfte Maschine herzustellen, ist noch immer der menschliche Touch erforderlich. So werden die meisten *Animés* auch nach der digitalen Revolution noch von Hand gezeichnet. Ein grösserer Detailreichtum pro Bild sowie weniger Bilder pro Sekunde als bei Disney lassen sie weicher, menschlicher erscheinen.

4) Die CD *Valis/Destruction of Syntax* (Axiom) ist ein gutes Beispiel für ein Hörerlebnis futuristischer Prägung, bei dem der «Cut» des DJ das Lineare zugunsten des Multiplen zerstört.

5) Ich möchte auf die Gemeinsamkeiten zwischen Sneads Kulturkritik und einer poststrukturalistischen Tradition hinweisen, die Heideggers Gedanken über Verschwinden und Wiederauftauchen als Weg zur Versöhnung des Modernen mit dem Postmodernen betrachtet. Paul Virilios Arbeit «Ästhetik des Verschwindens» (Merve, Berlin 1986) ist so ein Ort, wo sich ein Diskurs des verschwindenden ästhetischen Raums und seine Beziehung zum Sein verfolgen lässt. Sie hat mich zu meinem Titel inspiriert.