

MEDIENWINDE AUS ASIEN

Menschen und Kunst im B-ISDN-Zeitalter

KEIGO YAMAMOTO

Die Idee einer ko-produktiven Ära

Mit der enormen Entwicklung der elektronischen Medien geht gegenwärtig auch eine Revolutionierung unseres Gesellschaftssystems und unseres Lebensstils einher, welche, historisch betrachtet, einen entscheidenden Wendepunkt für die Menschheit bedeutet, die nun nach einer neuen Gesellschaftsstruktur tastet. Es ist zum Beispiel keine Übertreibung, zu sagen, daß die elektronische Welle der westeuropäischen Länder zur Zerschlagung des Sozialismus der osteuropäischen Länder führte und zum Abriß der 'Berliner Mauer', die ein Symbol für die Struktur des Kalten Krieges war. Nach dem Zusammenbruch werden Politik, Wirtschaft, Industrie, Leben und Kultur dieser Länder durch die Information dieser elektronischen Medien gestützt, und es wird nun versucht, neue Wege eines gedeihlichen Miteinanders zu finden.

Es geht um ein Verständnis der avancierten Medien; so etwa bewirkt die Umstellung elektronischer Medien vom bisherigen Analog- zum Digitalsystem eine Verschmelzung von Rundfunk und Kommunikation sowie eine Aufrüstung des Apparats von Datenendstationen. Durch die Verbindung der beiden COMs von Communication und Computer, zum Beispiel, verwandelt sich die analoge Informations- und Kommunikationsinfrastruktur nun in das Digitale Informationsnetzwerk ISDN (Integrated Services Digital Network). Diese Übertragungsmethode, die bis vor kurzem eine Ein-Weg-Kommunikation gewesen ist, hat sich durch 'die Verschmelzung verschiedener Medien' zu einer 'ZweiWege-Übertragung' entwickelt und 'interaktiven Gebrauch' möglich gemacht.

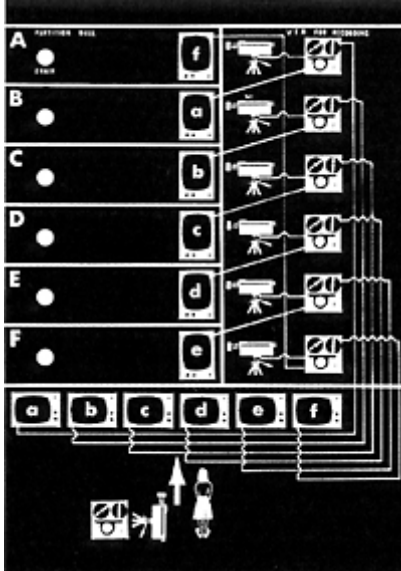
So wie das Transportsystem, das im 19. Jahrhundert die Eisenbahn war, im 20. Jahrhundert zum Automobil, einer individuellen Form des Transports, überwechselte, so wird das Multimedia-Kommunikationsnetzwerk dem persönlichen Gebrauch dienen und gleichzeitig werden 'offizielle Medien' und 'private Medien' getrennt werden. Kommunikation wird Zeit und Raum "nullsetzen", wodurch die ganze Welt zu so etwas wie einem einzigen lebendigen Ding verbunden werden wird — das 'Zeitalter eines Weltdorfes' wird damit anbrechen. Was wir allerdings bei dieser Entwicklung nicht vergessen dürfen, ist, daß es da immer noch 'den Westen' und 'den Osten' geben wird und daß dieses Leben genauso wie das menschliche Gehirn eine 'linke' und eine 'rechte Hirnhälfte' sowie auch einen 'linken' und einen 'rechten Vorhof des Herzens' haben wird. So wie es unmöglich ist, mit bloß einer rechten oder einer linken Hirnhälfte zu leben, wird auch das Zeitalter eines Weltdorfes nur zu einem Ganzen werden, wenn beide ihren Platz haben.

Historisch betrachtet gab es bis zur Industriegesellschaft ein einseitiges kulturelles Strömungsgefälle zwischen Ländern mit hohem kulturellem Niveau und solchen mit niedrigem kulturellem Niveau. Metaphorisch gesprochen flossen die industrialisierten Gesellschaften, getragen von Westwinden, in eine Richtung: von West nach Ost. Ich denke, in einer hochentwickelten Informationsgesellschaft werden Westen und Osten kommunizieren, ihr Denken und ihre Kulturen sich wechselseitig ergänzen und aus ihren jeweiligen organischen Funktionen endlich auch Nutzen ziehen.

In diesem Sinn möchte ich unter dem Titel 'Medienwinde aus Asien' vom künstlerischen Standpunkt her von meinen Studien der Produktion von Network Art berichten.

Kunst durch Kommunikation

Ich studiere seit Anfang 1970 'das Verhältnis von Übertragung und Kunst' und habe laufend Installationen mit interaktiven Medien produziert, die auf der Teilnahme der Betrachter basieren.



Line of "MIMIC", 1973

Die Video-Performance "MIMIC" zum Beispiel, die 1973 entstand, verbindet die einzelnen Räume A. B. C. D. E. F., wie aus ersichtlich ist. Zunächst wird das vom Künstler vorbereitete Bild zu A in Raum A. gesendet. A reagiert auf dieses Bild. Das Bild in Raum A wird gleichzeitig zu Raum B, übertragen. Nach dieser Methode wird es von Raum A zu B zu C zu D zu E zu F gesendet. In der Folge wird das Bild während der wiederholten Übertragung von A zu B. C. D. E. F Veränderungen erfahren.

Wie in zu sehen, erlaubt der Blick auf die an einem Ort versammelten Monitore, die das von Raum zu Raum übertragene Bild zeigen, 'die Szenerie jedes einzelnen Raums' und das 'Transformationsverhältnis' in der Realzeit auf einfache Weise zu begreifen. Hier ist es unmöglich, tatsächlich in jeden Raum zu sehen oder einen Raum mit dem anderen zu vergleichen. Durch die Null-Sekunden-Übertragung hingegen wird es möglich, die 'geistigen Aktivitäten' aus der 'Zeitverzögerung' und der 'Raumverzögerung' zwischen den Räumen und auch von den Intervallen zwischen Wahrnehmung und Umsetzung 'abzulesen'.



Video Game "Gomokunarabe", 1975

Das Videospiel "Gomokunarabe" (1974—75) beruht auf dem Prinzip, über Satelliten mit entfernten Orten zu kommunizieren, und beschäftigt sich auf spielerische Weise mit dem Verhältnis Kommunikation/Kunst. Es soll das Verhältnis von "Sehen" und "Gesehen-

Werden" beleuchten, indem mit einer schräg oben angebrachten Videokamera Szenen mit beteiligten Betrachtern aufgenommen werden (wie bei einem tatsächlichen Gegenüber). (Siehe Bild 1)

1981 entwickelte ich diese Arbeit weiter und produzierte "Between Sound & Sound Nr. 2". Dabei handelte es sich um exakt das gleiche System wie beim Videospiel "Gomokunarabe". Während dieses allerdings auf einer Spielfläche (einem Go-Feld) gespielt wird, funktioniert "Between Sound & Sound Nr. 2" mit Einsatz des ganzen Körpers an einer Trommel — sozusagen mit einem 'zu Trommelstöcken umfunktionierten menschlichen Körper'.



Sound & Sound no. 2 "A Corner"



Between Sound & Sound no. 2, 1981-89

"Between Sounds & Sounds Nr. 2" basiert auf Satellitenübertragung. Wie aus Bild Nr. 2 und 3 zu ersehen, werden Videokameras, die oberhalb jedes der beiden an zwei unterschiedlichen Punkten A und B aufgestellten Monitore installiert sind, auf "eine hölzerne Trommel" schräg unterhalb davor gerichtet. An diesen Trommeln werden sich die Betrachter betätigen.

Die Videokamera über dem oberen Monitor von Punkt A überträgt das Bild und den Ton der trommelnden Füße des Betrachters zum oberen Monitor von Punkt B. Der Trommler von Punkt B schlägt die Trommel mit seinen Füßen, während er auf das Bild am oberen Monitor schaut. Damit reagiert er/sie auf den 'Ausdruck und die Lautstärke der Bewegung seiner/ihrer Füße'. Das System vereint Bild und Ton, die von den Punkten A und B übertragen werden und überträgt sie zu den unteren Monitoren von A und B.

Das, was zwischen den beiden Punkten A und B passiert, mag zwar simpel wirken (das Verhältnis des Bildes, das von Punkt A übertragen wird, und der Bewegung der Füße des Trommlers in Punkt B), aber tatsächlich stehen sie in einem 'Sehen-und-gesehen-werden-Verhältnis'. Anders gesagt: die Trommler müssen daher daran denken, daß sie, während sie

ihre Trommeln mit ihren Füßen schlagen, in einem 'Sehen-und-gesehen-werden-Verhältnis' stehen.

Ich will das Verhältnis von 'sehen' und 'gesehen werden' etwas genauer erläutern: Wenn Sie in einen Spiegel blicken und die linke Hand heben, wird sie auf der linken Seite des Spiegels reflektiert werden, und wenn Sie die rechte Hand heben, wird sie auf der rechten Seite des Spiegels reflektiert werden. Kurzum, das Verhältnis beim Blick in den Spiegel ist das 'einer Ebenensymmetrie'.

Das Verhältnis von 'sehen' und 'gesehen werden' gegenüber einer Videokamera wird folgendes sein: wenn Sie die linke Hand heben, wird sie auf der rechten Seite gezeigt werden, und wenn Sie die rechte Hand heben, wird sie auf der linken Seite gezeigt werden. Nahe gelegene Gegenstände werden außerdem im oberen Teil des Monitors zu sehen sein, weil eine nahe Position weiter entfernt von der Kamera liegt. Weiter weg befindliche Gegenstände werden dagegen im unteren Teil des Monitors zu sehen sein. Insofern ist also die Reflexion im Spiegel von jener der Videokamera verschieden. Das Verhältnis ist also eine 'Punktsymmetrie', die als 180 Grad-Drehung um den Mittelpunkt vorzustellen wäre. Bisher waren wir der Meinung, daß das Verhältnis von 'sehen' und 'gesehen werden' ein Spiegelverhältnis sei, aber das Verhältnis, das die Videokamera herstellt, ist ein viel menschlicheres.

Die 'Erkenntnisverzögerung', die durch das Verhältnis von 'sehen' und 'gesehen werden' entsteht, und die 'Zeitverzögerung' sowie die 'Raumverzögerung' zwischen der Wahrnehmung einer Handlung und ihrer Durchführung werden als die Differenz von Tonhöhe und Tonstärke einer Trommel veranschaulicht und erscheinen als die Differenz zwischen der Aktion auf dem Monitor, die von Punkt A aus übertragen wird, und der entsprechenden Handlung. Diese Differenz ist bei jedem 'Intervall' bzw. als 'interner Atemzug' ablesbar.

Aus dieser Erklärung könnte der Eindruck entstehen, daß man nachahmt. Meine Intention dagegen ist vielmehr, daß er/sie sich auf sehr freie Weise mit dem Monitorbild in Beziehung setzt, das vom Punkt A übertragen wird und daß beide versuchen, zu einem Ausdruck zu werden. Für ein Gelingen der Arbeit ist es auch notwendig, daß beide, in Punkt A und in Punkt B, das Atmen des jeweils anderen lesen und darauf reagieren.

Genauso wie ein Gesichtsausdruck enthüllt auch Fußarbeit den Ausdruck eines Körpers. Weil Füße den ganzen Körper von Kopf bis Fuß tragen, ist ihr Ausdruck eng an den Bewegungsrhythmus von Hüfte und Armen gekoppelt. Es gibt auch viele unterschiedliche Möglichkeiten für die Art, wie ein Fuß den Boden berührt, und in den darstellenden Künsten werden deren Charakteristika vorgeführt; zum Beispiel der spanische Flamenco, bei dem auf den Boden gestampft wird, der japanische Noh-Tanz, wo die Füße dahingleiten, und europäisches Ballett auf Zehenspitzen.

Bevor aufgrund der Wahrnehmung der von Punkt A übertragenen Beinarbeit in Punkt B reagiert wird — also in der minimalen Zeit und dem wenigen Raum, bevor in die Tat umgesetzt wird, was zuvor unzählige Funktionen, wie z.B. den Sehnerv durchlaufen hat, — entsteht ein 'Intervall' oder ein 'Atmen'. Nun lassen sich diese 'Intervalle' oder 'Atemzüge' allerdings mit freiem Auge äußerst schwer feststellen. Daher versuche ich, indem ich 'die von Punkt A übertragene Beinarbeit' und die darauf reagierende 'Beinarbeit eines Darstellers' mit einer Videokamera aufnehme, ohne Verzögerung übertrage, beide kombiniere und simultan auf zwei Monitoren zeige, das Verhältnis zwischen diesen beiden deutlicher zu machen. Kurz gesagt: durch den Einsatz der Null-Sekunden-Übertragung im Computernetz .

Ich will das Unsichtbare etwas näher erläutern. Ich denke, daß zwischen der 'von Punkt A übertragenen Beinarbeit' und der 'in Punkt B reagierenden Beinarbeit eines Darstellers' ein 'Luftzug' (physische Energie), ähnlich einem elektrischen Feld, entsteht; mit anderen Worten, ein Ort zwischen den Rahmen zweier Monitore, wo nichts wirklich existiert außer etwas Internes, und dieses wird eher an einem Körper erfahrbar als mit den Augen,- und zwar mittels 'ki' (einer physischen bzw. geistigen Energie). Kurz, ich denke, daß der 'stillen Zeit und dem stillen Raum während des Übertragens' bedeutende Wörter innewohnen. Um das Verhältnis dieser stillen Zeit und dieses stillen Raums besser zu verstehen und die Beziehung zwischen den beiden Darstellern A und B sichtbar zu machen, benutzte ich in *Between Sound & Sound Nr. 3*" (1993) einen Halbspiegel (siehe Zeichnung 3).

Räumliche Verbindung mit fernen Orten



Image crossing no. 2 Telephone

Im März 1988 realisierte ich zwischen Fukui in Japan und New York in Amerika Satellitenkunst; im April 1988 veranstaltete ich anlässlich der Eröffnungsfeier des Stadtmuseums in Nagoya 'Art Crossing' unter Verwendung von FPU (Micro line), und im Juli 1989 führte ich im Modern Art Museum in Toyama unter Zuhilfenahme von Animationskommunikation Network Art im Hinblick auf das B-ISDN-Zeitalter unter dem Titel "Image Crossing No.2" vor.



Telephone from Ghosts

Dieses Bild zeigt eine Szene aus "Telephone from Ghosts". Nur "W" befindet sich am Schauplatz, aber auf dem großen Bildschirm kommt auch "M" ins Bild. Während sie miteinander sprechen, tauchen verschiedene Dinge, wie zum Beispiel ein Bier oder ein Messer, am Schirm auf. Plötzlich tritt "X" (weiblich) in die Unterhaltung ein. Irgendwann läutet das Telefon und "X" hebt ab. Sie versucht, den Hörer an "W" und "M" weiterzugeben, was ihr aber nicht gelingt. Das bedeutet, daß es sich um 'ein Kommunikationssystem mit virtuellen und realen Bildern in demselben Raum' handelt.

Die Arbeiten, die ich hier vorgestellt habe, funktionieren an sich mittels Satellit und B-ISDN. Aufgrund der hohen Sendegebühren und der Erfordernis einer entsprechenden Lizenz war ich jedoch nicht in der Lage, sie hier tatsächlich vorzuführen. Jedenfalls habe ich, da die ISDN-

Line kürzlich eröffnet wurde, beschlossen, mich an die Kunst des B-ISDN-Zeitalters durch die handfeste Praxis voranzutasten.

Kunst, die mehr als einen Pol besitzt

Wenn drei Künstler, A, B und C, gemeinsam an einer Standbildübertragung arbeiten, so wird sich zeigen — auch wenn sie dasselbe Medium benutzen —, daß die Arbeit eine ganz andere sein wird, je nachdem, ob von Künstler A zu Künstler B oder zuvor zu Künstler C gesendet wird. (siehe Zeichnung 3)

Ein anderer interessanter Aspekt dieser Methode ergibt sich, wenn man die drei Werke, die an jeweils einer Kommunikationsstelle, A, B und C, entstanden, gleichzeitig betrachtet. Dann nämlich hat man das Vergnügen, 'den Prozeß der Produktion und die Intervalle dazwischen lesen zu können'. Das ist ein ganz anderer Gesichtspunkt als bei konventionellen Bildern und Fotokombinationen, wie man sie öfter sieht. Es handelt sich also, kurz gesagt, nicht um eine abgeschlossene Arbeit im Sinne eines vollendeten Werkes, sondern vielmehr um eine 'art of process' aus vielen Einzelteilen, die vor allem das 'Intervall' zwischen A und B berücksichtigt. Während der Muromachi-Epoche (1338-1573) gab es in Japan ein gängiges 'Gedicht, das im Zusammenspiel vorgetragen wurde': 'Renga' (verknüpftes Gedicht). Dabei rezitiert A die erste Hälfte eines Gedichts und B, unter Bezugnahme darauf, die zweite. Man könnte sagen, daß Network Art daran orientiert ist, denn auch hier handelt es sich um Kunst, die das 'Intervall' zwischen A und B berücksichtigt.

Dies ist also eine Kunstform, die die Erfahrung der Prozesse von 'Kombination', 'Mischung', 'Umkehrung' und 'Verschmelzung' ermöglicht, indem jeder Künstler als ein Pol funktioniert. Mit anderen Worten, es ist so etwas wie eine internationale Hochzeit, eine 'Kollaboration', die nicht vorhersehbar ist und an der Menschen, unabhängig von ihrer Rasse, Nationalität, Philosophie, Sprache, ihrem Charakter, ihrer Persönlichkeit und ihren Wertvorstellungen gleichberechtigt mitwirken — im Unterschied zur Malerei, wo die Künstler im abgeschiedenen Atelier ihre innersten Gefühle auf die Leinwand bringen.

Diese Art der Begegnung wird natürlich mit einer 'Erkenntnisverzögerung' verbunden sein, auch wenn das Thema der Arbeit klar ist.

Diese 'Verzögerung' 'setzt neue Energie frei' und bewirkt einen nicht vorhersagbaren Effekt, der zu einem großartigen Werk führt.

Diese Network Art wird 'eine Reihe von Polen' gleichberechtigt miteinbeziehen, und in diesem pluralistischen Zusammentreffen werden alle beginnen, unbewußt ihre Gefühle zu bewältigen. Als eine durch das Unbewußte bestimmte Kunst, wird Network Art, denke ich, bewirken, daß interessante Werke jenseits meines Vorstellungsvermögens geschaffen werden können. Insofern handelt es sich hierbei auch um 'grenzüberschreitende Kunst', die eine elektronische Gemeinschaft mit einer neuen Art von Künstlergruppen begründet, welche über Grenzen hinweg sogar Menschen auf der entgegengesetzten Seite des Erdballs mittels Realzeitübertragung von Bildern in 'Cyberspace und Cybertime' miteinbezieht. Standbild-Übertragung von der Nagoya Communication Station zur Fukui Communication Station. Arbeit mit restrukturiertem Material / Japanisch-Französische Network Art (10/1990)



J-F-Network Art, 1990

"Sound Image Crossing" mit Blick auf das B-ISDN-Zeitalter

Für eine funktionierende Kooperation mit Menschen an fernen Orten innerhalb einer virtuellen Realität im B-ISDN-Zeitalter ist der Fortschritt in punkto 'Fernbedienung', 'Automation', 'Realzeit', 'Zweiwegesysteme' etc. unerlässlich. Solange für diesbezügliche Studien B-ISDN nicht als öffentliche Leitung benutzt werden kann, bleibt nichts anderes übrig, als ISDN-64 zu erforschen.

Dazu ist es einfacher, Musik mit Computern zu verarbeiten. Der Grund, weshalb Menschen im Pythagoräischen Zeitalter vor Christi Geburt das Verhältnis von Frequenz und Höhe erklären konnten und weshalb die elektronische Kunst im frühen Stadium Synthesizer hervorbrachte, liegt ja in der herausragenden Rolle der Musik. Darüber hinaus ermöglichte MIDI die Fernsteuerung von Musikinstrumenten an anderen Kommunikationsstellen, so daß also die Tonübertragung einfacher als die Bildübertragung zu untersuchen ist. Aus den genannten Gründen habe ich mich entschieden, "Sound Image Crossing" zu machen.

Die Grundtypen der von mir durchgeführten "Sound Image Crossing"-Serien sind folgende:

Mittels einer MIDI-Schnittstelle habe ich Tonquellen wie z.B. Synthesizer an Computer angeschlossen, so daß ich in der Lage bin, das MIDI-Instrument der anderen Stationen fernzusteuern, ein Instrument zu erstellen und Zuseher zur Teilnahme zu befähigen. Auch eine Übertragung analoger Töne mit Mikrophon unter Verwendung von Audio Cordec über 7 kHz wird dadurch möglich. Weiters wird der Prozeß je nach Entfernung zwischen den Kommunikationsstationen wiederholt und in eine Schleifenbewegung übergeführt, um mittels Fernsteuerung 'Tonreihen zu schreiben in Zusammenarbeit' mit Menschen an anderen Kommunikationsstellen (wobei die Fernsteuerung dazu dient, Musik zu machen, indem Musik zu jeder Kommunikationsstation übertragen und über Telefon diskutiert wird).

Für diejenigen, die keine Noten lesen können, gibt es die Möglichkeit, ihren Namen in Anwendung "M" einzutragen, ein Ton, der improvisiert und als Musik eingesetzt werden kann.

Um den Eindruck einer Live-Veranstaltung zu vermitteln, sind mehr als acht Lautsprecher auf beiden Seiten notwendig. Weil das Hören im Vergleich zum Sehen einen nicht-gerichteten Charakter hat, muß, um das Gefühl der Teilnahme an einer Live-Veranstaltung in einem dreidimensionalen Klangraum zu erzeugen, Hör-Information von allen Seiten her produziert werden. Dazu sind mindestens acht Lautsprecher notwendig. Hinzuzufügen wäre vielleicht, daß ein analoges Telefon an PLANET ISDN angeschlossen werden kann.

Performance mit Sound Image Crossing "MA" — Die Bedeutung von Stiller Zeit und Stillem Raum



Sound Image Crossing "MA"

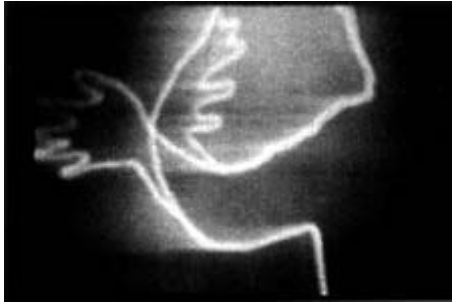
Jeder Teilnehmer wird einen gleichbleibenden Ton benutzen, um eine Vorführung zu gestalten. Er/sie wird ausschließlich in Länge und Stärke des Tons auf die von anderen Stationen empfangenen Einzeltöne reagieren. Weil das ganz einfach ist, kann jeder an dieser Performance mittels "MA" (Intervall) teilnehmen. Das Instrument muß auch kein Synthesizer sein. Alles mögliche kann verwendet werden, das Geräusche erzeugt, wie etwa Holz, Bambus oder Eisen.

So wie es einen Zeremonienmeister im Symposium gibt, so ist auch ein 'Programmdirektor' notwendig, der mittels Mausklick nach Bedarf das Tempo ändert und die Seiten wendet. Dieser Programmdirektor wird so dirigieren, daß 'stille Wörter' wie 'Intervall', 'Atmen' und 'ki' (geistige und physische Energie), die unsichtbar sind, zum Ausdruck gebracht werden. Mithilfe dieser Methode Sound Image Crossing "MA" werde ich mich auf 'Intervall', ein stilles Wort, konzentrieren und werde meine Arbeit durchführen, indem ich "verbundene Musik produziere" + "ausgeführt durch teilnehmende Zuseher" + "automatische Durchführung" + "MIDI-Fernsteuerung".

Beim Gespräch über ein bestimmtes Thema wird die Unterhaltung geführt, indem man 'Einblick nimmt in die geistige Verfassung' des Gesprächspartners. Zum Beispiel wird man im Fall einer 'absoluten Zustimmung' zur Aussage der anderen Person als Reaktion darauf sofort nicken. Bei Zweifeln an seiner/ihrer Aussage wird man wahrscheinlich nach kurzer Pause den Kopf schütteln.

Wir halten eine Konversation in Gang, indem wir diese leichte Zeitverzögerung, mit anderen Worten stille 'Intervalle', wahrnehmen. Diese unsichtbaren 'Intervalle' sind "Worte" und auch 'a feeler of the mind'. Im Unterschied zu einem Aufeinandertreffen von Gegenständen handelt es sich bei einem Zusammentreffen von Menschen gleichzeitig auch um eine innerliche 'Begegnung des Geistes', so daß sich niemals die gleiche Situation oder die gleiche Begegnung wiederholt. Mit anderen Worten ist jede Begegnung 'eine entscheidende Begegnung' und eine 'einmalige, unwiederbringliche Chance', wie im Zen. Bei Sound Image Crossing "MA" handelt es sich um genau diesselbe Form von "Intervallbegegnung".

Intervall zwischen Informationen



Breath no. 4, 1980

Das Bild unter "Breath No.4" zum Beispiel ist eine Arbeit, die physische Energien ausdrückt. Sie setzt sich aus zwei Grundlinien zusammen: die gegenwärtige Situation einer Person (Information A) und deren Situation 0,3 Sekunden davor (Information B). Sein/ihr Arm bewegt sich kaum, sodaß sich Information A und Information B überschneiden. Die Hand hingegen bewegt sich heftig. Diese Bewegung aber wird von der Information B vor 0,3 Sekunden und dem Lesen der Information A 0,3 Sekunden später getragen. Aufgrund des 'Intervalls' zwischen Information A und Information B, das eine Bewegung bedeutet, kann nicht nur 'der Ausdruck des Arms', sondern auch 'der Gefühlszustand dieser Person' vermittelt werden.

Tatsächlich entspricht dies dem "Leerraum" in den chinesischen Tuschezeichnungen. Ein Inhalt wird nur dann tiefe Bedeutung haben, wenn es 'ungezeichnete Flächen' gibt. Genau diese Leerflächen sind es, die einen in den Raum hinausbefördern. Menschen, die etwas ausdrücken, setzen in irgendeiner Weise mehr Energie in die 'Intervalle' oder 'Leerräume'. Sie konzentrieren all ihre Energie darauf, und doch ergibt es in Summe "Null". Ohne diese "Null" aber gibt es keine Wörter.

Computernetzwerke wurden aus einem 'positiven Denken' ökonomischer Wirkung heraus entwickelt, aber diese "Null" ist mindestens ebenso wichtig ...