

Talmud Project

David Smalls typografische Forschung wird von einer Mischung aus spirituellem Staunen und intellektueller Strenge angeregt. Small, ein Grafiker und Computerwissenschaftler, setzt dreidimensionale und dynamische Typografie zur Generierung komplexer Informationsblöcke ein. Seine visionären Versuche mit digitalem Text haben unglaubliche Ergebnisse gezeitigt – hinreißend in der Erscheinung und reich in der Konzeption. In seinen Projekten, von denen viele am MIT Media Lab umgesetzt werden, versucht er, komplexe Informationsblöcke in digitalen Landschaften zu schaffen, in denen der Besucher intuitiv navigieren kann.

Im *Talmud Project* (1998–1999) nähern sich Ehrfurcht und Intellekt mit besonderer Intensität aneinander an. Der *Talmud* ist eine Sammlung heiliger Schriften zur *Torah*, in der einzelne Bibelstellen kommentiert werden. Smalls *Talmud Project* enthält einen Ausschnitt aus dem *Talmud* und stellt eine zusätzliche Verbindung zu einem Essay des modernen französischen Philosophen Emmanuel Levinas her, der wiederum ein erweiterter Kommentar eines Abschnitts aus dem *Talmud* ist. Smalls Projekt liegt die Vision eines neuen narrativen Raums zu Grunde, in dem unterschiedliche, aber miteinander verbundene Texte gleichzeitig in ihrer Gesamtheit verfügbar sind. Das *Talmud Project* setzt veränderliche Schriftgrößen, Fokus, Zeilenabstand und Transparenz ein, um die Aufmerksamkeit des Lesers auf den Text und wieder von ihm wegzulenken. Um zwischen Levinas französischem Essay und der englischen Übersetzung zu wechseln, verändert der Leser z. B. den Abstand zwischen den englischen und französischen Zeilen, vergrößert und verkleinert ihn, um so von einer Sprache zur anderen zu wechseln oder beide gleichzeitig anzuzeigen. Eine Seite aus der *Torah* ist gestochen scharf, während die dazugehörige Seite aus dem *Talmud* im Hintergrund zu hängen scheint, gerade nur so weit verschwommen, dass der Haupttext noch lesbar ist. Tritt eine Textstelle in den Vordergrund, tritt eine andere in den Hintergrund; werden die Konturen der einen scharf, verschwimmen die der anderen.

Auch wenn einzelne Zeilen unleserlich werden, bleibt die Architektur des Texts, z. B. Absatz- und Abschnittwechsel, erhalten. Small wählt die Schriftgrößen teils so, dass der Text mit rund 500 bis 1.000 angezeigten Wörtern noch lesbar ist. Teils greift er zu – wie er sie nennt – „kontextuellen Schriftgrößen“, wo eine Million oder mehr Wörter sichtbar,

aber nicht mehr lesbar sind. Durch die Gestaltung des Texts als Block – vollständig, doch unentzifferbar – schafft Small sublime typografische Räume, in denen die geschriebene Sprache ihre Größe den Sinnen und nicht dem Intellekt aufdrängt.

Sublim zu sein heißt unglaublich zu sein, Ehrfurcht und Erstaunen im Kontext rationaler Struktur zu erwecken. Diesen Effekt ruft diese Studie des *Talmuds* hervor, die in diesem beeindruckenden Typografieprojekt in andere Dimensionen erweitert wird.

(Text von Ellen Lupton)



BeNowHere

The *BeNowHere Interactive* application is an experiment in imbedding a moving video image within a larger static visual context. It is also a prototype for an alternative structure for non-linear cinematic narrative.

As the active video window moves across the screen it leaves a visual trail which is a trace of the time and space of the cinematic path. The user can maneuver back and forth through each scene creating and erasing moments in time, laying down a panoramic still that also represents a captured slice of time, then returning to view the scene unfolding and coming alive.

Any number of shots which share part or all of a common background can be seamlessly integrated into one panorama such that non-linear transitions from one scene to another can be effected through user panning without the need to rely upon “cuts” and “fades,” thus retaining the illusion of spatial and temporal continuity. *BeNowHere Interactive* is an early prototype created with pre-existing film footage. The footage used was shot by Michael Naimark for his *Be Now Here (Welcome to the Neighborhood)* installation.



Die *BeNowHere Interactive*-Applikation experimentiert mit der Einbettung eines bewegten Videobilds in einen größeren statischen Bildkontext. Sie ist ferner der Prototyp einer alternativen Struktur für nichtlineare filmische Erzählweisen.

Während sich das aktive Videofenster über die Leinwand bewegt, hinterlässt es eine sichtbare Spur, die eine Zeit-Raum-Aufzeichnung des filmischen Ablaufs darstellt. Der Benutzer kann durch jede Szene vor- und zurückmanövrieren und Zeitpunkte kreieren oder löschen; so schafft er ein panoramisches Standbild, das auch einen festgehaltenen Zeitabschnitt repräsentiert, zu dem er dann zurückkehren kann, um sich anzusehen, wie sich die Szene entfaltet und zum Leben erwacht.

Beliebig viele Einstellungen mit teilweise oder vollständig gemeinsamem Hintergrund lassen sich nahtlos zu einem einzigen Panorama fügen, in dem nichtlineare Übergänge von einer Szene zur anderen ohne Rückgriff auf Schnitte oder Blenden allein durch Schwenks möglich sind und so die Illusion raumzeitlicher Kontinuität gewahrt wird. *BeNowHere Interactive* ist ein früherer, mit bereits vorhandenem Filmmaterial realisierter Prototyp. Das verwendete Filmmaterial wurde von Michael Naimark für seine Installation *Be Now Here (Welcome to the Neighborhood)* aufgenommen.

Discoder

The *Discoder* project by exonemo (Kensuke Sembo / Yae Akaiwa) is part of the exhibition in the Ars Electronica Center, and received an Honorable Mention from Prix Ars Electronica 2000. A detailed description can be found on page 46 of the *Cyberarts 2000* catalog.

Das Projekt *Discoder* von exonemo (Kensuke Sembo/Yae Akaiwa) ist Teil der Ausstellung im Ars Electronica Center und hat beim Prix Ars Electronica 2000 eine Anerkennung gewonnen. Eine detaillierte Beschreibung finden Sie im Katalog *Cyberarts 2000* auf Seite 46.



Jason E. Lewis / Alex Weyers

The Active Text Project

The Active Text Project by Jason E. Lewis and Alex Weyers is part of the Ars Electronica Center's *Print on Screen* exhibition, and received an Honorable Mention from Prix Ars Electronica 2000. A detailed description can be found on page 98 of the *Cyberarts 2000* catalog.

Das Projekt *The Active Text Project* von Jason E. Lewis und Alex Weyers ist Teil der Ausstellung *Print on Screen* im Ars Electronica Center und hat beim Prix Ars Electronica 2000 eine Anerkennung gewonnen. Eine detaillierte Beschreibung finden Sie im Katalog *Cyberarts 2000* auf Seite 98.

