

Call for Papers

Symposium

Hide and Seek. Das Spiel von Transparenz und Opazität

23.-25. November 2007

Konzeption: Markus Rautzenberg und Andreas Wolfsteiner

In Fellinis „La Dolce Vita“ stehen sich in der Schlusssequenz zwei Menschen an verschiedenen Ufern eines Strandes gegenüber, die versuchen miteinander zu sprechen, aber vom Rauschen des Meeres übertönt werden. Im Minenspiel der beiden Protagonisten lässt sich die Trauer über die Unmöglichkeit der Verständigung deutlich ablesen, die Situation oszilliert zwischen einem Fast-Verstehen und der völligen Unmöglichkeit von Kommunikation. Diese Störung sprachlicher Verständigung ist ein wiederkehrendes Motiv in „La Dolce Vita“: Fellini lässt hier immer wieder Sprache mit Rauschen zusammenfallen und bringt Sprache somit *eben durch* ihre Abwesenheit in eine besondere Form von Präsenz.

Das, was sich hier im Wechselspiel von Bild und Ton darstellt, ist bereits sowohl bei präkinematographischen Verfahren, wie den *Nebelkammern* des ausgehenden 18. Jahrhunderts, als auch bei historisch weit vorgelagerten bildmedialen *modi procedendi*, wie der sichtgerechten Perfektionierung des *Trompe-l'oeil*-Stils in der Frühen Neuzeit, angelegt. In *Nature-morte*-Motiven des 17. Jahrhunderts, etwa in Wilhelm van Aelsts „Stilleben mit Jagdgeräten und toten Vögeln“ (1668), gibt es häufig ein Element der Irritation, das die ansonsten streng den Gesetzen der Zentralperspektive folgende Grenze zwischen realem Raum und Bildraum verwischt. Durch die Abbildung einer Fliege im genannten Gemälde, welche sich der Komposition in Maßstab und Position nicht fügt, wird die ansonsten sorgsam verborgene Materialität der Bildoberfläche selbst erlebbar.

Solcherlei Vorgehensweisen haben sich nicht nur in Verfahren der filmischen Postproduktion fortgeschrieben – wie beispielsweise im *Matte Painting*: Richtet man den Blick gar auf die Robotikforschung, so bezeichnet hier etwa der Begriff des *Uncanny Valley* jenen unheimlichen Moment, in dem die Simulation menschlicher Verhaltensweisen und/oder physiognomischer Eigenschaften einen Grad an Realismus erreicht, der die Illusion unmittelbar kollabieren lässt. Das vermeintlich perfekt kopierte Double wird *zombifiziert* und auf paradoxe Weise tritt sodann dessen *Künstlichkeit qua Realismus* zutage. Dieses Phänomen – bekanntlich bereits Thema von E.T.A. Hoffmans „Sandmann“ und Bestandteil eines jeden „Turing-Tests“ – ist heute ein praktisches Problem der Computergrafik, wenn es zum Beispiel darum geht, glaubhafte digitale Gesichter zu erzeugen.

Was ist es, das sich hier zeigt?

Es handelt sich hier nicht mehr nur um eine von vielen Paradoxien anthropomorpher Darstellungen; thesenhaft formuliert könnte man fernerhin sagen, dass den genannten Beispielen ein Oszillieren zwischen *Transparenz* und *Opazität* zu eigen ist, das, ähnlich dem Blick auf ein Vexierbild, an ein nicht-arretierbares *sinnliches Gewahren des je Verborgenen* sowie des *sinnhaft je zu Entbergenden* gebunden ist. D.h. in der momenthaften Ununterscheidbarkeit von *Transparenz* und *Opazität* manifestiert sich ein Drittes, das als Schwellenphänomen weder dem Sinn (*semiosis*) noch der Sinnlichkeit (*aisthesis*) durchgängig zuzurechnen ist. *Transparenz* meint hierbei dann unter anderem jene Qualität von *Medien*, die dem Beobachter als *Eindruck einer Unmittelbarkeit* begegnet. Dieser *Eindruck* gilt nicht erst seit Fritz Heiders „Ding und Medium“ von 1926, sondern bereits in der Wahrnehmungslehre des Aristoteles *per definitionem* als zentrale Gelingensbedingung medialer Vollzüge (das griechische *tò metaxý*). Ein Medium erfüllt seine Funktion demnach erst dann, wenn es selbst im medialen Vollzug verschwindet, also vollkommen *transparent* ist, indem es in der Eigenschaft einer „aisthetischen Neutralität“ (Sybille Krämer) dem Strom der Sinnesdaten entzogen wird. Kierkegaard formuliert dementsprechend in *Entweder-Oder*:

„Wenn ein Mensch so spräche, daß man den Schlag der Zunge hörte usw., so spräche er schlecht; wenn er so hörte, daß er die Luftschwingungen hörte statt des Wortes, so hörte er schlecht; wenn jemand ein Buch so läse, daß er beständig jeden einzelnen Buchstaben sähe, so läse er schlecht. Gerade dann ist die Sprache das vollkommene Medium, wenn alles Sinnliche darin negiert ist.“

Aus diesem Grund erweisen sich Medien scheinbar immer dann als nutzlos oder „unvollkommen“, wenn die Transparenz medialer Oberflächen durch Trübung opak wird, das gesprochene Wort etwa durch Lärm übertönt oder aufgrund von Unkenntnis der Sprache *sinnlos* wird. Die genannten Beispiele zeigen jedoch, dass das Verhältnis von Transparenz und Opazität nicht einfach als dichotom gedacht werden kann, sondern, dass gerade im Wechselspiel dieser beiden Ebenen etwas in Anwesenheit gebracht wird, das sonst verborgen bleibt. Für die Eigenlogik dieser Dynamik scheint demnach nicht so sehr ein *Entweder-Oder*, sondern eher ein *Sowohl-als-auch* spezifisch zu sein.

Darüber hinaus verweisen – über rein bildliche, beziehungsweise bildmediale Vollzüge hinaus – Phänomene von *Transparenz* und *Opazität* auf epistemologische Gefüge: Einerseits wird bisweilen neues Wissen durch Vorgänge der Entbergung zutage gefördert, andererseits muss, im Zuge der Sicherung von Wissen, gelegentlich anderes Wissen von Blickschränken umstellt werden, da ansonsten „Über Gewissheit“ in unseren möglichen Welten nicht gesprochen werden könnte. Das, was sich der Erkenntnis verschließt und was sich den Sinnen zeigt (sowie *vice versa*), wird damit nicht nur auf die Probe, sondern insgesamt zur Disposition gestellt.

Wie ist dann aber das Verhältnis von *Transparenz* und *Opazität* zu denken, wenn das „ausgeschlossene Dritte“ nicht mehr ausgeschlossen bleibt?

Das Symposium „Hide and Seek. Das Spiel von Transparenz und Opazität“ soll das Augenmerk auf eben diese Momente der Grenzverwischung legen und es soll der Versuch einer begrifflichen Annäherung gewagt werden. Obwohl die Begriffe Transparenz und Opazität offensichtlich der Sphäre der optischen Wahrnehmung entstammen und daher insbesondere dort thematisiert wurden, wo es um visuelle Darstellung geht – etwa in der Theorie der Malerei (Louis Marin) oder in der Architekturtheorie (Rowe und Slutzky) –, spielen Theorien der Rahmung (Bateson/Goffman, Derridas Konzept des „Parergon“) ebenso eine Rolle, wie Wahrnehmungstheorie, Kunstwissenschaften oder Interfacetheorie. Welcher Funke kann zum Beispiel aus einer Auseinandersetzung mit dem Verhältnis von Transparenz und Opazität für die Sphäre des Akustischen geschlagen werden, für die Sprachphilosophie oder die Semiotik?

Obgleich im Bereich der Medientheorie und Ästhetik fundiert, ist der Anspruch des Symposiums ein dezidiert interdisziplinärer. Gefragt werden soll letztlich auch nach dem Potential visueller Metaphern: Ist es heuristisch ergiebig, auch außerhalb visueller Künste und Medien von „Transparenz und Opazität“ zu sprechen oder verstellt der vielfach beklagte „Okulozentrismus“ des westlichen Denkens mehr als die Begriffe klären können?

Vortragsdauer: 30 Minuten. Die eingereichten Proposals sollten eine Länge von 300 Worten nicht überschreiten und neben dem Thema eine kurze Darstellung des theoretischen und fachlichen Zugangs enthalten. Dem sollte eine biographische Notiz beigefügt sein, die aktuelle Projekte, Affiliationen und gegebenenfalls neueste Publikationen enthält. Eine Auswahl der Tagungsbeiträge wird im Anschluss an das Symposium publiziert. Exposés werden **bis zum 20. 08. 2007** erbeten. Entweder per E-Mail an

Markus Rautzenberg und Andreas Wolfsteiner
E-mail: interart@zedat.fu-berlin.de

oder postalisch an:

Internationales Graduiertenkolleg „InterArt/Interart Studies“
Freie Universität Berlin
Institut für Theaterwissenschaft
Grunewaldstr. 35
12165 Berlin

Call for Papers

Symposium

Hide and Seek. The Interplay between Transparency and Opacity

November 23 – 25, 2007

Concept: Markus Rautzenberg and Andreas Wolfsteiner

During the final scene of Fellini's "La Dolce Vita" two people stand facing each other on opposite shores of a beach. They try to talk to each other but all attempts to do so are drowned out by the rumbling of the ocean. The tragedy of the impossibility of communication is evident in the pantomime of the protagonists; the situation oscillates between near-comprehension and utter failure of dialogue. This disruption of linguistic communication is a recurring motif in "La Dolce Vita": again and again, Fellini overlaps language with layers of "noise" and thus achieves a special form of presence for language *through its very absence*.

The interplay between image and sound presented in Fellini's film goes back to pre-cinematic processes, such as the cloud chambers of the late eighteenth century, as well as advanced historical procedures of image mediation, such as the perfection of perspective in the *trompe l'oeil* style in Early Modern times. Still life motifs of the seventeenth century, such as Wilhelm van Aelst's "Still life with hunting equipment and dead birds" (1668), often incorporated an element of irritation that blurs the line between real and visual space while otherwise strictly following the rules of central perspective. The above-mentioned painting includes the image of a fly that disrupts the composition through its proportion and positioning and draws attention to the otherwise carefully concealed materiality of the painting's surface.

Such *modi operandi* have not only been incorporated into cinematic post-production, as in the case of mattes; these processes are also taken to an extreme in robotics, where the term "Uncanny Valley" denotes that strange moment in which the simulation of human behaviour and/or physiognomic characteristics achieve a level of realism that immediately collapses the sense of illusion. The outwardly perfectly copied double is *zombified* and, paradoxically, reveals its *artificiality as realism*. Today this phenomenon, famously explored by E.T.A. Hoffmann in his "Sandmann" story and at the heart of every Turing test, is a practical problem for computer graphics, for example when producing convincing digital faces.

What can be gathered from this?

We are no longer simply dealing with one of many paradoxes of anthropomorphic representation; it could be said that all of the above examples are inherently characterized by an oscillation between *transparency and opacity*, as when looking at a so-called impossible figure, which is tied to an unstoppable *sensual perception of the hidden* and of what is to be *meaningfully discovered*. That is to say, the momentary indistinguishableness of *transparency and opacity* gives rise to a third, liminal phenomenon, which cannot be attributed consistently to either sense (*semiosis*) or sensuality (*aesthesis*). *Transparency*, then, refers to the particular quality of *media* which the observer experiences as an *impression of immediacy*. The centrality of this impression as the condition for success of medial processes (Greek *tò metaxy*) is evident not only since Fritz Heider's "Thing and Medium" of 1926 but goes as far back as Aristotle's theory of perception. Accordingly, a medium fulfils its purpose only when it itself disappears in the process of mediation and becomes fully transparent in its capacity of "aesthetic neutrality" (Sybille Krämer), which withdraws it from the flow of perceptual data. As Kierkegaard puts it in *Either/Or*:

"If when a man spoke one heard the movements of his tongue, etc., he would speak badly; if when he heard, he heard the air vibrations instead of the words, he would hear badly; if when reading a book one constantly saw the individual letters, one would read badly. Language becomes the perfect medium just at the moment when everything sensual is negated in it."

For this reason, media always prove useless or "incomplete" at the very moment when the transparency of medial surfaces is obfuscated and turns into opacity. This is the case when the spoken word is drowned out by noise or when it becomes *meaningless* due to incomprehension of the language. Yet, the above-

mentioned examples illustrate that the relationship between transparency and opacity cannot simply be thought of in terms of a dichotomous pair. Instead, the interplay of these two levels gives appearance to something that would otherwise remain hidden. The logic of this dynamic thus follows a pattern not of *either-or* but of *as-well-as*.

Moreover, phenomena of transparency and opacity refer to epistemological structures beyond purely visual and medial processes. On the one hand, processes of revelation at times bring to light new knowledge; on the other, some knowledge must be concealed from time to time in order to secure other knowledge. Both processes are necessary if we are to speak “On Certainty” in our potential worlds. That which is concealed from knowledge and that which reveals itself to the senses (and *vice versa*) is thus not only put to the test but invalidated altogether.

How, then, are we to think of the relationship between *transparency and opacity* if the “excluded third” is no longer excluded?

The symposium entitled “Hide and Seek. The Interplay between Transparency and Opacity” draws attention to these very instances of blurred boundaries and attempts to approach them conceptually. Although the terms transparency and opacity obviously derive from the sphere of optical perception and were thus primarily theorized with reference to visual representation – such as in the theory of painting (Louis Marin) or in architectural theory (Rowe and Slutzky) – theories of frame analysis (Bateson/Goffman, Derrida’s concept of “parergon”) play an equally important role, as do those of perception, arts and aesthetics, and interface theory. What insights could spring from such a negotiation of the relationship between transparency and opacity for the sphere of the acoustic, language philosophy, or semiotics?

While rooted in the field of media theory and aesthetics, the symposium takes a distinctly interdisciplinary approach. Ultimately, it also poses the question about the potential of visual metaphors: is it productive heuristically to speak of “transparency and opacity” outside of the visual arts and media or does the much-lamented “oculocentrism” of Western thought obscure these terms more than it illuminates them?

Length of lectures: 30 minutes. The submitted proposals should not exceed 300 words and should include the topic as well as a brief summary of the theoretical and disciplinary framework. Please also attach a biographical outline including current projects, affiliations, and, if applicable, latest publications. A selection of the contributions to the symposium will subsequently be published. The proposals must be submitted by August 20, 2007. All submissions should be e-mailed or mailed to

Markus Rautzenberg and Andreas Wolfsteiner at
interart@zedat.fu-berlin.de

International Research Training Group ‘InterArt / Interart Studies’
Free University Berlin
Institute for Theatre Studies
Grunewaldstr. 35
12165 Berlin
Tel: +49-(0)30-838 503 14