

Die Werkbühne für Computerstücke

Trippelnd durch die Laufzeit(umgebung) in Putz

Werkstatt und Bühne

für „Computerstücke“ soll der von der Gemeinde Luzein zur Verfügung gestellte Raum sein.

Oder auch für Computermusik, die über-wörtlich verstanden ist und durch Computer-Bestandteilen produziert wird. Nicht gespielte oder generierte Klänge, sondern "logische" und selten auch mechanische Geräusche. Aktivitäten der elektronischen Komponenten eines Computersystems, die durch ihre Magnetfelder verraten werden. Logik die auditiv wahrgenommen werden kann.

So wird ein laufendes Computerprogramm zu einer poetischen Aktion. Das Programmieren selbst hat keine Funktion zum Ziel. Sie ist purer Eigenzweck und abwegig - die Warnung in der Hilfe als Einladung verstanden.

Computerstück

Die „Computerstücke“ spielen sich im unzugänglichen Prozessraum in den Computern ab. Diesen experimentell und sinnlich auszukundschaften ist der Schwerpunkt der langfristig angelegten Reihe „Tripping Through Runtime“ oder „Trippelnd durch die Laufzeit(umgebung)“.

Das Material dafür - ausrangierte Computer und Labtops aus Putz und Umgebung - wird im Schulhaus in Szene gesetzt. Eigenheiten der Hardware werden aufgespürt, Experimente mit Computer-Programmen (Software) darauf ausgeführt und eigene Software Kompositionen entwickelt. Auf der Suche nach den Grenzen der Ausführbarkeit, die aus den Computern Figuren machen könnten. Das Publikum kann dem Innenleben der Hardware und dem Treiben der Software zuhören. Magnetische Mikrofone machen das Geschehen für ein Publikum zugänglich.

Zweiteilung der Maschine: Hardware und Software

Universelle Hardware

Die Hardware ist offen für die Einschreibung konkreten Verhaltens und prinzipiell in der Lage jede andere Maschine zu simulieren.

Universelle Programmiersprache

Sprache, in der jede konkrete Maschine beschrieben werden kann.

Die Maschine beschreibt die Wirklichkeit mit Hilfe von Symbolen.

Computerprogram (Software)

Programme, als Realisierung formaler Systeme, modellieren nicht nur Teilaspekte der Wirklichkeit, sondern erzeugen eigene Wirklichkeiten. Modelliert wird nicht eine objektive Sicht der Welt, sondern die Sicht der beteiligten Akteure.

Programmierung ist operativer Symbolgebrauch.

Zeichen werden zu Befehlen

lesbar von Mensch und Maschine.

Abbildung einer endlichen Menge von Zeichen in Signalfolgen an die Maschine.

Die Handlung der Maschine ist Zustandsänderung. Programmierung ist die Steuerung der Zustandsübergänge der Maschine.

Programm als Theoriebildung

die Ausführung des Programs kehrt die Abstraktion in Phänomene um

Geoff Cox: ..die Ausführung eines Programs besteht aus wesentlich mehr, als lediglich den Intentionen des Programmierenden. Das Program interagiert mit dem Benutzer, sich selbst, der Umgebung und dem System auf das es Zugriff hat.“

Die Computerstücke spielen in dem Raum *zwischen* Hardware und Software.

Was bedeutet es, eine flüchtige Umgebung die „Runtime,, heisst, in einem ausgedienten Schulhaus in den Bergen auszustellen?