A VOID

A Void Command Control
Neues zum ultimativen Spielregel Leerbuch
An Instructively Empty Book of Game Rules

A VOID mission

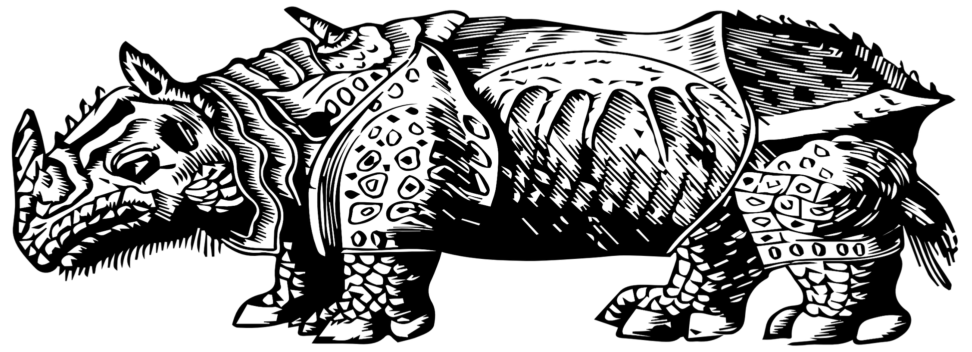
A VOID als Artefakt impft, induziert, entfacht und spielt mit der philosophische „Bedingung einer Möglichkeit“ von Welt. Jedes A VOID statement personifiziert eine neue Spielbedingung, die sich dynamisch mit immer neuen Spielregeln erweitert, als Real Play jenseits des gedruckten Buches.

A VOID versammelt Beiträge und Initialzünder zu Wissenschaftstheorie,'pataphysik, dem Klang von Jouissance und Nuissance, zu Langeweile und Nacktheit. A VOID Buchdeckel werden wie Lack spiegelnde Cover zugeschlagen!

A VOID mission

A VOID as artefact injects, induces, relumes and plays with the philosophical conditions of the potentiality and emergence of world. Each and every A VOID act incorporates a reality play condition. It expands and meanders from rules of play as methodological constraint to Real Play as action beyond the book.

A VOID collects initiators and detonators of play, science theory, 'pataphysics, jouissance, tones of nuissance and nudity. The bookcase reflects all mantled in lacquer – the book has to be closed!



A VOID Manifesto

H I E R
gibt es keine Autorität, die vorschreibt, wie die Einzelnen ihr Spiel zu organisieren haben.
L U D I C S O C I E T Y
ist durch Kontraste und Höhepunkte in Dynamik und Orchestrierung, Dichte und Textur gekennzeichnet.

A Void Manual — Game Rules of an Instructively Empty Book

by Jahrmann und Moswitzer

Void is a function argument that takes nothing —`int myFunc(void)`, that returns nothing — `void myFunc(int)`, that points to nothing. void* data. Dada!

As a command line void makes space in code. Void is a bracket on the command line. And Void ludifies the bracket, speculates in the design with Absinth content, builds on paper as generator. Touching the material results in experiencing Ilinx. What is meant is not so much the game type introduced by the surrealist poet Roger Caillois in 1958, but the haptically induced Flow, a rapture of possible deep content in slightly waved and otherwise empty pages. These should be read in the manner of a poetic writing in the tradition of Oulipo, Ouvroir de Littérature Potentielle (1960).

A technically defined placeless space like this makes it possible to imagine any contents at all, similar to the way a computer as a machine simulates any machine. Transferred to the analog, the book VOID, the empty book negates content and creates a potential space for it. It is only when held at the right angle, and only when the object “book” is tipped that the subliminal level of the material is reflected into the field of our perception.

A Void is a possible translation for the title of the French work La Disparition by Georges Perec (1969). This book adheres to the rule of omissions and exclusion and is inspired by the group Oulipo, which can be roughly translated as “workshop of potential literature”. What was significant about this group was that specific discrete game rules were applied to create certain poetry works, as we introduce nowadays game mechanics in order to create Ludic art pieces. Following this understanding Oulipo is and was, first of all, a group of playing authors and scientists, just like the Ludic Society has been and will be a temporary autonomous loose group of authors from various sciences and creative disciplines about play since 2006.The instructively empty book A Void is the tenth anniversary publication of the Ludic Society.

Each of the arts research magazines associated with artworks of and edited by the Ludic Society was published in print. Each one followed a self chosen rule of publication, limiting itself to one colour and black and white graphics. Each issue has shown a different monkey's head on the cover in order to express the meaning of the saying <go APE> in the sense of getting crazy and excited about nothing as operating rule for members of the Ludic Society. All professed socialites (at the peak there were at least around fifty) applied permanent excitation about nothing as a cultural technique. This was claimed as research method, as each issue was accompanied by an installation experiment in a public museum or gallery.

The Void book has to be understood in the same way, as experiment in print with a focus on game rules as epistemic thing. If any forms of outcomes will be generated through this experiment and which cultural techniques might then be applied to generate new research findings, remains to be seen. Potential contributions will be documented online. http://www.ludic-society.net/voidbook

The Void book circulates idealiter in the Cabaret Voltaire Zürich as the historical site of the birth of DADA, which as loose group of affiliates applied a variety of individual game mechanics in order to develop methods of public play, presentation and creation. The vacuum pump of experimental research on absence can be best activated there in the collective absinthe ecstasy, at any moment or at the occasion of the Void book presentation as present for the 100th anniversary of Dada in 2016. Such a public event marks the launch of a real-time space patrol, as the writer Stanislaw Lem (1971) would describe a toxicologically induced flight in the emptiness of the mental A VOID space, brain-drain controlled, experienced as VOID level in the brain of the player.

Void releases the indifferent game into the most relevant rules of play like a space ship would slip into data space. Break Absinth bottles! A VOID!

Roger Caillois, 1958. Les jeux et les hommes, Gallimard Paris.
Stanisław Lem, 1971. Kongres futurologiczny, In: Wydawnictwo Literackie Kraków.
http://oulipo.net/fr/oulipiens/o, (accessed 09. 01. 2016): „ ... ce qu'on rature. Quelle sorte de LI ? La LIPO. PO signifie potentiel.“
Georges Perec, 1969. A Void, Vintage Books London (1994).A book without E, translated from the original French La Disparition (literally, „The Disappearance“), into English by Gilbert Adair, with the title A Void. http://en.wikipedia.org/wiki/A_Void
http://stackoverflow.com/questions/1043034/what-does-void-mean-in-c-c-and-c, (accessed 16. 01. 2016).

A VOID Rules — The Tenets of A Voiding

A Void Game Rules
Instructions: Follow no command! Games are strict instructions. Reject them!

A Void Agency
Actions of the A Void navigators draw the analog object book out of the sticky ink of technological augmentation beyond Alternate Reality Gaming.

A Void Reflection
The expansion of the world into the digital file is inverted through the A Void level in the idle state in the brain of the gamer.

A Void Immaterial
The object book eludes the electronic and logical topography of technological toys. With Void action the game provides release from irrelevance.

A Void Clearness
In keeping with the motto of western culture, Let's get intoxicated together! A Voiders invent their synthetic dreams between absinthine lines.

A Void Worlds
A Void as an artifact immunizes, induces, plays and inflames with the philosophical “condition of a possibility” of world. Every Void contribution personifies a game condition, which expands dynamically with ever new game rules, also and especially beyond the printed book.

A Void Method
VOID is a collective method and play project. It consists of single cells with many nuclei that can continue to move like slime mold myxomycetes. These form the model for animating inanimate material through proliferation.

A Void Smell
Bacterial processes of the decay of the paper change the smell of the book over time. With a little patience, the book smells of antiquarian book-sellers and old knowledge. This smell serves as a reference to a “Borg culture”, to the social design of symbiotically generated knowledge.

A Void Scribble
Instructions: Make analog notes! Each a Void can become a “hand-held” companion, symbolise an omnipresent notebook of emptyness instead of the ubiquitous, electricity-dependent notepad.

A Void Book
Every newly filled page can become an access key to the void worlds. The Void book imbues the trusty sketchbook with a new legitimation as a purported game system.

A Void Contributions
Every Void contribution personifies a dynamic game condition, which expands with ever new game rules, also and especially beyond the book.

A Void Horror Vacui
Horror Vacui designates fear of empty space in art. The fear of a vacuum links the methods of art with those of experimental sciences.

A Void Horror Vacui Pattern
The horror vacui pattern arose as an antidote to the fear of empty space in the wonderful art of the Alhambra. The endless ornamentation served to parquet the mental space. This all-over pattern is not so much ornament, but rather provokes, stimulates or – technically speaking – augments new levels of perception.

A Void Scissors
Because a book cannot contain nothing, In the VOID book we have a pattern to be potentially endlessly continued. It is collaged of mirroring structures from historical image quotations from arts and science using surrealist play as method.

A Void Thing
“The Thing is a gathering place”: every thing is in Bruno Latour's sense a “parliament”, a gathering place. Through dealing with the book, numerous personal statements assemble in every single book, which structure the pages and patterns.

A Void Erasers
Pages can be completely erased, though mainly technologically. The page becomes a window in an electromagnetically implemented Void space, which is recognizable in the analog space of the book as a decorative pattern.

A VOID Symposium
The Void book as a thing is a symposium, like a self-determined Ludic Society club evening and a mesmerising futurological congress, which allows moving an induced psycho-organic level lower with every sniffing of the book.

(...) Such play only emerges from an absence of essence, identity, objectivity or measure - pointing towards what void might be: namely not nothing as absence of being, but being lacking intrinsic qualities therefore opening up to every possible connection.
(void by Axel Stockburger, artist/ Vienna/ London.)

Life and play, play and life have always merged and will continue to affect one another.
(void by Daphne Dragona, homo ludens curator, Athens/ Berlin.)

Drache unter verschiedenen Gesichts=Winkeln gesehen
Nach einem Kupferstich zu Zahns „Oculus artificialis teledioptricus“ vom Jahre 1702

Everything Dadaists did was to show the world what they thought of it: nothing.
(void by gHack, journalist and media critic, Vienna.)

(...) in the desert balance of senses unhinged by the sweet vortex of emptiness and sudden panics of overload.
(void by Felix Stalder, curator/theoretician/ Vienna/ Zürich.)

A VOID Rules
— The Tenets of A Voiding —

A Void Monitors
Am Anfang war das saugende Schwarz des Monitors in der Kommandozeile. Auf <<VOID>> musste eine Eingabe zur Bezeichnung der Leere erfolgen. Dem Horror vor der weißen Word-page ähnelt jener vor der Leinwand.

A Void Horror Vacui
Horror Vacui bezeichnet in der Kunst die Angst vor dem leeren Raum. Diese Angst gilt es zu überwinden und Leere als Bedingung einer Möglichkeit von Welt zu erkennen.

A Void No Ornament
Das Endlosornament dient der Parkettierung des Gedankenraumes: Als Gegenmittel gegen die Angst vor der Leere entstand das Horror Vacui Muster in der wunderbaren Kunst der Alhambra. Derart gestaltete All Over Patterns provozieren neue Ebenen der Wahrnehmung, erregen transversales Parkett.

A Void Vacuumpumps
Vakuumiere mit Deiner fiktiven Vakuumpumpe: Die Anerkennung des Vakuum verbindet die Strategien der Kunst mit den Methoden der experimentellen Wissenschaften.

A Void No Scissor
Collagiert potentiell endlos fortsetzbare Muster aus spiegelnden Strukturen. aus historischen Bildzitaten, aus Kunst und Wissenschaft und nutzt freies Spiel als Methode.

A Void No Fire
Die poetische Zündung entfacht ihr Feuer an zerknüllten Buchseiten. Denn ein Buch kann nicht nichts enthalten.

A Void Method
VOID ist eine konkreative Methode. Sie besteht aus Einzellern mit vielen Kernen, die sich weiterbewegen wie schleimbildende Myxomyceten.

A Void Smell
Bakterielle Zerfallsprozesse der Papierseiten verändern den Geruch eines Buches über die Zeit. Dieser Geruch dient als Referenz an altes Wissen und neue Erkenntnis. Epistemische Dinge werden erspielt im dynamischen Social Design symbiotisch generierten Inhalts.

A VOID Symposion
Erschmecke das Buch als Ding! Jedes Ding ist ein Versammlungsort. Das Buch als Ding ist ein Symposion, ein futurologischer Kongress im Sinne Stanislav Lems, der mit jedem neuen Schnuppern am Artefakt eine induzierte psychoorganische Ebene tiefer steigen lässt.

A Void Science
Das Überweiß der Prothesen der Gegenwart kann nur der haptische Umgang mit dem Artefakt, wie mit dem zur Beschmutzung einladenden Spielbuch angenehm anregend eintrüben. Mit der hybriden „Chip Art“ und der damit verbundenen „Bio Art“ nähern wir uns heute dem Clean Room, um elektronische Chips zu produzieren, zu programmieren oder auch in lebendiges Fleisch einzupflanzen.

A Void Games
Folge keinem Befehl: Games vermitteln strikte Handlungsanweisungen. Lehne sie ab!

A Void Command Control Communication
Vermeide eine Klammer, denn sie muss als Kommandozeile auf und zu gemacht werden.

A Void Action
Schneidige A Void Navigatorinnen ziehen das analoge Spielzeug Buch aus der trüben und zähen Tinte technologischer Augmentation.

A Void Thinking
Kultiviere das Gefühl der Gedankenlosigkeit. Erweiterungen von Welt werden im Leerlauf des Gehirns von Spielenden invertiert.

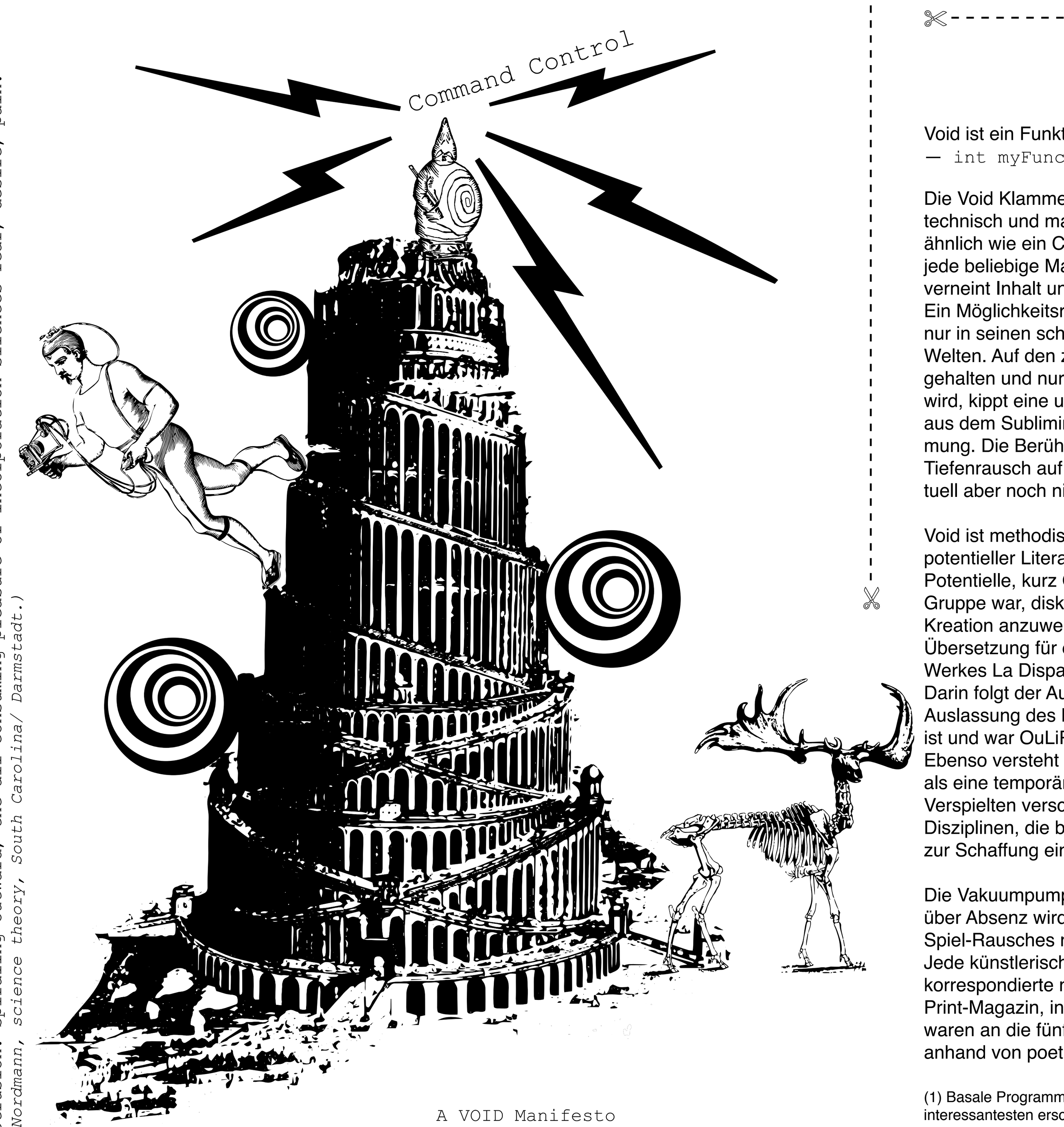
A Void Digital
Das Objekt Buch hilft, sich elektronischer und logischer sozialer Vernetzung zu entziehen und bewusst einsam und autonom zu bleiben.

A Void Cleanness
Get intoxicated together: Erlebe synthetische Träume zwischen absinthen Zeilen.

A Void Notebooks
Void kann zum „handheld“ Begleiter werden, zur allgegenwärtigen Leere statt der ubiquitären elektronischen Notepad Notiz.

A Void Augmented Reality
Die technologisch erweiterte Realität, schafft statt Information Leere: Jedes grafische Bild wird in der digitalisierten Gegenwart vernetzter Apps potentiell zum Fenster in eine stets nur vermeintlich bessere Welt.

Vertigo and horror vacui inscribed in Ubu's belly, drawing the pitiful hero into the void while expressing his pataphysical protrusion. Spiraling outward, the all-consuming pleasure of incorporation silences fear, desire, pain.
(void by Alfred Nordmann, science theory, South Carolina/ Darmstadt.)



A VOID Manifesto

H E R E
there is no authority that stipulates how individuals have to organize their play.
L U D I C S O C I E T Y
is marked by contrasts and high points in its dynamics and orchestration, density and texture.

A Void book Manual — die Leerbuch Mechanik

von Jahrmann und Moswitzer

Void ist ein Funktions Argument, das auf nichts verweist — `void myFunc(int)`, nichts annimmt — `int myFunc(void)`, nichts zurückgibt , void* data. Dada!

Die Void Klammer [1] definiert Ort losen Raum technisch und macht beliebigen Inhalt vorstellbar, ähnlich wie ein Computer als Universalmaschine jede beliebige Maschine simuliert. Das leere Buch verneint Inhalt und schafft Raum für Potentielles. Ein Möglichkeitsraum darf aber nie rein sein, denn nur in seinen schmutzigen Schlieren entstehen Welten. Auf den zweiten Blick, im richtigen Winkel gehalten und nur wenn das Objekt Buch gedreht wird, kippt eine unsichtbare Ebene des Materials aus dem Subliminalen ins Feld unserer Wahrnehmung. Die Berührung des Leeren induziert einen Tiefenrausch auf der Oberfläche, über das eventuell aber noch nicht manifest Vorhandene.

Void ist methodisch inspiriert von der Werkstatt potentieller Literatur, dem Ouvroir de Littérature Potentielle, kurz OuLiPo[2]: Das Credo dieser Gruppe war, diskrete Spielregeln zur poetischen Kreation anzuwenden. Und „A Void“ lautete die Übersetzung für den Titel des französischen Werkes La Disparition von Georges Perec (1969). Darin folgt der Autor konsequent der Regel der Auslassung des Buchstaben E. In diesem Sinne ist und war OuLiPo ein Runde von Spielenden. Ebenso versteht sich die Ludic Society heute als eine temporäre autonome Assoziation von Verspielten verschiedener Wissenschaften und Disziplinen, die bestimmte Game Mechaniken zur Schaffung einzelner Werke anwenden.

Die Vakuumpumpe experimenteller Forschung über Absenz wird im kollektiven Flow des Spiel-Rausches mit Void Ereignissen aktiviert. Jede künstlerische Arbeit der Ludic Society korrespondierte mit einem jeweils neu editierten Print-Magazin, in dem die neuen members, es waren an die fünfzig, künstlerische Forschung anhand von poetischen Texten betrieben. Jede Ausgabe folgte einer selbstauferlegten Spielregel einer freiwilligen Limitierung, jedes Cover zeigte einen anderes Affenkonterfei, um entsprechend der Redewendung Go Ape, Dauererregung über nichts als ludische Grundhaltung auszudrücken. Ihr Anlass waren jeweils Versuchsanordnungen, „Real Plays“, im Stadtraum, im Theater, in Ausstellungsräumen, Museen und Medienzentren im internationalen Kunst- und Festival Kontext. Die situationistische Idee Constant Nieuwenhuys (1974)[3] für eine neu-babylonische Stadt als Spielplatz eines gestaltenden homo ludens, mit dem Ziel einer freien ludic society wurde 2006 im Projekt Ludic Society zum intellektuellen und künstlerischen Leitmotiv, unsichtbare elektronischen Topographien der Städte zum Forschungsinhalt und urbanes Spiel zur Methode einer Reihe von Ludic Society Experimenten von 2006 bis 2009. Entsprechend dieser Erfahrungen entsteht das leere Void Buch als gedrucktes Experiment zu selbstbestimmten Spielregeln und dynamischem Erkenntnisgewinn über Spiel als epistemisches Ding. Kulturtechnik, Kunstwerk, artists book oder neue Play Studies können in Void unsichtbar enthalten sein. Potentieller Aktivismus wird online publiziert. http://www.ludic-society.net/voidbook

Das Void Buch erscheint anlässlich von 10 Jahren Ludic Society. Eine toxikologisch induzierte Echtzeit Patrouille in den Void Raum wird im Rahmen von 100 Jahre Dada 2016 im Cabaret Voltaire Zürich lanciert. Die Folge wird ein Void Level im Gehirn der Spielenden sein. Kenosis[4] bezeichnet das „Leerwerden“ des Einzelnen für den Empfang der Erkenntnis. Mit einem Trinkspruch wird das Spiel aus der Belanglosigkeit entlassen: „Kenoo“ means „to empty“, Void to give up omniscience, omnipresence, and omnipotence.
Break Absinth bottles! Kenoo! A VOID!

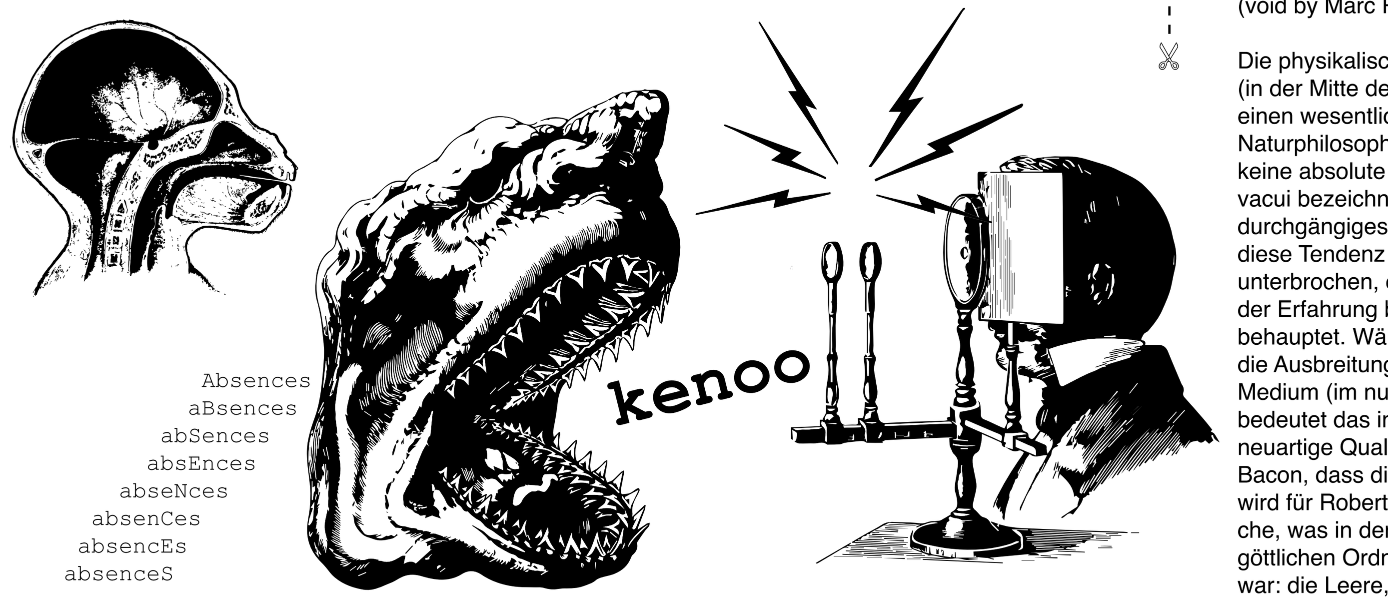
(1) Basale Programmiersprachen beschreiben drei mögliche Arten des Gebrauches von void als leeres Fuktionsargument. Am interessantesten erscheint der generische data pointer: void* data -- ,data' is a pointer to data of unknown type, and cannot be dereferenced. (http://stackoverflow.com/questions/1043034/what-does-void-mean-in-c-c-and-c), abgerufen 2. Jan. 2016.
(2) OULIPO ? Qu'est ceci? Qu'est cela? Qu'est-ce que OU? Qu'est-ce que LI? Qu'est-ce que PO ? OU c'est OUVROIR, un atelier. Pour fabriquer quoi? De la LI. LI c'est la littérature, ce qu'on lit et ce qu'on rature. Quelle sorte de LI? La LIPO. PO signifie potentiel. Quelle: (http://oulipo.net/fr/oulipiens/o), abgerufen am 9. Jan 2016.
(3) Constant sprach von einer ludic society: “The opposite of utilitarian society is ludic society, where the human being, freed by automation from productive work, is at least in a position to develop his creativity.” Constant, N. (1974), New Babylon. A nomadic Town, Exhibition Catalogue, The Hague. (www.notbored.org/new-babylon.html), abgerufen am 12. Jan. 2016.
(4) Kenosis, (griech. = Entleerung, Verzicht) meint die "Selbstentäußerung" des göttlichen Logos in der Inkarnation. In: Neues Theologisches Wörterbuch, (http://theologie_de.deacademic.com/394/Kenosis), abgerufen am 2. Jan. 2016.

A Void Arts Science
With hybrid “Chip Art” and the cyborgian “Bio Art” affiliated with it, today we approach the Clean Room to produce and program electronic chips or implant them in living flesh. This super-white can only be pleasantly, stimulatingly dulled by dealing with the artefact, such as the playbook, for your instance, that invites further smearing.

A VOID Virus
Symbiotically animated bacteria cultures on the pages of the VOID book are to be understood as micro-mechanics of the book as a physical object. They proliferate with every touch across the paper and awaken the thing to networked life.

A Void Fire
The poetic ignition lights its fire on crumpled book pages of the Void book.

A Void Monitors
In the beginning the world-authors of the twentieth century stood in front of the sucking black of the monitor in the command line, where <<VOID>> had to be followed by entering a designation for the void. The colour of the monitor changed soon afterward, and the autonomous Operaists of screen-labour in self-exploitation experienced existential horror in front of the white Word page. This resembles that which befalls the painter in front of the white canvas.



«Jouer est donner un espace à l'absence à partir d'une présence qui signifie le temps» (P.Fédida, l'absence). le combat des absences: Imaginons ces absences, chacune exigeant un temps lui semblant juste, mais aucune ne l'obtenant.
(void by George Pfründner, artist/ colonial studies Pretoria/ Johannesburg/ Sierre.)

Ludic algorithm: The the point of reusing digital „resources“ is to make meaningless meaningful or vice versa. The main game today is between the possibility and actuality. Choose between possibility (contingency) and actuality (coincidence)! Make meaningless meaningful!
(void by Marina Gržinić, artist (NSK) and phlisopher, Ljubljana/ Vienna.)

Die Party ist ein Kater- und Mausspiel mit musikalischer Begleitung, gratis. (...) um Alltag und Trott ganz gezielt ein Schwippschen zu schlagen und es ganz sicher nie und niemals zu bereuen wieder vorne anzufangen.
(void by Daniel Späti, shoe designer und temporary club creator, Zurich/ Běijing.)

Ludic practice is an embodiment of reciprocal interdependencies. Only by pataphorical analogy we play with the paradoxical mechanics of these subtle realms at every other level of the so-called Ludicly Real Game.
(void by David McConville, curator, Buckminster Fuller Institute Brooklyn.)

»Le vide dans le vide« oder der horror vacui
(void by Marc Rölli, Philosoph, Leipzig/ Istanbul.)

Die physikalischen Experimente mit dem Vakuum (in der Mitte des 17. Jahrhunderts) erschüttern einen wesentlichen Grundsatz der scholastischen Naturphilosophie. Er besagt, dass es in der Natur keine absolute Leere geben könne. Der horror vacui bezeichnet eine Tendenz der Natur, ihr durchgängiges Kontinuum zu bewahren. Wird diese Tendenz mit der Annahme absoluter Leere unterbrochen, dann wird zugleich die Einheit der Erfahrung bestritten und so eine Sinn-Leere behauptet. Während der Äther als fünftes Element die Ausbreitung von Licht in einem homogenen Medium (im nur scheinbar leeren Raum) erklärt, bedeutet das im Labor erzeugte Vakuum eine neuartige Qualität von Nichts. Meinte noch Roger Bacon, dass die Leere nicht wirklich etwas sei; so wird für Robert Boyle und andere zu einer Tatsache, was in der – von einem Äther durchwehten göttlichen Ordnung der Natur – nicht vorgesehen war: die Leere, das Nichts gibt es doch! In einer Glasglocke, aus der die Luft abgesaugt wurde, im Schauspiel des Boyleschen Experiments, verenden die Vögel – wie die Kerze verlöscht, auch wenn ihr Licht den leeren Raum durchdringt.

Bezeichnet der horror vacui zunächst nur ein natürliches Prinzip der Vermeidung von Leere, so verändern sich mit den physikalischen Neudefinitionen die semantischen Koordinaten. In ihm artikuliert sich nun eine Angst vor der Leere, die das Leben zunichte macht. Die physikalischen Vakuum-Experimente bewegen sich auf der schiefen Bahn kopernikanischer Dezentrierungen, die mit aufkommender metaphysischer Leere und dem Niedergang asketischer Ideale zusammenhängt.

Bei Nietzsche heißt es: „Dass aber überhaupt das asketische Ideal dem Menschen so viel bedeutet hat, darin drückt sich die Grundthatsache des menschlichen Willens aus, sein horror vacui: er braucht ein Ziel, – und eher will er noch das Nichts wollen, als nicht wollen.“[1]

Der Satz irritiert, weil er einen Schrecken geltend macht, der in Ideale flüchtet – und zuletzt noch in das Konstrukt eines Nichts, das dem Schrecken seinen Grund nimmt. Die Angst vor dem Nichts führt zur Etablierung von Wesenheiten, die das Sein stabilisieren. Bei ihnen handelt es sich um asketische Ideale, weil sie ein Opfer einfordern; ein Opfer all dessen, was dem Wesen nicht gleichkommt. Denn unverzichtbar ist die Transzendenz des Sinns – sie bleibt auch dort in Kraft, wo nichts anderes mehr als das Nichts überhaupt als Ziel des Willens fixiert wird. Und doch wird diese Situation als eine romantische Übergangszeit beschrieben. Der nihilistische Zug der Moderne entthront zu guter letzt noch das asketische Ideal als lebensverneinende Transzendenz. Und erst auf diesem Weg gelingt es dem Willen, sich selbst zu bejahen – nämlich als etwas, das nicht in Idealen gründet, sondern Ideale produziert und die nur gelten, solange sie wiederholt werden.

Anders gesagt, ist das weiße Blatt immer bereits beschrieben. In ihm drückt sich keine Leere aus, die man ängstlich flüchtet und kein Sündenfall durch hastiges Bemalen. „Der Maler malt nicht auf einer noch unberührten Leinwand“, denn sie ist „derart bedeckt mit bereits bestehenden, fertigen Klischees, daß als erstes ausgewischt, gewalzt, gewaschen, ja zerfetzt werden muß, um einen Luftzug vom Chaos her eindringen zu lassen.“[2]

[1] Friedrich Nietzsche, Genealogie der Moral, Kritische Studienausgabe, Bd. 5, S. 339.
[2] Gilles Deleuze, Félix Guattari, Was ist Philosophie? [1991], übers. v. Bernd Schwibs, Joseph Vogl, Frankfurt a.M. 1996, S. 241-242.

OULIPO
Ubu-Roi
New Babel
Void
Kenosis
Playgiorism
Ludic Society
Vacuum pump of science