

AudioHyperSpace

Hör-Spiele im Internet

von Sabine Breitsameter

Diese Sendung war Grundlage der SWR2-Website "Audiohyperspace. Akustische Kunst in Netzwerken und Datenräumen" von Sabine Breitsameter sowie Auftakt des Programms "Radioart online".

SWR-Hörspielabteilung

Sendung: 10.12.98, 21 Uhr auf SWR2

Regie: Sabine Breitsameter

Dramaturgie: Hans-Burkhard Schlichting

Zit: männlicher Zitator

I: Stimme der subjektiven Ebene

T: Stimme der eher technischen Ebene

M: Stimme der Medien-Ebene

ÜW: weibliche Übersetzerin

Ü: männlicher Übersetzer

Am: Amerikanisch sprechende Frauenstimme

N: Nachrichten-Sprecher

P1: Brieffreund(in)

P2: Brieffreund(in)

Zit: “Alle Medien sind Teile unseres Körpers, die ihn zum öffentlichen Bereich hin ausweiten.”

Herbert Marshall McLuhan

(Telekommunikationsgeräusche)

Titel: AudioHyperSpace.

Hör-Spiele im Internet

von Sabine Breitsameter

(Keyboard-Geräusche)

I: Ein Plastik-Oval,
ein Bord mit Tasten,

(klick-klick-tipp-tipp etc.)

I: ein paar flüchtige Berührungen ...
Und im Nu sind meine Gedanken auf dem Bildschirm.

Mein Computer macht, was ich will.

Ich gebe die Befehle - er führt sie aus.

Ein interaktives Verhältnis. Eine widerspruchsfreie Beziehung. - Meistens.

Ich befehle “Datei öffnen” - er öffnet.

Ich befehle “drucken” - nun ...

(Man hört es)

Ich befehle “verbinden” - ... er tut es ...

(Verbindungssound)

Internet-Stimme:

“Willkommen im Internet”

T: Das Internet: Ein weltumspannendes Computernetzwerk: mehr als dreißig Millionen Rechner, über hundert Millionen Nutzer. - Eine Struktur, verbunden durch Telefonleitungen, Satellitenkommunikation, ISDN- und Hochleistungskabel.

Auf zigtausend Servern schlummern Myriaden von Daten, die von jedwedem angeschlossenen Rechner abgefragt werden können, um in Sekundenschnelle seitenweise auf dessen Monitor zu fließen.

I: Anfrage an eine Internet-Suchmaschine: Wieviele Seiten umfaßt das Internet?

Antwort: Zwei Milliarden.

Frage: Wieviele Seiten kommen täglich dazu?

Antwort: mehrere hunderttausend

T: Das Internet ist drei Wochen lang.

So lange bräuchte derzeit ein Datenpaket, um jeden angeschlossenen Rechner zu erreichen.

I: Werbung, Fahrpläne, Warensortimente, Tabellen, Bilanzen, Suchgeräte, Abfragemöglichkeiten ...

Zeitungen, Heiratsinstitute, Börsenkurse, Selbsthilfe-Gruppen, Horoskope, Haushaltsratgeber, Pornografie ...

Jede Banalität, jede Öde, jede Verrücktheit, jede Monstrosität: hier findest du sie.

T: Ein anarchisches Universum, nahezu frei von Kontrolle, Verwaltung und Zugangsbeschränkungen. - Ein Platz für alles, was sich in digitale Datenformate umsetzen läßt.

- I: Platz für alles, Platz für jeden. Für Millionen von Anbietern, in unterschiedlosem Nebeneinander.
Basis-demokratische Verheißung: Jeder kann - jeder darf. Vorausgesetzt, er oder sie ist in der Lage, sich einen Computer zu leisten und ein Modem und ein Telefon...

(Verbindungsgeräusch)

(klick-klick, tipp-tipp...)

- I: Knöpfe, Eingabefelder, Fenster, Logos, Icons, Symbolleisten ...
Textwucherungen und grafischer Overkill ...

(Leitmotiv Kerckhove)

Kerckhove

The internet is not a sound oriented medium. It is not meant for sound. In contrary.

- Ü: Das Internet ist kein Medium, das auf Schallübertragung ausgerichtet ist. Dafür ist es nicht geschaffen worden. Im Gegenteil. Was im Internet vorherrscht, sind visuelle Zeichen, vor allem Text. - Es beruht auf Wahrnehmungs- und Darstellungsweisen, die von unserer alphabetischen Kultur geprägt sind, und das Internet verstärkt sie. Durch die zunehmende Bedeutung des Internet laufen wir Gefahr, daß andere Wahrnehmungsweisen verkümmern, zum Beispiel das Hören und die Taktilität. Beide hängen übrigens eng miteinander zusammen. - Zwar gibt es seit einiger Zeit Software-Programme, die Schall-Übertragungen im Internet möglich machen, aber das ist noch nicht weit entwickelt.
Ich hoffe sehr, das Internet setzt die Vorherrschaft des Visuellen in unserer Zivilisation nicht noch weiter fort.

Zit: Derrick de Kerckhove, Medientheoretiker aus Toronto, Kanada.

I: Medien: Teile unseres Körpers, verlängert und ausgeweitet von der Privat-Sphäre hinaus in den öffentlichen Bereich:

Der Monitor: ein Fenster dorthin.

Das Internet: ein neues überdimensionales Auge, das Einblick verschafft noch in die entferntesten Dokumente, Bilder, Szenarien.

Kerckhove

The very first time on the internet, when I saw sound ...

Ü: Als ich zum ersten Mal Klänge im Internet vorfand, war ich sehr überrascht. Das war, soweit ich mich erinnern kann, Anfang der neunziger Jahre: ein kalifornisches Museum präsentierte Vogelstimmen. Das war damals etwas ganz Besonderes, und ich merkte sofort: das neue Medium Internet gewinnt dadurch viel mehr Tiefe.

I: Tiefe, das bedeutet: die Einsinnigkeit des Mediums öffnet sich.
Tiefe, das bedeutet auch: nicht Oberfläche, sondern Raum. Elektronischer Raum, virtueller Raum: physisch zwar nicht erfahrbar, aber wirksam und existent, jedenfalls, solange die angeschlossenen Rechner laufen.

(Tippgeräusche, Doppelklick,)

I: Die Finger auf der Tastatur - und plötzlich öffnet sich dieser Raum hinter dem Monitor.

Das Internet: ein neuer elektroakustischer Raum.

(Klick-klick)

(amerikanische Begrüßungsstimme)

I: Freundliche Stimme beim Betreten der Website.

(Klick-klick)

(Gewiehere)

I: Der Witz der Woche. Zum Lesen. Garniert mit einem Lacher.

(Doppelklick)

(Rauschen)

I: Eine 747 auf der Rollbahn. Foto plus Sounddatei.

Am: What's new? - What's cool?

I: Der gute Ton zum schönen Bild.

(Doppelklick)

Am: What's hot?

(trivial lockende Frauenstimme)

Am: Transfer interrupted.

(Computer-Quak)

(tipp-tipp-tipp)

T: Anfrage an eine Internet-Suchmaschine:

Suche Stichwort: Radio - Ergebnis: 9167 Seiten.

Suche Stichwort: Hörspiel. Ergebnis: 582 Seiten.

Suche Stichwort: Radio Art. Ergebnis: 538 Seiten.

I: Wer hat Zeit, sich durch diesen Wust hindurchzuarbeiten?

Bosma

When I try to explain the internet I say it is like when you move into a city. The disappointments that people feel...

ÜW: Wenn ich jemandem versuche, das Internet zu erklären, dann sage ich immer: Es ist, als wenn du in eine neue Stadt ziehst. Die Enttäuschungen, die Menschen erleben, wenn sie durch das Internet surfen, sind so ziemlich dieselben wie diejenigen eines Touristen, der plötzlich in einer großen Stadt ankommt, ohne Stadtplan und ohne Wissen darüber, was in der Stadt los ist. Damit dir Frustrationen erspart bleiben, brauchst du Menschen, die dich einführen und dich auf Interessantes hinweisen. Ansonsten brauchst du jahrelang, bis du dich selbst hindurchgefunden hast.

Zit: Josefine Bosma, Expertin für Neue Medien, Amsterdam.

(Mail-Motiv, Computerstimme)

P1: Betreff: Orientierung im Netz

Wer sich für Akustisches im Netz interessiert, benötigt unbedingt den "Realplayer". Die Software ist gratis, und man kann sie aus dem Netz auf den Computer laden. Außerdem gibt es auf dieser Website allerlei Hyperlinks zu anderen akustischen Inhalten ...

P2: ... das australische Online-Magazin "Soundsite" bietet ein umfangreiches Link-Verzeichnis zu experimentellen akustischen Kunstformen...

ÜW: ... wer sich in die X-Change- Mailingliste von Radio Ozone in Riga/Lettland einschreibt, erhält per E-mail die neuesten Infos über akustische Internet-Events und interessante Websites zum Thema ...

I: Ein paar Klicks, ein paar flüchtige Berührungen ...

(Tipp-tipp)

und das überdimensionale Internet-Auge läßt sich gegen ein Ohr eintauschen, das nun, in den Tiefen der elektronischen Labyrinth, Klänge anpeilen und orten kann.

(feiner Klang)

I: Der Polizeifunk in Los Angeles - live.

I: Kostproben aus den experimentellen Tonstudios des IRCAM Paris.

I: Eine Auswahl aus den Materialien des Deutschen Rundfunkarchivs in Frankfurt am Main.

(Kleine Collage)

I: Wellen, die durch das Netz fluten.
Surfen auf den Datenströmen der virtuellen Klangwelten. Entlangtreiben an akustischen Schaufenstern, in denen Anbieter zeigen, was sie können.

(Man hört Live-Radioprogramme)

I: Fernste Radiosender ganz nah. Das Universitätsradio Guadalajara. Joy FM, ein Privat-Sender in Ghana. Die BBC. - Sie, und noch viele andere, sind gleichzeitig live on air und live on line. Keine Reichweiten-Probleme. Weltweit zu empfangen: zumindest überall dort, wo man in der Lage ist, einen Computer mit einem Telefon zu verbinden. Und: Daß zum Beispiel der unabhängige Belgrader Radiosender "B 92" auch außerhalb der Region zu hören ist - über das Internet nämlich - , ist nicht nur ein technisches Detail, sondern ein Politikum.

(Hörbeispiele)

- I: Die neusten indischen Filmmusiken auf der Website von All India Radio.
- I: Auf der ARD-Hörspiel-Homepage: ausgewählte Hörspiele, denen man - unabhängig vom Sende-Datum, wann immer man Zeit hat, lauschen kann, in voller Länge. Klick auf das Symbol genügt.

Kerckhove

It is the first time, that we have a collective memory. It is not a global brain, but it is a global memory.

- Ü: Mit dem Internet haben wir erstmals einen globalen Gedächtnisspeicher. Um einem Mißverständnis vorzubeugen: es ist kein weltumspannendes Gehirn. Das Internet ist dezentral. Es enthält Informationen und Daten, die in Tausenden von weltweit verteilten Rechner gespeichert sind, zu denen wir von überall aus Zugang haben. Das gab es auf der Welt vorher noch nicht. Wir können zwar bislang in Bibliotheken und Archive gehen, aber wir müssen uns dorthin bewegen. Und wir können nur das finden, was in dem jeweiligen Archiv vor Ort vorhanden ist. Im Internet kann theoretisch alles überall gefunden werden, egal wo der Suchende sich gerade befindet.
- T: Speicher-, Transport- und Kommunikationsmedium: In naher Zukunft vereint das Terminal im Wohnzimmer via Internet die Funktionen von Fernseher, Video, Radio, Buch, Zeitung, Brief und Telefon zu einem multifunktionalen Supermedium

(Leitmotiv)

- Zit: "Als Erweiterung und Beschleunigung des Sinneslebens beeinflusst jedes neue Medium die gesamte Sinnesorganisation."
(Herbert Marshall McLuhan)

(Leitmotiv)

M: Das Internet - ein enzyklopädischer Speicher, auch für Audio-Daten. Internet-Radio heißt auch: Radiohören nach dem Archivprinzip.

AM: "Create your own programme. Click the show you'd like to hear."

I: Was zuerst? Eine halbe Stunde Experimental-Pop? Oder den neuesten Report aus der Weltmusik-Szene? Vielleicht das Science Fiction-Hörspiel mit Leonard Nimoy aus der "Enterprise"? Oder das Interview mit einem Avantgarde-Musik-Komponisten?

M: Vor allem in den USA finden sich zahlreiche Radiostationen, die ausschließlich im Internet existieren. Ihre Sendungen folgen nicht, wie im Radio üblich, einer Programm-Zeitschiene, auf der jede Sendung ihr genaues Timing hat. Vielmehr kann der Hörer zwischen einer Anzahl von längeren oder kürzeren Beiträgen wählen und sie per Mausklick abrufen.

T: *Audio on demand*: Radio auf Abruf. Ein Radio der Zukunft vielleicht. Eine gigantische Datenbank, die Sendungen bereithält, welche jeder Hörer nach eigenem Gutdünken, egal wann, egal von wo aus, per Mausklick ordern kann...

M: Nicht nur ordern, sondern auch bereitstellen. Innerhalb der Struktur des Internet läßt sich das Prinzip "Sender -Empfänger" ohne weiteres umkehren. Wie beim Telefon auch.

T: Der Berliner Server "Radio Internationale Stadt" bietet experimentellen Audio-Künstlern unentgeltlich Platz zur Veröffentlichung ihrer Produktionen.

M: Zum 75. Geburtstag des Rundfunks in Deutschland hat die ARD auf einer speziellen Homepage junge Leute eingeladen, vier Wochen lang eigene Vorschläge, Texte, Ideen, Musiken, Hörspiele einzubringen, aus denen schließlich eine einstündiges Programmprojekt mit dem Titel "Radio Millenium" produziert werden soll.

T: Für diejenigen, die selbst eine Radiostation eröffnen wollen: Nichts leichter als das. Das australische Radio Qualia bietet neben experimenteller Hörkunst, live und on demand, auch eine CD-Rom an: Titel: "*Self extracting radio*". Deren Software-Inhalt setzt jeden Inhaber einer Homepage in die Lage, Sender zu sein und sich zugleich mit einer Reihe anderer Radioanbieter zu vernetzen.

I: Aber: Wenn alle senden, wer wird dann noch zuhören?

(Atmo)

Zit: "Zwar haben schon die traditionellen Massenmedien mit der Vervielfachung ihrer Angebote ein Nebeneinander an medialen Öffentlichkeiten geschaffen, sehr viel dezentrierender wirken jedoch die Netze. Sie ermöglichen einen Zugang zu unterschiedlichen Kommunikationsarten und zu unterschiedlichen Öffentlichkeiten. Der ursprüngliche Integrationsgedanke des Öffentlichkeits-Ideals hat sich verloren."

Knut Hickethier, Medienwissenschaftler, Hamburg.

(Geräusche klingen aus)

(Hektisches Tippen)

I: Ein paar flüchtige Bewegungen ...
Und ich erwecke das Internet zum Leben.

(Tipp-tipp)

I: Das Internet braucht mich. Ohne mein Zutun läuft nichts.
Keine Chance, mich einfach nur zurückzulehnen.
Angekettet an Maus und Tastatur muß ich aktiv sein.

Du willst sehen was sich hinter einem bestimmten Hyperlink verbirgt? -
Dann klick ihn an!

Du willst zu einer bestimmten Webadresse? - Gib sie doch ein!

Du suchst bestimmte Informationen? - Nun ..., such' sie!

Wenn ich tue, was das System von mir verlangt ...

... dann fließen die Datenströme auf meinen Bildschirm.

Oder sie tröpfeln nur.

Und manchmal habe ich einfach keine Geduld!

(Besetztzeichen Telefon, Ausblende)

(Mail-Motiv)

P1: Betreff: E-Mail-Rundfrage nach den ersten Sounddateien im Web:
Die Geschichte der technischen Möglichkeiten, Schall im Internet zu übertragen, muß meines Wissens erst noch geschrieben werden. - Ich erinnere mich daran, daß ich 1994 auf jeden Fall schon Klänge hören konnte, aber nur in Datenformaten, die man erst aus dem Netz auf den Computer runterladen mußte. Das war eine langwierige Angelegenheit...

ÜW: Das Stichwort, das die Audio-Szene im Internet, und vor allem auch die Künstler, in Bewegung brachte, heißt "Streaming": Das bedeutet: der Hörer kann bereits Klänge abspielen und hören, noch *während* die Audio-Daten aus dem Netz abgerufen und übertragen werden. Es war der Real-Audio-Player, der hier 1996 den entscheidenden Schritt tat, und sich dadurch einen immensen Marktvorteil verschaffte.

P1: ... und noch ein guter Rat: wer den bestmöglichen Sound bei akustischen Streifzügen im Internet erleben möchte, sollte nicht nur über ein leistungsfähiges Modem und einen ISDN-Anschluß verfügen, sondern vor allem den akustischen Ausgang seines Computers an die Stereo-Anlage anschließen. Die Tonqualität ist aber trotzdem noch nicht optimal.

(Leitmotiv)

Zit: "Die Künste als Felder gebündelter Sinnesorganisation sind besonders geeignet, das Wahrnehmungspotential eines neuen Mediums auszuloten."
(Herbert Marshall McLuhan)

(Leitmotiv)

Schöning

Künstler haben sich mit technischen Innovationen relativ rasch angefreundet. Und ich behaupte sogar im Gegensatz zu einer gewissen Technik-Euphorie, die sich so darstellt, daß die Technik etwas erfindet und die Künstler stehen davor und wissen nichts damit anzufangen - das, glaube ich, ist ein Scheinargument. Selbst, wenn Brecht sagte: Das Radio war eine Erfindung, die nicht bestellt war. Aber relativ rasch haben ja Künstler durchaus etwas damit anfangen können. Und das haben sie nicht etwa erfunden, sondern sie haben dieses Medium, dieses neue Instrument benutzt, und es für ihre Visionen eingesetzt und nutzbar gemacht.

Zit: Klaus Schöning, Leiter des Studios Akustische Kunst im Westdeutschen Rundfunk.

Schöning

Das Medium Internet und die künstlerische Arbeit im Internet ist für uns nichts anderes als ein neues Instrument, das sich hier darstellt. Es ist sicherlich eines, das sehr viele interessante, scheinbar neue Möglichkeiten eröffnet. Und insofern glaube ich, daß die Visionen, insbesondere auch die Audio-Visionen, die wir heute mit den

ganzen digitalen Mitteln realisieren, großartige Angebote sind für die Künstlerinnen und Künstler...

(Mail-Motiv)

ÜW: Betreff: Call for live-co-streams

“Am kommenden Donnerstag findet wieder eines unserer Netradio-Events statt. Wir werden bei uns in Riga alle Live-Sendungen von Euch, die über Internet zugänglich sind, auf unseren Strom mischen und ins Netz zurücksenden. Jeder kann mit seinem eigenen Real-Audio-Stream in die Veranstaltung einsteigen und kann es uns gleichtun. Bitte sendet mir euere Live-Stream-Links möglichst bald zu.

Viele Grüße, Rasa Smite

P.S.: Als Live-Teilnehmer aus der Ferne haben bereits zugesagt: Zina Kaye aus Australien, convex TV aus Berlin, das Künstlerradio aus Banff in Kanada, das Freie Radio Oberösterreich, Radio Student aus Ljubljana, Backspace aus London...”

(Trailer von Radio Ozone)

M: Mit ihrem Internet-Radio “Ozone” sind Rasa Smite und ihre Künstlergruppe “Re-lab” aus Riga/Lettland jeden Donnerstag ab 21 Uhr Osteuropäische Zeit zweieinhalb Stunden lang live auf Sendung. Seit 1996 haben sie sich zur vielleicht wichtigsten und aktivsten Initiative entwickelt für akustische Kunstformen im neuen Medium. Grundlage ihrer Kunst ist das Prinzip Vernetzung in technischer, menschlicher und akustischer Hinsicht. Gute Dienste leistet den Hörkunst-Interessierten in aller Welt die X-change Mailingliste von Radio Ozone. Sie funktioniert als Ankündigungstafel für Netz-Sound-Events ebenso wie als Diskussionsforum und Kommunikationsstruktur zwischen den Audio-Künstlern.

ÜW: “Es gibt viele Möglichkeiten, mit anderen Netradio-Machern Gemeinschaftssendungen herzustellen. Eine interessante Möglichkeit ist der sogenannte Loop. Jeder Sender nimmt den Live-Stream eines anderen auf fügt ihm seine eigenen Klänge hinzu, sendet ihn an den nächsten Teilnehmer weiter, dieser mischt wiederum seine Sounds drauf, schickt den Stream weiter bis dieser an seinem Ausgangsort zurückgekehrt ist, mit einer Zeitverzögerung von 10 bis 15 Sekunden. Je öfter dieser Stream zirkuliert, desto geräuschhafter wird er ...”

(Loop)

Rasa Smite

“It was surprise that in the end it looks like art because it absolutely was not aim...”

ÜW: Es hat uns zunächst überrascht, daß man unsere Experimente als Kunst wahrnimmt, weil eigentlich war das gar nicht unser Ziel. Uns ging es um Kommunikation und um Möglichkeiten, mit Künstlern zusammenzuarbeiten, die sich auch für dieses Gebiet interessieren.

M: Ziel der Live-Stream-Loops ist es, in einer gemeinsamen Aktion das unvorstellbar große Instrument Internet zum Klingen zu bringen. Für diese akustischen Vernetzungs-Experimente ist das Re-lab-net/Radio Ozone von dem Linzer Medienkunst-Festival Ars electronica 1998 mit einem Preis ausgezeichnet worden. - Bewußt in Kauf genommen wird bei diesen Gemeinschaftsarbeiten, daß das Endergebnis nicht vorhersehbar und kontrollierbar ist. Alles was zählt, ist mitzutun. Die Kommunikations-Exstase des heranbrechenden Internet-Zeitalters erhält einen neuen Ausdruck: einen, den man hören kann.

Rasa Smite

“In the beginning it was not art ...”

ÜW: Es hatte für uns zu Anfang nichts mit Kunst zu tun. Eher wollten wir mit ihr brechen. Aber dann wurde uns klar: Wir sind Künstler. Das, was wir tun, tun wir als Künstler. Uns geht es nicht um ein fixierbares Ergebnis, sondern um den Prozeß der akustischen Zusammenarbeit im Internet selbst.

Grundmann:

“Was ist daran jetzt Kunst, ist es Kunst, wer ist Künstler? Ich glaube, hier wird jeder zu anderen Schlüssen kommen. Und es könnte sein, daß sich diese Begriffe, so wie wir es verstehen, gerade auch jetzt grundlegend verändern. Was kein Wunder wäre, weil sich ja ganz andere Begriffe in in unserer Gesellschaft auch grundlegend verändern. Man braucht nur an den Begriff Arbeit zu denken. Und warum sollten Kunst und Künstler sich da nicht verändern.”

Zit: Heidi Grundmann, Produzentin für akustische Medienkunst im
Österreichischen Rundfunk

(Übergang zu Leitmotiv)

Kerckhove

The internet is the first medium in history, that is connecting people in groups.

Ü : Das Internet ist das erste Medium in der Geschichte, das Menschen in Gruppen miteinander verbinden kann. Alle Gruppenmitglieder können gleichzeitig über die selbe Sache kommunizieren.
So etwas gab es vorher noch nicht. Wir kennen die Eins zu Eins-Kommunikation der Telefonie; wir kennen das Kommunikationsmuster des Rundfunks, der von einem Zentrum aus gleichzeitige und identische Informationen an Viele aussendet. Das Internet kann das alles auch. Es schillert zwischen Individual- und Massenkommunikation. Neu ist aber, daß es die Kommunikation von Vielen zu Vielen ermöglicht. Das hat damit zu tun, daß im Internet jeder Teilnehmer zugleich Empfänger und Sender sein kann.

(Klangbeispiel Horizontal Radio)

M: Als Prototyp für akustische Spielformen im Netz und mit dem Netz kann "Horizontal Radio" gelten. Das weltweite künstlerische Live-Projekt fand im Sommer 1995 über einen Zeitraum von 24 Stunden statt. Es verband mehr als 30 Radiostationen, von Jerusalem über Linz und Berlin bis Australien, 8 Internet-Server, zwei Dutzend Städte, über 200 Künstlerinnen und Künstler in Hörfunkstudios und Künstler-Ateliers sowie unzählige Besucher der einzelnen Darbietungen vor Ort. Dies mittels Internet, das zusammenschaltete war mit üblicher Radio-Übertragungstechnik.

(Klangbeispiel)

Grundmann

Diese Stationen waren über die unterschiedlichsten Leitungen miteinander verbunden: Telefon, Satellit, ISDN, Stereoleitungen: was immer sich die Zuständigen leisten konnten, und es wurde dieses Modell der Knoten, die gleichberechtigt sind, versucht auf das Medium Radio zu übertragen.

O-Ton: (Horizontal Radio)

"Horizontal Radio is a live event which confronts the possibilities of traditional performance events ..."

Ü: "Horizontal Radio" konfrontiert traditionelle künstlerische Veranstaltungen mit den Live-Übertragungsmöglichkeiten der neuen, interaktiven Kommunikationsnetzwerke. - Dabei geht es nicht darum, einzelne zentrale Produktionen aufzuführen, sondern autonome Events miteinander zu vernetzen, in einem telematischen, elektronischen, interaktiven Raum, der verschiedenen Protagonisten die Möglichkeit gibt, aufeinanderzutreffen.

Grundmann

“...also alle Situationen gegenseitig zu beeinflussen bzw. für alle anderen Situationen zu öffnen. Eigentlich: ein Stück Kontrolle wurde von jedem Ort abgegeben an alle anderen, die Daten hereinschicken konnten und die Situation beeinflusst haben. Und zugleich hat jeder eine Mischung hinausgeschickt oder eine Komposition in das Netz.”

(Klangbeispiel)

M: Ein Verbund, der über Radiotechnologie und Internet-Verbindung realisiert, sinnbildhaft ist für das Prinzip eines weltumspannenden, gleichberechtigt - also horizontal - agierenden Netzwerks. Alle Teilnehmer: alle Sender waren gleichzeitig auch Empfänger, welche die Klänge anderer Stationen sich nach Gutdünken aneigneten, zu ihren eigenen hinzumischten und wieder - zur freien Verfügung der beteiligten Allgemeinheit - ausstrahlten.

(Klangbeispiel)

M: Speziell das Internet bot in diesem Projekt nicht nur die Möglichkeit, Audio-Dateien zu versenden, sondern fungierte auch als Steuerungsapparatur. Per Klick auf die Homepage von Horizontal Radio konnten beispielsweise Klangereignisse ausgelöst und in bestimmte Veranstaltungsorte eingespielt werden. Von dort aus wurden diese Klänge in den Äther übertragen, von anderen beteiligten Radio-Stationen empfangen und in ihre Klangkontexte integriert.

Grundmann

“Es gab von Horizontal Radio unendlich verschiedene Versionen, aber keiner der Teilnehmerinnen und Teilnehmer, und dazu waren auch die Hörer und User zu zählen, konnte das Ganze erleben. Das war unmöglich. “

(Klangbeispiel)

M: Horizontal Radio - ein Hörspiel von polymorpher Erscheinung, das zuweilen faszinierende akustische Konstellationen bot. Welches Klangbild sich dem Hörer darstellte, war abhängig vom jeweiligen Ort, an dem er sich aufhielt, dessen Vernetzung mit anderen Stationen und den speziell dort gefällten technischen und kreativen Entscheidungen.

Grundmann

“Gerade in solchen Situationen (ist) es für diejenigen am schwersten, die wirklich traditionell zuhören wollen. Wirklich interessant sind die Situationen für diejenigen, die involviert sind, also eigentlich idealerweise sollte jeder zum Teilnehmer werden und nicht zum passiven Rezipienten. Und das ist in den Netzwerken viel deutlicher als im Radio.”

M: Nur wer teilnahm, konnte das Geschehen adäquat wahrnehmen. Teilnehmen hieß: aufgehen im Großen Ganzen. Nicht die Setzungen des einzelnen Autors zählten, sondern die prozeßhafte Gemeinschaftsarbeit mit ungewissem Ausgang. Nicht das geschlossene Kunstwerk war das Ziel, sondern die multiperspektivische Vielgestalt.

I: Jeder ein Sender? Jeder ein Künstler? - Vielleicht schon ... Aber wie konnte das deutlich werden in einem Geschehen, das dem Teilnehmer zwar Offenheit versprach, ihn aber anonym hineinvermengte? - Und führt sich das Demokratie-Versprechen der Netzwerk-Struktur nicht selbst ad absurdum, wenn das Werk des einzelnen vom Strom des Geschehens mitgerissen wird und in ihm einfach untergeht, sang- und klanglos?

Schöning

“Der Künstler selber, der produziert, ist der Konzentrador, ist derjenige, der sozusagen vorgibt, was er oder sie als künstlerische Arbeit hier einbringt im Rahmen für die Hörer. Das ist eine große Verantwortung, die der Künstler hat. Interessant ist das Wort Verantwortung im Kontext mit den Internetbeteiligten. Mir schient, daß dort diese Art von Verantwortung nicht übernommen wird, daß die Anonymität natürlich

auch kaschiert eine Verantwortung, daß ich da diese sogenannte Freiheit nicht verknüpfe mit dem Begriff, den wir unter Verantwortlichkeit verstehen. Jeder, der publiziert, jeder Künstler, jeder Publizist: in dem Augenblick, wo er publiziert, veröffentlicht, begibt er sich aus seiner privaten Verantwortung in eine öffentliche Verantwortung. Und der steht für diese ...”

M: Horizontal Radio war Auftakt-Ereignis für eine ganze Reihe künstlerischer Netzwerk-Projekte. Heutige Netz-Hörspiele profitieren von einer inzwischen ausgereifteren Technologie, vor allem aber von der Möglichkeit, mit besserer Tonqualität und Live-Klängen im Internet zu arbeiten.

T: Künstlerisch neu und vom Internet gezeugt sind diese Entwürfe allerdings nur bedingt. Tatsächlich haben die wichtigsten künstlerischen Strömungen des 20. Jahrhunderts, allen voran Futurismus, Konzeptkunst, dadaistische Zufallsästhetik und Fluxus die gestalterischen Möglichkeiten des Mediums vorab imaginiert.

(Leitmotiv)

Zit: “Alle Medien sind mit ihrem Vermögen, Erfahrung in neue Formen zu übertragen, wirksame Metaphern. Denn genauso wie eine Metapher Erfahrung umformt oder überträgt, tun das auch die Medien.”

(Herbert Marshall McLuhan)

(Leitmotiv)

(Geht über in Sputnik-Funksignale)

ÜW: 1968:

T: Karlheinz Stockhausen initiiert in den vier Räumen eines Gebäudes die vernetzte, improvisatorische Kollektiv-Komposition “Musik für ein Haus”, die einem ähnlichen Prinzip folgt wie 27 Jahre später “Horizontal Radio”.

M: Das US-amerikanische Verteidigungs-Ministerium verfügt über ein sensationelles Computernetzwerk, das vier voneinander entfernte Rechner miteinander verbindet.

T: Karlheinz Stockhausen: "Das gemeinsame spontane Musizieren innerhalb einer solchen Struktur erfordert ein Höchstmaß an Intuition unter absolut lauterer Selbstverantwortlichkeit."

Angespornt vom Sputnikschock 1957 war im Auftrag des Pentagon die Entwicklung eines dezentralen militärischen Informationsnetzwerks vorangetrieben worden, das auch dann noch den Austausch von Daten ermöglichen sollte, wenn ein Teil seiner Infrastruktur durch einen atomaren Erstschock zerstört würde. Auf der Grundlage dieses Konzepts wurde ein Modus zur Datenübertragung entwickelt.

(Sputnik)

ÜW: 1973:

T: Der weltberühmte Avantgarde-Perkussionist Max Neuhaus nutzt die rund 200 Stationen des US-amerikanischen Public Radio Networks für ein landesweites interaktives Telefon-Hörspiel. Ein Computersystem lädt die Anrufer dazu ein, nonverbal mit ihrer Stimme zu spielen. Die Stimmen vieler Tausend Teilnehmer werden von Station zu Station zusammenmixt und zirkulieren eine Stunde lang als sich ständig verändernde Tonspur im gesamten Netzwerk.

M: Kurz zuvor hatten sich an das frühe Netzwerk des US-amerikanischen Verteidigungsministeriums eine Reihe nationaler Forschungseinrichtungen und Universitäten angeschlossen.

T: Max Neuhaus: “Schall ist nicht Produkt, sondern Interaktion. Und diese Beziehung zum Schall haben wir verloren.”

Grundmann

“Interaktion wird man nicht wirklich erforschen und weiterentwickeln können, wenn man in der Kunst von einem traditionellen Kunstbegriff oder Werkbegriff ausgeht.”

M: Als sich Ende der siebziger Jahre das amerikanische Militär-Network mit einem Satelliten- und Funknetz sowie mit zwischenzeitlich entstandenen Netzwerken der Industrie verbindet, ist der erste Schritt hin zu einem Internet getan.

T: Zur gleichen Zeit realisiert der kanadische Telekommunikations-Künstler Robert Adrian mit einer über die Welt verstreuten Gruppe von Kollegen interaktive Performances mit Klängen, Videos und Textexperimenten. Dies per Telefon, Telefax, Satelliten-Technologie und frühen interkontinentalen Computernetzwerken.

(Sputnik)

T: Robert Adrian: “Einen virtuellen, elektronischen Raum kann man sich sehr leicht vorstellen.”

ÜW: Ende der achtziger Jahre:

M: Immer mehr Industrie- und Forschungsnetzwerke verbinden sich zu einem “Netz der Netze”. Erst Anfang der 90er Jahre wird dieses Internet für eine breitere Öffentlichkeit zugänglich: Unter Federführung des europäischen CERN-Forschungszentrums wird mit dem “World Wide Web” ein Dienst eingeführt wurde, dessen neuartige graphische Benutzeroberfläche vom in der Bedienung kaum noch Spezialkenntnisse verlangt.

ÜW: November 1994:

T: “State of Transition”, das erste kollektive Hörspiel, das die Strukturen und Möglichkeiten, des Internet nutzte, verbindet Internet-User, Radiohörer und zwei Künstlergruppen in Graz und Rotterdam live über Telefon, Datenleitung und Rundfunk-Übertragungstechnik.

ÜW: Oktober 1938:

M: Mit seinem Live-Hörspiel “The War of the Worlds - Der Krieg der Welten” löste der Regisseur Orson Welles in den USA eines der spektakulärsten und folgenreichsten Ereignisse der Radiogeschichte aus. - Tausende Zuhörer glaubten an eine Invasion der Marsmenschen, telefonierten ängstlich mit der Radioanstalt und flüchteten vor einer Gefahr, die nur in ihrer Phantasie existierte.

Ein Effekt, der vor allem dadurch entstand, daß der Regisseur das Radionetzwerk nutzte, um Live-Schaltungen zu entfernten Reportage-Orten zu inszenieren. Eine Massenpanik brach aus, obwohl alle zehn Minuten über den Äther der Hinweis gesendet wurde, das was sie hörten sei nur ein Spiel...

Kittler

“Ich hab ja immer versucht, als es noch gar kein Internet außer für Militärs und Stanford-Universitäts-Angehörige gab, klarzumachen, daß das Rasante am Hörspiel weniger dies sein muß, daß ein Sender jetzt im Sinne von Günter Eich seine Hörer in eine bestimmte Illusion hineinsetzt, eine akustische, ...

Zit: Friedrich Kittler, Germanist und Medien-Wissenschaftler, Berlin.

“ ...sondern es gab ja Hörspiele, die die Radio- und Telefonwelt nochmals simuliert haben. Ich denke an Krieg der Welten von Orson Welles, in welchem wirklich ein

Radio-, Telefon- und Kommando-System von 1938 sich abgebildet hat, als riesengroßes akustisches Spiel mit berühmten Folgen ...”

(Doppelklick)

Zit: “Auf jeden Fall wird den Menschen in der experimentellen Kunst eine detaillierte Darstellung der kommenden brutalen Wirkung moderner Technologien auf ihr eigenes Seelenleben vermittelt. Denn jene Teile unserer selbst, die wir in Form neuer Erfindungen aus uns hinausprojizieren, stellen Versuche dar, dem Druck von außen zu begegnen oder ihn zu neutralisieren. Aber das Gegenreizmittel erweist sich gewöhnlich als größere Qual als der ursprüngliche Reiz, wie bei der Rauschgiftsucht. Und gerade hier kann uns der Künstler zeigen, wie man sich nicht aus dem Sattel werfen läßt, anstatt immer nur klein beizugeben.”

(Herbert Marshall McLuhan)

(Leitmotiv)

N: Wir unterbrechen unser Programm: Vor wenigen Minuten, kurz nach 15 Uhr, ist das World Wide Web vollständig zusammengebrochen. Große Datenverluste werden befürchtet. Die Netzwerke in aller Welt sind in Alarmbereitschaft.

Unbestätigten Berichten zufolge wurden Internet-User von ihrem Modems in das Labyrinth der weltweiten Kommunikationsnetzwerke abgesaugt.

Von morgen früh an, dem 5. Februar 1996, ab sechs Uhr, wird eine behelfsmäßige Internet-Radiostation in Betrieb genommen. - Die Internet-Adresse lautet: WWW - dot - t n c - dot - n e t.

Auf dieser Radio-Website erwartet Sie neben den neuesten Informationen über die Netzkrise auch gute Unterhaltung ...

(Musik: “The screen turned black”, Radio TNC)

Kittler

“Das Netz ist so entstanden unter dieser militärischen Halluzination, oder alptraumartigen Last, daß die Russen sämtliche Kommando-Zentralen wegbomben könnten, Minus eins, und dann würden dank Netz alle Nachrichten noch in dieses eine Zentrum hineinfinden.”

M: Hörfunkstationen wie Radio France, BBC, Österreichischer Rundfunk, eine Reihe von Pop-Sendern, Zeitungen wie die Libération und Le Monde, Internet- Websites etwa von Museen und Online-Magazinen: sie alle verbreiteten die Meldung vom Großen Webcrash. Allerdings war das Web am Leben und funktionierte. Das ganze also nichts anderes als eine “Ente”?

M: Die Story vom Zusammenbruch der Informationsgesellschaft war der geschickt lancierte Einstieg in ein auf zwei Jahre angelegtes, medienübergreifendes Hör-Spiel, das sich weltweit auf der Internet-Website von Radio TNC und europaweit in Radiosendungen der unterschiedlichsten Stationen abspielte. Der Webcrash animierte Radiohörer, vor allem aber auch Inter-User, sich an der Entwicklung einer phantasievollen, verzweigten und vor allem witzigen Geschichte zu beteiligen, die ihnen gleichzeitig Anknüpfungspunkte gab, Cyberspace und Netzwerke aus ihrer Sicht zu thematisieren.

Kittler

“Ich denke, in diesem Bereich läßt sich am besten spielen. Weil dann das Medium als etwas Kontingentes, nicht Garantiertes auftaucht. Jeder von uns weiß, was es bedeutet, wenn die Maschine ausfällt und die Angst ist immer da, und Kunst könnte gut mit dieser Angst spielen.”

M: Radio-Live-Sendungen, on-air, in denen Hörer per Telefon und online ihre Vermutungen zum Webcrash mitteilen konnten.

Suchaktionen im Netz und in der “wirklichen Welt” nach denjenigen, die von ihrem M

Rekonstruktion der abgestürzten SOS-Radio-TNC-Website durch hilfreiche Internet-User.

Diese und noch viele weitere Aktionen folgten der Webcrash-Fantasie. Eine weltweite Party-Aktion zum Jahrestag des Netzzusammenbruchs vernetzte schließlich Radiostationen und Internet mit Museen, Clubs, Internet-Cafés, und Party-Floors von Osaka über Berlin bis San Francisco. Der 24-stündige Soundtrack dieses Geschehens, war - den Zeitzonen der Orte folgend - über Internet permanent zugänglich.

(Party)

Beusch

“Der sicher zentrale Teil unserer Arbeit ist das, was wir mit Mediafiction umschreiben.”

Zit: Bruno Beusch, zusammen mit Tina Cassani Protagonist der Künstlergruppe TNC-Network.

Beusch

“Und Mediafiction ist ein Begriff, der aus der Virtual Reality kommt und eigentlich so verstanden wird in einem eher technischen Sinn, daß du anhand von Medien, anhand von technischen Möglichkeiten eine Realität generierst oder multiple Wahrheitsströme generierst, die keine physische Entsprechung haben. Und das ist der Ausgangspunkt für unsere Arbeit. Das sieht so aus, daß wir eine Grundstruktur aufbauen, ein narratives Setting ...

M: Entlang dieses Handlungsfadens und mit immer neuen erzählerischen Beiträgen, wird die Geschichte von Publikum und Machern spielerisch fortgesponnen. Mehr noch: im Verein mit den beteiligten Medien tut sich ein Kommunikationsraum auf im Unschärfbereich von Spiel, Simulation und real wirksamer Handlung.

In diesem Kommunikationsraum entsteht eine Parallelwelt, die ähnlich flexibel, dynamisch und wirksam ist wie die “echte” Wirklichkeit.

(TNC-Einspielung: Panini-Essen)

Beusch

“Es geht darum, das Know How von verschiedenen Leuten so zu vernetzen, daß Prozesse in Gang gesetzt werden können. Dann im Moment selber, wo der Prozeß in Gang gekommen ist, die Steuerung dieses Events selbst, in dem Sinne, daß du in einer minimalen Weise in den Ablauf intervenierst, um Stränge, die nicht funktionieren, abzuschneiden, und das ganze in Fluß zu halten. Ein sehr wichtiger

Punkt. Wir arbeiten bei diesen Events auch so, daß Sachen nicht einfach entstehen, sondern die sind minutiös geplant...

M: Um das Publikum zu einem welt- und medienumspannenden Spiel zu vernetzen, muß zuallererst das Know-How von Technikern, Dramaturgen, Web-Designern und Medien-Präsentatoren vernetzt werden, auch über große geographische Entfernungen hinweg. Eine komplexe Koordinationsarbeit zwischen den Machern.

Beusch

“Wenn man in diesem vernetzten Feld arbeiten will, dann gehört schon das Bewußtsein dazu, daß du einen anderen Werkbegriff hast. Daß du nicht mehr in einem abgeschlossenen Werk denkst, sondern, daß du prozessual orientiert denkst.”

M: Die Rolle des Internet dabei: ein multipel zu benutzender Kommunikationskanal, der nicht nur die Gesamtheit der einzelnen Erzählsplitter und weltweiten Parallelgeschehen akustisch abrufbar macht, sondern per chat, e-mail und Datenübertragung spontane Rückmeldungen der Nutzer ermöglicht. - Das klassische Radio in diesem Setting: ein Meta-Channel, gezielt eingesetzt, um die vielfältigen Klang- und Erzähl-Ströme kalkuliert zusammenzuführen und die Story neu anzufachen. - Die Geschichte vom Großem Webcrash ergab schließlich ein Bündel von Hörspielen, eingebettet in die vielfältigen Zeitgestalten, Darstellungs- und Spielarten der anderen angeschlossenen Medien.

Kittler

“Und das scheint mir ein schönes Modell zu sein, was Netradio sein könnte. Nicht daß einer ein wunderschönes Stück produziert und den anderen das zusendet, so wie Schallplatten oder CD-Rom, sondern daß viele zusammen so eine Art Indianerspiel oder dergleichen veranstalten, wenn man das mal auf den Punkt bringen wollte.”

Zit: “Es ist Aufgabe des Künstlers, ältere Medien in ein neues Licht zu rücken, damit die neuen beachtet werden können. Zu diesem Zweck muß der Künstler mit neuen Möglichkeiten der Erlebnisgestaltung spielen und experimentieren, auch wenn der Großteil seines Publikums lieber den alten Wahrnehmungsformen verhaftet bleibt.”

(Herbert Marshall Mc Luhan)

Beusch

“Es ist ziemlich klar, daß in einer Zeit, in der sich alle verändern, in der Berufsbilder sich verändern, natürlich auch unsere Funktion als Künstler sich verändert. Und wir haben das immer umschrieben mit dem Begriff Datajockey. Es geht darum, einen umfassenden Prozeß, ein umfassendes Datenmaterial zu handhaben, zu prozessieren. Und dazu ist dieser Begriff “Datajockey” wesentlich.”

Kittler

“Da müßte man einen kleinen Sprung machen und sich vorstellen, daß Kunst nicht mehr an diesem Individuum namens Künstler hängt, von dem es traditionellerweise, seit dem 18. Jahrhundert zumindest, erzeugt worden ist. Kollektive Kunstprodukte vom Typ der Architektur, wo Massen von Architekten und Ingenieuren heutzutage beteiligt sind, die werden auch so organisiert.”

Grundmann

Diese Art von Künstler wird eigentlich immer häufiger, die nicht ein ganzes Werk vollenden, genau nach ihren Vorstellungen, sondern denen es darum geht, Situationen zu schaffen, in denen andere Menschen aktiv werden können. Und das scheint mir die fruchtbarste Art der Interaktion.”

I: Doch: Wenn die Leitungen still, die Rechner abgeschaltet sind und die Kommunikation zu Ende ist: was bleibt?

(Übergang)

Schöning 9:

“Das Internet mit dieser Öffnung von operativer Interaktion ... Während die rezeptive Interaktion, die wir aus den klassischen Medien kennen - etwa darin besteht, daß ich einem Werk zuhöre oder einem Theaterstück zuschauen oder höre ein Konzert, ein Bild anschau - und die Interaktion findet eben im Bewußtsein des Zuhörers statt. Nichts neues, sehr banal:

Duchamp hat ja immer behauptet, daß das Kunstwerk sich nicht vollendet, aber weiter fortsetzt in den vielen Hörern, davon gehen wir aus. Ich bin mir sicher, daß diese Art der Rezeption sowohl in der Märchenerzählung wie in der Informationsverbreitung als auch im Zuhören und Zuschauen der Kunst nicht durch ein Medium, das nun die operative Interaktion anbietet, beiseite gestellt wird. Sondern: das sind zwei Grundbedürfnisse: jemand möchte zuhören, was ein anderer über ein, zwei Jahre oder zwei Monate oder wie Picasso in zehn Sekunden aus großer Professionalität und Ingeniosität ... Das möchte er rezipieren. Das andere, das operative, ist ebenfalls ein Bedürfnis, das - ob künstlerisch oder nicht - vorhanden ist.”

(Leitmotiv)

Thorington 20

“My vision of a future of art on the web is of a spatial art. The page metaphore...”

ÜW: Meine Vision von einer zukünftigen Kunst im Internet ist die einer räumlichen Kunstform. Daß wir im Zusammenhang mit dem Internet derzeit immerzu von “Seite” sprechen - Homepage, Webpage und so weiter - ist eine falsche Metapher und führt sehr in die Irre. Im Moment sind die Technologien noch nicht voll entwickelt, und daher kann der Nutzer noch nicht so richtig nachvollziehen, was es bedeutet, im Internet von Raum und Dreidimensionalität zu sprechen.

M: Die New Yorkerin Helen Thorington, namhafte Produzentin von akustischer Medienkunst, hat sich vor wenigen Jahren auch dem Internet zugewandt:

Thorington

“There are wars going on at the moment. This year in particular with companies...”

ÜW: Es finden regelrechte Kriege statt in der Industrie. Besonders in diesem Jahr geht es hoch her zwischen Firmen, die im Bereich der Virtual-Reality-Technologien tätig sind, vor allem im Bereich der Gestaltungs-Software. Einer wird gewinnen. Und dann werden wir auf seine Art in den dreidimensionalen Raum gezogen werden.

M: Mit welchen Metaphern, Anschauungsformen, Arbeitslogistiken uns das Internet faßlich wird: das bestimmt im wesentlichen die Industrie. Sie liefert die Werkzeuge zur Darstellung und vor allem zur Gestaltung. Werkzeuge, die nicht für zweckfreies Kunstschaffen entwickelt wurden, sondern Komponenten eines Fantasie-Designs und einer Bewußtseins-Industrie sind, deren künftige Ausmaße wir allenfalls ahnen können.
Noch aber steckt alles in den Anfängen.

Thorington

“The artist must be willing to take the plunge into unsettled water..”

Ü W: Der Künstler muß gewillt sein, ins kalte Wasser zu springen, in eine Situation voll technischer Unwägbarkeiten und künstlerischer Risiken; und er muß auch sein Scheitern in Kauf nehmen können.

M: “Turbulence” - Unruhe lautet daher der Titel von Helen Thoringtons Website. Ein Teil der Werke, die dort präsentiert werden, lassen sich am ehesten als Klanginstallationen begreifen, die sich in ihrer akustischen Substanz oft erst per raffiniertem Navigieren durch grafische Hypertext-Markierungen hindurch darbieten. Ganz besonderen Wert legt “Turbulence” allerdings auf Live-Performances. Was bereits stattgefunden hat, kann aus einem Archiv abgerufen werden.

(Loose Ends)

M: "Loose Ends - Connections" war eine solche Performance, die Mitte September auf "Turbulence" stattfand. Sie verband drei entfernte Orte akustisch per Internet: das für seine Hörkunst-Experimente so berühmte Mills-College in Oakland/Kalifornien mit zwei Studios in New York City. Acht Künstler wirkten mit, darunter so renommierten Komponistinnen wie Pauline Oliveros und Brenda Hutchinson.

(Loose Ends)

Thorington

"I can imagine how sound might work in navigable space. How it would change..."

ÜW: In Zukunft werden wir uns wahrscheinlich frei navigierend durch virtuelle Räume bewegen können. Ich kann mir gut vorstellen, wie in einem solchen Raum Schall funktioniert. Wie er sich verändert, wenn der User Perspektive oder Position wechselt; was geschieht, wenn man sich in die Klänge hineinbegibt und in ihnen schwimmt. - Aber ich kann mir all das nicht vorstellen, ohne die Auflösung der Grenzen zwischen den traditionellen Kunstsparten und Medien.

Thorington

"The spatial art I think of is an inclusive one. It includes sounds, it includes visuals..."

ÜW: Die räumliche Kunst im Internet, die ich mir vorstelle, schließt alle Sinne mit ein. Bis es soweit ist, wird noch einige Zeit ins Land gehen. Mit den Projekten, die ich auf "Turbulence" präsentiere, möchte ich eine solche Kunst vorbereiten, und ich glaube, das kann auch gelingen. Nur in der Integration der Künste wird es gelingen, das räumliche Wesen des Mediums zu entfalten. Und nur indem man die Autonomie und die Qualität von akustischer Kunst im

Internet pflegt und fördert, läßt sich die expressive Qualität des Mediums herausarbeiten.

(Loose Ends klingt aus)

- I: Sehen um zu hören? Hören um zu sehen? - Oder wird es in zukünftigen Realitäten einfach nur noch um Wahrnehmung schlechthin gehen, die nicht mehr zwischen den Sinnen differenziert?
- Das Hören, das sich selbst genügt: Welche Rolle wird es im Zeitalter der digitalen Vernetzung spielen?

Schöning

“Bald wird, wenn ich den technischen Visionären glauben darf, ohnehin in der Multimedia-Apparatur, werden all diese elektronischen Medien aufgehen, eingehen. Aber wichtig wäre es, glaube ich, daß sie dort nicht verramscht werden in einem Multimedia-Multimedia-Tohuwabohu, sondern daß dort jedes aus Gründen der schnelleren Zugänglichkeit abrufbar ist. Daß der sogenannte Rezipient als Agierender sich entscheiden kann: dieses, jenes oder jenes Medium - oder die Verknüpfung aller, als Kreativer auch, sich begreift. Ich glaube, dieser Bezug auf das Ernstnehmen des Rezipienten, wenn der verloren geht oder sich verwirrt in diesem Superangebot, dann ist das ganze eine Spiegelfechtere, die ganz anderen Interessen dient.”

(E-mail-Motiv)

P2: Betreff: Sound im Web

Es muß uns klar sein, daß das Internet immer noch ein instabiler Raum und ein ungeklärtes Medium ist. Weder seine technische Gestalt, noch sein Nutzungscharakter, noch seine gesellschaftliche Verortung sind festgelegt, und es ist schwer zu sagen, ob es auch künftig ein “unprogrammiertes” Medium, ähnlich wie das Telefon, bleiben wird. Unter solchen Voraussetzungen ist die Produktion von Kunst, allzumal akustischer Kunst, in

diesem Medium eine enorm schwierige Herausforderung. Das Internet ist erst noch dabei sich zu entfalten. Und so auch die künstlerischen Konzepte.

(Übergang)

I: Ein Plastik-Oval,
ein Bord mit Tasten,

(klick-klick-tipp-tipp etc.)

I: ein paar flüchtige Berührungen ...
...der Raum hinter dem Monitor öffnet sich,
der Cyberspace...

(Aus ihm dringt intensives Geräusch)

ÜW: "Es ist das Ohr, das durch die Dunkelheit führt, und nicht das Auge."

(Absage)

