

**Unterhaltungen im Internet
HörSpiel als Interaktion
von Sabine Breitsameter**

SWR-Hörspiel

Sendung: 14. 12.2000, Zeit: 21.00 Uhr

Produktion: SWR

Regie: Sabine Breitsameter

Redaktion: Hans Burkhard Schlichting

Interview-Partner im Originalton:

- Atau Tanaka, japanischer Netzwerk-Audiokünstler.
- Derrick de Kerckhove, Medienwissenschaftler; Leiter des “Mc Luhan-Program in Art and Technology” an der Universität Toronto.
- Roy Ascott, Netzmedienkünstler der ersten Stunde; Leiter des Forschungszentrums “Interaktive Kunst” an der Universität Newport/GB.
- Diane Bertolo, New Yorker Multimedia-Künstlerin, die an der Realisierung dialogischer Szenarien im Internet arbeitet.
- Tamas Szakal, Budapest/Leipzig, Netzwerk-Audiokünstler
- Gundula Marcheffsky und Peter Mühlfriedel (Künstlerduo “Skop”), Berlin, Internet-Audiokünstler
- Dieter Daniels, Professor für Kunstgeschichte und Medientheorie, Leipzig;
- Rudolf Frieling, Wissenschaftlicher Mitarbeiter am ZKM Karlsruhe.

Rudolf Frieling und Dieter Daniels gaben kürzlich in Zusammenarbeit mit dem ZKM und dem Goethe-Institut eine zweibändige Publikation heraus “Medien - Kunst - (Inter-)Aktion, Springer-Verlag Wien/New York.

Die Stimmen und ihre Rollen:

E: Birgitta Assheuer (Erzählerin)
 ÜM: Bodo Primus (Übersetzer von Atau Tanaka, Derrick de Kerckhove, Roy Ascott)
 ÜW: Andrea Hörnke-Trieß (Übersetzerin Diane Bertolo)
 A: Christiane Bachschmidt (Stichwortgeberin)
 B: Matthias Haase (Informationsgeber)
 Zit: Andreas Szerda (Zitator)

Ton: Johanna Fegert
 Schnitt: Waltraud Gruber
 Regieassistentz: Holger Heddendorf
 Regie: Sabine Breitsameter

Folgende Hörspiele, Stücke und Websites werden vorgestellt:

Sensorband, Network Oscillator Live-Performances
<http://www.sensorband.com/audio.html> (Ausschnitte aus Digital.1 und Digital.3, vollständig auf der Sonoris CD “Area/Puls”)

Hans Flesch, Zauberei auf dem Sender, hr 1974 (Remake des ersten deutschen Originalhörspiels vom 24. Oktober 1924)

Worldtune

www.worldtune.com , Initiator und Konzept: Wolfgang Neuhaus/IMBSE.

Richard Hey, Rosie. Ein Radiospektakel zum Mitmachen für Stimmen, Musik und telefonierende Hörer, SWF 1969.

Gundula Marcheffsky und Peter Mühlfriedel, Electrica
<http://electrica.leonid.de/cgi-bin/index.cgi>

Tamas Szakal, Dialtone
<http://dial.tone.hu/archive.html>

Diane Bertolo, ChannelUntitled
<http://turbulence.org/Works/channelUntitled/index.html>

Atau Tanaka, Constellations
<http://www.sensorband.com/atau/constellations/program.html>

Atau Tanaka, mp3q
<http://fals.ch/Dx/atau/mp3q/>

Manuskript:

(Leitmotiv)

A: A
 Alpha
 Anfang
 Antwort
 Input - Output

Zit: Unterhaltungen im Internet
 Hörspiel als Interaktion
 von Sabine Breitsameter

A: Austausch
 Ausgang
 Access

A: Z
 Zugang

B: ...zu Informationen und Datenbanken in aller Welt durch das Internet in noch nie
 dagewesenem Maße. Voraussetzungen: Computer, Telefon, Modem ...

A: Zugang

B: ... Voraussetzungen: bezahlbare Hard- und Software, einfache Bedienbarkeit durch grafische Benutzeroberfläche.

ATAU TANAKA

When I started to use the internet, I was six, seven years on the internet before the WWW happened, this was a text based medium...

ÜM: Ich habe mit dem Internet sechs, sieben Jahre gearbeitet, bevor es als World Wide Web der Allgemeinheit zugänglich wurde. Damals basierte es rein auf Text, auf alphanumerischen Zeichen. Als dann Anfang der neunziger Jahre das Web kam, war ich skeptisch und fragte mich: wozu brauchen wir all dies visuelle Zeug, diese Grafik.

ATAU TANAKA

Now I think,

Zit: Atau Tanaka, Netzwerk-Audiokünstler aus Tokio.

ATAU TANAKA

...now I think...there are very convenient things ...

ÜM: Inzwischen ist das Web ein sehr nützliches Medium, vor allem für die Wirtschaft...

DERRICK DE KERCKHOVE

The general mood about the internet is, that it brings to mind interactivity...

ÜM: Das Thema "Interaktivität" gewinnt durch das Internet stark an Bedeutung. Denn jede Information im Internet ist interaktiv, selbst wenn die Website - technisch gesehen - nicht-interaktiv ist, und zwar durch die einfache Tatsache, daß du dir die Daten selbst holen mußt, indem du navigierst.

DERRICK DE KERCKHOVE

It's not getting you, you are getting it.

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

DERRICK DE KERCKHOVE

It's a so called pull not push medium. You have a choice once you are logged in ...

ÜM: Das Internet ist ein sogenanntes "Pull"-Medium. Du als User setzt die Datenströme in Bewegung, indem du dich einloggst. Im Gegensatz dazu "schieben" die traditionellen Medien ihre Informationen zum Rezipienten. - Wenn du online bist, dich auf einer Website befindest, dann hast du die Wahl, innerhalb der angebotenen Hyperlinks zu navigieren. Und Navigation ist schon von ihrer Definition her interaktiv.

A: A
Access

B: ...Zugang zur Öffentlichkeit: Im Internet kann der User nicht nur Daten empfangen, sondern auch zur Verfügung stellen. Er selbst kann Sender sein, ohne großen technischen Aufwand.

ATAU TANAKA

It's a visually driven medium, because it's a commercially driven medium...

ÜM: Das Internet erscheint heute als ein visuelles Medium, weil es ein kommerziell getriebenes Medium ist. In diesem Sinne versucht man auch seine Interaktivität voranzutreiben. E-Commerce wäre ohne die immer perfekteren Interaktionsmöglichkeiten des Web undenkbar. Aber das Internet besteht nicht nur aus der Übertragungs- und Darstellungs-technologie des World Wide Web. Das Netz ist im Grunde genommen eine Pipeline, durch die man jegliche Art von Daten schicken kann, nicht nur visuelle. Deshalb ist es ein hoch-interessantes Medium zum Austausch von Klang.

(Network-Oscillator)

<http://www.sensorband.com/audio.html>

E: Seit Jahren führt Atau Tanaka mit den Mitgliedern seiner Gruppe "Sensorband" akustische Internet-Performances durch. Zum Beispiel "Network Oscillator". Die beteiligten Künstler befinden sich dabei meist an weit voneinander entfernten Orten, verbunden durch eine Datenleitung. Einer von ihnen beginnt damit, durch die aufgebaute Verbindung einen Sinuston zu schicken, die anderen schicken dann ihrerseits einen beliebigen Sinuston auf die Reise durchs Netz, und so wird die ursprünglichen Schwingung moduliert.

B: Stell dir ein Seil vor: jemand versetzt es an einem Ende in eine bestimmte Schwingung, jemand am anderen Ende bringt es ebenfalls in regelmäßige Bewegung. Was entsteht sind Verstärkungen, Auslöschungen, Schwebungen,

Interferenzen. Ähnliches passiert in der Internet-Leitung, die Kette der schwingenden Elektronen vergleichbar dem bewegten Seil.

E: Dabei entstehen überraschende Klangschichtungen, Geräuschfarben und rhythmische Strukturen, die sich verselbständigen können. Um das Stück weiter voranzutreiben, braucht nur einer der Beteiligten die Frequenz zu ändern, und die neuen Überlagerungen führen zu anderen Klängen.

B: Interaktion: Wechselbeziehung. - Besonders die Kommunikation zwischen den Individuen einer Gruppe.

(Network Oscillator klingt aus)

DIETER DANIELS

Es muß eine Art input geben , und dadurch muß sich der output verändern. Das wäre die Grundbasis,

Zit: Dieter Daniels, Kunsthistoriker, Leipzig.

DIETER DANIELS

egal ob ich dann einem Menschen gegenüber stehe oder es mit einer Form von Medienapparat tue, mich mit dem Gerät auseinandersetze.

ROY ASCOTT

Interactive systems, interactive media suggests the possibility of mutual involvement by ...

ÜM: Interaktive Systeme, interaktive Medien geben die Möglichkeit, in Kommunikation zu treten und miteinander eine Beziehung des Austauschs zu unterhalten.

Zit: Roy Ascott, Medienkunst-Forscher, Newport/Großbritannien.

That's the best way to put it.

RUDOLF FRIELING

...daß das Werk sich durch die Interaktion verändert und dann wieder auf den Besucher neu reagiert,

Zit: Rudolf Frieling, Kunstwissenschaftler, Karlsruhe.

RUDOLF FRIELING

...daß ein Austausch stattfindet. Das wäre die Basis dessen, was unter Interaktion heute zu verstehen ist.

DIANE BERTOLO

As an artist in the past you would present something that wasn't altered by anybody, and then this idea of interactivity ...

Früher war Kunst etwas, was in seiner Substanz von niemandem verändert wurde. Heute heißt es angesichts des Internet oftmals: "Der User hat die Freiheit, er greift ein, und dann wird die Kunst völlig anders".

DIANE BERTOLO

And a lot of artists talk about this grand thing

Zit: Diane Bertolo, Multimedia-Künstlerin, New York.

DIANE BERTOLO

...When in fact you are still holding an enormous amount of control

ÜW: Tatsächlich hat man auch bei sogenannter interaktiver Kunst als Künstler immer noch enorme Kontrolle inne über das Publikum. Das Schlagwort "Interaktivität" ist doppelbödig. Es setzt die Freiheit voraus, zu wählen, wo eigentlich selten Wahlfreiheit herrscht.

(Man hört simples Audio-Beispiel)

B: Das Web: voll von Audio-Dateien aller Formate und aller Inhalte.

A: Downloads:

B: zum Runterladen auf die Festplatte;

A: Streams:

B: zum Anhören noch während die Daten fließen. - Mausklick genügt.

A: Samples:

B: akustische Versatzstücke, die man kombinieren und re-kombinieren kann;

A: drag and drop:

B: draufklicken aufs grüne-rote-blaue-gelbe Symbol, ziehen, und an die Stelle plazieren, wo's eingefügt werden soll;

A: mix and remix

B: ausprobieren, immer wieder, nach Lust und Laune.

DIANE BERTOLO

How interactive is it, just sitting at your computer clicking ...?!

ÜW: Am Computer sitzen und rumklicken: wie interaktiv ist das?! Solche akustischen Spielplätze gibt es im Internet inzwischen zuhauf: Man bewegt sich innerhalb eines begrenzten Feldes von Optionen, die möglichen Ergebnisse sind vorgestanzt und nicht besonders variantenreich.

DIANE BERTOLO

(You) become the device. You might be thinking you are controlling the machine.

ÜW: Und du wirst dabei selbst zur Maschine. Auch wenn du denkst, daß sie sich deinem Willen beugt. Bei aller Interaktivität bleibt die Frage: wer kontrolliert hier wen?

DIANE BERTOLO

Then you think about the kinds of things that are really interactive. For example, a conversation...

ÜW: Was also ist wirklich interaktiv? Nehmen wir eine Konversation, eine Unterhaltung: das ist etwas Hoch-Interaktives. Man kann eingreifen, unterbrechen, die Richtung des Gesprächs bestimmen, neue Worte und Gedanken einbringen. - Vielleicht kann die Konversation der Maßstab für interaktive Netzkunst sein. Bleibt nur noch die Frage: wie kann man als Künstler so etwas programmieren?

E: Programmieren heißt kontrollieren: nämlich den rechnerischen Zusammenhang zwischen Dateneingabe und -ausgabe.

DIANE BERTOLO

...so interactivity brings back more ideas of control.

(Zauberei auf dem Sender)

Zit: Frankfurt-Main, 24. Oktober 1924

(Zauberei auf dem Sender: Collage)

E: Chaos im Äther: Statt des angekündigten Sinfoniekonzerts eine Kakophonie. Ein halbes Dutzend Stimmen redet durcheinander. Ein fassungsloser Radio-Direktor, der kurz davor ist, seinen Verstand zu verlieren:

Zauberei auf dem Sender

“Es ist etwas Unerhörtes geschehen!

Ja, wer hat denn den ganzen Leuten gesagt, daß sie sprechen sollen?”

E: Daß es da einen festgelegten und vom Radio-Direktor verantworteten Programm-Ablauf gibt, den sie durcheinanderbringen, scheint sie nicht zu kümmern.

Zauberei auf dem Sender

“Da ist ein Komplott!

Wenn dieser Unsinn siegt, dann bin ich am Ende!”

E: Die Radiostation: besetzt von unsichtbaren Stimmen. Der Rundfunk: außer Kontrolle. - “Zauberei auf dem Sender”, lautet der Titel dieses ersten deutschen Hörspiels, das der Nachwelt nur als Remake erhalten ist.

Zauberei auf dem Sender

“Wo kommen wir denn hin, wenn jeder tun würde, was ihm gefällt?!”

(Collage klingt aus)

DIETER DANIELS

Man sieht, daß die Entstehung des Broadcasting als industrielle Informationsverbreitungs-Maschinerie parallel läuft mit einer möglichen Vision einer anderen Nutzung dieser Technologien

E: ...einer interaktiven Nutzung. Nicht: Einer sendet und alle hören zu. Sondern: Der Äther - ein Raum für alle. Jeder kann Sender und Empfänger sein. - So wie im ersten deutschen Hörspiel mag die Frühzeit des Radios geklungen haben: Ruf und Gegenruf auf einer Frequenz. Hunderte von AmateurSendern sprachen durcheinander. Viele kommunizierten mit vielen, in ein und dem selben virtuellen Raum. Das ganze lief nicht viel anders ab als ein heutiger Chat im Internet, allerdings akustisch.

DIETER DANIELS

... Und das beginnt eigentlich mit Bert Brecht, der ja das berühmte Statement als Kritik an der Situation des Radios verfaßt hat, daß es aus einem Produktionsgerät zu einem Kommunikationsgerät zu verwandeln sei.

Zit: "Der Rundfunk wäre der denkbar großartigste Kommunikationsapparat des öffentlichen Lebens, ein ungeheueres Kanalsystem,

DIETER DANIELS

Ich denke, daß die Debatte der Interaktivität auf einer Kritik dieses Prinzip des Broadcasting fußt, auf dem Wunsch, daß ein neuer sozialer Raum geöffnet werden soll. Daß Medien solch eine demokratisierende, öffentliche Funktion haben sollten und könnten.

Zit: das heißt, der Rundfunk könnte so sein, "wenn er es verstünde, nicht nur auszusenden, sondern auch zu empfangen, also den Hörer nicht nur hören, sondern auch sprechen zu machen ."

Zauberei auf dem Sender

"Das ist ausgeschlossen, die ganze Weltordnung würde zusammenbrechen. Die ganze Weltgeschichte hätte ihren Sinn verloren!"

E: Bis 1924 war in Deutschland der Betrieb von Amateurfunksendern bei Gefängnisstrafe verboten. Nicht einmal die Vergabe entsprechender Lizenzen unter kontrollierten Bedingungen war bis dahin vom Staat vorgesehen.

Zauberei auf dem Sender

"Aber letztlich wollen wir die Ordnung. Und sicherlich ist die Ordnung das Richtige, und die Unordnung ist falsch!"

E: Seit dem Kaiserreich unterstand das Funkwesen - anders als die Presse - einem Hoheitsrecht. Die Angst der deutschen Militärs und der autoritätsfürchtigen Bürokraten vor öffentlicher Rede und Gegenrede, vor anonymen Stimmen aus dem Äther, die jederzeit zu allen sprechen konnten, begünstigte nach dem 'Funkspuk' der Novemberrevolution von 1918 ein Kommunikationsmodell, das bis heute umgangssprachlich als "Radio" verstanden wird: das Modell "Rundfunk", dessen Reichweite sich zu allererst am Radius der Ausbreitung mißt. Er wurde auf Jahrzehnte hin zum Synonym für das zentrale, sternförmige Sendemonopol.

Zit: „Rundfunk: einer spricht, ohne zu hören, und alle übrigen hören, ohne sprechen zu können.“

B: Rudolf Arnheim 1933

Zit: "Der Rundfunk müßte demnach aus dem Lieferantentum herausgehen und den Hörer als Lieferanten organisieren."

B: Bertolt Brecht 1932

DIETER DANIELS

Die Kommerzialisierung des Internet in den 90er Jahren und die flächendeckende Industrialisierung zu einem Monomedium ist sehr stark vergleichbar der Monopolisierung des Radios in den 20er Jahren.

(Leitmotiv)

A: A
 ...
 Z
 Zugang
 Input-Output
 Austausch
 Access

(Sound aus "Worldtune")

Zit: "Der Klang, den Sie gegenwärtig hören, kommt aus Missouri und wurde ausgewählt von einem User in Italien."

A: www.worldtune.com

WOLFGANG NEUHAUS

Sobald jemand diese Homepage besucht, löst der einen Klang aus...

Zit: Wolfgang Neuhaus, Berlin, Initiator und Koordinator der Worldtune-Datenbank.

WOLFGANG NEUHAUS

Das System ist so, daß das zunächst per Zufallssystem ausgelöst wird...

A: Amsterdam, Antwerpen, Beijing, Berlin, Brisbane, Brüssel....

E: Worldtune ist eine Datenbank, bestehend aus Hunderten von Klängen, die nach geographischer Herkunft geordnet sind. - Viele dieser Klänge lassen aufhorchen. Sie

sind abstrakt und rätselhaft, manchmal fast schon Kompositionen in sich selbst:
Dokumente ungewöhnlicher akustischer Alltagserfahrung.

(Klang)

DERRICK DE KERCKHOVE

The ground zero of interactivity is when you go and consult a database...

ÜM: Interaktivität fängt dort an, wo man eine Datenbank konsultiert, egal ob auf einer CD-Rom oder im Netz oder in einem anderen beliebigen Informationsraum: Der jeweilige Nutzer sucht sich seinen Weg durch diese Datenbank, je nach Interesse, je nach den Such-Möglichkeiten, die das System vorgibt. Und dementsprechend wird auch die Antwort der Datenbank ausfallen.

A: Missouri, Moers, Remscheid, Reutlingen, Rom, San Francisco, Severn Valley, Teterow...

WOLFGANG NEUHAUS

Jeder der interessiert ist, kann in die Klangbibliothek hineingehen und sich einen Klang aussuchen.

E: ... dann klickt man auf den Knopf "broadcast" und der Klang wird auf der "Worldtune"-Webseite gesendet. Solange, bis der nächste User kommt und seinen Sound wählt oder auslöst. - Das Broadcast-Prinzip wird so interaktiv durchbrochen. - Oder man lädt sich die Aufnahme auf die Festplatte des Computers, bis zur weiteren Verwendung.

WOLFGANG NEUHAUS

Jeder der interessiert ist, kann .. auch selbst einen Klang aufnehmen und hochlade), kann eine Klangbibliothek auf dem Server betreiben und permanent hochladen.

E: Wer nicht weiß, wie das funktioniert, findet auf der Website technische Erläuterungen und Links zum Herunterladen passender Software. - Auch Anfänger haben dadurch die Möglichkeit, mit ihren Klänge an der virtuellen Klangskulptur "Worldtune" mitzubauen. Auf ihr Copyright und die Kontrolle über die weitere Verwendung ihrer Klänge durch die Besucher der Seite verzichten sie allerdings.
Interaktion hier: ein offenes Prinzip: offene Teilnahme, offene Eingabe und Entnahme der Klänge und - Offenlegung der technischen Funktionsregeln.

(Worldtune klingt aus)

“Rosie”:

Meine Damen und Herren ... Wir wollen Sie einladen mitzumachen. Wir, das sind alle diejenigen, die diese Sendung vorbereitet haben./

A: Baden-Baden, im Juli 1969

Hier ist der Südwestfunk mit seinem 1. Programm. Im Rahmen unseres Richard Hey-Repertoires hören Sie heute: “Rosi”, ein Radiospektakel zum Mitmachen für Stimmen, Musik und telefonierende Hörer.”/

Wir haben uns das so gedacht: Sie, die Hörer, sollen während der Sendung drei Mal Gelegenheit haben, ihre Weiterführung zu beeinflussen. Leider sind wir noch nicht so weit, daß jeder Sender ein Empfänger und jeder Empfänger auch ein Sender ist. Also müssen wir das Telefon als Hilfsmittel benutzen. Bitte schreiben Sie sich doch unsere beiden Nummern, die wir für Sie haben, auf. (Nummer, darauf Blende)/

DIETER DANIELS

Ich denke, daß in den 60er Jahren die Idee einer Öffnung von künstlerischen und kulturellen Haltungen hin zu einer Interaktion mit dem Publikum sehr stark ideologisch fundiert war.

“Rosie”

Der neu eingestellte Küchenjunge wird vom Kantinenchef in die Arbeit eingewiesen.

Vorgesetzte sind für Sie der 2. Koch, der 1. Koch und ich.

Mehr Vorgesetzte habt Ihr nicht?

Pfannen hier, elektrische Geräte drüben, Besteck in diesen Schubladen.

Ich finde das unpraktisch. Man muß zuviel laufen.

Ja ihr feinen Pinkel, ihr glaubt, das geht ganz leicht in den Ferien Geld zu verdienen. Hier wird nicht gequasselt, hier wird gearbeitet.

Mein Vater ist Kellner, ich hab mir seine Füße angesehen.

Lassen Sie die Pfanne hängen.

Nun lassen Sie's mich doch mal zeigen.

Hände weg von der Pfanne, oder! Raus! Loslassen die Pfanne.

Hier sind wir also in der bekannten Situation, wo der Küchenjunge seine Ohrfeige kriegt. Die Frage ist: soll er sich anpassen, die Ohrfeige einstecken, oder soll er zurückhauen. Diese Frage richten wir an sie. Rufen Sie uns an.

E: Gesellschaftliche Autoritäten und ästhetische Konventionen wurden in den 60er Jahren in allen Kunstformen innerhalb und außerhalb der Medien in Frage gestellt, auch im Hörspiel. Die Widersprüche in Alltag und Arbeitswelt begriff man als Abbild herrschender Machtverhältnisse. Sie sollten, so der Anspruch, in Medien und Kunst so authentisch wie möglich abgebildet werden.

Auf diesem Hintergrund entwickelten sich eine ganze Reihe neuer Hörspiel-Formen: Neben der Hörcollage, die radiophon-musikalische Darstellungsweisen erprobte, neben dem Genre des Originalton-Hörspiel, das vorgefundene spontane Äußerungen des Alltags zu seiner Grundlage machte, entstanden auch eine Reihe von Radio-Stücken, die dem Hörer ermöglichten, unmittelbaren Einfluß auf den inhaltliche Fortgang eines Hörspiels zu nehmen.

“Rosie”

Wir senden Ihre Anrufe, während Sie mit uns sprechen. Einfache Mehrheit entscheidet, wie's weitergehen soll.

E: In Richard Heys Hörspiel “Rosie” konnte das Publikum bestimmen, welchen Verlauf das Stück nehmen sollte. Zwei Möglichkeiten standen zur Wahl. Die Mehrheitsmeinung der Anrufer im Studio entschied darüber, welche der beiden Versionen auf den Bandteller gelegt und ausgestrahlt wurde.

“Rosie”

Studio “Rosie”, guten Tag.

Also ich bin für Zurückhauen, wie mein Vorredner gesagt hat.

Gut, der zweite für Zurückhauen.

Ich bin dafür, nicht zurückzuhauen, sondern die Pfanne umzuhängen, wenn er grad nicht herguckt. Auf alle Fälle nicht zurückhauen.

Danke sehr.

Ich rufe aus Heidelberg an. - Ich bin der Meinung, daß der Küchenjunge zurückhaut. Ja selbstverständlich.

E: Nicht nur das Votum der Hörer war gefragt: das Studio “Rosie” wurde auch zum Ort basisdemokratischer Kultur- und Gesellschaftspraxis. Die Gespräche mit dem Publikum: ungefiltert, immer spontan, oftmals holprig, unbeholfen und langatmig. Anders jedenfalls, als die Jahre später aufkommenden Anrufsendungen, in denen man begann, die Beteiligung der Hörer auf das Programmformat hin zu steuern. Und wo die Vorauswahl versagt, bleibt dabei immer noch als letztes Mittel, einfach den Musikregler hochzuschieben. - In der offenen Spielform der Live-Sendung “Rosie” verzichtete man auf diese Art von doppelten Boden - wohl wissend um das inhaltliche wie auch ästhetische Risiko.

“Rosie”

Studio “Rosie”, Guten Tag!

Ja, Grüß Gott. Ich ruf von Durmersheim aus an. Also ich bin dafür, daß der Junge draufhauen soll, aber ganz kräftig. Und zwar auf den Herrn Hey. Denn ich hab schon öfter Stücke gehört von ihm, aber des gefällt mer überhaupt net.

Warum?

Mögen Sie daß denn nicht, Ihre Meinung zu äußern und die Handlung zu beeinflussen?

Nein, ich möcht mich unterhalten lassen.

Werden Sie denn nicht gerade unterhalten?

Aber nicht so, wie ich mir's vorstelle.

Andererseits ist es doch aber so, daß sie mal die Meinung Ihrer Mitmenschen hören und nicht nur die Meinung des Senders.

Ja, ich glaube, daß Interaktion immer mit dem Problem zu tun hat, daß sie dem menschlichen Bedürfnis, etwas offeriert zu bekommen, dem er sich hingeben kann, zuwiderläuft. Natürlich haben wir gerne, daß uns jemand etwas erzählt, zeigt; daß der für uns auch noch eine gewisse auratische Ausstrahlung hat. All das (r) widerstrebt tendenziell dem Prinzip der Öffnung zur Interaktion hin. Es (sind) Pole, die nicht so ohne weiteres zu vereinbaren sind.

(Leitmotiv)

A: A
 Andacht
 Z
 Zuhören
 Kontemplation
 Antwort
 Wort und Gegenwort
 Austausch
 Konversation

B: Seit dem 17. Jahrhundert:

A: gepflegtes Gespräch.

B: Bis zum 16. Jahrhundert:

A: menschlicher Umgang.

B: In der Antike:

Zit: "Ars Sermonis" - die Kunst des vertrauten und gesprächigen Verkehrs, die dem Fortschreiten und der Wiederholbarkeit, der Bewahrung also, des menschlichen Umgangs dienen soll.

B: Im Zeitalter digitaler Netzwerke und multimedialer Datenräume ...

A: Aktion
 Reaktion

Partizipation

Teilnahme

Interaktion

RUDOLF FRIELING

Dahinter liegt der Begriff von Aktion. Und das ist ein Begriff der sechziger Jahre... Aus der ganzen Happening-Bewegung, dem Fluxus der 60er Jahre ist ein Konzept entstanden, das sich auch damals schon mit interaktiven Prozessen befaßt hat, d.h. mit Prozessen, die im Austausch mit dem Zuschauer oder dem Publikum stattfanden.

DIETER DANIELS

Das Grundmotiv war ein gesellschaftlich Fundiertes. Die technologischen Medien wurden zwar als eine mögliche Verlängerung dieses ideologisch Fundierten ins Auge gefaßt, zB durch John Cage oder Nam June Paik, die ja schon mit elektronischen Technologien gearbeitet haben in den sechziger Jahren.

Diese Relation hat sich, glaube ich, in dem Interaktions-Revival der neunziger Jahre umgekehrt. Daß es nicht mehr Ideologien sind, die sich eine Realisierung durch Technologie wie in den sechziger Jahren suchen: Daß wirklich die Schubkraft und der Stimulus, sich mit mediengeprägter Interaktion auseinanderzusetzen, wieder von der Technologie her kommt. Daß es Technologien gibt, die als gesellschaftliche Faktoren gesehen werden.

ATAU TANAKA

The internet is completely distributed space.

Üm: Das Internet ist verteilter Raum, und beruht auf der Grundlage weltweit verteilter Daten.

DERRICK DE KERCKHOVE

Connectivity is fundamental

Üm: Es ist dezentral und verbindet alle Teilnehmer in Zweiwegkommunikation...

ROY ASCOTT

Well of course the internet is distributed mind, that's the essence, this associated thing...

Üm: Trotz Kommerz, Trash und Vulgarität: Das Internet ist ein Zusammenschluß von Gedanken, Wissen, Intelligenz und Kreativität...

E: ...so lange es dem Big Business nicht gelingt, diesem Medium all das auszutreiben, was jenseits der Marketing-Verwertbarkeit liegt.

DERRICK DE KERCKHOVE

Don't worry. The internet is public space. There is no space limitation. There is enough room next door.

Üm: Es ist ein öffentlicher Raum von unbegrenzbarer Größe. Solange der Zugang zum Netz offen bleibt, für jeden Sender, jeden Empfänger, jeden Teilnehmer, gibt es genug Raum für Kunst und Kultur.

DERRICK DE KERCKHOVE

You want to protect yourself against commercialization? - Make more art!

DIETER DANIELS

Und dieser Gedanke einer Interaktivität (beruht) auch auf einer Sinnfindung dieser Technologien. Nicht : jetzt haben wir die Geräte, jetzt müssen wir was Tolles damit machen. Sondern wirklich im Sinne einer richtungsweisenden Entwicklung, und dem Versuch, was diese Technologien als Potential haben, zu einer Entfaltung zu bringen.

E: Entweder: Die Nutzer interagieren konform innerhalb der von der Industrie vorgegebenen Optionen, Muster und Standards.
Oder: Das System ist offen und bietet dem User die Erfahrung, an einem individuellen, schöpferischen Prozeß teilzuhaben, der gleichzeitig auch sozial vernetzenden sein kann.

B: Kontrolle versus Öffnung.

DIETER DANIELS

Da gibt es diese zwei Optionen Und da steht dann Position gegen Position, welche Rolle die Technologie im gesellschaftlichen Feld spielen soll.

(Leitmotiv)

A: A
Zugang
Z
Input
Name, Vorname, Geburtstag, Adresse, Telefon, Einkommen,
Output
Dein Gratis-T-Shirt, Deine Airline-Meilen, Dein Traum-Boy, Dein
Schnäppchen...
Kontrolle
Überprüfen
Verschlüsseln
Kommunikation
Access

Kunst

Zit: "Ars Sermonis"

E: Die Kunst des Gesprächs:

A: Nicht: Pathos,

B: der zur Handlung und Entscheidung antreibende Diskurs,

A: sondern: Ethos,

B: die Demonstration von Lauterkeit, Respekt und Glaubwürdigkeit.

E: Weder bloße Information, noch leidenschaftliche Überredung. Sondern erfreuen, in Einklang bringen und in Gang halten.

A: Rede mit Gegenrede
Wort mit Antwort
Sender mit Empfänger
Input mit Output.

E: Eingabe mit Eingebung. - Das ist die Kunst des Gesprächs.

DERRICK DE KERCKHOVE

The second level of interactivity is when a tool you are dealing with in fact responds to...

ÜM: Die zweite Stufe der Interaktivität ist gegeben, wenn ein Informationsraum, in dem man sich bewegt, auf eine Eingabe nicht nur mit einer Adresse oder einem Querverweis antwortet, sondern diese Eingabe verarbeitet und sich dadurch der Respons qualitativ verändert.

DERRICK DE KERCKHOVE

That's truly interactive.

Zit: "Zutritt verboten."

E: Ein Mausklick öffnet die Holztür in eine Fabrikhalle aus den zwanziger Jahren.

Zit: "Vorsicht Hochspannung. Lebensgefahr."

E: Die Sounds nehmen uns mit auf eine Reise in die Welt der Starkstromgeneratoren, Trafos und der Röhren.

Zit: Transformator

Elektrofon

Resonator

Theremator

Informator

Netzbrummen

<http://electrica.leonid.de/cgi-bin/index.cgi>

E: "Electrica", eine siebenteilige Audio-Installation im Web, geschaffen von den Berliner Künstlern Gundula Marcheffsky und Peter Mühlfriedel. Sie bietet demjenigen, der sich in sie hinein begibt, fast unerschöpflich viele Variationen, die Geräuschwelt der Seite zu gestalten.

(Elektrofon)

Zit: Elektrofon:

E: Acht verschiedene Elektroröhren in nostalgischem Design, zehn grafisch markierte Samples, eine Klaviatur, die für acht unterschiedliche Instrumente gestimmt werden kann. Jeder Klang läßt sich ansteuern und verändern; Samples lassen sich hinzufügen, einzeln oder mehrfach.

Wer schnelle Resultate fabrizieren möchte, ist bei "Electrica" an der falschen Adresse. Ähnlich wie beim Erlernen eines traditionellen Musikinstruments kann nur derjenige dem System differenzierte Klänge entlocken, wer es ausprobiert und übt, wer sich darauf einläßt und sich in das Brutzeln, Rauschen, Flirren des akustischen Stroms hineinziehen läßt.

(Elektrofon)

Marcheffsky/Mühlfriedel

Es gibt eigentlich zwei Sachen, die wir interessant fanden an "Electrica". Einmal, daß halt eine Art Welt entsteht, eine Art Kosmos, in dem der User, Hörer, Spieler eintauchen kann, den er untersuchen kann, und daß dadurch eine Interaktion entsteht. Daß man navigieren muß, daß man spielerisch diese ganze Welt erfahren kann. Das ist die eine Seite.

(Elektrofon)

Marcheffsky/Mühlfriedel

Die andere Seite ist, daß die spannendste Interaktion noch immer die ist zwischen Menschen. Und nicht zwischen Mensch und Maschine. Und wir fanden spannend, daß Leute die Seite nutzen können und selber mitgestalten können. Daß Klangkombinationen abgesichert werden können auf dem Server, daß die Seite wächst und andere können diese Sounds sich anhören. Und das ist viel spannender als die reine Mensch-Maschine-Interaktion.

("Electrica" klingt aus)

Marcheffsky/Mühlfriedel

Gerade die Plattenfirmen sind in der Zwangslage, daß sie das Internet zurückerobern müssen von den Napstern und Gnutellas,

B: ...den Raubkopierern, die sich aus dem Internet ihre Popmusik auf den Computer laden...

Marcheffsky/Mühlfriedel

...und das können sie schaffen, indem sie zusätzliche Anreize schaffen für die Nutzer, Spielevarianten mit Sound, die man interaktiv remixen kann also das wäre die kommerzielle Seite. Und dann sehen wir Perspektiven, daß in Zukunft andere Leute so ähnliche Sachen produzieren wie wir mit "Electrica". Daß es eben so kleine interaktive Klangmaschinen gibt, die Leute erzeugen, mit ihren eigenen Bildern, ihren eigenen Sounds, und die dann im Netz umherschwirren und gesammelt werden, auf jeden Fall von vielen Leuten verwendet werden, verändert werden

Zit: "Die Masse ist eine matrix, aus der gegenwärtig alles gewohnte Verhalten Kunstwerken gegenüber neugeboren hervorgeht."

I: Walter Benjamin, Mitte der dreißiger Jahre.

Zit: "Die Quantität ist in Qualität umgeschlagen: Die sehr viel größeren Massen der Teilnehmenden haben eine veränderte Art des Anteils hervorgebracht. es ist im Grunde die alte Klage, daß die Massen Zerstreuung suchen, die Kunst aber vom

Betrachter Sammlung verlangt. Das ist ein Gemeinplatz. Bleibt nur die Frage, ob er einen Standort abgibt..."

E: ... auch für das Verständnis von interaktiver Netzkunst, zumal der akustischen. – Welche Rolle spielen hier Sammlung, Kontemplation, Zuhören?

(Dialtone)

<http://dial.tone.hu/archive.html>

TAMAS SZAKAL

Es ist sehr interessant wie Menschen damit umgehen, in etwas live eingreifen zu können, etwas durch einfache Handlungen verändern zu können.

B: Tamas Szakal, Audiokünstler aus Ungarn, Schöpfer der Installation "Dialtone".

E: Die Mittel: drei Telefonnummern, drei Anrufbeantworter, ein Mischpult, ein Internet-Anschluß, beliebig viele Anrufer von außen.

B: Stralsund, Ende Juli 2000

(Dialtone)

E: Wer bei "Dialtone" mitmachen will, ruft an, hat drei Minuten Zeit, seinen Text, seinen Klang von einem der Anrufbeantworter aufnehmen zu lassen, und hat damit der Installation nach eigenem Belieben akustisches Material beigesteuert.

(Man hört Beispiele)

TAMAS SZAKAL

Was mich interessiert, ist, an der Schnittstelle zwischen Telekommunikations-netzwerk und Klang zu arbeiten. Auszuprobieren wie eine Zusammenarbeit mit einem lokalen Publikum und Usern funktionieren kann .

E: Die verschiedenen akustischen Fäden der Installation laufen in einer Galerie zusammen. Dort sind die drei Anrufbeantworter mit einem Mischpult verbunden, das den Besuchern vor Ort erlaubt, die ankommenden Telefonate zu mixen, immer wieder aufs Neue. Dieser Mix kann auch aus der Ferne beeinflusst werden. Per

Fernabfragecodes, über die Tasten des Telefons, läßt sich bestimmen, welche Einspielungen in der Galerie mit abgemischt werden.

TAMAS SZAKAL

So kann man jede Nachricht anspielen, spulen und löschen. Damit besteht die Möglichkeit, nicht nur etwas live einspeisen zu können, sondern schon vorhandene Nachrichten wieder aufzufrischen. Dadurch kommen Klänge zustande, die von bis zu vier Leuten gleichzeitig manipuliert werden.

E: Über Inhalt und Gestalt von "Dialtone" entscheidet also ganz allein das Publikum. Was dabei an Mischungen aus- und durchprobiert werden kann, ergibt kaum ein inhaltlich koordiniertes Ganzes. Aber darauf sind die Teilnehmer vermutlich gar nicht aus. Der eigentliche Reiz für sie besteht darin, an einer Situation mitzubauen, eine akustische Umgebung mitzugestalten, sich in einem medialen Raum neu zu erfahren, und genau dort die Paradoxie zwischen zwar Eingreifen-, aber Nicht-Kontrollieren-Können zu durchleben. - Doch mögen die Teilnehmer es auch noch so sehr versuchen: aufgehoben wird diese Paradoxie in der Installation nirgends. Im Gegenteil: Sie birgt den Keim von Enttäuschungen: Das Versprechen, Einfluß auf eine offene ästhetische Situation zu erlangen, löst sich nicht ein: es wendet sich schließlich gegen sich selbst - durch die Willkür derjenigen, die wechselnd und anonym das Endergebnis bestimmen, ohne die künstlerische Absicht des einzelnen Beitrag zu würdigen. - So kann beim Teilnehmenden leicht ein Gefühl von Vergeblichkeit und Ohnmacht entstehen.

Tamas Szakal hat versucht dageganzusteuern, indem er den Gesamtklang von "Dialtone" als Livestream im Internet überträgt, mit globaler Reichweite. Selbst wer am anderen Ende der Welt mit den Anrufbeantwortern in Stralsund in Kontakt kommen wollte, konnte so versuchen, seine Intervention dem aktuellen akustischen Geschehen anzumessen und konnte hören, was daraus wurde. - Gerade daran wird aber auch klar, daß wohl kein System, so offen es auch sein mag, das Machtgefälle zwischen Künstler und Publikum einebnen kann. Kein interaktives System kommt ohne steuernde Instanz aus, sei es durch unmittelbare Manipulation des "Outputs", sei es durch das mittelbare Festlegen von Funktionsweisen und Regeln.

("Dialtone" klingt aus)

DERRICK DE KERCKHOVE

Every media of communication is a medium that actually gives you a specific architecture...

- ÜM: Jedes Kommunikationsmedium schafft dem Geist spezifische Bewegungsräume. Es stellt Gedanken und Wahrnehmungen eine Architektur zur Verfügung, welche diese, je nach Medium, auf ganz charakteristische Weise miteinander in Beziehung setzt. So generiert eine Architektur Sinn und Bedeutung. Das Medium selbst wird zur Botschaft.
- E: Was Tamas Szakal mit seiner Installation "Dialtone" anbietet, ist prototypisch für viele künstlerischen Arbeiten im und mit dem Internet. Es ist nichts anderes als eine Reihe von Medien-Apparaturen, die aufeinander hin konfiguriert wurden, um andere, vielleicht neue Kommunikationsflüsse in Gang zu setzen. Eine solche Medienarchitektur vermag nicht nur akustisches Datenmaterial, gleich welchen Inhalts, auf bestimmte Weise zu prozessieren. Indem sie die eingespielte, tradierte Organisation der Sinne herausfordert, verlangt sie dem Publikum auch die Bereitschaft ab, sich dem Unverbürgten auszusetzen und in Interaktion mit der Apparatur den Sinn des Wahrgenommenen ständig und immer wieder neu auszuhandeln.

DIETER DANIELS

Nun gibt es diesen Anspruch an ein Werk, daß es perfekt zu sein habe, abgeschlossen zu sein habe, ewig gelten soll. Dieser Anspruch ist mit Anbruch der Moderne zu Anfang des 20. Jahrhunderts zunehmend kritisiert worden. Diesem einen Gedanken des in sich völlig gültigen Meisterwerks tritt zunehmend das Konkurrenzmodell gegenüber, daß eben ein Werk sehr wechselhafte Funktionen einnehmen kann, sich ständig im Austausch mit seinem Umfeld, seinem Kontext, seinem Hörer, Leser, Betrachter modifizieren kann und soll, um so etwas wie eine Offenheit ständiger Aktualität zu erzeugen.

- E: Solche interaktiven Medien-Architekturen sind einem noch leeren Gebäude vergleichbar, das jedem neuen Bewohner die Möglichkeit gibt, es mit eigenen Inhalten auszukleiden, eigenen Aktivitäten zu bewohnen, geformt und kanalisiert vom Beziehungsgeflecht der Treppen, Flure, Schächte, Leitungen, Türen und Fenster. Über den Input, das konkrete Material, übt der Künstler dabei nur noch sehr indirekte Kontrolle aus. Denn dieses vom Künstler entworfene Beziehungsgeflecht ist es, das die Aktivitäten im Gebäude beeinflusst und formt.

ROY ASCOTT

That will be valued less in human culture than the ability to construct...

ÜM: Die Produktion von geschlossenen, endgültigen Werken wird in Zukunft geringer bewertet werden als die Fähigkeit des Künstlers, Bedeutungen: Wesenhaftigkeiten zu bauen. Es wird nicht so sehr darum gehen, eine gegebene Sprache zu benutzen oder zu schaffen, welche die subjektiven Erfahrungen und Gefühle des Künstlers ausdrückt. Kunst ist, und wird zunehmend sein, die Schaffung von Erfahrung in Gang zu setzen, so daß der Rezipient tätig eingreifend an diesem Prozeß teilnehmen kann. In diese Richtung wird sich Kunst verändern. Das geschlossene Werk wird dabei immer noch ein legitimer Bereich künstlerischer Produktion bleiben, allerdings innerhalb eines breiten Spektrum prozessual orientierter Kunst.

ROY ASCOTT

But it's actually changing quite slowly. It isn't as dramatic as any of us thought.

DERRICK DE KERCKHOVE

A third way of interactivity is when the machine reorganizes its database...

ÜM: Wenn die Maschine ihre Datenbank dem jeweiligen Input entsprechend neu organisiert, dann haben wir die dritte Stufe der Interaktivität. Hierbei wird die Struktur der Datenbank dem Bedürfnis des einzelnen User anverwandelt. Die Apparatur stellt ihre Informationen dann seinen Kriterien gemäß dar. Für das Internet bedeutet das: es werden zum Beispiel nur noch die Links dargestellt, die der thematischen Ausrichtung des Nutzers entsprechen.

RUDOLF FRIELING

Das hat gleich seine kommerzielle Anwendung, weil natürlich im Moment alle Firmen daran arbeiten, Profile von Usern zu schaffen, so daß ganz individuell auf einen User ein spezielles Angebot formatgerecht erstellt werden kann.

DERRICK DE KERCKHOVE

The internet would me much better...

ÜM: Dennoch glaube ich, das Internet würde sich sehr verbessern, wenn der User auf seinen Input hin nur noch die Antworten erhielte, die ihn weiterbringen, wenn es ein lernfähiges System wäre, daß sich nach ähnlichen Mustern reorganisiert wie z.B. neurale Netzwerke.

(Tipp-Geräusche von der Website)

<http://turbulence.org/Works/channelUntitled/index.html> (Channel Untitled)

B: (liest ab/übersetzt) Deine Tastatur ist besessen. Sie gehorcht Stimmen aus dem Jenseits.

E: Ein Totenkopf taucht auf. Sein Mund bewegt sich mechanisch im Takt der Anschläge.

(Tippen)

B: Jemand ist hier. Unsichtbar. Eine alte Frau. Wer könnte das sein?

Zlt: "Channel untitled" nannte die New Yorker Multimedia-Künstlerin Diane Bertolo diese Internet-Installation. Sie ist auf der US-amerikanischen Webkunst-Site "Turbulence" zu finden.

DIANE BERTOLO

A conversation is superinteractive. but to really make that happen with a technology

ÜW: Ein Gespräch ist etwas absolut Interaktives. Aber das technisch zwischen Mensch und Computer umzusetzen, braucht eine komplexe Sprachprogrammierung, zu der allenfalls ein hochspezialisierter Informatiker fähig ist - oder auch nicht. Ich glaube, die interaktive Netzkunst ist noch völlig im Anfangsstadium

DIANE BERTOLO

...we still have a long way to go.

B: Eine alte Frau. Wer könnte das sein?

E: Meine Tante .

B: Ja, das ist möglich. Sie hat eine Nachricht für dich. Sie fragt: Wann kann ich gehen?

E: Der klappernde Totenkopf: ein Medium für Botschaften aus dem Jenseits. Diane Bertolo hätte diesem Dialog mit dem Jenseits gerne auch eine hörbare Stimme verlieren. Aber noch ist die Technik zu aufwendig, das Netz zu schmalbandig, sind die meisten Rechner zu langsam, um Ein- und Ausgabe der Texte in Echtzeit auch noch akustisch umzusetzen.

B: Du kannst der alten Frau eine Frage stellen!

(Tippen)

E: Warum willst du gehen?

B: Sie sagt: Weil mich stört, daß man sich Maschinen als Anhängsel des Körpers vorstellt.

(Tippen)

E: Sie sind Erweiterungen.

B: Sie läßt dir mitteilen: Ich bin eine Gefangene meiner Perspektive.

DIANE BERTOLO

It will find words which it understands and responds accordingly

ÜW: Der User tippt Sätze ein. Anhand der Worte, die das System versteht, knüpft es Verbindungen zu einer Datenbank, logische und nicht-logische. Und wenn es dabei Schwierigkeiten hat, sucht es seine Antworten aus einer weiteren Datenbank heraus, die im Laufe der Zeit aus den Eingaben der Besucher dieser Webseite entstanden ist. - Das hält den Dialog in Gang, auch über längere Zeit, und macht diese Web-Installation ausgesprochen interaktiv.

RUDOLF FRIELING

...weil sie offen ist, weil sie nie vorhersagen kann, wie die Maschine antwortet. Natürlich kann ich in vielen Arbeiten entscheiden, ob ich dieses oder jenes Feld aufrufe. Aber ich kann immer nur aufrufen. Insofern bleibt es dann eine Art reaktives System. Aber es ist ein qualitativer Sprung, wenn ein lernfähiges vorhanden ist.

E: Kunst als Kommunikationsarchitektur.

Kunst als Datenprozession von Input und Output.

Der Künstler als Moderator, dessen Strategien die Verarbeitung der Eingaben auf den beabsichtigten Sinn hin steuern.

Was aber unterscheidet innerhalb dieses Rahmens die ökonomische Interaktion von der künstlerischen?

DIETER DANIELS

Das Ziel, um was es geht, ist ja ziemlich genau vorgeschrieben: es geht um die Quote. Es geht darum, bestimmte Leute in bestimmte Verhaltensweisen zu zwingen, die scheinbar freiwillig und offen sind, aber ganz klar ökonomische Zielsetzungen verfolgen und damit letztendlich einen industriellen Prozeß im Entertainmentbereich darstellen. - Das gleiche gilt für die verschiedensten Interaktionsformen, die uns im Bereich von Computerspiel und populären Internet-Spaßangeboten gemacht werden. Und da würde ich immer noch eines der Privilegien der Kunst sehen, was Kant ganz klassisch einmal das "interesselose

Wohlgefallen" genannt hat. Und ich glaube, daß das bis in die neuesten technologischen Verästelungen hinein Gültigkeit behält.

Zit: Es sind dies die drei Tugenden in der Kunst des Gesprächs:

Erstens: Freundlichkeit,

B: als Mittleres zwischen Schmeichelei und Widerspruch.

Zit: Zweitens: Aufrichtigkeit,

B: als Mittleres zwischen Ironie und Prahlerei, zwischen Lockung und Überredung.

Zit: Drittens: Heiterkeit,

B: als Mittleres zwischen Possenreißerei und Langweilertum.

Zit: Aristoteles, um 350 vor Christus.

DIETER DANIELS

Der Begriff der Unterhaltung ist ja eigentlich einer, der auch nur Interaktion besagt. Aber wenn wir heute von Unterhaltung sprechen, dann meinen wir eigentlich Berieselung. Und dieser Aspekt, daß sich jemand mit jemand anderem unterhält, ist ja bei dem Begriff von Unterhaltung, den wir heute haben, völlig weg. Und er hat Platz gemacht einer industriellen Verbreitung von Unterhaltungsware. - Vielleicht wäre es ein Zurückführen von Unterhaltung auf ihren ursprünglichen Sinn, was man als Ziel von Öffnung interaktiver Strukturen im Netz sehen könnte.

(Leitmotiv)

A: A
 Alpha
 Z
 Ausgang
 Input-Output
 Austausch
 Antwort
 Access
 Zugang

B: ... zum ästhetischen Potential der Netzwerk-Technologien und der Möglichkeit, zum tätigen, gestaltenden künstlerischen Subjekt zu werden.

(Leitmotiv)

ATAU TANAKA

With technology we often had this kind of naive hope, that it would allow everyone to be an artist.

ÜM: Die moderne Technologie gab uns die naive Hoffnung, jeder könne nun ein Künstler sein. Viele denken: Mit dem Computer läßt sich per Mausklick komplexe akustische Kunst herstellen. Das mag sogar stimmen, aber es verändert das Publikum nicht.

ATAU TANAKA

What we have seen is...

ÜM: Selbst wenn die Hörer alle kreativen Möglichkeiten haben, werden sie die nicht unbedingt nutzen.

RUDOLF FRIELING

... Um sich nicht selber zu riskieren. Das ist auch immer eine Art von coming out aus dem geschützten Bereich des Publikums.

ATAU TANAKA

Maybe they are just happy to listen, to receive...

ÜM: Vielleicht sind viele Leute zufrieden, wenn sie einfach nur zuhören können.

E: Aber auch, um mitzuvollziehen, was vielleicht erst dann zu verstehen ist, wenn es sich vollständig, ohne Eingriff und Unterbrechung, darstellen konnte.

ATAU TANAKA

If we force the audience to interact

Wenn wir das Publikum zwingen wollen zu agieren, zu interagieren, passiert vielleicht gar nichts.

ATAU TANAKA

In fact there are many possibilites for interactivty, sometimes too many in...

ÜM: Die digitalen Netzwerktechnologien bieten viele Möglichkeiten für akustische Interaktion, manchmal zu viele. Wenn die Möglichkeiten des Eingreifens für die Hörer zu komplex werden, dann kann es passieren, daß sie ratlos bleiben und keinen Zugang finden.

E: Wer sich aktiv oder interaktiv in ein akustisches Geschehen einmischt, ohne es sich gleichzeitig verstehend anzueignen, riskiert, das Angebot des Künstlers zu trivialisieren. Dann nämlich, wenn der Teilnehmer mit der Ästhetik des Künstlers nicht schritthalten kann oder will. Sein oberflächliches Agieren löst dann allenfalls Belanglosigkeiten aus, weil es nicht zum Kern der ästhetischen Situation vordringt. - Dann droht die Interaktion zum Selbstzweck zu werden, zum bloßen Konsum.

(Constellations)

<http://www.sensorband.com/atau/constellations/program.html>

ATAU TANAKA

So for "Constellations" I intentionally kept it rather simple. The user simply...

ÜM: Deshalb habe ich das Konzept meiner Internet-Klanginstallation "Constellations" ziemlich einfach gehalten:

E: Eine Galerie. Darin fünf Bildschirme. Darauf jeweils ein schwarzer Raum, in dessen Tiefe bunte Kugeln schweben.

B: Beweg die Maus und gleite so in das Universum hinein.

E: Die Kugeln treiben auf den Betrachter zu.

B: Klick' auf einen Planeten und setze einen Audiostream in Gang. Indem du weitere Planeten ansteuerst, kannst du parallel dazu Geräusche auslösen, die dann gleichzeitig erklingen. - Die einzelnen Klangdateien liegen auf Servern weltweit verteilt.

(Constellations)

E: Die bunten Kugeln kommen näher und ziehen vorbei. Sie verschwinden und verstummen. Dann schwirren andere in den Raum hinein, und auch sie kann man zum Klingen bringen.

B: Der Mix, den du dir schaffst indem du die Klangdateien aktivierst, basiert auf deiner Navigation durch das Universum.

E: Die Galerie füllt sich mit Klängen. Immer tiefer zieht es einen in diesen dunklen Raum hinter den Monitor, weil man das flüchtige Zusammenspiel der Planeten einfangen möchte und nicht satt wird zuzuhören.

(“Constellations”)

E: Wie wäre es, diesen Raum, der da auf die Bildschirme, der da auf die Wände projiziert wird, betreten zu können? Ihn und seine Klänge dreidimensional zu erfahren? Zukunftsmusik? - Vielleicht. - Immerhin: Mittels Klang lassen sich bereits seit vielen Jahren physische Realitäten nahezu perfekt simulieren: Es genügen gute Kopfhörer, professionelle Tonaufnahmen - und Körper, Räume, Materialien werden über das Ohr mit fast schon taktilem Vollkommenheit wahrnehmbar. - Irgendwann werden wir dann vielleicht in der Lage sein, zusammen mit den klingenden Planeten durch Atau Tanakas elektronisch generiertes Universum zu schweben und ihre polyphonen Konstellationen zu dirigieren.

ATAU TANAKA

In the next version that is similar to this we have the possibility....

<http://fals.ch/Dx/atau/mp3q/>

ÜM: In der nächsten Version dieser Installation kann der Hörer auch selbst eine Klangdatei beisteuern, indem er eine Webadresse an uns abschickt, von einem seiner Sounds vielleicht, der irgendwo auf einem Server liegt. Der Rezipient ist also nicht nur Zuhörer, sondern trägt auch zum Stück bei, buchstäblich. All diese Webadressen werden wir grafisch dreidimensional anordnen, zu einer komplexen Architektur. - Dieses Gebilde wird man auf dem Bildschirm drehen und von vielen Seiten räumlich betrachten können. Und dabei findet man die Klangdateien, die man hören und mischen möchte.

Zit: "Bauten werden auf doppelte Art rezipiert: durch Gebrauch und durch deren Wahrnehmung. Oder besser gesagt: taktil und (kontemplativ). Die taktile Rezeption erfolgt nicht auf dem Wege der Aufmerksamkeit als (vielmehr) auf dem der Gewohnheit."

E: ...also nicht nach der Art des Sich-Hinein-Versenkens oder des Zuhörens, sondern durch Suchen, Versuchen, Abschreiten, Navigieren, Eingreifen, Verändern und wieder Versuchen...

Zit: "Sie findet viel weniger in einem gespannten Aufmerken als in einem beiläufigen Bemerkten statt. Diese an der Architektur gebildete Rezeption hat kanonischen Wert. Denn: Die Aufgaben, welche in geschichtlichen Wendezzeiten dem menschlichen Wahrnehmungsapparat gestellt werden, sind auf dem Wege der Kontemplation gar nicht zu lösen. Sie werden allmählich nach Anleitung der taktilen Rezeption, durch Gewöhnung, bewältigt."

B: Walter Benjamin.

DIETER DANIELS

Die Gefahr ist natürlich, daß es sich auflöst in ein beliebiges Zappen und Surfen, als eine Form der Öffnung der Interaktion hin zur reinen Zerstreuung und zur Nicht-mehr-Konzentration auf einen überhaupt noch vorhandenen Inhalt. Das ist die andere Seite des Interaktiven, die von dem kommerziell gesteuerten Versuch, Attraktionen ständig zu schaffen und eine an die andere zu reihen, stark gefördert wird. Wo ich von einem zum nächsten jage und mich auf gar keinen Inhalt mehr konzentrieren kann.

ATAU TANAKA

This doesn't mean that it's up to us to accept everything...

ÜM: Ein Künstler muß nicht alles akzeptieren, was Hörer, was Teilnehmer in einen ästhetischen Prozeß hineingeben. - Indem ich als Künstler in und mit diesen gemeinschaftlichen Netzwerk-Umgebungen arbeite, verändert sich meine Rolle: Statt eines abgeschlossenen Werkes schaffe ich eine Situation, eine Art lebendige Umwelt. Und bei meinem künstlerischen Urteil geht es nicht um gut oder schlecht, um schön oder häßlich, sondern darum, herauszufinden, was in einem bestimmten Umfeld funktioniert - oder was angemessen ist oder nicht. - Ich verstehe mich auch als Filter, der die Umgebung, die er schafft, und ihre Reaktionsweise auf Besucher konsequent durchgestaltet.

ROY ASCOTT

The emphasis on art will be on the behaviour ...

ÜM: Das Verhalten von Kunst wird künftig eine wichtige Rolle spielen, nicht so sehr ihre Erscheinung, ihr Klang, ihre inhaltliche Bedeutung.

Zit: "Ich weiß, daß ich nichts weiß", denkt der sokratische Geist. So erfüllt sich ihm auch der Sinn der "Ars Sermonis", der Kunst des Gesprächs, nämlich darin: den Rahmen zu bauen, das geistige Feld zu bestellen, seinem Gegenüber die rechte Frage zu finden, um ihm die Antwort in den Mund zu legen..

ROY ASCOTT

Or more to the point...

ÜM: Oder noch deutlicher. Die Semiologie zukünftiger Kunst wird weniger bedeutend sein als ihr Tun und Handeln. Man wird künftig immer besser in der Lage sein, ästhetische Umwelten zu schaffen, die ein komplexes aktives Verhalten zeigen.

E: Wenn das System die Unterhaltung in Gang setzt, dann ist die letzte Stufe der Interaktion erreicht. Dann hat sich die Vision, die hinter aller interaktiven Kunst steht, fast restlos erfüllt: die Kommunikation, die keine Polarität zwischen dem Wahrnehmendem und seinem Objekt mehr kennt, sondern nur noch Prozesse zwischen schöpferisch-aktiven Subjekten.

Der Preis dafür? - Fortwährende Animation, die uns aus Kunst, Kommerz und Business bis in unsere individuelle Wahrnehmung hinein zu verfolgen droht.

Das Zerfließen der Identität in der Fülle interaktiver Aufforderungen.

Das Zerbröckeln der Autonomie, wenn nicht mehr klar ist: sind wir es, die uns die Kunst aneignen, oder ist es die Kunst, das System, die digitale Umwelt, die sich uns zu eigen macht?

(Leitmotiv)

E: Was schützt uns vor der telematischen Umarmung?

Innehalten.

Innewerden.

A: Geduld

Konzentration

Distanz

E: Zugang gewinnen.
Unterscheiden können.
Zuhören können.

ENDE