

HOTEL POMPINO



PROJEKT POMPINO FERNSEHEN ZUM MITSPIELEN

Europa ist aufgefordert mitzuspielen!

Das Spiel "Hotel Pompino" wurde als Konsequenz der Live-Fernsehprojekte von Van Gogh TV entwickelt, um so noch direkter mit dem Zuschauer zu kommunizieren, der jetzt zum Mitspieler wird. Die Beteiligung kann entweder durch persönliches Erscheinen, über Telefon, über Bildtelefon oder über Mailboxen erfolgen.

DIREKTE FERNSEHDEMOKRATIE

Kabel oder Satellitenschüssel bringen das 3sat-Sendebild ins Wohnzimmer des Zuschauers, der nur so zum Mitspieler wird.

Von Ponton installierte Bildtelefone stehen in ganz Europa; über sie schalten sich Zuschauer live als Jury oder Kommentatoren ein.

In Mailboxen kommunizieren Computerbenutzer über Telefonleitungen, durch sie kann sich der Zuschauer ins Spiel schriftlich einbringen.

DIE BÜHNEN

Die Aktionen finden auf verschiedenen Bühnen statt.

1. Die Bluebox
2. Die Live-Bühne
3. Der Tisch
4. Das Netzwerk

In der Bluebox muss sich der Kandidat in digitalen Welten zurechtfinden.

Er sieht sich bei der Lösung von Aufgaben in einem elektronischen Spiegel (Monitor). Auf der Live-Bühnen geht es vornehmlich um direktere, persönlichere Aufgaben, die Themen- und dem Raum entsprechend abgestimmt sind. Auf dem Tisch werden Detail- und Aktionsaufgaben gestellt, die der Kandidat im Mikro- und Makrobereich bewältigen muss.

Die Verbindung vom Lokalen in die Welt erfolgt durch das Netzwerk (Telefon, Picturephone, Mailbox, Newsticker).

GEWINN = SENDEZEIT

Es wird pro Tag mehrere Kandidaten geben, die gegeneinander spielen. Im komplexen Mitspielgefüge agiert der Kandidat nach subjektiven Regeln des Spiels und der zugeschalteten Jury. Es wird nach Punkten gespielt.

Gewertet werden kann von 0 bis 6 Punkten pro Spielsituation und pro Jury.

Am Ende gewinnt derjenige, der die meisten Punkte hat. Der Hauptgewinn ist frei verfügbare Sendezeit am nächsten Tag, die vor die nächste Sendung gestellt wird. Die gewonnene Sendezeit variiert zwischen 5 und 15 Minuten.

Hier kann der Kandidat machen, was er möchte und auch gegebenenfalls mit den technischen Mitteln des Studios arbeiten. Der Verlierer wird in einen computeranimierten Müllschlucker gebracht und beendet dort vorerst seine Teilnahme an der Sendung.

DAS SPIEL MIT DEN IMAGINÄREN WELTEN

Die klassischen Ziele jedes Spieles sind Gewinnen, Verlieren und Unterhalten, Darüber hinaus erleben die Beteiligten im Hotel Pompino Situationen des Alltags in imaginären Spiel- und Bildwelten neu. Daher auch der Aspekt der subjektiven Spielbewertung.

NEUE ELOQUENZ IM ÖFFENTLICHEN RAUM

VAN GOGH TV will dem Zuschauer eine Plattform bieten, auf der über die Wahl der Lieblingssendung hinausgehend in Spielsituationen Platz ist für seinen authentischen und individuellen Ausdruck in Bild und Ton.

In dieser Darbietung sieht VAN GOGH TV eine neue Volkskunst, die durch die Medienöffentlichkeit ihren Wert als Kulturform aufs Neue findet.

VAN GOGH TV sieht seine Hauptaufgabe darin, den Zuschauer aus seiner Rolle als manipulierte Handelsware von Medien herauszuführen, die zynisch kalkuliert Kunden bestimmt konfektionierter Informationen suchen, um so bezahlte Werbung als Existenzgrundlage plazieren zu können.

Die Medien funktionieren als Puffer einer Gesellschaftspolitik, die ihre Aktivitäten und Taten nicht mehr verantwortet, sondern sie dem Zuschauer aktuell, aber doch zu spät vorsetzt und ihn so als Alibi benutzt, da er zwar alles gewusst, aber doch nichts getan hat.

Fernsehen ist ein Mittel, die Bevölkerung zu steuern und zu beeinflussen im Sinne der Dreieinigkeit Hypnose, Konsumzwang und schlechtes Gewissen.

Der Moment der Erkenntnis der Sinnlosigkeit alles Seins und allen Strebens ist der Moment, den Fernseher einzuschalten. (Zitat B. Heidersberger).

HOTEL POMPINO

Die Hauptdarsteller:

Der Kandidat = Hotelgast

Die Moderatoren = Pompinos, Spezial-Hotelservice

Die Jury = Hoteldirektion, Hotelrezeption

Die Technik Videoinstallatöre, Hoteldetektive

Man stelle sich nun folgendes vor

Die Kandidaten betreten die Arena und sind von da an Hotelgäste mit dem besonderen Auftrag, die Zimmer zu durchlaufen bzw. zu durchreisen.

In Konkurrenz zueinander kämpfen sie um Punkte und Zeit. Ihre Reise geht vom Keller durch die Etagen des Hotels bis unter das Dach.

Die Zimmerstruktur ist teils digital und teils real. Die Aufgaben sind entsprechend der Raumstruktur verschieden geartet. Die Aufgaben sind völlig frei und zufällig und von der Stimmung des Hotelpersonals abhängig.

Ein Beispiel ist der Schimpf-Raum, in dem der am besten Schimpfende die meisten Punkte bekommen würde, hätte nicht gerade die Jury ihren Pazifistentag und duldet Schimpf und Schande nicht. Insofern ist jede Aufgabe auch eine individuelle Anforderung an den Hotelgast, sich dem politischen, wirtschaftlichen und gesellschaftlichen Klima des Hotels anzupassen, oder es geradezu herauszufordern oder zu ändern. Im Laufe des Spiels werden die Zuschauer das Personal kennen, lieben und hassen lernen.

DIE JURY — DAS URTEIL

Nach jeder Spielsequenz vergibt die Jury im Studio, die ihre Meinung direkt auf den Bildschirm äußern kann, die Punkte. Danach folgt die Bildtelefonjury und abschliessend die Publikumsbewertung.

Es wird schwer werden, die Reise durch die 44 Zimmer des Hotels durchzuhalten.

ZUFALL, GLÜCK und KOCHKUNST

In diesem Raum, genauer gesagt auf dem Tisch wird alles veranstaltet, was sinnlich und einfach erfahrbar ist oder vom Gast gemacht werden kann. Hier muß der Gast auch im Detail den Anforderungen gerecht werden, den so ein Zufallstisch mit sich bringt.

Im Hotel geht es zeitweilig drunter und drüber. Es kann sogar das Licht ausfallen, aber das geschulte Fachpersonal garantiert eine unterhaltsame Führung durch die 100 Minuten täglich.

Eine Woche lang wird aus dem Hotel berichtet, mit täglich wechselnden Themen, um möglichst vielschichtig von der Sphäre dieses speziellen Pompino Hotels zu erzählen. Selbstverständlich ist auch die Dienstkleidung täglich zu ändern und dem Thema anzugleichen.

Das gleiche gilt für Innenausstattung des Hotels und für die Kleidung der Gäste.

Kurzum: Der Gast wird verwöhnt, beschimpft, gefordert und gefeuert. Im Hotel Pompino ist der Kunde König, Bauer, Bettelmann und Superstar. Der Gast hat die Chance aufzusteigen, selbstverständlich mit dem Aufzug, und kann auf seiner Zimmer-Reise im Höchstfall in den Pompino-Himmel kommen.

Bis jetzt hat es zwar noch niemand geschafft, daher: Alles Linz!

POMPINO WELT

Oben genanntes Spielkonzept basiert auf exterritorialen Medienphilosophien.

Da ist Europa, da ist Linz, da ist das Hotel Pompino, das seine Eloquenz europaweit ausstrahlt. Was so einfach klingt, hat aber ein Hintertürchen (schon mal im Vorweg: Achtung

in Zimmer 5). Durch dieses gelangt man in die Pompino-Welt. Und nur in direkter Anbindung an die Pompino-Welt sendet das Hotel Pompino. Genauer gesagt das Hotel Pompino sendet aus und über die Pompino-Welt. Die Gäste haben nun am direktesten die Chance, in diese Welt zu gelangen, indem sie die Zimmer durchreisen und immer stärker in die Pompino-Sphäre einbezogen werden. Für die Zuschauer ist es komplizierter und erfordert mehr inneren Freiraum. Die Pompinos leiten die Gäste auf ihrer Reise durch die Zimmer in die Pompino-Welt.

POMPINOS UND DIE NEUE TOURISTIK

Sie sind die Hotelführer, die Touristen, die Politiker, die Psychologen, die Joker und haben somit ein breitgefächertes Arbeitsfeld und einen großen intimen Bezug zu den Gästen.

Der Reiz, durch ein Spiel in eine neue Welt zu gelangen ist immens, und bei vielen anderen Spielen wird mit diesem Reiz spekuliert. Die Pompino-Welt ist anders. Sie prägt und öffnet für alle Zeiten und es wird für manchen schwer werden, zurück nach Europa zu gelangen. Andererseits ist die überregionale Zusammenarbeit auf arbeitstechnischer Ebene mit Europa einfacher und interaktiv. Der Einfluss ist spürbar, abendländisch, geschichtsträchtig und beabsichtigt.

EUROPA 1992

Aber in Rückkopplung auf die europäische Tradition der Pompino-Weltbewohner kann Europa nur davon lernen und profitieren, daß eine bisher kleine, elitäre Schar ihrer Bewohner zu neuen Ufern aufgebrochen ist. Auf der Reise findet der Gast eine neue Realität vor und wird mit seinen tradierten Verhaltensweisen konfrontiert, indem er sich der Situation im Hotel neu anpassen muß. Der Zeitbegriff wird verschoben. Wie bei jeder Urlaubsreise. Soweit so gut. Nur im weiteren Verlauf des Spiels wird sich die Integrität des Spielers ändern. Durch die Ritualität des Spiels findet eine scheinbare Normalisierung statt und der Gast taucht um so wohlwollender in die neuen Sphären ein.

Jedes Zimmer wird zu einer neuen Erfahrung, Sichtweise und Erkenntnis.

Daher ist er auf dem Weg in die Pompino-Welt.

Wenn er/sie—sie/er sich am Ende nicht mehr fragt, was denn eigentlich Pompinos sind, dann ist er/sie—sie/er am Ziel und darf sagen: "Ich war POMPINO" (Zitat Prof. M. Hentz).



LIVE AND REAL TIME TELEVISION KONZEPT

"Das Zusammenspiel aller untereinander und miteinander verknüpften technischen und kreativen Potentiale ist als Interaktivität zu verstehen"

(Zitat S. Vanasco)

Seit den Performance Erfahrungen ist es eines der zentralen Anliegen, mit diesem Mittel der Interaktivität auch in medialen Bereichen zu forschen.

Das Wechselbad aller Dinge, die sich schon längst nicht mehr dem Zuschauer als solche offenbaren, soll auf neuem Wege wieder hergestellt werden. Der Arbeitsprozess wird wieder wichtiger Teil der künstlerischen Arbeit. Die Demokratie der Technik kehrt auf dem Bildschirm ein. In Relation zu Thema und Aktion werden Bildschichten von Video und Computer projiziert.

KUNSTFERNSEHEN und MEDIEN ELOQUENZ

Künstlerisches Hauptinteresse von Van Gogh TV ist das Finden einer neuen TV-Sprache, die jedoch ihre Prozesshaftigkeit nicht verlieren darf. Das Experiment bleibt oberstes Gesetz.

Eine Änderung der Arbeit ist die zunehmende Mitarbeit anderer künstlerischer Disziplinen am jeweiligen Gesamtprojekt. Teams, bestehend aus internationalen Künstlern arbeiten themen- und projektbezogen mit dem Medium Fernsehen.

Gerade die klassischen künstlerischen Disziplinen (Schauspiel, Bühnen- und Kostümbild) müssen in dieser Arbeit ihre eigene, telegene Sprache entwickeln. Durch den Live-Charakter und die damit verbundenen konzentrierte Schnelligkeit ist die Technik eines der empfindlichsten Glieder der Sendung. Mit Pannen muss in Live-Sendungen gerechnet werden, also sind sie als integraler Bestandteil jeder Sendung anzusehen. Die neue TV-Sprache muß wiederum vom Zuschauer neu verstanden werden. Wir verstehen diese Sprache als simultane poetische Bild- und Tonsprache und damit als zukunftsweisende künstlerische Antwort auf die moderne Welt.

Live is Art

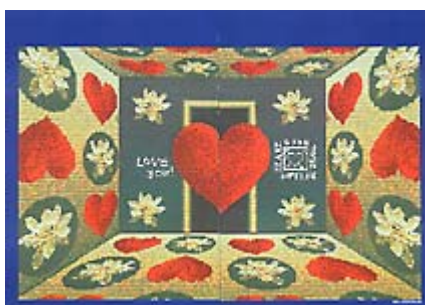
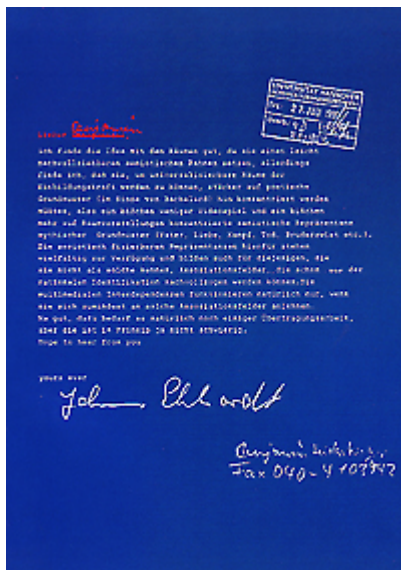




Livebühne A.A



Livebühne A.B



Der Liebesraum



Der Aufzug



Die Pompinobar

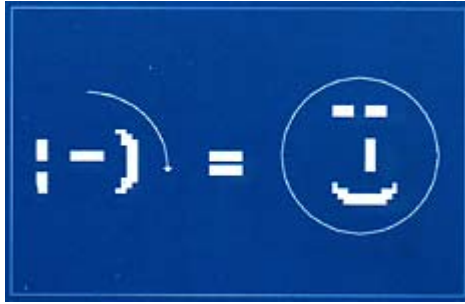


Der Silhuettenraum



links von oben nach unten: Der Schweizraum; Der Tanzraum; Der Deutschlandraum; rechts von oben nach unten: Der Schimpfraum; Die DEF-Perspektive; Der Plusminusraum

Mailbox Smileys



Phantasiearbeit anlässlich der Wahrnehmung von Text-Smileys

:-) Der Ur-Smiley
 ;-) Zwinker-Smiley
 :-(Frust-Smiley
 :-| indifferenter Smiley, mikroschmunzelnd
 ;-| indifferenter Smiley, lapidar
 :-/indifferenter Smiley, "Hm-hm"
 8-| Suspense
 :-/überraschter (oder singender) User
):-^ "Geradezu teuflischen Bemerkung", "Hä-hä"

Soweit die Basis-Smileys.

Hier noch ein paar etwas seltener benutzte:

(-: User ist Linkshänder
 %-) User starrt seit 15 Stunden auf grünen Bildschirm
 :*) User ist betrunken
 (:) User ist ein Roboter
 8-) User ist Brillenträger (oder Schwimmer)
 B:-) Brille auf den Kopf hochgeschoben
 B-) User trägt Sonnenbrille
 0-) User trägt Taucherbrille
 (-) User trägt Ray Ban Brille
 8:-) User ist ein kleines Mädchen
 :-)^8 User ist ein großes Mädchen
 :-} User hat Oberlippenbart
 :-=) User hat Chaplin-Bärtchen
 :-#) User hat ziemlich struppigen Moustache
 :-} User benutzt Lippenstift
 {-) User trägt ein Toupet
 &:-) User hat Locken
 :- (Bei dem User handelt es sich um einen Vampir
 :-7 User hat gerade eine schräge Bemerkung gemacht
 :-* User hat gerade etwas saueres gegessen
 :-ss User ist erkältet
 :-(User weint
 :'-) User kommen vor Lachen die Tränen
 :-ü User kreischt
 :-# User trägt Zahnspangen
 :^) User hat Stupsnase
 :v) Stupsnase, andersrum
 :-) User ist im Begriff, seine Nase zu verlieren
 :') User kommt von einer Schweizer Privatschule

:-&User ist maulfaul
 =:-) User mit Struwelfrisur
 -:-) User ist Punkrocker
 :--((echte Punkrocker lächeln nicht)
 :=) zweinasiger User
 +:- Bei dem User handelt es sich um den Papst oder das Oberhaupt einer anderen
 Religionsgemeinschaft
 ':-) User hat sich morgens irrtümlich eine Augenbraue abrasiert
 ,:-) dasselbe, aber auf der anderen Seite
 |-I User ist schläfrig
 |-O User gähnt
 O-) User ist Taucher
 :-O User ist Raucher
 :-? User raucht Pfeife
 O :-) User ist Heiliger
 :-P Njahhhhh ... (Zunge in den Mundwinkel geklemmt)
 :-S User hat unzusammenhängendes Zeug geschwafelt
 .-D User lacht (über Dich!)
 :-X versiegelte Userlippen
 :-C User ist schwer grummelig
 '|-) Bei dem User handelt es sich um eine Chinesen
 '|_(Chinesischer User, der diese Art von Witzen nicht mag
 @= User ist für nukleare Kriegführung
 *':-) User trägt Pudelmütze
 d:-) User mit Baseballmütze
 :-9 User leckt sich die Lippen
 %-6 Usergaga
 (-) User trägt einen Walkman
 (:| User ist Intelligenzler (eggheacr)
 ':-| Dummkopf (mit Narrenkappe)
 K:P User ist ein kleiner Junge mit Propellerhütchen
 @:-) User trägt einen Turban
 :_0 Bitte Ruhe!
 :-: Mutanten-Smiley
 Der unsichtbare Smiley
 .-) User hat nur ein Auge (Zyklop)
 X-(User ist gerade gestorben
 8 :-) User ist ein Zauberer

Die meisten Smileys können auch ohne Nase geschrieben werden (Zwergsmileys):

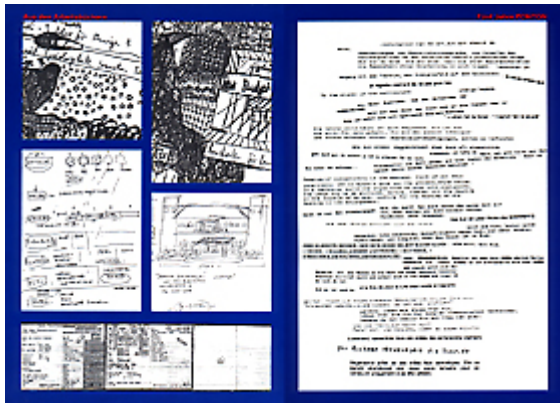
:) Urzwergsmiley
 :) freundlicher Zwergsmiley, der gern dein Freund sein möchte
 =(Variation zum Thema
 :] wie könnte man den nennen?
 :) glücklich
 :^ hm ... wie?
 :@ hm ... wie?
 :D lacht
 :I unentschlossen
 :(traurig
 :(am Boden zerstört
 :^ hm wie?
 :[hm ... wie?
 :O schreit

:,(weint
 |I schläfrig
 |^o schnarcht
 :-' kautabakspuckender Smiley
 :-1 Smiley, milde lächelnd
 :-! Öh!
 :-\$ Umpf!
 :-% User ist Bankier
 :-6 User hat gerade etwas nicht besonders Leckeres gegessen .
 :-q User versucht, seine Zunge in die Nase zu stecken
 :-e enttäuschter User
 :-i halbherzig lächelnder User
 :-p User zeigt dir die Zunge
 :- (unfroher Dickschädel
 :-) heiterer Dickschädel
 {:-) User mit Mittelscheitel
 g-) User mit Monokel
 :-j Schmunzeluser
 :-v Talking Head

gesammelt von Kevin Johnson

witzelsucht (vit'sel-zoocht) (Ger.) "A mental condition characteristic of frontal lobe lesions and marked by the making of poor jokes and puns and the telling of pointless stories, -at which the patient himself is intensely amused."

Donald Daybell



links: Aus den Arbeitsbüchern; rechts: Fünf Jahre PONTON



Pompino Reserach Team

All Copyrights by
 POMPINO RESEARCH CENTER — Hamburg and
 PONTON MEDIAS Europe

Benjamin Heidersberger
Mike Hentz
Salvatore Vanasco
Karel Dudesek

PONTON European MEDIA ART LAB — Hamburg
Christina Leber

VAN GOGH TV TEAM — Projekt POMPINO.

Bram X
Kai Engelhard
Ulrike Gabriel
Vladimir Gratov
Jo Kappl
Roey Müller
padeluun
Angela Primbs
Florian Reckert
Rucks Rick
Michael Saup
Rocco Schamoni
Dieter Sellin
Daniela Sommer
Sergej Talsdorf
Universal Q Prod.

VAN GOGH TV TEAM — Hotel POMPINO

Anita
Mark Abbate
Anna Abrahams
Dave Rowdy Batten
Katharina Baumann
Indulis Bilsenz
Annelise Boodt
Juliane Brinket
Annika Bruhns
Annet Bult
Eva Diegritz
Axel Dill
Christof Dreher
Ulrike Dumjahn
John Duncan
Beathe Ehlers
Mag. Martina Engeljähriger
Paul Enkelaar
Prof. Johannes Erhardt
Franz Feigl
Eschi Fiege
Silvia Fiocco
Freibank Musikverlag
Elisa Gelewski
Peter Glaser
Jan Frederik Groot
Menno Grootveld

Fritz Grosz
Thomas Henning
Hadajatulla Hübsch
Gina am Hülse
Claudia Hirtl
Kathy Huffmann
Eduard de Ileus
Michael Jansen
Barbara Jürgens
Peter Kabel
Marie Kawazu
Christiane Klappert
Bernhard Knierim
Rainier Kurpershoek
Prof. Dr. Matthias Lehnhard
Susanne Leibgirries
Morgan Levine
Bob Linders
Frank Lohstöter
Irene Lorenz
Salvatore Mannana
Bastian Maris
Heike Nikolaus
Ole Lütjens
Anemarie Paanaker
Lisa Paur
Martin Potthof
Kirill Preobraghinski
Ester Sasson
Walter Schönauer
Shigel
Frank Stukowsky
Antya Umstädter
Gitti Vasiczek
Juriaan Vriesen
Christian Wolf
Paul Wolf
Rolf Wolkenstein



Calling Europe

Das Projekt für die Weltausstellung 1992 in Sevilla

Das Ponton European Media Art Lab realisiert eine kombinierte Radio- und Telefoninstallation. Sie sieht vor, daß aus jedem Land der Europäischen Gemeinschaft zum Ortstarif eine Telefonnummer angerufen werden kann, auf welcher mehrere Leitungen in einer Konferenzschaltung zusammengeführt werden.

Dieser Konferenzschaltung wiederum wird auf einen Mittelwellensender gelegt, der in ganz Europa zu empfangen ist.

Die Aspekte

Idee ist der europaübergreifende kommunikative Aspekt zwischen den Ländern in einer elektronisch geschaffenen Öffentlichkeit. Unsere praktische Erfahrung zeigt, daß ein Kommunikationsmedium, auf einen Sender geschaltet, eine besondere Stimulanz darstellt und sich so zwanglos und selbstlaufend zu einer festen Institution etabliert.

Die Realisierung

Teil der Installation ist die Zusammenarbeit mit den nationalen Postverwaltungen. Dabei muß eine eingängige Telefonnummer, beispielsweise 1992 ausgewählt und zum Ortstarif auf eine Chatterbox geschaltet werden.

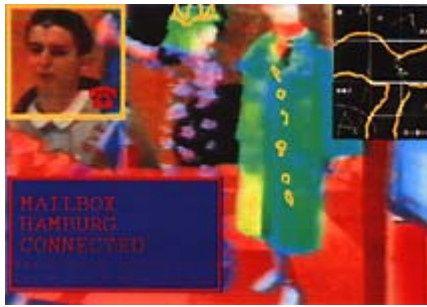
Für den Sender ist ein geeigneter Standpunkt und eine Frequenz zu finden, alternativ auch ein System von Relaisstationen.

Der Sender selbst mit den technischen Einrichtungen ist eine Skulptur in Sevilla.

Das Projekt und die Telefonnummer wird durch entsprechende Öffentlichkeitsarbeit bekanntgemacht.

Pompino World





Ponton Projekte bis heute

- 1986 Ars Electronica, Linz Containercity/Mobile Unit
- 1987 documenta8, Kassel Medienbus/Radiostation
- 1987 Frankfurter Buchmesse Radioprojekt
- 1988 European Media Art Festival TV-Projekt/Van Gogh TV
- 1988 Videonale, Bonn Medienbus
- 1989 Tournee DDR, POLEN und USSR — Mobile Einheit
- 1989 Ars Electronica, Linz Satellite-TV-Projekt/Van Gogh TV/3
- 1989 European Media Art Lab Gründung in Hamburg
- 1989 Hochschule für bildende Künste TV-Symposium Hamburg
- 1989 Gründung von UNIVERSCITY TV Berlin-Hamburg
- 1990 Sommerfestival Amsterdam Kabel-TV-Projekt
- 1990 Ars Electronica, Linz Satellite-TV-Projekt
- 1990 Van Gogh TV Symposium Hamburg
- 1991 Television Task Force Lecture Tour USA
- 1991 Riga TV-Projekt/USSR

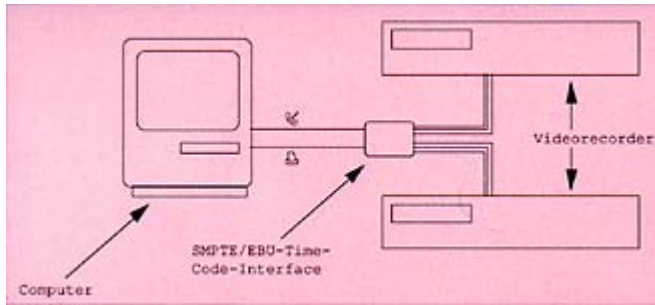
VIDOEARCHIV

Pompino Programmable Remote Control Unit vollautomatisches Archiv System

Mit "VideoArchiv" wird eine Applikation entwickelt, die das Archivieren und schnelle Auffinden von Videoclips ermöglicht.

Minimale Systemvoraussetzungen sind ein Macintosh-Plus-Rechner mit 128-Kilobyte-ROMs, einem halben Megabyte RAM und System Version 6.04. Ferner werden zwei Videorecorder mit Control-L-Schnittstelle sowie ein speziell zu entwickelndes SMPTE/EBU-Time-Code-Interface benötigt.

Die folgende Abbildung beschreibt die Verbindung zwischen Computer und Videorecordern:



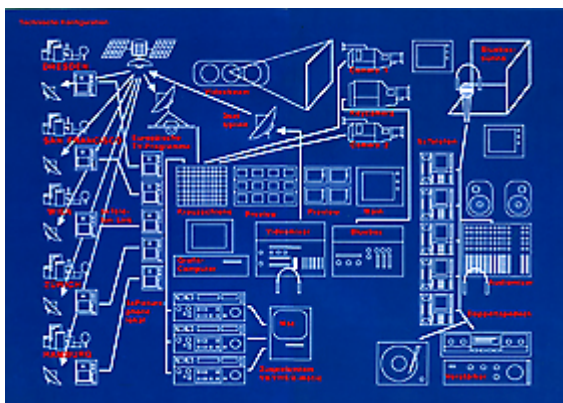
Als Entwicklungswerkzeug wird Think C Version 4.0 benutzt. Das User-Interface soll einfach und in sich konsistent sein. Soweit möglich werden die "Human Interface Guidelines" von Apple Computer eingehalten. "VideoArchiv" wird in enger Zusammenarbeit mit den Benutzern entwickelt. Das gewährleistet, daß Fehler im User-Interface vermieden werden.

Neben simplen Datenbank-Funktionen zur Erstellung und Wartung von Kassetten-Inhaltsverzeichnissen und Sendeprotokollen bilden Funktionen zur Ansteuerung der Videorecorder den Kern der Applikation. Der Rechner ist in der Lage, über seine beiden seriellen RS-422-Schnittstellen mit je einem Videorecorder zu kommunizieren. Dabei werden zwei Übertragungsprotokolle benutzt: Sonys Control-L und der SMPTE/EBU-Time-Code. Der SMPTE/EBU-Time-Code wird benutzt, um die genaue Position eines Clips auf der Kassette zu ermitteln beziehungsweise anzufahren. Via Control-L werden die Steuerungsbefehle an die Recorder gegeben und eine grobe Kontrolle über die Bandposition während hoher oder niedriger Bandgeschwindigkeiten gewährleistet.

Die Applikation ist in der Lage, im Hintergrund gleichzeitig auf beiden Recordern gewünschte Bandpositionen anzufahren. Der Suchvorgang setzt sich aus verschiedenen Feinheitsgraden zusammen. Zuerst wird im schnellen Vor- oder Rücklauf eine Bandposition, die ungefähr zwei bis drei Sekunden vor der gewünschten Stelle liegt, angefahren. Dazu wird periodisch über Control-L der Counter des Recorders abgefragt. An dieser Position wird der Recorder auf Play geschaltet. Jetzt kann von der Tonspur der Kassette der Time-Code gelesen werden und an der gesuchten Stelle auf Pause geschaltet werden. Wenn nötig, folgt eine Justierung mit der Einzelbildschaltung.

Durch die verschiedenen Genauigkeitsgrade des Control-L-Protokolls und des SMPTE/EBU-Time-Codes bedingt, unterscheidet "Video-Archiv" zwischen "ungefähren" und "genauen" Bandpositions-Angaben. Das Programm strebt an, möglichst oft über "genaue" Positionsangaben zu verfügen. Ist es gezwungen, zum Beispiel beim Spulen, für kurze Zeit auf "ungefähre", weil Counter-abhängige Positionsangaben zurückzugreifen, führt es einen Counter-Reset durch und merkt sich die letzte "genaue" Position. So werden die Abweichungen minimiert.

Danke, Mark Abbate.



Technische Konfiguration



PONTON EUROPEAN MEDIA ART LAB Hamburg-Wien

DIE SITUATION

Die Absicht einer europäischen Kultur in Ost und West kann nicht nur soweit gehen, eine wirtschaftlich relevante Gesellschaft zu erhalten, sondern muß auch darüber hinausgehen, Dialoge zwischen den einzelnen Bereichen der Gesellschaft zu aktivieren und durch Inspiration Visionen zu formulieren.

Der Zwang zur Wirtschaftlichkeit fördert ein bestimmtes Bild der Wirklichkeit. Die Medien sind nicht mehr Mittler, sondern Mittel zum Zweck der Wirtschaftlichkeit.

Wirtschaftlichkeit als letzter kultureller Wert und Rechtfertigung und Sinngebung jeder Handlung der Gesellschaft.

Auf der Suche nach unserem perfekten eigenen Entertainment ist nichts unterhaltender als jemandem auf der Suche nach Unterhaltung zu begegnen.

Aus der Urgeschichte heraus motiviert schaffte sich die Menschheit ein künstliches Vorbild, früher Gott genannt, und verlor aber den Glauben an die simulierte Echtzeit. Dieses Spiel des Menschen inszeniert auf der Oberfläche des Bildschirms, dort wo das Innenbild den Menschen in seinen Funktionen (Raum u. Zeit) bereits überholt ist.

Durch die Beschleunigung der simulierten Wirklichkeit auf dem Bildschirm wird die erlebte Realität unerträglich langsam und langweilig. Das Problem beginnt, wenn Menschen anfangen, der Geschwindigkeit des Laufbildes zu folgen. Vorbild- und Wertverlust, Glaubens- und Identitätsverlust, sodann orientierungsloser Konsum.

UNSERE KONSEQUENZ

EIGENE ARBEITSSTÄTTE

Das MEDIA ART LAB als eine eigene Arbeitsstätte, Planungs-, Produktions- und Sendeort.

ÖKONOMISCHES INSTRUMENTARIUM

Die Entwicklung eines ökonomischen Instrumentariums ermöglicht uns, dem Anspruch an Mobilität und Flexibilität gerecht zu werden.

ARBEITSMODELL

Im Arbeitsmodell als Team und Individuum werden neue Formen von Arbeit und Arbeitsplatz entwickelt, die gegenläufig zur üblichen Arbeitsform der Spezialisierung sind. Eine Zentrale koordiniert europaweit Individuen zu einen gemeinsamen Output.

FORSCHUNG AN LIVE-SENDEMODELLEN

Befreiung des Mediums aus seiner Isolation und Verwandlung in eine Provokation und gelebte Vision — ECHT ZEIT. Elektronische und humane Interaktivität, Live-TV und Radio-Projekt in drei Ebenen: 1.Produktionsteam, 2.Livebühnen, 3.Zuschauer.

ADVANCED INTERFACE ZWISCHEN AVANTGARDE UND WIRTSCHAFT

Die Verbindungs- und Begegnungsstätte zweier Extrembereiche, als gegenseitiger Versuch und Experiment der Inspiration.

Eine Entwicklungsstätte, an der Geräte und Produkte der Industriegesellschaft einer künstlerischen Nutzung für gezielte Projekte zur Verfügung stehen.

Die Technik in Extrembereiche führen.

DER KOMMENTAR

Das MEDIA ART LAB sieht im jetzigen Zeitabschnitt seine wesentliche Aufgabe darin, sich der medialen Herausforderung zu stellen, um unsere soziale wie kulturelle Position als Künstler neu zu definieren, um künstlerische Ideen in praktische Modelle umsetzen zu können.

Das MEDIA ART LAB sieht sich nicht nur als Forschungsstätte, die künstlerische Prozesse initiiert und inszeniert, sondern auch als logische Verbindung zu Wirtschaft und Industrie. Als dieses Bindeglied soll das Unterhaltungsmonopol (diktiert durch Profit und Verwaltung) inspiriert werden.

Die Arbeit des MEDIA ART LAB erstreckt sich von ortsgebundener und laborbezogener Forschung im elektronischen Bereich bis hin zur mobilen Forschungsreise, die in entlegenste Gebiete unseres Planeten führt.

Die Arbeit des MEDIA ART LAB erstreckt sich vom Kreieren von Sendemodellen im TV- und Radiobereich bis zu praktischen Live-Sendungen über Satelliten.

Die Arbeit des MEDIA ART LAB erstreckt sich von der Ausbildung von interessierten Amateuren, Schülern und Studenten bis hin zur Zusammenarbeit mit Fachleuten aus verschiedensten künstlerischen, elektronischen und anderen Bereichen.

Das PONTON MEDIA ART LAB ist europaweit das erste und einzige Laboratorium, organisiert und betrieben von Künstlern, das sich bereits seit vier Jahren praktisch bewährt.

Im MEDIA ART LAB arbeiten Künstler einer neuen Generation.

PONTON EUROPEAN MEDIA ART LAB

D-2000 Hamburg 1

Koppel 66

Tel. 040 24 14 04

FAX 040 24 05 11

