

## R.A.M.S. ATTACK AUTOMATIC RADIO

Das zentrale Modul beherbergt ein hierarchisches Sprachprogramm mit einem auf *Reverenzantwortbasis* innerhalb akzeptabler *Toleranzbreiten* arbeitenden Frage—Antwortsystem als mächtigstes Subprogramm. Die Datenbasis enthält "keys" der Theoreme der Kunst, die Theorie der Aufteilung der Distributionswege hervorriefen. Reizwörter agieren als Attraktor.

Das Vercoden und "*Kartographieren*" der begrifflichen Tiefenstrukturen als Sendung erfolgt durch das Integrieren der aktuellen Gesprächsdaten in neue Fragestrukturen. Aufgestellte *Prognosen* entsprechen der formalen Struktur der begrifflichen Grundlagen von medialen Äußerungen auf breiter kontextbezogener Ebene als Wissen über die reale Welt, was in Frage—Antwort Systemen wie unser Sendeprogramm eines darstellt ausgewertet wird. Entsprechend den Pionierprogrammen des magischen Jahres 68: *try 66*

Die Informationsindustrie bietet die Materialien und Hardware um eine aktive Installation zu schaffen, die die soziale *Transformation* untersucht, die sie auslöst. Die politischen *Rahmenbedingungen* der sich ständig verändernden kulturellen und kommerziellen Situation stellen den "Stoff".

Im "Installationsprogramm" ATTACK wird das *Zwangs-Leitsystem* für den Rezipienten und Interagenten physisch voll erfahrbar und entbehrt jeder Virtualität.

Ablauf und Auswahl des *SENDEPROGRAMMS*

System und Hardwarekonfiguration via\* sampler, Mixer, Livezuspielung und Steuercomputer sind das Gerüst und Herzstück.

@SCHNITTSTELLE

@INSZENIERUNG des Send— und Interaktionsgeschehens

@Belegen der erforderlichen Begriffsdatenbanken, die bestimmten samples oder Fragen zugeordnet werden.

#Erörtern der sendetechnischen Möglichkeiten und programmimmanenter Faktoren des Landes OÖ. Das Medium selbst tritt als Algorithmus des Programms auf, wird in das Kompositionskonzept des ATTACK—Radios integriert.

#Radioüberfälle treten unerwartet auf.

#Transportiert wird die Transparenz systemorientierter Abläufe im Medium

ZIEL: Nicht vollautomatisches Radio als geschlossenes vor bestimmtes und vorproduziertes System sondern lebendiges auf die unmittelbare Aktion reagierendes Liveprogramm.

INHALT: Nicht die Funktionstüchtigkeit von Systemkonfigurationen der Industrie soll exemplifiziert werden sondern das Aufbrechen des Systems mit Bezug auf das Geschehen vor Ort und das bestehende Programm im Land. Die Vorproduktion wird im Sinne von Echt—Erleben aufgelöst.

\$Erscheinungsbild im Radio

\$Zeit der Übertragung

\$Dauer der Produktion

Ergebnis sollen definierte Programmplätze zusätzlich zu einer permanenten punktuellen Präsenz im gesamten Landesprogramm sein. RADIOÜBERFÄLLE sind hier die definierte Gefahr im Lokalprogramm.

#Das parallele Musikprogramm besteht aus samples die in jedem Programm\$ als Fraktale der samples zu einem immer neuen Technostück formiert werden. Die Stücke sind Begriffen aus der Gesprächsdatenbank zugeordnet

RADIOVERHÖR TALK: Licht macht blind für das Radio. Die Aufforderung zur Stellungnahme ist computergeneriert.

Fragen werden via determiniertem Zufall abgerufen — die Verhörstruktur ist analysiert, festgelegt — nächste Frage folgt auf hierarchischer Begriffsebenenstruktur, die ebenfalls mit der vorhandenen Begriffssammlung operiert.

KONSEQUENZ: Das Radiosystem selbst ist neues Menscheninterview. Situation simuliert Wissen bzw. Intelligenz des Systems.

Das Medium Radio hat seinen Ereignischarakter, durch effektvollere Vermittlungssysteme abgelöst, mittlerweile weitgehend verloren. Produktionen werden durch Programmierung ersetzt, die immer häufiger automatisch erfolgt. Menschen spielen im Geschehen zunehmend eine untergeordnete Rolle, liefern den menschlichen Aspekt für ein Programm, das einen kommunikativen Charakter simuliert.

Zur Steigerung der Attraktivität werden aber Eingriffe in den Programmablauf erlaubt. Interaktive Benutzer werden zum wesentlichen Bestandteil eines Systems, dessen Effizienz als Steuerungsinstrument auf einer breiten Publikumsakzeptanz basiert. Die Möglichkeit der Mitgestaltung ist durch klare Vorgaben geregelt und beschränkt sich auf ein Klischee von Scheinkommunikation.

fast, cheap and efficient

Demnächst wird das Radio vom elektronischen in den digitalen Raum überwechseln. Kompatibel zu allen Datennetzen ergibt sich mittels digitaler Kodierung ein schnelles und effizientes Verbreitungsmedium für Verkehrs- und Sicherheitssysteme. Radio bekommt im Unterstatement zum akustischen Begleitprogramm etwas Ereignishaftes zurück, als Lenkungssystem, das die wegen ihrer Komplexität und Überbeanspruchung kurz vor dem Zusammenbruch stehenden Ströme gezielt steuert.

## **KONTEXT**

Wir schaffen eine Schnittstelle, an der Medium und Publikum aufeinanderprallen: Das Publikum gerät in die Zwangslage, mit einem unkommunikativen Programm kommunizieren zu müssen. Das Radio gibt als übergeordnetes System den Ablauf vor.

Der zweite Bereich ist die Übermittlung an das breite Publikum. Der Konflikt zwischen eingespielten Programmabläufen und Hörgewohnheiten und einem Durchbrechen dieses Schemas ergibt ein Spannungsfeld für eine Auseinandersetzung mit der Definition dessen, wie Radio funktioniert. Voraussetzung ist die Okkupation vorhandener Räume und ein möglichst offensives Aufbrechen von unreflektierenden Mechanismen.

R.A.M.S.

REBEL ARMY OF MILITANT SHEEP

RANDOM ACCESS MEDIA SYSTEM

MARCH 92 AV—VIDEO—PRÄSENTATION, WOOLY AWARD, SALZGRIES, VIENNA

MARCH 92 START OF THE BROADCASTING OF RAMS—RADIO, WEDNESDAY 8 PM, 103,3 MHZ

MAY 92 "JUST A MINUTE", PALAIS LIECHTENSTEIN, VIENNA

JUNE 92 "RAMS OCCUPIES THE PLANET", NOISE—EVENT UNIVERSITY OF APPLIED ARTS VIENNA

JUNE 92 "RAMS—CAFE", WAHRINGER STRASSE, VIENNA

JUNE 92 "RADIO INTERACTIVITY", ACADEMY OF FINE ARTS, VIENNA

AUGUST 92 "COLLECTIVE RADIO", PROGETTO CIVITELLA DAGLIANO, ITALY

DECEMBER 92 VIRTUAL DEPARTMENT, PARADISO, AMSTERDAM, NETHERLANDS

JUNE 93 "SPRENGSTOFF SUPAKLASS", TREIBSTOFF SUPERNORMAL, GASSTATION SALZBURG

RANDOM ACCESS MEDIA SYSTEM, REBEL ARMY OF MILITANT SHEEP IS ATTEMPTING TO CREATE A NEW ACCESS TO PRESENTATION AND INFORMATION CHANNELS.

R.A.M. S. IS A LABEL WHICH STANDS FOR AN "USER—CONTROLLED—SYSTEM".

THE RESULT IS CONSTANT CHANGE OF CONTENT IN EACH WORK, ON EACH LOCATION AND VARYING USERS.

AN IMPORTANT STEP IN PROCESS IS THE CONSCIOUS "OCCUPATION" OF SITUATIONS, WHICH REMAIN UNCHANGED BUT WHICH IN THEIR IDENTITY ARE SUBORDINATED TO THE LABEL.

THIS REPRESENTS A REVERSAL TO COMMON CURRENT MEDIA IDENTIFICATION PRACTICE:

CUSTOMERS AND SPONSORS USE ECONOMIC INTERDEPENDENCIES AND EXPLOIT CREATIVE WORK.

THE DEVELOPMENT OF PARAIENTITIES IS PART OF THE PROGRAMATIC INTENTION, SAME AS THE BORDERWALK IN THE USE OF ALL AVAILABLE MEDIAS BETWEEN

ART—ADVERTISING—LOGOCULTURE.

SEARCH, DON'T DESTROY,  
RESEARCH, BUT REDEFINE!

Konzept: Alf Altendorf, Margarete Jahrmann und Thomas Madersbacher

Technischer Berater und Programmierung: Bernhard Loibner—"MI Quiet on the Western Front"

Akustikkonzept: Peter Szely, Christof Cargnelli

R.A.M.S. ATTACK dankt **TRANSIT** für die freundliche Unterstützung.