

189

Piazza virtuale

Das erste interaktive Live-Fernsehprogramm

Piazza virtuale - das erste interaktive Live-Fernsehprogramm, daß durchgängig auf der Aktivität der Zuschauer aufbaut.

Von zuhause per Telefon direkt ins Programm.

Der Fernsehbildschirm wird zur Benutzeroberfläche.

Der Zuschauer wird zum Akteur und beteiligt sich an einem offenen Kunstwerk.

WARUM FERNSEHEN ?

Van Gogh TV arbeitet an einer Kunstform der Zukunft: dem interaktiven Fernsehen.

Aus der Erfahrung der Performancekunst, der Avantgardemusik und langjähriger Aufenthalte außerhalb des europäischen Kulturkreises kam Mitte der 80er Jahre die Entscheidung, die traditionelle Kunst innerhalb der elektronischen Massenmedien weiterzuentwickeln. Kunst wurde somit zur Forschung, zum Experiment, zur Expedition, zum Abenteuer.

Dem Van Gogh Radio (u.a. auf der Documenta VIII 1987) folgte Van Gogh TV mit mehrfacher Beteiligung an der Ars Electronica, mit z. B. "Hotel Pompino" 1990.

Der Beteiligung des Publikums am künstlerischen Prozeß wurde immer mehr Platz eingeräumt, bis während der Documenta IX 1992, 100 Tage lang, von den Fernsehzuschauern Fernsehen gemacht wurde. Dieses Projekt, die **PIAZZA VIRTUALE**, wurde auf der Mediale erneut einer breiten Öffentlichkeit vorgestellt.

DIE PIAZZA

Die Piazza, der Platz, war früher Mittelpunkt des städtischen Lebens. Menschen kamen zusammen - zum Reden, Spielen, Kaufen, Verkaufen, Musizieren, Malen... - der Austausch, der Dialog ist es, der dem Platz Leben, Farbe, Resonanz verleiht. Doch die Lebensgeister der meisten urbanen Plätze sind heutzutage verloschen. Das öffentliche Leben findet hier nicht mehr statt.

FERNSEHEN ALS ÖFFENTLICHER RAUM

"Den öffentlichen Raum braucht man nicht mehr, denn es gibt ja das Fernsehen" meinte der Architekt Robert Venturi. Fernsehen als öffentlicher Raum?

Der **Piazza virtuale** liegt die Idee des Fernsehen als öffentlicher Piazza zu Grunde, deren Kommunikationsprozesse über das elektronische Netzwerk auf dem Bildschirm des heimischen Fernsehgeräts gelangen.

Jeder kann sich von Zuhause einschalten - Fernsehen als Dialog.

FERNSEHEN UND TELEFON

Nur das Fernsehen ermöglicht einen unmittelbaren Zugriff auf Bild und Ton, den Millionen von Menschen direkt verfolgen können, auf den Menschen von vielen Orten aus gleichzeitig antworten können. Damit möglichst vielen Menschen dieser Zugriff möglich ist, erfolgt er über das verbreitetste aller Massenmedien, das Telefon (weltweit 700 Millionen Anschlüsse).

Das interaktive Fernsehen, das auf dem zwei- bzw. vielseitigen Dialog aufbaut, wird in den nächsten Jahren die einseitige Berieselungstapete ablösen, die das Fernsehen heute noch ist:

Bilder von anderen Ländern, Spielfilme, Sportereignisse, Live-Übertragungen vom Krieg - alles prasselt auf die Zuschauer ein und macht sie verantwortlich "für das, was sie durch das Fernsehen wissen": sinnvolle Reaktion ist unmöglich. Das interaktive Fernsehen öffnet den Dialog vom Zuschauer her, macht aus der Mattscheibe einen offenen Rahmen.

DER ZUSCHAUER GESTALTET DAS PROGRAMM

Piazza virtuale ist kein "normales" interaktives Fernsehen, wie es von kommerzieller Seite immer mehr propagiert wird. Dort ist der Zuschauer nur ein immer differenzierterer Konsument speziellerer Waren- und Informationsangebote, doch das Programm mitgestalten kann er nicht. Als *künstlerischer* Entwurf des interaktiven Fernsehens lädt die *Piazza virtuale* die Zuschauer zur Gestaltung des Programms ein.

PIAZZA VIRTUALE - WIE FUNKTIONIERT'S ?

Für die *Piazza virtuale* wurde eine neue, computergesteuerte Fernsehoberfläche entwickelt, auf der Schrift, Bild, Video, Computeranimationen, Ton und Musik gleichzeitig erscheinen können und in die man sich von zuhause direkt einschaltet.

Anders als beim Computer ist die Aktivität vom Benutzer bzw. Zuschauer aus bis auf das Benutzen der Fernbedienung in der Regel nicht vorgesehen. Das Fehlen des "Rückkanals" liegt aber nicht am Medium selbst, sondern an einer 40jährigen Fernsehpolitik, die dem Zuschauer die Präsenz im Fernsehen weitgehend verweigert und gleichzeitig verhindert, daß das Fernsehen so alltäglich erfahren wird, wie es eigentlich ist.

WIE KOMMT MAN AUF DIE PIAZZA VIRTUALE ?

Am allereinfachsten ist es, sich ganz normal per Telefon einzuwählen. In einigen Sendeblocken, z. B. im Coffeehouse oder während der Piazzetta-Übertragungen, besteht die Möglichkeit, per Stimme ins Programm zu kommen und sich so mit anderen "Voicern", Modembenutzern oder den Teilnehmern an öffentlichen Entrypoints zu unterhalten. Wer ein Computermodem hat, kann Texte live auf

189

den Bildschirm schicken. Dasselbe ist per Fax möglich.

Die vielfältigsten Anwendungen bietet die Telefontastatur - sofern man ein Telefon mit Mehrfrequenzwahlverfahren hat. Mit einer Fernabfrage für Anrufbeantworter funktioniert's aber auch. Mit der Tastatur kann man im "Interaktiven Orchester" verschiedene Instrumente bedienen, im "Virtuellen Atelier" die Fähigkeiten im digitalen Malen erproben.

Auch per Bildtelefon geht's direkt auf die *Piazza virtuale*: sowohl mit schwarz/weiß-Bildtelefon als auch mit dem neuen ISDN-Bildtelefon, die die Übertragung von bis zu 20 farbigen Bildern pro Sekunde sowie das gleichzeitige Senden und Empfangen von Bildern erlauben. Das ISDN-Bildtelefon ist ein zukunftsweisendes Medium der zweiseitigen Kommunikation, der Interaktivität.

WAS WAR IN KASSEL ?

Während der Documenta 1992 wurde *Piazza virtuale* 100 Tage lang täglich live über 3sat, den Olympus-Satelliten und in FAB Berlin ausgestrahlt. Zehntausende beteiligten sich live: sprachen, schrieben, malten, musizierten, knüpften Kontakte und die Fäden eines sich selbst generierenden Kunstwerks.

Live-Schaltungen von und in viele Länder West- und Osteuropas sowie nach Amerika und Japan ermöglichten einen weltweiten Bildschirmdialog.

AUF DER MEDIALE

wurde die *Piazza virtuale* stärker auf den regionalen Aspekt konzentriert. Der Ausstrahlung im Hamburger Kabelnetz entspricht die Errichtung öffentlicher Einstiegspunkte im Hamburger Stadtraum.

EINZELNE GRUPPEN MANIFESTIEREN SICH

Einzelne gesellschaftliche, politische, ethnische Gruppen können sich auf der *Piazza virtuale* manifestieren. Auch die Macher eines Massenmediums - Fernsehens sollten lernen, anstatt Einheitsbrei, für alle spezielle Programme für Zielgruppen anzubieten.

Aktive Beteiligung Einiger ist wichtiger als Passivität sehr Vieler.

DER SENDER ALS KUNSTWERK

Am Ponton European Media Art Lab sieht man nur in der Einrichtung eines eigenen Sendeapparates den Grad an künstlerischer Freiheit gewährleistet, den Pinsel, Farbe, Leinwand dem traditionellen malenden Individuum gaben. Auch das Zulassen der Zuschauerbeteiligung sieht man nicht als Einschränkung, sondern als Mittel zur Erforschung neuer Möglichkeiten, die dem isoliert arbeitenden Künstlerindividuum nicht zur Verfügung stehen. Die Arbeitsprozesse sind kollektiv, bei den gestalterischen Entscheidungen steht nicht der Kunstaspekt im Vordergrund, sondern die Anschaulichkeit der interaktiven Prozesse für die Zuschauer/Teilnehmer.

ÄSTHETIK ALS NORMALITÄT

Die Ästhetik der *Piazza virtuale* ist nicht der Hyperrealismus, der die Bildwelten der Massenmedien und die Kreationen der Computergraphiker immer stärker prägt. Van Gogh TV verzichtet bewußt auf die Selbstdarstellung künstlerischer Virtuosität. Die Aufmerksamkeit soll sich primär auf den Fluß der Kommunikation richten. Weder fertig verpacktes Design noch die glatten Produkte verbaler "Kommunikationsexperten" sind gefragt, sondern in Erscheinung tritt die Einfachheit, die Normalität, die diesseits der Perfektion, der Wirklichkeitsinszenierung des üblichen Fernsehens liegt.

Dies führt auch zu einer anderen Programmdramaturgie, die übliche Erwartungen enttäuscht: die narrative Struktur, die Logik des Entertainments wird aufgegeben zugunsten eines offenen Flusses, indem etwas geschieht oder vielleicht auch nichts.

So wird man aus Phasen geringer Ereignisdichte in Regionen geführt, wo viele Anrufer per Stimme, Modem und Bildtelefon gleichzeitig auf Sendung sind und sehr viel passiert. So läßt sich am eigenen Leibe erfahren, wie schnell die normale Aufnahmefähigkeit an ihre Grenzen kommt. Wer dem Geschehen auf der Piazza Virtuale nicht folgen kann, sollte sich eingestehen, daß er dem Videoclip-Beschuß mancher Fernsehsender erst recht nicht gewachsen ist.

ZENSUR

Der computererstellte Programmrahmen funktioniert im Prinzip vollautomatisch, sich selbst überlassen. Doch bisweilen wird eingegriffen.

Eine Zensur findet statt. Durch Eliminierung unproduktiver Beiträge (z.B. Kakophonie, Beschimpfungen, ständiges Hallo-Sagen, Beiträge mit kommerziellem Interesse, deutsche Sprache im internationalen Programm) kann der Programmverlauf konstruktiv beeinflußt werden.

PIAZZA VIRTUALE ALS WORK IN PROGRESS

Mit Sendeblocken wie dem Interaktiven Orchester, einem Malprogramm, Kaffeehaus, Marktplatz, Beichtstuhl oder Media Landscape wurde in Kassel eine erste Ebene der Gestaltung vorgestellt, die schrittweise erweitert werden wird.

So ist *Piazza virtuale* ein WORK IN PROGRESS, das mit dem letzten Sendetag in Kassel bei weitem nicht beendet war. Auf der Grundlage der Kasseler Erfahrungen ist weitergearbeitet worden, und so ist die Piazza am 4.2.1993 erneut auf Sendung gegangen - live aus der **VAN GOGH TV** Sendezentrale, ins Hamburger Kabelnetz sowie am Samstag, dem 6.2. von 11:00 - 11:30 Uhr und am 7.2. von 1:30 - 6:00 Uhr auf 3Sat.

Piazza virtuale ist ein Schritt zur Medienkunst der Zukunft, in der das interaktive Fernsehen eine wichtige kollektive Ausdrucksform werden kann.

I 89

VAN GOGH TV und das PONTON EUROPEAN MEDIA ART LAB

Ponton ist eine österreichisch - deutsche Unternehmung gegründet 1986 in Linz, Österreich. 1989 installierte Ponton in Hamburg ein Laboratorium, das zugleich Planungs-, Produktions- und Sendeort ist. Künstler und Techniker arbeiten gemeinsam an neuen Technologien, um sie als künstlerische Ausdrucksmittel nutzbar zu machen.

Die Tätigkeit der Ponton-Mitglieder reicht bis in die Mitte der 70er Jahre zurück. Die künstlerische Erforschung und Herstellung von Kommunikationssituationen fand zunächst im Aktionskunst- und Performancebereich statt, bevor sich Mitte der 80er Jahre das Interesse auf die elektronischen Medien konzentrierte. Die derzeitigen Gruppenmitglieder kommen aus verschiedenen künstlerischen und technischen Fachgebieten. Ohne die verschiedenen Spezialfähigkeiten sind die komplexen Aufgaben eines computergesteuerten Sendeapparates nicht zu bewältigen. Die "interdisziplinäre" Situation des Labors zielt auf einen Abbau des Spezialistentums und die Entwicklung neuer Arbeitstechniken ab, die traditionelle Vorstellungen vom "Künstler" oder "Techniker" hinter sich lassen.

Ponton und die Arbeitsgruppen Van Gogh TV, Van Gogh Radio sowie University TV haben bereits über zwanzig zum Teil internationale Projekte realisiert. U. a.: Radioprogramm auf der documenta 1987, Fernsehprojekte auf der Ars Electronica in Linz 1986, 1989, 1990 und andere.

Die Van Gogh TV Arbeitsgruppe zur Mediale:

Karel Dudesek, Salvatore Vanasco, Benjamin Heidersberger - Direktorium des Ponton Media Art Lab Hamburg.

Van Gogh TV Research Team:

Anke Scheib, Nicolas Anatol Baginsky, Katharina Baumann, Daniel Haude, Ole Lütjens, Jan Neversil, Axel Roselius, Manuel Tessloff, Michael Ulrich, Christian Wolff, Torsten Tapper, Martin Schmitz, Jan Holthusen, Cory McLeod, Wolfgang Werner.

Ponton European Media Art Lab, Koppel 66, D-20099 Hamburg,
Tel. 0049 - 40 - 24 14 04, Fax 0049 - 40 - 24 05 11

Ponton / Van Gogh TV, Belvedereg. 40, A-1040 Wien
Tel. 0043 - 1 - 50 57 334