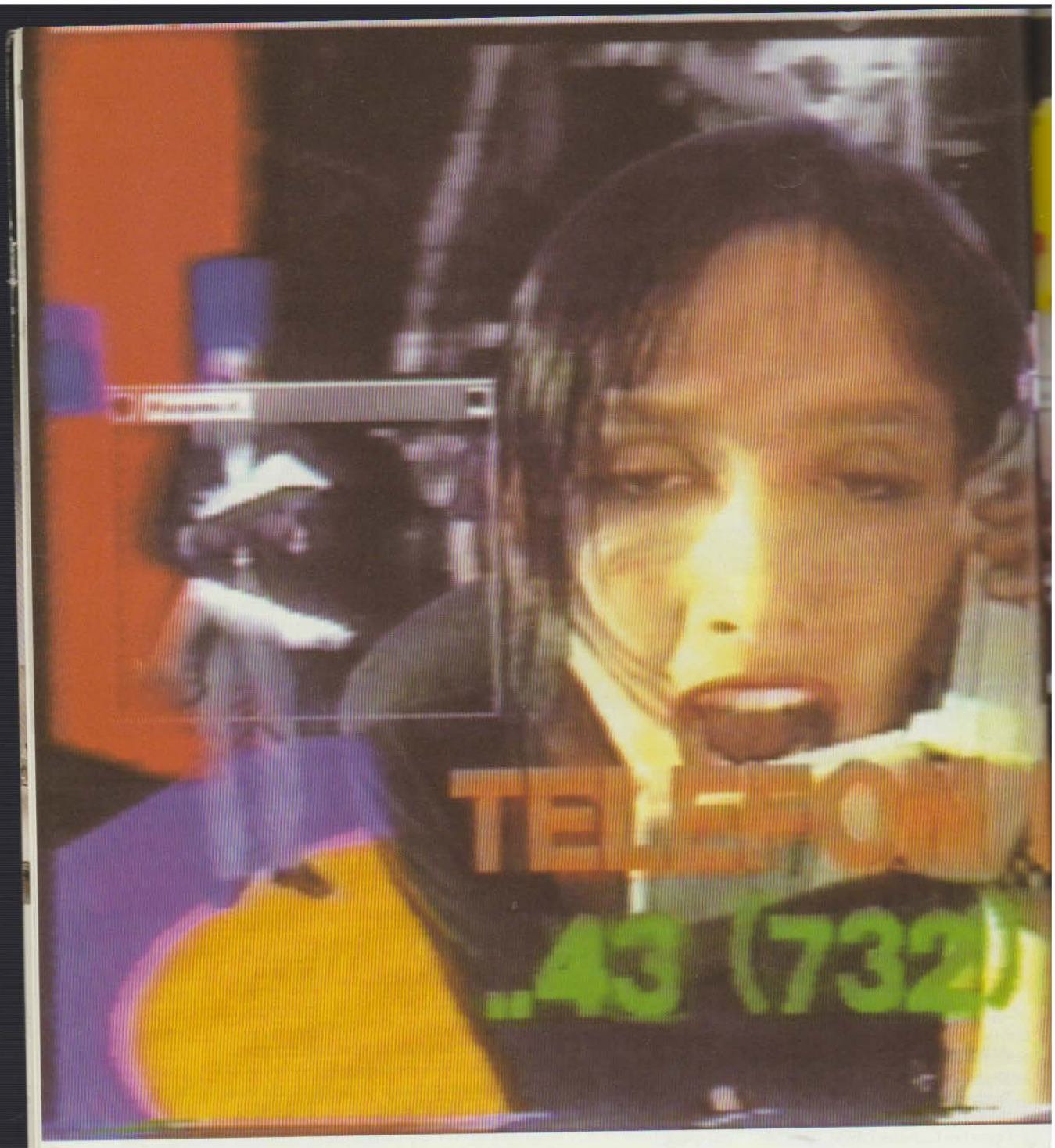


live is

„Pompino" als echte Multimedia-Anwendung: Links das gesendete Bild mit verschiedenen Medien auf einem Bildschirm; zwei Screen-Machine - Frame Grabber - Karten sorgen neben dem Hauptbild in zwei weiteren Fenstern für andere Kameraperspektiven; dazu kommt die große Schrift vom Amiga. Rechts ein Photo derselben Situation in der Bluebox mit der Videokamera, in die der Kandidat sieht.

Cyber TV life

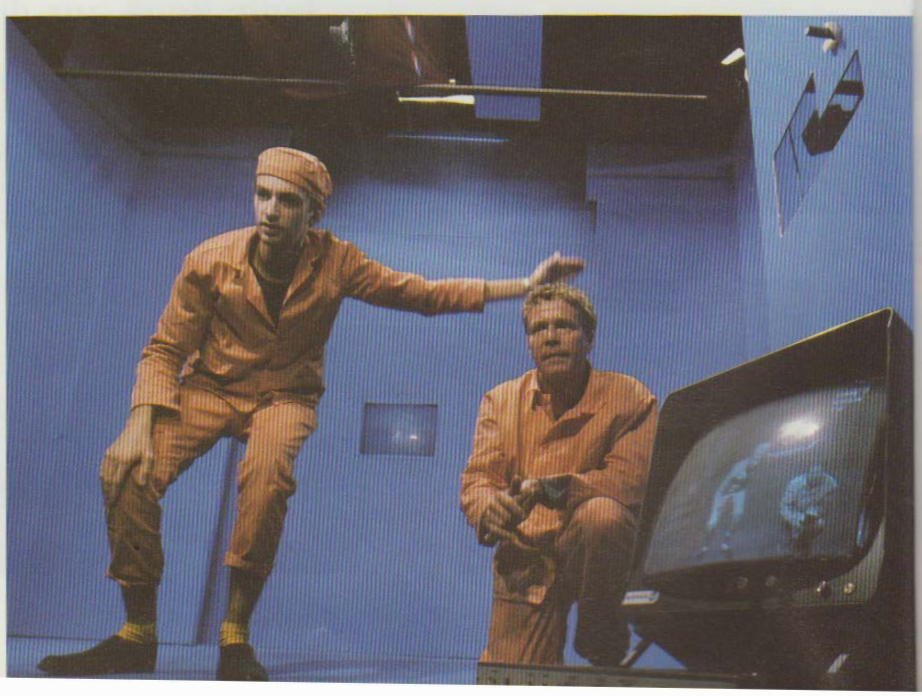
Dem Computer erschließen sich immer neue Anwendungen. Nach Desktop Publishing und Desktop Communication wurde Desktop Video schnell zum leeren Schlagwort, dem bislang jedes Leben fehlte. Bislang: Denn zur diesjährigen Ars Electronica zeigte eine Gruppe von Medienkünstlern namens „Ponton" mit dem interaktiven, multimedialen Fernsehspiel „Pompino", wie sich Personal Computer im Bereich Video nutzen lassen.

Im Bild rechts ist das Studio mit den verschiedenen Computern zu erkennen, im Hintergrund die Bluebox. Alle Graphiken und Animationen wurden in sechsmonatiger Arbeit von Angela Primbs, Ulrike Gabriel und Florian Reckert bei Ponton entwickelt. Auf dem Bild links die räumliche Tiefe, ermöglicht durch ein extremes Weitwinkelobjektiv.

„Im Halbdunkel des Studios herrscht eine gespenstische Atmosphäre: stummak

Der Kandidat rechts greift gerade in die Menüleiste, um einen Raum auszuwählen, er befindet sich im Gang des virtuellen Hotels. Im linken Fenster die Auswahlmöglichkeiten. Das ganze Studio als hallenfüllende Installation mit Bluebox und 3 Live-Bühnen befand sich im Offenen Kulturhaus in Linz, links das Logo des Hotels.

betrete die Bluebox. Grelles Licht sticht in meine Augen, das Blau des Raumes übe



ist das Studio
verschiedenen Com-
nen, im Hinter-
box. Alle Gra-
nationen wur-
tiger Arbeit
Prombs, Ulrike
Florian Reckert
wickelt. Auf
die räumliche
durch ein
kelobjektiv.

is

e: stumme Aktivität, Gesichter im fahlen Schein der Monitore. Ich gebe mir einen Ruck und

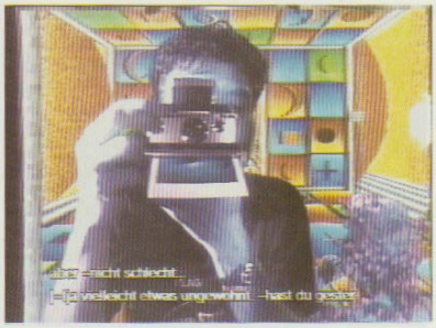
Rechts: Unter Einsatz des ganzen Körpers malt der Kandidat ein Bild, den elektronischen Pinsel steuern seine Bewegungen. Links: Auf insgesamt 12 Telephonleitungen konnten Zuschauer an der Sendung teilnehmen: als Jury, Kommentatoren, für Hilfe- und Aufgabestellungen. Unten im Bild links eine Mailboxkonversation.

umes über wältigt mich. Dann sehe ich mich selbst auf einem Bildschirm, allein in einem lan- ›

Erst auf dem letzten Monitor fügen sich alle Einzelteile des Bildes zu einer Einheit zusammen. Rechts wird die Screen Machine für eine neue Bildästhetik verwendet: Auf einem Bild liegen drei verschiedene Perspektiven derselben Szene. Links der Sprung von der Wirklichkeit ins Medium; die beiden Kandidaten tauchen im Bildschirm wieder auf.

Der Bildschirm als Brennpunkt des Geschehens, als ein Marktplatz, auf dem sich die Menschen von beiden Seiten treffen. Der Basisdienst der österreichischen Nachrichtenagentur APA half, den Bezug zur realen Welt herzustellen.

› gen Gang. Über mir nichts als die Menüleiste. Ich greife sie, um eine Umgebung



John Draper alias Captain Crunch beim TV-Synchro (rechts). Dabei muß der Kandidat in einem Film mitspielen, der im Hintergrund läuft Links die Siegeraktion des Vortags: Der Kandidat hatte eine Zuschauerin aufgefordert, vor ihrem Fernseher zu Hause den Bauchnabel freizumachen, damit er ihn durch die Kamera photographieren konnte.

zu wählen. Rechts öffnet sich eine Tür, und ich betrete den Liebesraum."

Der Liebesraum: Im Hintergrund ist durch die Tür der Mund einer Frau erkennbar, die über Bildtelephon ins Bild gezogen wird. Beim sogenannten „Livemix" werden alle verschiedenen angebotenen Videosignale, die wie Instrumente eines Orchesters aufeinander reagieren und improvisieren, zu einem Gesamtbild zusammenkomponiert.

Alle Jahre wieder trifft sich im österreichischen Linz zur „Ars Electronica" ein illustrer Kreis von Künstlern, Wissenschaftlern und Medienmenschen, um sich, die Donau zu ihren Füßen, über den Fluß elektronischer Kunst und Kultur auszutauschen. Die diesjährige Ars stand völlig zeitgemäß im Zeichen von Cyberspace, und so avancierte Linz für eine Woche zum europäischen Mekka der virtuellen Realität. Wer in der künstlichen Wirklichkeit Rang und Namen hat, war zugegen: AutoCAD-Entwickler Autodesk, die Buchautoren William Gibbson und Bruce Sterling, die Nasa, die Cyberspace preisgünstig vermarktende Firma Sense8, Timothy Leary und natürlich Cyperspace-Papst Jaron Lanier von VPL (siehe MACup 5/90). • Besonderes Ereignis: „Van Gogh TV", eine internationale Gruppe von Medienkünstlern, inszenierte zur diesjährigen Ars „Pompino", ein 7nächtiges Spiel, welches live über das deutschsprachige Satellitenkulturfernsehen 3sat an 6 Millionen Haushalte in ganz Europa ausgestrahlt wurde. Die Ars Electronica, die österreichische Rundfunk- und Fernseh-Station ORF, das Land Oberösterreich und die Linzer Veranstaltungsgesellschaft LIVA finanzierten das Spiel. • Pompino darf als das erste Projekt gelten, das die Cyberspace-Technik im Fernsehen in der Kombination von Video und Computer benutzte: Neben dem Einsatz von Elektronik und Computern, darunter auch einigen Macs, handelte es sich um den Versuch, eine interaktive Sendeform zu testen, die es den Zuschauern zu Hause vor dem Fernseher ermöglichte, auf diverse Weise am Spiel teilzunehmen. Die Spielkandidaten selbst erlebten eine künstliche Wirklichkeit.

Senden oder nicht senden: Das Spiel Pompino • Pompino basiert auf der Analogie zu einem Hotel mit 44 Zimmern, in dem die Kandidaten als Hotelgäste verschiedene Situationen zu bewältigen haben, um das kostbarste Gut einer Mediengesellschaft zu gewinnen – frei verfügbare Sendezeit im Fernsehen. Grausame Kehrseite: Der Verlierer endet im elektronischen Müllschlucker. Vom Keller bis zum Dach wurden in den Räumen des Hotels Pompino Situationen realisiert, wie sie das ganze Spektrum des täglichen Lebens bietet. Da gab es den Liebes- und den Haßraum, den Schimpfraum und den Sterberaum. Die Bewältigung dieser Situationen beurteilte eine Jury, die über die verschiedenen Medien nach Linz verkoppelt war. Möglich machten die virtuelle Realität des Hotels mehrere Commodore Amigas, in denen die Gänge und Zimmer des Hotels programmiert wurden. Kernstück der Installation war die „Bluebox", ein mit blauer Farbe gestrichener Raum, der in Perspektive und Kameraposition seinem elektronischen Gegenstück im Computer entspricht. Darin befindliche Personen lassen sich mit einem elektronischen Verfahren, dem „Chromakey", von ihrem blauen Hintergrund befreien und vor einen beliebigen anderen setzen, in diesem Fall vor den Raum aus dem Amiga. Bekanntestes Beispiel für das ChromakeyVerfahren ist der Nachrichtensprecher im Fernsehen, hinter den beliebige Bilder und Videos projiziert werden. • Der Kandidat selbst sieht sich in einem Kontrollmonitor und kann so auf die künstlich erzeugte Umgebung reagieren. Die elektronischen Räume sind jedoch keine toten Hintergründe, sie reagieren selbst wiederum auf den Kandidaten. Der Amiga benötigt für dieses Verfahren „Live2000", eine besondere Videodigitalisierkarte, im Zusammenspiel mit der Software „Vide-Mice" von Tensor Production. • Die Live-Karte digitalisiert das mit einer Videokamera aufgenommene Bild des Kandidaten in Echtzeit und liefert dem Rechner ein 1 Bit tiefes Bild. Vide-Mice ermöglicht auf zweierlei Art die Amiga-Steuerung. Einmal ist im digitalisierten Bild des Kandidaten ein sogenannter Hotspot festzulegen, der bewirkt, daß beispielsweise die Maus auf dem Bildschirm der puren Bewegung der Hand folgt. Die andere Möglichkeit besteht in der Erzeugung sogenannter Buttons, die aktiv werden, sobald das digitalisierte Abbild des Kandidaten sie berührt. Für jede Taste des Keyboards und der Maus gab es solch einen Button, der mit einem Animationsprogramm oder einer anderen Steuerung abgefragt wurde. • Ein Beispiel: Der Kandidat steht vor verschlossener Tür im Hotel Pompino. Die Berührung der Türklinke aktiviert eine Animation, die das Öffnen der Tür darstellt. Auf dem hinterlegten Amiga wird durch die sich öffnende Tür der Raum sichtbar, in den der Kandidat eintritt.

life

Kommunikative Rückkopplung: Das Konzept der Interaktivität • Herkömmliche Massenmedien bilden eine Einbahnstraße von Produktion, Ausstrahlung, Konsumtion. Einzige Rückkopplung zum Sender sind die Einschaltquoten, die auch genau beobachtet werden, nicht zuletzt, weil das Medium teure Werbung transportiert. So gesehen besteht die Aufgabe des Fernsehens konsequenterweise darin, lethargisierte und hypnotisierte Zuschauer möglichst lange vor dem Bildschirm zu fesseln, Zuschauer, die nicht ab- und nicht umschalten wollen: „Don't touch that dial", dröhnt es bei MTV ganz unverblümt aus dem Lautsprecher. • Auch einfache Formen der Interaktivität, wie sie in den USA bereits probiert wurden, verändern die Lage kaum: Bei einer Sendung vom Spielehersteller Mattel etwa („Captain Power and the Soldiers of Fortune") können die Kids mit Spielzeuggewehren feindliche Soldaten abschießen; das Gewehr reagiert auf bestimmte Farben und Pulse auf dem Bildschirm. Eine andere Form besteht in der parallelen Ausstrahlung verschiedener Handlungsvarianten, die zu bestimmten Zeitpunkten verzweigen, oder auch nur verschiedener Kamerapositionen bei einem Baseballspiel. Dabei werden auf mehreren Kabelkanälen diverse Blickrichtungen auf das selbe Spiel übertragen, zwischen denen der Zuschauer hin- und herschalten kann. • „Erst die Übertragung menschlicher Kommunikationsstrukturen auf das Fernsehen und ihre elektronische Erweiterung wird zu einer qualitativen Veränderung des Mediums führen. Im Sinne einer virtuellen Kommune wird der Bildschirm zum Marktplatz, an dem sich über elektronische Medien Menschen treffen, die sich eigentlich nicht an einem Ort befinden (Telepräsenz). Die Möglichkeit, sich einzubringen und aufeinander zu reagieren, wird in Zukunft die trennende Scheibe des Bildschirms zerspringen lassen und die Menschen in den Räumen vor und hinter dem Bildschirm zusammenbringen zu einer großen Party im Medium. Das ist die Vision von Pompino und kann nur der eigentliche Sinn des Fernsehens sein" (aus: „Ponton: Konzept zu Pompino II").

Die neun Schichten des Pompino-Bildschirms: Multimedia im Großeinsatz • Zur Technik: Um die offene Kommunikationsstruktur eines interaktiven Spiels zu realisieren, wurde im „Ponton European Media Art Lab" ein Bildaufbau aus neun verschiedenen Schichten entwickelt. Die erste Schicht bildet die normale Videoebene, in der zwei bewegte und drei feste Kameras gemischt werden. Hinzu kommen die von einem Macintosh gesteuerten Videoeinspielungen. • Diese ebenfalls von Ponton programmierte Steuerung beruht auf den VidClip-XCMDs, die unter HyperCard den ControlL-Eingang zweier Sony-Video8-Player ansteuern. Um Spul- und Zugriffszeiten zu minimieren, befindet sich das einzuspielende Material in zwei Kopien in den Playern, so daß beim Abspielen des einen der andere suchen kann. Über das HyperCard-Interface stellt man aus einer Archivliste, die die wirkliche Reihenfolge des Jingle-Materials darstellt, eine Sendeliste in der gewünschten Reihenfolge zusammen. • Auf der zweiten und dritten Ebene wird das Videosignal der ersten Ebene durch zwei Amigas genlockt, die sich durch den Genlock-Betrieb an das Signal anpassen und die Gänge und Räume des Hotels beinhalten. (Genlocken bedeutet, daß sich das Videosignal des Computers einem anderen Videosignal so anpaßt, das diese mischbar werden.) Beide Amigas können auf eine bestimmte Farbe „keyen", ein Verfahren, bei dem Flächen dieser Farbe herausgestanzt werden und so der hinterlegte Hintergrund durchgeschaltet und damit sichtbar wird. Damit läßt sich hinter die Tür des einen Amigas nicht nur der Raum des anderen legen, sondern auch in einem Fenster dieses Raumes über ein Bildtelephon die Jury von außerhalb. • Neben >

Die Party im Medium: Das wahre Unterhaltungsprogramm • Bei Pompino konnten sich Zuschauer auf verschiedene Weise, aber mit verhältnismäßig konventionellen Mitteln, am Programm beteiligen. Installiert war eine Mailbox, die Informationen über das Spiel und das Projekt abrufbereit hielt. Während der Sendung wurde die Terminalkonversation auf den Bildschirm gebracht, eine Unterhaltung, die sich teils auf das Spiel bezog, teils das Geschehen kommentierte und teils in der Banalität einer normalen Unterhaltung als Parallelfluß über den Schirm lief. Darüber hinaus wurden Graphiken in die Mailbox geladen, die während der Sendung abrufbar waren. • Über Bildtelephon wurden visuelle Kommentare in Form von Grimassen, Zeichen und Bildern von Objekten nach Linz übertragen. Das Bildtelephon stellte das minimale Außenstudio dar, das sich aktiv am Sendeverlauf beteiligen kann, und durch das sich „die Party im Medium" lokal fortsetzt. Es gab 12 Telephonleitungen, über die Zuschauer anrufen und auf verschiedene Art und Weise (Befehle, akustische Beiträge, Beichte, Bericht, Hilfestellung) in die Sendung eingreifen konnten.

Das Videoband „Pompino", einen Zusammenschnitt aus 7 Tagen, können Sie direkt bei der MACup Verlag GmbH bestellen. VHS/Pal, 45 Min., Farbe, DM 48,-

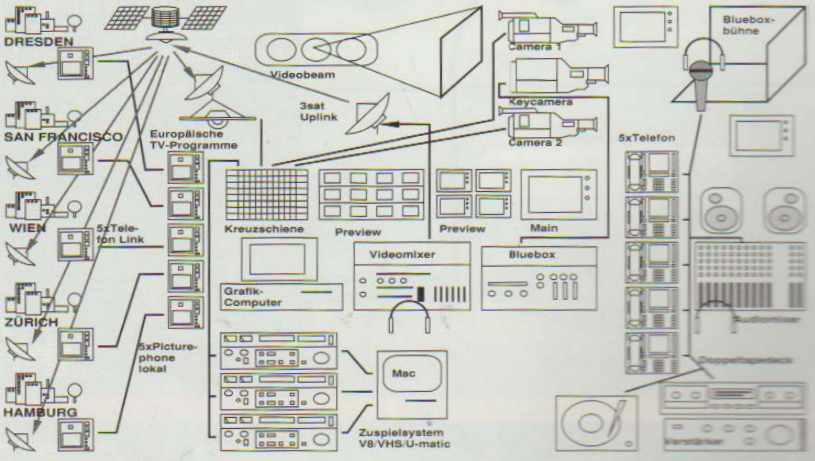
den reinen Bildern gibt es vier Schriftebenen. In Linz war eine Zerberus-Mailbox auf einem IBM-Kompatiblen installiert, die Terminalkonversation – das „Chattering" – wurde über einen weiteren Amiga im Genlock-Betrieb ins Bild eingeblendet. • Als Gegengewicht zur lokalen Aktion fungierte ein Presseticker der Austria Presse-Agentur APA mit dem Basisdienst auf 300 Baud, welcher über eine Terminalemulation – wieder mit Amiga – ins Bild gestanzt wurde. Und ebenfalls über einen Amiga kommen Titel, Abspann, Telephonnummern und andere Texte ins Bild. Zuschauerkommentare werden mit einem eigenen Textgenerator produziert und auf den Bildschirm gezogen. • Auf der achten Ebene ließen sich dann die realen Personen, wie bereits beschrieben, mit einem RGB-Chromakey aus der Bluebox auf das soweit komponierte Bild setzen. Das endgültige Sendebild läuft durch einen mit miroVision (siehe Seite 54) und drei Fast Screen Machines (MACup 11/90) ausgerüsteten Macintosh IIfx. Die miroVision-Videokarte erzeugt ein Macintosh-Bild in den Pal-Frequenzen, aber in RGB und noch nicht gegenlocked (siehe oben). Das miroVision-Bildsignal wird durch die Screen Machines mit der Multimedia-Option geschleift, so daß neben Echtzeitdigitalisierungen drei frei skalier- und positionierbare Fenster mit laufendem Video möglich sind, die über eine Kreuzschiene aus dem Studio geschaltet werden. • Von großem Vorteil sind dabei besonders die automatische Ein- und Ausblendung sowie die Möglichkeit, Bilder beliebiger Videostandards in das Pal-Bild zu bekommen. Die letzte ScreenMachine geht dann mit RGB in einen modifizierten Panasonic Videomischer „WJ MX-10", der auch Bestandteil des miroVision-Systems ist. Hier wird das Computersignal in Pal codiert und über den digitalen Framestore des Mischers gegenlocked. • Die miroVision-Karte unterstützt ein digitales Chromakeying, im Mischer selbst kann dann noch ein Luminanz-Keying erfolgen, mit dem die Bilder und Animationen des Macintoshs in ein Videobild hineingestanzt werden. Außerdem besteht die Möglichkeit, sich über die Screen Machine ebenfalls die Panasonic Bildtelephone in einem Bildfenster zeigen zu lassen. Als Kombination der verschiedenen Medien auf einem Bildschirm ist Pompino eine praktische Multimedia-Anwendung.

Such is live: Fernsehvisionen mit vollem Risiko

• Pompino versteht sich bewußt als ein Kontrast zur normalen Fernsehunterhaltung und ist insofern auch ein Experiment mit allen finanziellen und inhaltlichen Risiken. Am Projekt haben 61 Menschen mitgearbeitet, die Vorbereitung dauerte 7 Monate. Für den Preis einer normalen Sendung wurde ein 14stündiges Liveprogramm an sieben aufeinanderfolgenden Tagen erstellt. Das alles war nur möglich durch geringe Honorare und eine Technik, die fast ausschließlich Amateur- und Consumergeräte umfaßt. • Den Veranstaltern ist genau diese Alltagskompatibilität wichtig, daß also die Geräte leicht handhabbar, in ihrer Funktion allgemein bekannt sind und nicht die Distanz eines professionellen Equipments schaffen. • Auf die Trennung von Regie, Technik und Akteuren verzichtete man bewußt, um die herkömmlichen hierarchischen Produktionsstrukturen zu unterlaufen. Die Produktion ist ein lebendiger Prozeß, den der Bildschirm transparent machen soll. Van Gogh TV strebt außerdem eine Zusammenarbeit mit lokalen Ressourcen an, immer wieder arbeiten Personen mit, die mal „reingeschneit" kamen. Das Projekt Pompino basierte auf einer der am schwierigsten zu beherrschenden Sendeformen schlechthin: es lief live. Das volle Risiko von Aus- und Einfällen – technischen, menschlichen und inhaltlichen – nahmen die Künstler in Kauf. • Hinzu kam die Vernetzung der verschiedenen Medien Telephon, Bildtelephon, Mailbox, Presseticker, die den Bildschirm zu einem Brennpunkt verschiedener Geschehen machen, die wirklich so gesendet wurden, wie sie kamen: offen, real und reagierend. Die Lebendigkeit der Sendung unterschied sich von der Sterilität des normalen Fernsehens. In Pontons Worten: „Natürlich muß der Zuschauer auch erst lernen, aktiv fernzusehen. Statt fern-sehen dabeisein".

Linz für die Welt: Die Pompino-Gesamtkonfiguration auf einen Blick • In dem vereinfachten Diagramm (siehe unten) ist die Verschaltung der Einzelelemente auszumachen. Im Zentrum liegt das Videostudio wie bereits im Zusammenhang mit den Bildschichten erklärt. Die angebotenen Videosignale werden über eine Kreuzschiene der Firma Hama und entsprechende Preview-Monitore durch die Amigas und Macs geschleift. Der Chromakey stanzt die Realpersonen aus der Bluebox in die Computerräume. • Rechts oben im Bild befindet sich die Bluebox mit den Kontrollmonitoren, rechts unten das getrennte Audiostudio, in dem 36 Audiokanäle gemischt werden. Die über eine eigene Telephonanlage vermittelten 12 Telephonleitungen werden über einen Submix vorgemischt, diverse vorbereitete Töne über einen E-max erzeugt. • Das Videosignal verläßt das Studio und wird von Linz in Österreich per Mikrowellen-Richtfunkstrecke über Salzburg zur 3sat-Sendeabwicklung nach Mainz in Deutschland geschickt. Von dort geht es nach Usingen, wo der Uplink zu den Satelliten erfolgt. 3sat wird über mehrere Satelliten ausgestrahlt, welche ganz Europa und Nordafrika abdecken, wo das Signal in die lokalen Kabelnetze gespeist wird. Anrufer, unter anderem aus Griechenland, Italien und Finnland, bestätigten den Empfang auch außerhalb des deutschsprachigen Raums. • Die Laufzeit des Signals über Satelliten beträgt etwa eine Drittelsekunde, ein Effekt den man für faszinierende Video-Rückkopplungen benutzte. In Linz wurde das Satellitensignal für diese Rückkopplungen und zu Kontrollzwecken über eine 1,4-Meter-Schüssel der Firma Fuba empfangen. • Um eine Interaktivität per Bildtelephon zu ermöglichen, wurden in Europa 15 Bildtelephone der Firma Panasonic verteilt, 3 weitere befanden sich in den amerikanischen Stationen in Santa Monica, San Francisco und Boston. Wie verbreitet dieses Bildtelephon ist, zeigt die Tatsache, daß sich während der Sendung Bilder live von den Philippinen über Amerika einspielen ließen. • Das „Panasonic Visual Telecommunication System WG-R2", wie das Bildtelephon in voller Länge heißt, ist ein kleiner Kasten mit Monitor, Kamera und eingebautem Modem. Es ermöglicht die Übertragung von schwarzweißen Videostandbildern in 6,5 oder 10 Sekunden je nach Größe des Bildes über eine normale Telephonleitung. Mit dem internen Speicher von sechs Bildern lassen sich Animationssequenzen aufnehmen.

Kunst und Technik: Ideen für die Medienzukunft • Hinter VanGogh TV steht die Künstlergruppe Ponton, ein in Hamburg beheimatetes Institut, das seine Aufgabe darin sieht, „Medien und Medienkunst in praktischer Anwendung zu erforschen und weiterzuentwickeln." Ponton geht es nicht um herkömmliche Produktionen, sondern um die Entwicklung neuer Ideen für Medien, wie sie für Produktionsfirmen oder Fernsehsender von Interesse sein sollten. „Am meisten leidet doch der Zuschauer am fehlenden Forschungsetat der Sender", weiß jedenfalls Ponton-Chef Salvatore Vanasco. • Natürlich kann das Institut auf eine Zusammenarbeit mit der Industrie nicht verzichten, da sich nur auf diesem Weg die Hardware für Projekte beschaffen läßt, so geschehen unter anderem mit Apple, Fast, Miro und Sony. Der Einsatz der Technik unter extremen Bedingungen, in einer Livesendung etwa, verhilft den Firmen im Gegenzug zu wichtigen Erfahrungen bei Neuentwicklungen. • Eine weitere Besonderheit: Bei einem Besuch der Gruppe fällt die große Anzahl von Studenten auf. Dazu Ponton-Direktor Karel Dudesek: „Erstmals kooperieren wir im Rahmen eines Pilotprojekts mit der Hochschule für Bildende Künste in Hamburg. Künstler, Filmer, Computerspezialisten, Professoren und Studenten kommen hier interdisziplinär zu einer Arbeit zusammen, wie sie woanders nicht geleistet werden kann. Insofern erfüllen wir eine wichtige Aufgabe im öffentlichen Bildungsbereich."



Videotechnik am Computer: Macintosh und Amiga • Der Amiga erweist sich als recht preisgünstige Arbeitsstation im Bereich Video. Für etwa 12 000 Mark bekommt man einen Amiga 2000 mit 7 Megabyte RAM, 40-Megabyte-Festplatte und einem qualitativ hochwertigen Genlock von Magni, der ein einwandfreies Videosignal erzeugt. Die Videoeingabe erfolgt mit der erwähnten Live2000-Digitalisierkarte. • Nachteil des Amigas ist die auf 4096 Farben begrenzte Graphik. „Dpaint III" kennt sogar nur 64 Farben, zeigt sich aber sonst als ein voll ausreichendes Mal- und Animationsprogramm mit verblüffenden Eigenschaften. • Von großem Übel ist jedoch die Unzuverlässigkeit der Hardware, bestimmte Motherboardversionen arbeiten beispielsweise nicht mit bestimmten Karten zusammen, unerklärliche Abstürze erschweren das Leben. • Die weite Verbreitung des Amigas und die um ihn existierende Computerszene lassen Hard- und Software-Lösungen zu, die auf anderen Computern in dieser Fülle und Kreativität nicht existieren. Die Kombination des Live2000-Digitalisierers mit Video Mice beispielsweise existiert vorerst eben nur auf dem Amiga. Außerdem finden sich hier immer wieder gleichgesinnte Künstler-, Hacker- und Spielertypen. • Nun zum Mac: Ein Macintosh IIfx, wi er bei Pompino eingesetzt wurde, kostet als Video-Workstation e wa 70 000 Mark. Sicher ist er schneller, perfekter und verfügt übe tolle 16,8 Millionen Farben, doch viele seiner Ressourcen werde auch wieder von den vermehrten Fähigkeiten aufgefressen. Das B triebssystem ist im Gegensatz zum Amiga nicht multitaskingfähi ständig ist bei MacroMind Director der Speicher mit seiner maxim len Größe von 8 Megabyte am Ende. • Die graphische Darstellur des Betriebssystem eignet sich nicht für einen Interlaced-Betrie wie er im Videobereich zu finden ist, daher flackert das Bild ständi In ein paar Stunden Arbeit beim Videodigitalisieren sind schnell 5 Megabyte Plattenspeicher verbraucht. Sehr angenehm ist dagege die Fülle guter Schriften. • Geht es nur um das Prototyping vo Ideen, ist der Amiga ökonomischer, und er wird auch sicher davo profitieren, daß er von vornherein als Videocomputer konzipie wurde und somit einen jahrelangen Vorsprung hat. • Am Ma intosh überzeugen das Zusammenspiel der Programme und d Präzision. Ein für den Einsatz im Videobereich überarbeiteter M wird sicher in professionellen Arbeitsbereichen zu finden sein.

Fernsehkritik: Von Gottschalk lernen • Die Pompino-Videoaufzeichnungen offenbaren die Kritikpunkte: Immer wieder wird die Sendung zu chaotisch und gerät mitunter außer Kontrolle. Dann ist für den Zuschauer meist schwer zu erkennen, worum es eigentlich geht. Besser wäre gewesen, die Profis vom Fernsehen zumindest beratend hinzuzuziehen. • Doch aus dem Projekt will man auch lernen: Nach Aussagen von Ponton soll über neue Sendeformen im Hamburger Kabelnetz praktisch geforscht werden. Bisher fehlen Orientierungspunkte sowohl in den sehr komplexen Bildern und Bildwelten als auch erklärende Hinweise über den Spielsinn und -verlauf. Eine genormte Benutzeroberfläche für den Zuschauer, wie sie auch vorgesehen war, hätte hier geholfen – und mit so simplen Effekten wie wiedererkennbaren Schriften, Symbolen und einer festen Struktur des Bildaufbaus die reine Bilderflut verhindert, wie sie zuweilen vom Schirm stürzte –, wahrscheinlich auch der Einsatz von Graphiken zu den diversen Bildtelephon-, Telephon- und Satellitenverbindungen. • Die Moderation hätte besser sein müssen, es fehlten die nötige Distanz zum Geschehen und ein Verständnis für den Zuschauer, wie man es bei Thomas Gottschalk schätzt. Das Spiel hätte besser erklärt werden müssen, um die Motivation des Zuschauers zu verstärken. • Dennoch: Über die sieben Tage betrachtet, läßt sich eine erhebliche Qualitätssteigerung von Sendung zu Sendung ausmachen. Während die erste, die Trailer-Sendung sozusagen, anders als bei allen kommerziellen Produktionen am schlechtesten ausfiel, wird Pompinos Vision zum Ende hin durchaus erkennbar. Man lernte schnell. Normal, daß bei solch ambitionierten Projekten einiges auf der Strecke bleibt, sorgte doch allein der Arbeitsaufwand für eine allgemeine Überlastung der Beteiligten. • Trotz allem stellt Pompino im Medienumfeld des normalen Fernsehens ein bemerkenswertes Projekt dar. Für ein Zehntel des Preises einer normalen Sendung lief ein gewagtes Experiment, das auf einzigartige Weise zwei Aspekte verknüpft, die Profis immer wieder in Angst und Schrecken versetzen: eine Livesendung und die Vernetzung der verschiedenen Medien.

Finale: Völlige Ver dummung oder freie Fernsehen • Machen wir u nichts vor: Es ist an der Zeit, das lar weilige Fernsehen interessanter gestalten. Der tödliche Schwachsi mit dem wir ungefragt und ohne ternative bestrahlt werden, sob wir nur die Glotze anschalten, u der in nicht viel mehr besteht als d Wiederholung bekannter Konsu tionsmechanismen bis zur völlig Verdummung, hat keine Zukunft Es gilt, ein neues Fernsehen zu den, ein Fernsehen, in dem sich a geschlossene Zuschauer in ihr Lebensgefühl wiedererkennen k nen, das neue Sendeformen forscht. In diesem Experiment u seinem Risioko besteht trotz all die Berechtigung von Pompino u die Hoffnung auf Pompino II in 2 oder anderswo. *Alexander Nicolai*