

MACup

Kabel, Chaos und Kultur

High-Tech-Clou der Documenta: Ein hamburgisch-österreichisches Medienspektakel, das mit der passiven Fernseh-Mentalität aufräumt – gefragt ist Fernsehen zum Mitmachen. Das "Van Gogh TV"-Team des Ponton European Media Art Lab präsentiert: "Piazza Virtuale".

Von virtueller Realität, Telepräsenz oder gar Cyberspace kann ich im Hamburger Ponton European Media Art Lab zunächst nichts entdecken. Im Gegenteil: statt in diffuse irreale Welten einzutauchen, stehe ich inmitten eines ungemein wirklichen und handfesten Chaos. Hier herrscht undurchschaubarer Kabelsalat, garniert von Computern verschiedenster Marken, Videoequipment, Synthesizern und vielen anderen, teilweise nur schwer zu identifizierenden Geräten. Mittendrin - sozusagen als Dressing, das dem ganzen Geschmack und Sinn verleiht - werkeln die zirka 20 Mitarbeiter des "Van Gogh TV"-Teams als Künstler, Softwareentwickler, Techniker. Medienwissenschaftler und Musikexperten zugleich. Sie bereiten das Sonderprojekt der diesjährigen Documenta IX vor: "Piazza Virtuale", eine Computerinstallati-

on, die während der Kasseler Kunstaustellung 100 Tage lang interaktives Fernsehen erzeugen wird.

Geräte und Software sind zum großen Teil Leihgaben der Herstellerfirmen und Händler, für die das Projekt sowohl Werbung als auch Multimedia-Prüfstein ist. Was nicht verfügbar beziehungsweise noch gar nicht erfunden ist, hat die Van-Gogh-Crew kurzerhand selbst entwickelt und gebaut. Eine detaillierte technische Beschreibung der gesamten Anlage mitsamt einer schematischen Skizze finden Sie auf Seite 9.

Piazza Virtuale – virtueller Platz – ist eine Art elektronische Fußgängerzone für Straßenhändler, virtuelle Gammler, Schaulustige, Prediger, Straßenmaler, Einkäufer, Touristen und Musikanten. So jedenfalls sieht es das Konzept von Van Gogh TV vor, Etwas weniger abstrakt betrachtet bildet die gesamte Installation einen einzigen, aus vielen Prozessoren (Computern) bestehenden, mehrplatz- und multitaskingfähigen Computer, den die Anwender daheim – hier von bloßen Zuschauern zu reden, täte dem Sendekonzept Unrecht – per TV, Telephon, Fax, Bildschirmtelephon und Computer als Informations-, Kommunikations- und natürlich als Unterhaltungsmedium nutzen können.

Das gesamte Programm der Piazza ist in Sendeblöcke eingeteilt, die inhaltliche und funktionelle Rahmen schaffen. Da gibt es unter anderem eine Verkaufs- und Tauschbörse, einen elektronischen Beichtstuhl, ein interaktives Orchester oder eine virtuelle Disco. Je nach Sendeblock kommen verschiedene Eingabernedien zum Einsatz, die unterschiedliche Aktionen ermöglichen.



Abbildung 1: Während die Rechner die Daten für den Sendeblock "Interaktives Orchester" laden und die benötigten Videobilder zu den Multimediakarten gelangen, wird den Zuschauern/ Anwendern dieser Vorspann gezeigt.

> Zur Beteiligung steht den Anwendern/Zuschauern fast alles bereit, was das Telephonnetz der deutschen Telekom derzeit hergibt und aushält. Nicht nur Gesprochenes und Bilder lassen sich mit den vertrauten Telephon- und Faxgeräten übermitteln; Modem- oder Akkustikkoppler-gerüstete PC-Benutzer können sich per Tastatur ins Geschehen einklinken. Besitzer eines – in Deutschland leider noch unverbreiteten – Bildschirmtelephons

speisen schwarzweiße Standbilder ein. Wer schon über eines der sündhaft teuren ISDN-fähigen Bildtelephone der Telekom verfügt, ist mit bewegten farbigen Bilder dabei.

Der Clou aber ist die Möglichkeit, die meisten Piazza-Funktionen per Mehrfrequenzton zu bedienen. Diese Technik zur Stimmabgabe per Telephon ist aus den USA als "Touchtone" bekannt. Sie unterscheidet sich vom hier gebräuchlicheren Pulswahlverfahren dadurch, daß sie für jede Ziffer einer Telephonnummer einen speziellen, zur Zahl gehörigen Ton erzeugt. Ein Touchtone-kompatibel ausgestatteter Piazza-Benutzer kann also mit den Zifferntasten 1 bis 0 und den Zusatztasten "*" und "#" zwölf unterschiedliche Töne erzeugen und damit zwölf verschiedene Aktionen auslösen. Alternativ läßt sich zu gleichem Zwecke das zu vielen Anrufbeantworten gehörende Fernabfragegerät benutzen.

Der "Piazza"-Anwender hat's leicht – trotz aufwendigster Technik

In der Praxis sieht das wie folgt aus: Zur jeweils korrekten Sendezeit teilt der Hauptcomputer am Telephon-

Interface (siehe Kasten und Skizze, Seite 9) den anderen Rechnern per Countdown über ein Netzwerk mit. daß ein neuer Sendeblock gestartet werden soll. In unserem Beispiel beinhaltet dieser Sendeblock ein interaktives Orchester für gleichzeitig bis zu vier Zuschauer/Anwender. Der Hauptcomputer sorgt mit einem Befehl an die Video-Kreuzschiene dafür, daß die benötigten Videobilder zu den Multimediakarten geleitet werden. Diesen Countdown nutzen die Rechner, um die für den Sendeblock benötigten Daten zu laden. Dem Zuschauer/Anwender wird derweil ein Vorspann gezeigt (Abbildung 1).

Nach dem Start des Sendeblocks können sich maximal vier Zuschauer/Anwender im Besitz eines Touchtone-Telephons oder eines Fernabfragegeräts ins interaktive Orchester einwählen. Eine digitalisierte Stimme heißt jeden Anrufer willkommen; der wiederum hat während einer einminütigen Orchesterprobe Zeit, auf dem ihm per Zufallsgenerator zugeteilten Instrument ein wenig zu üben. Mögliche Instrumente sind Geige, Trompete. Klavier oder "Collage", womit verschiedene Kurzausschnitte klassischer Stücke gemeint sind.

Unorthodoxe
Sendezentrale: Macs,
IBM-Clones,
Amigas und der
386er sind bei
Van Gogh TV zu
einem kaum
durchschaubaren
Equipment zusammengewachsen.
Während den
Macs die Videomanipulation,
Oberflächenerzeugung ...



Abbildung 2 zeigt, wie ein Teilnehmer die Orchesterprobe erlebt.
Nach dem Einwählen bekam er die
Geige zugeteilt. Drückt er nun eine
Taste seines Telephons – in diesem
Beispiel die 8 –, wird die entsprechende Taste im Fernsehen rot hervorgehoben, es ertönt der gewählte
Ton des Instruments. Jede Taste erzeugt einen andern Halbton der
Tonleiter; je höher die Ziffer, desto
höher der Ton. Das Doppelkreuz
(#) kann jederzeit eine Hilfestellung
leisten.

Für den Anrufer ist dies ein einfacher und schnell erlernbarer Zusammenhang - im Computernetzwerk der Piazza Virtuale hingegen löst der Tastendruck eines Anrufers jedoch eine Kettenreaktion von Impulsen, Nachrichten und Aktionen aus. Zunächst wird die gedrückte Taste vom Telephon-Interface anhand der über die Telephonleitung übertragenden Frequenz (Tonhöhe) identifiziert. Sodann teilt der angeschlossene Hauptcomputer allen anderen Rechnern mit, daß der Anrufer auf dieser Leitung die Taste 8 gedrückt hat. Für die Tonrechner bedeutet dies einerseits, dafür zu sorgen, daß am Audio-Mischpult die benötigten Tonkanäle geöffnet werden, und andererseits, dem Synthesizer zu befehlen, bis auf Widerruf (der erfolgt, sobald der Anrufer
die Taste wieder losläßt) den Ton G
einer Geige zu spielen. Gleichzeitig
muß der für die graphische Benutzeroberfläche zuständige Rechner
die vom Anrufer gedrückte Taste
auf dem Bildschirm rot einfärben,
damit auch visuell für Feedback gesorgt ist.

Nach der Probe, die für alle vier Teilnehmer gleichzeitig stattfindet, startet das eigentliche Konzert. Dabei werden zusätzlich zu den Tonfolgen für iedes Instrument Zeilen aus diversen Gedichten eingeblendet (Abbildung 3, Seite 8). Legt im Verlauf des Konzerts ein Anrufer auf, erkennt das Telephon-Interface nach kurzer Zeit die Leitung als frei und stellt sie weiteren Anrufern zur Verfügung. Die Neuankömmlinge müssen dann allerdings ins laufende Konzert einsteigen, ohne zuvor Gelegenheit zur Probe bekommen zu haben.

Virtuell austauschbar ist alles – von der Graphik bis zum Gebrauchtwagen

Aus der Kombination der unterschiedlichen Eingabemedien ergeben sich für den Piazza-Anwender if you are unline, you am always press this success
for information on your southcome devicement

Y 1 2 3 Children

Gall now 1 2 3 6

To a 1 2 3 Call now 1 5 6

To a 1 2 3 Call now 1 7 8 9

To a 1 2 3 Call now 1 2 3 9

To a 1 2 3 Call now 1 2 3 9

This is line 2 TRUMPET

This is line 3 PIANO This is line 4 COLLAGE

Call : -29/ 9551/7/1 99 25 9/1/26 crebulty

Abbildung 2: Die Probe zu Beginn des Sendeblocks "Interactive Orchester" aus der Sicht eines Zuschauers/Anwenders – ihm wurde von den vier Instrumenten die Geige zugeteilt.

viele interessante Anwendungsmöglichkeiten. So ließe sich während
eines bestimmten Sendeblocks per
Touchtone ein Graphikprogramm
bedienen, indem man mit der Telephontastatur einen elektronischen
Zeichenstift über ein ebensolches
Papier lenkt. Später kann man sich
das fertige Kunstwerk auf dem heimischen Faxgerät ausgeben lassen.
Dazu muß der Anwender lediglich
die Nummer seines Faxanschlusses
eintippen.



... und die
multimediale Steuerung
obliegt, setzt ein
IBM-Clone gemeinsam
mit einem
Amiga die eingehenden
Nachrichten
und Satellitenbilder
in Ascii-Code
und Videosignale um.
Ein weiterer
Amiga erzeugt mit
"Imagine"
dreidimensionale
Animationen.



Abbildung 3: Die vier Zeilen stehen jeweils für eines der "Interactive Ochester"-Instrumente; ihr Inhalt – nämlich kurze Passagen aus Gedichten – ändert sich mit den Tonfolgen, die die Zuschauer/Anwender wählen.

Eine andere Möglichkeit, einzelne Eingabemedien zu kombinieren,
bestünde etwa darin, auf der Piazza
ein gebrauchtes Auto zum Verkauf
anzubieten und dieses den Interessenten mit den vorhandenen Mitteln-also Text via PC/Modem und
Bild per Fax oder Bildschirmtelephon – zu beschreiben. Eventuelle
Interessenten könnten daraufhin
per Touchtone den Preis herunterhandeln. Den Juristen unter den
Zuschauern obliegt dann die Beur-

teilung, ob ein virtuell zustandegekommender Kaufvertrag rechtskräftig ist.

Mit etwas Phantasie lassen sich die Anwendungsmöglichkeiten der Piazza Virtuale beinah unendlich ausbauen. Die Mitarbeiter des Van-Gogh-TV-Teams tragen der Kreativität der Anwender insofern Rechnung, als daß sie ihre Konfiguration während des Sendebetriebs neu entdeckten Bedürfnissen und Ideen immer wieder neu anpassen.

Ein Problem, mit dem sich die Crew sehr intensiv auseinandersetzt, ist die Entwicklung eines graphischen BenutzeroberflächenStandards für die Piazza. Es gilt, die
Piazza so zugänglich wie irgend
möglich zu gestalten; schließlich
gehen die Interaktivitäts-Ansprüche
weit über das TED-übliche Maß
hinaus. Doch ist dies beileibe keine
einfache Aufgabe.

So mangelt es dem Fernsehapparat meist an einer guten Auflösung, derweil sich die Randbereiche zumindest für wichtige Informationen nicht nutzen lassen, da viele Fernseher schlecht eingestellt sind und diese Bereiche verschlucken. Auch soll der Monitor die Aktionen mehrerer Teilnehmer gleichzeitig präsentieren, wobei für jeden einzelnen ersichtlich sein sollte, welche Aktionen die von ihm gesteuerten sind. Es
gilt also, mehr Information übersichtlicher auf weniger Platz darzustellen, als dies etwa auf einem
Computerbildschirm passieren
würde. Eine Aufgabenstellung, die
sich bestimmt nicht in allen Punkten perfekt lösen läßt.

Während sich die technischen Eigenschaften der Piazza Virtuale bereits im voraus ausgiebig testen ließen, blieben für Van Gogh TV einige Fragen bis zum Schluß offen: Wie wird die Öffentlichkeit das Projekt annehmen? Wird der passive Fernsehzuschauer zum aktiven Fernsehanwender, oder muß Van Gogh TV zur virtuellen Piazza auch die virtuellen Teilnehmer generieren? Die Initiatoren sahen die Piazza Virtuale auf jeden Fall als Kommunikationsangebot – ob es genutzt wird oder nicht.

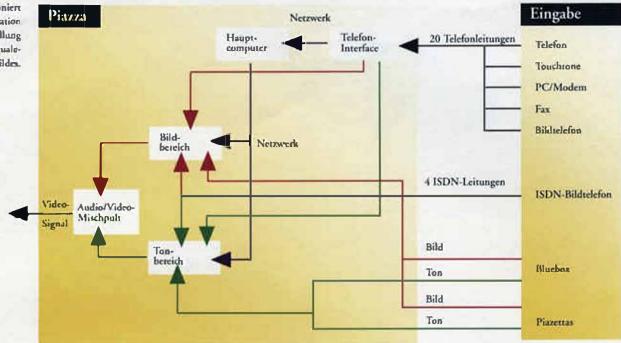
Eine Telephonzelle, die leer in der Gegend herumsteht, wenn niemand telephoniert, ist sinnlos – ähnlich konnte es auch der Piazza ergehen. Daß derlei Befürchtungen unbegründet waren, stellte sich schon am ersten Tag der Documenta heraus; Die Telephone liefen heiß (siehe "Halbzeit in Kassel", Seite 10).

Roey Müller



Es geht auch ohne
Touchtone: Wer sich
in die Sendung
eingewählt hat, kann ein
Fernabfragegerät
für Anrufbeantworter an
den Hörer halten
und so zum Beispiel die
unterschiedlichen
Töne im "Interactive
Orchestra" erklingen
lassen – das Resultat ist
sofort auf dem
Bildschirm zu sehen.

So funktioniert est Die Konfiguration zur Erstellung des Piazza-Virtualo-Sendebildes



Hinter der Kulisse

Technische Details der Piazza Virtuale

Roland-Sampler und automatisierten Niche-Mi-

■ Herzstück der Piazza Virtuale ist ein von Van Gogh TV entworfenes, aus mehreren Steckkarten bestehendes Telephon-Interface, das sich schnell und einfach erweitern läßt. Es vetwaltet – angeschlossen an einen 386er-AT-Computer – momentan 20 Telephonleirungen: je vier für Telephon, Touchtone, Bildschirmtelephon, Modem und Fax.

Ober ein mit 9600 Bit pro Sekunde arbeitendes, sternförmiges serielles Netzwerk versorgt der 386er sämtliche Rechner mit Daten. Ein ebenfalls von Van Gogh TV entwikkeltes Netzwerkprotokoll erlaubt die Übertragung von bis zu 200 Datenpaketen pro Sekunde. Sie geben den angeschlossenen Rechnetn Auskunft über die — per Funk empfangene — genaue Uhrzeir, den Status einzelner Telephonleitungen sowie über den Beginn der diversen Sendeblöcke: außerdem steuern sie die gesamte Konfiguration.

Die Skizze zeigt – stark vereinfacht – die Installation: Ton und Bild der Piazza werden parallel erweugt. Eine modifizierte Version der Midi-Software QBase wertet die Daten der Telephonschnittstelle aus und steuert die Klangwelten mit

schern. Zusätzlich schneidet ein Mac den Ton laufend digital auf Festplatte mit. Über Kurzwellenempfänger laufen die neuesten Nachrichten verschiedener Presseagenturen sowie die aktuellen Sațelliten-Wetterbilder ein und werden von einem IBM-Clone beziehungsweise einem Amiga in Ascii-Daten und Videosignale umgeserzr.

Eine auf einem weiteren IBM-Clone eingerichtete Mailbox speist alle dort per Modem eingehenden Mitteilungen ebenfalls als Ascii-Daten und Videosignale in die Piazza ein. Mit I-lyperCard ist auf einem Macintosh ein Hypertext-System aufgebaut, das den Mailbox-Benutzern zu bestimmten Stichworten Texte und Bilder übermittelt, die wie die allerersten Computergraphiken aus Kombinarionen von "X" und Leerzeichen zusammengesetzt sind.

Dreidimensionale Animationen erzeugt das l'rogramm "Imagine" auf einem Amiga 3000. Zusätzliche Bild- und Tondaren kommen von den Außenstellen (Piazettas), einem Next-Faxserver, den Bildschirtntelephonen und der Bluebox-Installation auf der Documenta.

Zentrale Schaltstelle der Piazza sind zwei Macs, die sich der Videomanipulation und Oberflächenerzeugung annehmen. Alle Videosignale landen auf einer Kreuzschiene. die - wiederum von der Telephonschnirtstelle gesteuert - alle zu einem bestimmten Zeitpunkt notwendigen Bilder an einen mit fiinf Machines Screen bestückten Macintosh II fx weiterleiter. Dieser Rechner ist Ausgangsort für alle notwendigen Manipularionen wie Skalierung und Verformung der Videobilder.

Auf einem Quadra läuft Macro-Media Director; diese Software liefert die eigentliche, interaktive Benutzeroberfläche der beiden Piazzas. Die Videoverbindung der beiden Macs erfolgt über mehrere miroVision-Systeme in S-Video, das gegenüber dem normalen S-VHS eine bessere Auflösung bietet. Von dort aus gelangt das Geschehen direkt via Satellit oder Glasfaser zu den Zuschauern.

Alles zusammen bildet ein System, das sich – abgesehen von der Möglichkeit eines Hardware-Defekts oder Absturzes – völlig selbsttätig steuert. Lediglich die Zensur, bei einem derart offenen System leider unumgänglich, wurde noch nicht automatisiert.

Van Gogh TV
Containercity: 15
Container umfaßt
die Installation auf
der Documenta
'92, von Medialab,
Musikstudio und
Verwaltung über
News-Café bis
zum Sendestudio
nebst Verbindung
zum Satelliten.

Interaktives Fernsehen: Ein Projektmitglied berichtet

Halbzeit in Kassel



me Charle Hands

Nach 50 Tagen Van Gogh TV auf der Documenta zog Ludwig Seyfarth, Mitstreiter des "Piazza Virtuale"-Projekts, ein erstes Resümee: Der Kunsthistoriker bilanzierte für die MACup frühere Erwartungen und bisherige Erfahrungen.

W as macht ihr eigentlich, wenn keiner anruft ?" Diese Frage mußten wir uns im Vorfeld des Projekts "Piazza Virtuale" regelmäßig anhören, und auch wir bei Van Gogh TV rechneten mit einem zögerlichen Beginn. Doch schon am ersten Tag waren die Leitungen ständig belegt. Das Interaktive Orchester durfte sehr bald manchen Virtuosen der Telephontastatur erleben, im Kaffeehaus wurde eifrig Small talk gehalten. Schade nur, daß viele Beiträge über "Hallo - ist da jemand?", "Ich bin aus München woher kommst du?" oder "Ich grüße alle, die mich kennen" nicht hinauskommen.

Die Zuschauer haben das Programm zwar sofort angenommen, brauchen aber doch mehr Anlaufzeit als erwartet, um das neue Interaktionsangebot kreativ zu nutzen. Noch bleibt häufig das Medium die Botschaft. Der Kanal als solcher wird ausgelotet, als Resonanzraum ertastet. Auch das optische Angebot will verdaut werden. Hier wird den Augen nicht der Hyperrealismus geboten, der die Bildwelten der Massenmedien und die Kreationen der Computergraphiker immer stärker prägt. Die bewußt reduzierte, "arme" Ästhetik – zum Beispiel im Sendeblolck "Coffeehouse" – verzichtet auf die Selbstdarstellung künstlerischer Virtuosität.

Die Aufmerksamkeit soll sich primär auf den Fluß der Kommunikation richten. Weder fertiges Verpackungsdesign noch die glatten Produkte der Experten für verbale Kommunikation sind gefragt, sondern die Einfachheit tritt in Erscheinung, die Normalität, die diesseits der Perfektion, der Wirklichkeitsinszenierung des üblichen Fernsehens liegt. Die bewußte Trivialität führt auch zu einer anderen Programmdramaturgie.

Die Piazza ist umgeben von Piazzettas, kleineren Plätzen, mit denen sie verbunden ist. Auf den Piazzettas treffen sich Menschen verschiedener Berufe, sozialer Schichten und Nationen. Erst die Gesamtheit der Piazzen, ihr Netzwerk, gibt ein vollständiges Bild der Kommunikation einer Stadt, ihres politischen und sozialen Geschehens.

Die Piazza vereint Ruhe und Trubel

Die Piazza mit ihren Verbindungen und Vernetzungen zu den Piazzettas war der Leitgedanke, den wir von unserem interaktiven Live-Fernschprogramm Piazza Virtuale vorangestellt haben: Das Netzwerk der Stadt wird bei uns zum Netzwerk der elektronischen Kommunikationswege. Die Piazza ist das Sendestudio in Kassel, Piazzettas in vielen Städten Europas schalten sich in das Programm ein. Dabei hat die Piazza eine eigene Zeitstruktur:

"Die Zeit ist ein Transportmittel, mit langen Haltepausen. Man steigt ein und aus", schreibt



Treffpunkt zum multikulturellen Dialog: Im "Coffeehouse" treffen sich über ISDN-Bildtelephon zwei Zuschauer aus Hamburg und Paris, während sich im unteren Sichtbereich vier weitere Teilnehmer – erkenntlich durch die verschiedenen Farben – per Modemport beteiligen und vier weitere Interessenten via Voicemail ihre Stimme erheben.

Heinz Coubier in seinem Buch "Europäische Stadt-Plätze". Damit institutionalisiert der Platz die Unterbrechung: "La Piazza entsteht gegen
die Straße, das heißt als Unterbrechung der kontinuierlichen Bewegung", betont der Architekturhistoriker Gerhart Schröder in der
kürzlich erschienenen Veröffentlichung "La Piazza – Kunst und öffentlicher Raum".

Gegen die Einbahnstraße des üblichen Programmangebots erhebt die Möglichkeit der Interaktion einen ähnlichen Einspruch; Piazza und Interaktion laden zur Reflexion. Piazza Virtuale ist zum Teil geradezu didaktisch: Aus Phasen geringer Ereignisdichte wird man lang-

Voice 0561-719020 Modem 0561-719030 fax 0581-719060 KASSEL

Helcome.

#2: hello kanuel, i'am jetso
n from kassel

Übertragung aus der Piazzetta in Prag: Faxe werden direkt auf der Sendeoberfläche visualisiert. Daneben ein Zuschauer direkt von der Documenta und zwei Teilnehmer per Mailbox. sam in Regionen geführt, in denen viele Anrufer per Stimme, Modem und Bildtelephon gleichzeitig auf Leitung sind und in denen sehr viel passiert. So ist am eigenen Leibe zu erfahren, wie schnell die normale Aufnahmefähigkeit an ihre Grenzen stößt. 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. Doch in passiver Beteiligung wird jede Bild- und Tonkanonade anstandslos geschluckt.

Der Verzicht auf herkömmliche Abbildungsästhetiken ist dabei vom Standpunkt der Bildtheorie her betrachtet - sicher das augenfälligste Merkmal der Piazza Virtuale. An die Stelle abgefilmter Wirklichkeit treten - oft unterteilte - Bildfelder, auf denen die Einstiegsebenen visualisiert werden. Die sichtbare Bildschirmoberfläche ist komplett im Rechner erstellt; einzige Ausnahmen sind die Live-Einspielungen über ISDN-Bildtelephone. Der Fernsehbildschirm und die graphische Benutzeroberfläche, seit jeher Kernstück der Apple-Philosophie, bilden eine neue Schnittstelle zum Anwender. Der Fernsehmonitor nicht mehr als Fenster zur Welt. sondern Fenster der Welt. Das Planquadrat des Tastentelephons entspricht der Aufteilung des Bildschirms in Teilflächen. Die diversen Zugänge - Modem, Fax, Bildtelephon - erscheinen nebeneinander. Die Piazza Virtuale ist damit kein naturalistischer Cyberspace-Platz, der mit einem Datasuit zu durchstreifen wäre.

Vom Sofa direkt ins Fernsehen

Das Private, die Intimsphäre, wird im deutschen Fernsehen meist voyeuristisch inszeniert. In anderen Ländern, zum Beispiel Italien, ist es schon gang und gäbe, daß aus Privatwohnungen übertragen wird. Der Sender dringt überall ein, nimmt den Menschen ihre Integrität. Wir gehen den umgekehrten Weg: Der Zuschauer soll aus seiner privaten Sphäre den Zugriff auf den

Sender haben, ohne daß sein Grundrecht auf Intimität angetastet wird. Die Eröffnung dieses Rückkanals erfolgt noch weitgehend durch das herkömmliche Telephon. Die Zukunft allerdings liegt im Bildtelephon, das bei der Piazza Virtuale vor allem von öffentlichen Orten der Piazzettas aus eingesetzt wird und so einen internationalen Dialog eröffnet.

Die technischen Probleme dieses noch in den Kinderschuhen stekkenden Mediums erweisen sich dabei weniger als Hindernis denn als
kreatives Potential. So haben beispielsweise Mailand, Wien und Prag
den unterbrochenen Rhythmus der
Bildübertragung zu eindringlichen
Bild-Ton-Collagen genutzt. Die nationalen und internationalen Einspielungen gehören zu den elementaren Programmteilen: So ist die
Piazza Virtuale nicht nur multimedial, sondern auch multikulturell.

Was die Arbeit bei Van Gogh TV seit 1986 durchgehend leitet, ist die Herstellung von Kommunikationssituationen. An die Stelle des fertigen Kunstwerks tritt ein offenes Ereignisfeld. Und ereignen kann sich nur dort wirklich etwas, wo man es nicht sowieso schon erwartet. Medienkunst heißt für Van Gogh TV nicht, die Technik ins traditionelle Museum oder in die Galerie zu tragen, sondern direkt im Massenmedium zu arbeiten.

Das Sendebild der Piazza Virtuale wird dabei vollständig in der Containercity in Kassel erstellt. Das Sendesignal wird mit Unterstützung der Deutschen Telekom über Videobreitband, andererseits über die Satelliten Kopernikus, Astra, TV sat 2 sowie - unterstützt durch die European Space Agency - über den Satelliten Olympus europaweit ausgestrahlt. Ohne umfangreiches Mäzenatentum wäre ein Massenmedium auf dieser Basis nicht zu realisieren. Die Unterstützung durch Apple Deutschland, die Telekom und Electronic Data Systems sowie die Bereitstellung der Sendeplätze durch ZDF/3sat hat es ermöglicht, daß Piazza Virtuale einen großen Teil der europäischen Haushalte erreicht.

Die Documenta als Schauplatz der Piazza

Die Plazierung auf der Documenta, der weltweit am meisten beachteten Ausstellung zeitgenössischer Kunst, ermöglicht eine doppelte Perspektive auf das Projekt. Aus der Sicht des Kunstbetriebs – von der Documenta aus – stellt Piazza Virtuale den Begriff und die Distributionsformen von Kunst in Frage, schon durch die an den Ansprüchen des "Kunst-Profis" gemessen mangelnde kreative Kompetenz der Zuschauer.

Im Vergleich zum üblichen Fernsehprogramm gehört das Projekt allemal der Kunst an. Doch die von der Telekom genannten Zahlen sprechen eine deutliche Sprache: Bei 110 000 Versuchen pro Stunde, telephonisch auf die Piazza durchzukommen, kann von einem speziellen Kunstpublikum nicht mehr die Rede sein. Die einzige deutlich erkennbare, spezielle Kompetenz bringen die Computer- und Mailbox-User sowie die Satellitenspezialisten mit, die natürlich technische Vorteile gegenüber anderen Zuschauern besitzen. Die privaten, elektronischen Kommunikationszirkel der Mailboxen bringen gegenüber der üblichen Nutzung des Fernsehen - oder des Kunstmuseums - den grundsätzlichen Vorzug der Zweiseitigkeit, der echten Interaktivität mit.

Interaktives Fernsehen im Kontext

Was heute als kommerzielles "interaktives" Fernsehen propagiert wird, beschreibt Klaus Bartels in seinem Artikel "Virtueller Honig" (siehe Page-Teil). Aus einem umfangreichen Angebot kann der Interessierte ein individuell zugeschnittenes Programm auswählen. Er bekommt aus dem Datenspeicher genau das, was ihn interessiert. Das systematische Ausschalten von Redundanzen dient aber nicht nur der persönlichen Befriedigung des Zuschauers, sondern auch und vor allem den Interessen kommerzieller

Anbieter, deren Waren und Informationen ihre Kunden zielgerichteter erreichen. Ein individuelles Programm ist auch ein Zuschauerprofil, ermöglicht differenziertere Kontrolle und Steuerung vom Sender her. Das von Nicolas Negroponte vom MIT beschworene "Recht, im Pyjama zu bleiben" impliziert die zunehmende Unmöglichkeit, es nicht in Anspruch zu nehmen. Alles kommt ins Haus, selbst Arbeit und Unterrichtsstoff.

Das ist im Grunde nichts anderes als die Verlängerung der Zuschauerkontrolle bis ins Private und bis an jedes Individuum heran. Daß interaktives Fernsehen ein politisches und wirtschaftliches Machtinstrument ersten Ranges ist, haben auch IBM, Apple, Toshiba und der Medienkonzern Time Warner erkannt. Wie die "Frankfurter Allgemeine Zeitung" am 30. Juni 1992 berichtete, verhandeln die vier Konzerne bezüglich der Gründung eines Gemeinschaftsunternehmens, das ein computerisiertes, interaktives Kabelfernsehen anbieten soll.

Geben wir uns keinen Illusionen hin: Ein Programm, das dem Kommunikationsfluß aktiver Zuschauer folgt und in dem es per Mediengesetz keine Werbung gibt, steht dabei sicher nicht zur Debatte.

Der Charme des Unperfekten als Potential

Viele Leute, die sich am Programm beteiligen, wollen auch längerfristig eine Piazza Virtuale haben. Vielleicht erheben sie aufgrund ihrer Erfahrungen Einspruch, wenn das interaktive Fernsehen versucht, sie auf ihrem Sessel festzuschnallen. Das Fernsehen kann auch neue Öffentlichkeiten schaffen, nicht nur neue Formen des Privaten.

Auch kann das Fernsehen hinausgehen, reisen, campieren: Van Gogh TV hat sich in der Öffentlichkeit installiert und sendet gleichzeitig ins Haus. Nur das Durchdringen des Öffentlichen und Privaten in den Massenmedien kann der Isolierung entgegenwirken, die mit zunehmender Elektronisierung jedem ins Haus steht.



Das virtuelle Atelier frei Haus: Zwei Personen werkeln via Touchtone an einem gemeinsamen Gemälde; dabei stehen drei Menüebenen für die kreative Arbeit bereit – je eine für Farbe, Werkzeug und Malrichtung.

Dabei ersetzt der heimische Multimediaverbund keineswegs automatisch das unmittelbare Hier und Jetzt. Kassel und Riga können telepräsent verbunden werden, aber es ist dadurch nicht weniger schön, sich direkt gegenüberzusitzen und die Hand zu geben. Ohne Computer, Fernsehen und Bildtelephon könnte man allerdings nicht von Kassel nach Riga sehen.

Bislang klappen solche Verbindungen nicht immer. Doch steckt das interaktive Fernsehen noch in den Anfängen. Um das in der Piazza Virtuale angelegte Potential weiter zu entfalten, wäre es ideal, wenn ein eigener Satellitensender eine solche Programmgestaltung auf Dauer gewährleisten könnte.



Van Gogh TV auf dem Dach des Kasseler Sendestudios: 21 Beteiligte aus ganz Europa – vom Kunsthistoriker über den Graphiker bis zum Programmierer – bilden das Team.