Intro
- Abstract
- Purpose
- Past

Concepts
- Attitudes
- Strategies
- Modalities

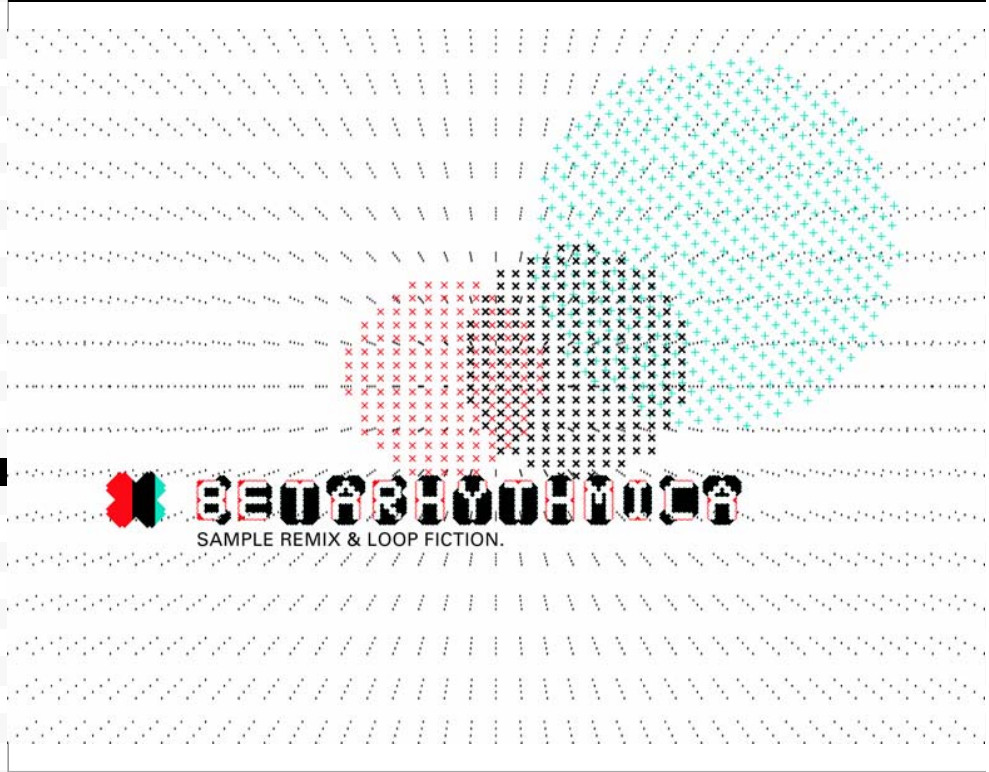
Partners
- Students
- Teachers
- Institutions

Spaces
- Buildings
- Exhibitions
- Interspaces

Output
- Workshops
- Projects
- Events

Extras
- Business
- Statements
- Glossary

Anja Kaufmann : BETARHYTHMICA



Autonomous Multiuser Soundarchitecture

anja kaufmann
"chaosmaker"

constanze kirmis
"supereye"

denis grütze
"flashjongleur"

marc champion
"communicationactioneer"

marco jann
"picturesse"

thomas bach
"datasaveur"

x TEAM xxxxxxxxxxxxxxxxxxxxxxxxxxxxxxxxxxxxxxxxxxxxxxxxxxxxxxxxxxxxxxxxx

x Studentinnen und Studenten:

xx Anja Kaufmann – Konzept, Sound, Management
xx Constanze Kirmis – Dokumentation
xx Denis Grütze – Flashprogrammierung
xx Marc Champion – Server Kommunikation, Sensorsteuerung
xx Marco Jann - Grafik
xx Thomas Bach – Database

x Coach:

xx Maria Dundakova – freie Künstlerin

x PartnerInnen:

xx Peter Philippe Weiss – Direktor Corporate Sound Basel
xx [plug.in] - New Media Gallery Basel
xx Seraina Wuethrich - Sängerin
xx Volker Böhm – Sounddesigner
xx Volker Grassmuck – Freier Autor, Medienforscher

Spezieller Dank an alle, die an diesem Projekt mitgearbeitet haben

und an Anja Gilgen, Anya Catregn, Claudia Kenan, Familie Kaufmann, Matthias Freiburghaus, Mario Purkathofer, Nadia Leonti, Regine Halter, Vera Bühlmann.

xxxxxxxxxxxxxxxxxxxxxx www.betarhythmica.net xxxxxxxxxxxxxxxxxxxxxxxxx
Kontakt: b@betarhythmica.net

B.crew

x VORWORT xxxxxxxxxxxxxxxxxxxxxxxxxxxxxxxxxxxxxxxxxxxxxxxxxxxxxxxxxxxxx

"There exists a suggestive parallelism between the emergence of the mathematical concept of function and the awakening of psychology to the concept of relationship." (Paul Watzlavick)

Gibt es eine Zukunft ohne Schrift? Und wie sähe unser Dasein aus, wenn die Schrift von neuen, nichtlinearen Codes abgelöst würde? Dieser Frage geht Vilem Flusser in seinem Buch “die Schrift” nach und untersucht, welche Rolle der alphanumerische Code in der westlichen Kultur spielt und was sich ändert, wenn an seiner Stelle digitale Programme treten. Dabei verlieren die LeserInnen genauso wie der Schriftsteller jene Sicherheit, welche uns die Schrift mit ihrer Linearität bis anhin gegeben hat : Die Aufforderung “Ehre deinen Vater und deine Mutter “ wird abgelöst durch eine funktionelle “Wenn/ Dann”-Proposition, welche uns die Entscheidung überlässt.

Nichtlineare Strukturen im Internet führen zu einer assoziativen Informationsbeschaffung, in der die Anwenderin den Ablauf entscheidet und die Informationen zusammenstellt. Entgegen regulierten, herkömmlichen Einweg-Informationskanälen eröffnet das Internet einen Kanal, der nicht Informationskanal, sondern Voraussetzungen eines Kommunikationskanals mit sich bringt. Die Möglichkeit des sowohl Empfangens, als auch Sendens ist theoretisch gegeben, was auch den demokratischen Aspekt dieses Mediums aufzeigt. Als nicht reguliertes Medium eröffnet es ein enorm vielfältiges Informationsfeld, in der sich die BenutzerInnen ihren persönlichen Datenraum konstruieren und veranschaulichen so auf schöne Weise die Theorien des radikalen Konstruktivismus in der Kybernetik: es gibt keine Objektivität. Wenn es keine Objektivität gibt, dann gibt es auch keine Wahrheit, die man unbedingt verteidigen müsste !?

Die Schrift: Das erste Massenmedium

x INTENSION xxxxxxxxxxxxxxxxxxxxxxxxxxxxxxxxxxxxxxxxxxxxxxxxxxxxxxxxxxxxxx

In einer kollaborativen, interaktiven Soundumgebung befasse ich mich mit der Entwicklung von Kreativprozessen und beschäftige mich mit offenen, kommunikativen Strukturen in neuen Medien, die einen solchen Verlauf unterstützen. Mein besonderes Interesse gilt unserer verbalen Kommunikation und ihrer Mechanismen, die mit einer Ton-Sprache abgelöst werden.

Die Absicht ist die Bereitstellung einer Umgebung im Internet, in der Soundsamples zur Kommunikation dienen. Das Scenario wurde so angelegt, dass Töne/Klänge durch die Beteiligten zu Landschaften umgestaltet werden. Es bilden sich so dynamische Bedeutungs- und Klanglandschaften, die durch gestalterische Interventionen entstehen, für die Beteiligten erkennbar und von ihnen intendiert sind. Samples können in der Umgebung in Form von Tonobjekten plaziert werden. So entsteht eine Collage aus Samples, welche die MitspielerInnen durch ihre Navigation erklingen lassen.

Die Grundlage besteht im Gebrauch von Tonaufnahmen unseres physikalischen Umfeldes. So können wir einerseits mit diesen Aufnahmen Landschaften kreieren, transformieren und in dem Bereich Virtual Audio fiktionale Landschaften generieren. Andererseits besteht die Idee darin, vorhandene Samples zu verändern, neu zu kombinieren und somit die Situation von einer Frage- und Antwortsituation zu schaffen, wie sie z.B in Textforen vorkommt.

Dies führt insgesamt zu einem Experiment im Bereich “auditive, nonverbale Kommunikation”, welches nonlineare Strukturen und deren Möglichkeiten im Internet testet und es zeigt zudem die spontane Entstehung von Formen der Selbstorganisation.

www.moonphase.jp

BETARHYTHMICA

x Interaktive, programmierte Dichtung:
What is the message ?

x Autonome Klangarchitektur:
Wieviele Vorgaben braucht die Zeit ?

x Kommunikationsmetapher:
Mathematische Interpretation von Kommunikationsprozessen

x Hypothetisches Modell:
Subjekt im Netz der Objekte

x Audio Fiktion:
Kombination von Zeit- und Raumfragmenten

x Soziale, digitale Klangplastik:
Standpunkt zur digitalen Informationspolitik

x Instrument:
Navigation und Gesang

Im Vergleich zu anderen Musiksystemen im Internet ist BETARHYTHMICA als offenes Soundsystem zu bezeichnen, in welchem die AnwenderInnen ihre eigenen Sounds einbringen können. BETARHYTHMICA ist kein online Musikinstrument, mit welchem die AnwerderInnen in realtime gemeinsam musizieren können. Statt dessen wird das Instrument kollaborativ aufgebaut und durch die Navigation individuell gespielt. Das realtime Erlebnis ist das Avatarspiel und die Möglichkeit zum Chatten. Die Hauptpunkte des Interface liegen bei der Visualisierung von Ton und von Kommunikationsprozessen.

x EIN ÜBERBLICK DER NACHFOLGENDEN PUNKTE UND IHR ZUSAMMENHANG x

x Stellungnahme zur Interaktion

x Metapher von Kommunikationsprozessen auf 2 Ebenen:

xx 1.Ebene

xxx Beschreibung kommunikativer Aspekte im Aufbau einer Matrix, die durch eine strukturelle Kopplung/Vernetzung erfolgt. Kollektiver Aufbau der Form durch Kommunikation.

xxx Erklärung der Funktionen der Software.

xx Bezugnahme zum Medium Ton, als verbindendes Element mit der Umwelt in unserer Wahrnehmung.

xx 2. Ebene

Individuelle Bewegung in der entstandenen Form (Soundscape). Darstellung des Zusammenspiels Subjekt-Objekt.

xx Voraussetzung zur Begünstigung eines kollektiven Austausches.

x INTERAKTION xxxxxxxxxxxxxxxxxxxxxxxxxxxxxxxxxxxxxxxxxxxxxxxxxxxxxxxxxxxx

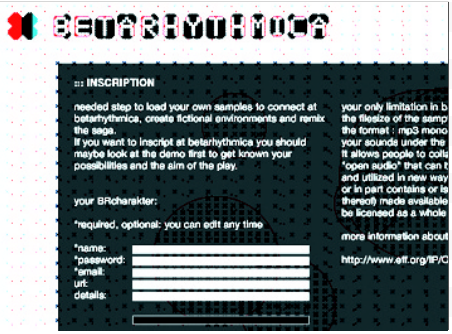
BETARHYTHMICA konzentriert sich auf eine Mensch-Mensch-Interaktion. Die Maschine stellt die Schnittstelle für eine kreative Austauschbeziehung dar und visualisiert und dokumentiert deren Prozess. Obwohl nur Darstellungsmodell, welches von den Beteiligten gespiesen wird, ist es doch das Reizsystem zwischen den Beteiligten, setzt die Handlungsmöglichkeiten vor und muss daher als eigenständige Instanz betrachtet werden.

In der heutigen Kommunikationsforschung wird zwischen Interaktion und Kommunikation kaum mehr unterschieden. Kommunikation ist nur zwischen offenen Systemen möglich. Kommunikation findet statt zwischen mindestens zwei Wesen, welche die Eigenschaften besitzen, senden und empfangen zu können und sich ihr Zustand durch diesen Prozess verändert.

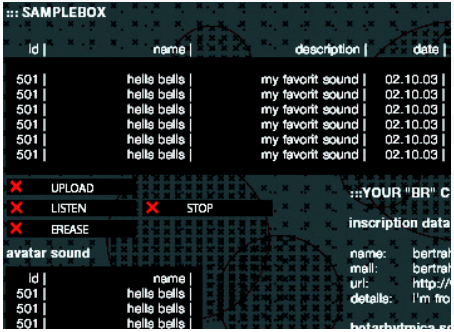
In der Mensch-Maschine-Interaktion sind dies künstlich intelligente, autonome Systeme, welche die Fähigkeiten eines Kommunikationspartners übernehmen können. Das Gegenteil von Interaktion ist Reaktion. Von reaktiven Systemen erhält die Anwenderin ein Angebot an verschiedenen Möglichkeiten, von denen man auswählen kann. Diese Systeme können keine neuen Informationen aufnehmen und mit einer Veränderung ihrer Struktur reagieren. So bleiben die Antworten immer dieselben, auch wenn das Output-System komplex aufgebaut ist; ihre Sendung ist determiniert.

Autonomie= Selbstregulierung, Selbstbestimmung

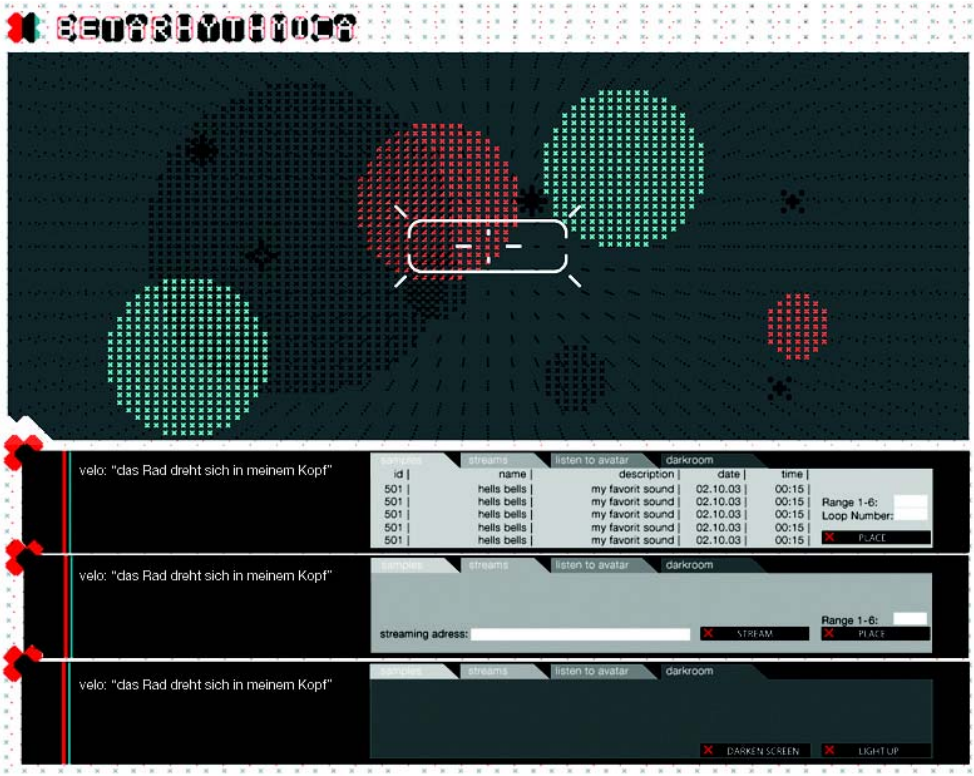
Die Fragestellung der Diplomarbeit befindet sich in der Auseinandersetzung mit offenen, autonomen Systemen. Die Aufgabe bestand in der Definition von Startbedingungen, welche einen Prozess des Austausches von Klängen und Tönen begünstigen. Die gestalterischen Möglichkeiten werden einerseits durch die Funktionen der Software vorgegeben, sollen aber genug Raum zur Eigeninitiative der BenutzerInnen bieten. Wie klingen Formen, die auf einer selbstorganisierenden Informationsarchitektur aufgebaut sind ?



Registration: persönliche Angaben, Lizenzhinweis



Samplebox: Verwaltung der Samples und Auswahl des Tonavatars



Oben: Playground mit Sucher in der Mitte (User) / Sternförmige Zeichen=Avatar (Mitspieler) / runde Objekte= Soundobjekte
Unten: Funktionsleiste (Bsp.: Place Sample, Place Stream, Dark Mode)

Bevor man auf das Spielfeld gelangen kann, müssen sich die BenutzerInnen registrieren. Dies ist ein notwendiger Schritt, um vom System als Avatar erkannt zu werden und um Samples einspielen zu können. Weiter können bei der Registration nähere Angaben über sich selber in “details”, sowie die persönliche Homepage angegeben werden. Als registrierte Person erhält man den Zugang zu einer persönlichen Samplebox, wo man seine Samples hochladen und verwalten kann, die man später im Spiel einsetzt. Dem Sample gibt man einen Namen und eine Beschreibung. Auf dieser Verwaltungsseite wählt sich die Benutzerin auch ihren “Avatarsound” aus, welche sie im Spiel auszeichnet und für die anderen Mitspieler hörbar macht.

x DIE MATRIX - KOMMUNIKATION 1.EBENE xxxxxxxxxxxxxxxxxxxxxxxxxxxxxxx

"Information ist nicht eine Differenz in der Außenwelt, die von einem System aufgenommen wird, ohne sich dabei zu verändern, sondern sie ist eine Differenz, die wiederum eine Differenz in diesem System erzeugt."
(Gregory Bateson, Biologe und Evolutionstheoretiker)

Iteration statt Projektion.
Iteration ist Kommunikation.
Iteration bedeutet Rückkopplung.

In BETARHYTMICA plaziert man seine Samples oder Streams in Form von runden Objekten. Die Spielerin hat selber die Wahl, wo und wie sie ihr Objekte kombinieren möchte. Sie kann sich an den schon vorhandenen Samples orientieren und die vorhandene Situation ergänzen. Die Spielsituation ist aber auch so ausgelegt, dass bestehende Samples verändert, interpretiert werden (Remix) und so den Fluss der Klanglandschaft weiterführen. Folgende Gestaltungsmöglichkeiten stehen zur Verfügung:

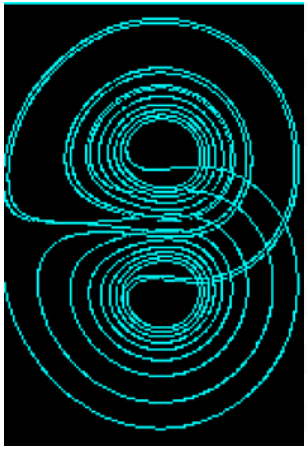
x Die Möglichkeit den Umfang des Objektes zu bestimmen. Dies führt je nach Grösse zu einem weiteren oder kürzeren Wirkungsbereich. Dies kann z.B zur Formung von grossen Kreisen führen, die eine Grundathmosphäre bilden, in welche kleinere Objekte gesetzt werden können.

x Auswahl zwischen Stream und Sample:

xx Stream: Die url des jeweiligen Streamkanals kann angegeben werden und wird durch ein Objekt in die Samplelandschaft integriert. Die Visualisierung der Zuhörerschaft in der Multiuserumgebung ist ein weiterer Aspekt der Arbeit.

Objektivität als Formalismus, als Matrix, entstanden durch Kommunikation.

Nichtlinearität und Iteration schafft Chaos.



Chaotische Struktur

xx Sample: Bei den Samples kann man zusätzlich zum Umfang des Objekts die Anzahl der Wiederholungen angeben, mit welcher das Sample abgespielt werden soll. Durch die Repetition erhalten die Samples während ihres Abspielvorgangs eine Eigendynamik und nehmen einen schon fast meditativen Charakter an. Ähnlich wie bei der Wiederholung eines Wortes, wenn die sprachliche Bedeutung sich reduziert und nur noch die klangliche Struktur zurückbleibt. So werden die Eigenheiten des Sounds gut hörbar.

Aus diesem Set entsteht ein potenziel endloses Band von aufeinander bezogenen, jeweils neu komponierten, sich ständig verändernden Klangverdichtungen. Der gemeinsam gestaltete Spielraum wird zur Matrix von Bedeutungen. Die Strukturen werden durch das System Mensch-Maschine -Mensch selbst erzeugt und zeigen die Form einer Selbstorganisation. Die Gegenüberstellung der Objekte führt zu einem Diskurs über das soziale Leben und den Einfluss des Tons im Empfinden in der Unterscheidung. Ton als Symbol, Gefühl, Botschaft, Wahrnehmungsart und Raumscan.

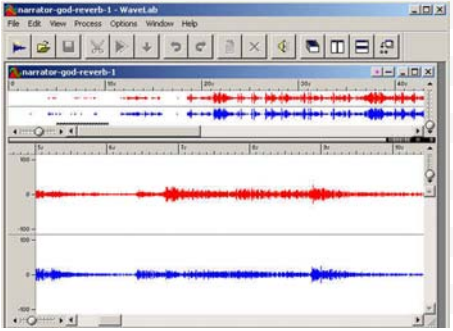
Weitere Funktionen im Spiel :

x Rollover: Tritt eine Spielerin in den Wirkungskreis eines Samples, so wird in der Funktionsleiste der Namen des Samples und die Beschreibung angezeigt. So kann ein System von Ton und Sprache entstehn, die sich gegenseitig animieren und welches als Anhaltspunkt zur Weiterführung dienen kann. Geschichten und Hörspiele mit Untertitel entstehen.

x Click: Klickt man auf ein Objekt, so werden der Name der Produzentin, sowie ihre persönliche Angaben angezeigt. Das Soundfile kann hier heruntergeladen werden.

x Chat: Hier können Instandmessages gesendet werden.

Der Klang eines Baches erinnerte mich an einen Filter im Soundbearbeitungs-programm



Verstärkung von Frequenzen

x Dark Mode: Aktiviert man den Dark Modus, so verdunkelt sich der Bildschirm, und die grafischen Elemente verschwinden. Dieser Modus soll die Soundnavi-gation verstärken und eine sinnliche, sensitive Erkundung ermöglichen, die sich ganz aufs Hören konzentriert.

x OHR xxxxxxxxxxxxxxxxxxxxxxxxxxxxxxxxxxxxxxxxxxxxxxxxxxxxxxxxxxxxxxxxxxxxxxxxxxxxxx

Anders als bei den Augen, welche eine Schliessvorrichtung enthalten, -Sehen ist ein selektiver, individueller Vorgang- kann sich das Gehör der Wahrnehmung nicht entziehen. Dieses Ausgesetztsein offenbart einerseits seinen direkten Zugang, aber auch deren Verletzlichkeit gegenüber ihrer akustischen Umwelt. Ton wird auch als soziales Medium bezeichnet, da es uns mit unserer Umwelt verbindet. Bei einem Fötus werden zuerst die Hörfunktionen ausgebildet und er erhält so den ersten Kontakt zur Aussenwelt über das Hörorgan.

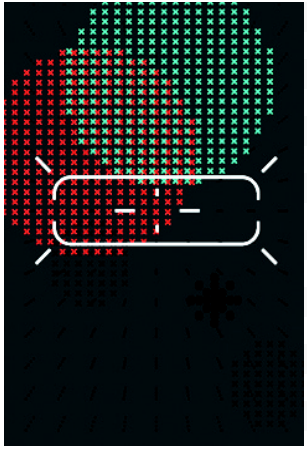
Ende der 60er Jahre wurde in Vancouver, Canada das “World Soundscape Projekt” rund um den kanadischen Komponisten, Musikpädagogen und Forscher Murray Schäfer lanciert. Dieses Projekt führte weltweit zu Untersuchungen über aurale Wahrnehmung, Klangsymbolik und Lärmverschmutzung. Schäfer hat “Klang” und “Landschaft” kombiniert und prägte den Ausdruck “Soundscape" , welcher mit akustischer Umwelt, Raum, Klang, Lautsphäre und ebenso mit Wahrnehmungsfeld und innerer und äusserer Oekologie des Ohres verbunden wird.

Technologische Entwicklungen erschlossen neue Soundsphären. Mit diesen Bearbeitungsmöglichkeiten, um aufgenommene Soundfragmente zu prozessieren und transformieren, entsteht ein Spannungsfeld zwischen der realen Welt und der neu geschaffenen Wirklichkeit. Die Interpretation lässt die innere Empfindung verstärken und gibt sie wieder an die Aussenwelt ab. Ein Spiel zwischen Umwelt und virtueller Fantasie oder realen Gefühlen.

x VOM OBJEKT ZUM SUBJEKT - KOMMUNIKATION 2.EBEN xxxxxxxxxxxxxxxxx

In BETARHYTHMICA können mehrere SpielerInnen gleichzeitig online sein, sehen sich gegenseitig als Avatar und sind in einer gewissen Reichweite hörbar Eine gemeinsame Navigation und Annäherung erhöht die Wahrscheinlichkeit dieselben Klangkombinationen zu hören.

Paul Watzlawick, Psychologe und Sprachforscher, beschreibt in seinem Buch "Wie wirklich ist die Wirklichkeit" wie verschiedene Phänomene wie Projektion, Missverständnisse und unterschiedliche Interpretationen in der Verständigung entstehen können. Fazit: Wir meinen nie dasselbe. Wir kreisen die Bedeutung unserer Aussagen im Gespräch untereinander ein, verlieren uns und nähern uns wieder an.

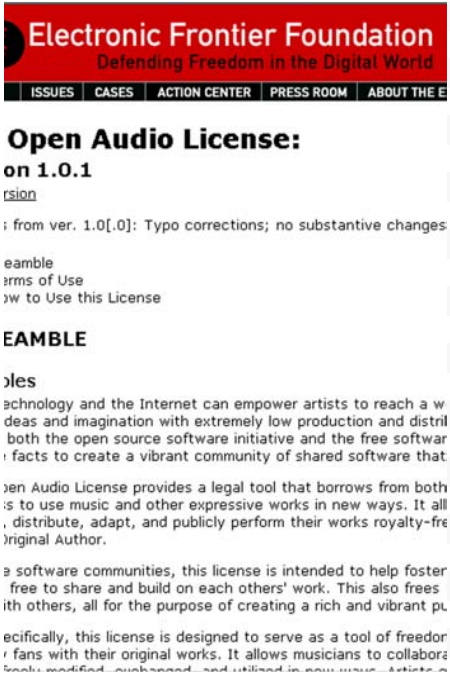


Individuelle Aussichten

Jede Person beeinflusst und hört ihre eigene Version; ihr spezifisches "mobiles Zuhören" definiert BETARHYTHMICA als Erfahrung des Augenblicks. Es findet ein Wechselspiel zwischen Objekt und Subjekt statt. Indem die Spielerin in ein Soundobjekt eintritt und subjektiv erfährt, lässt sie das Objekt durch ihre Wahrnehmung zum Subjekt werden.

Kommunikation kann als eine spezielle Interaktion (Wechselwirkung) betrachtet werden, welche die Symbolverwendung, den Code, das Zeichen als Ausdruck beeinhaltet. Der Psychologe Karl-Ernst Bühler beschreibt das Zeichen als Syptom eines inneren Zustandes des Senders, welches in seiner Appellfunktion ein Signal für den Empfänger darstellt. Information wird nicht übertragen, sondern beim Empfänger erzeugt. Der Zusammenhang im unüberblickbaren Chaos, in der "Bedeutungsmatrix" wird von der Spielerin geschaffen. Indem sie ihren eigenen Weg durch den Jungel sucht, entstehen individuelle Hörgeschichten. Die Suche wird zur Erzählung, zur eigenen Komposition.

Heinz von Förster, Kybernetiker, formulierte ein ethisches Prinzip: "Handle stets so, dass sich die Anzahl der Möglichkeiten vermehrt."



http://www.eff.org

x OPEN LICENSE xxxxxxxxxxxxxxxxxxxxxxxxxxxxxxxxxxxxxxxxxxxxxxxxxxxxxxxxxx

Mit der Veröffentlichung von digitalen Informationen und deren im Prinzip problemloses Kopieren hat der Rechtsstreit in den Patent- und Urheberrechtsfragen einen neuen Höhepunkt erreicht und leutet gleichzeitig die Frage nach geistigem Eigentum neu ein.

Die Bedingung bei der Registration in BETARHYTHMICA ist das Einverständnis die Samples unter der EFF Open Audio License zu veröffentlichen. Diese Lizenz unterliegt den gleichen Bedingungen wie die General Public License. Die GPL ist die erste populäre Lizenz, welche die freie Software Bewegung hervorgebracht hat und welche Gesetzesrichtlinien im Umgang mit freiem Wissen setzt. Die Lizenz erlaubt das Kopieren, Weiterentwickeln und freie Verwendung der Information. Die Lizenz funktioniert wie ein Copyright mit einem spezifischen Attribut, welches besagt, dass die weiterverwendete Information wieder unter dieser Lizenz veröffentlicht werden muss und so garantiert bleibt, dass die Information nicht urheberrechtlich geschützt werden kann. Volker Grassmuck definiert in diesem Zusammenhang den alten Allmende-Begriff neu zur digitalen Wissen-Allmende und unterstreicht die grundlegenden Prinzipien der Selbstorganisation. Offenheit, Kollektiv versus Monopolstrukturen, welche regulativ einwirken und eine Vielfalt verhindern.

x WEITERE PUNKTE DER WEBSEITE xxxxxxxxxxxxxxxxxxxxxxxxxxxxxxxxxxxxxx

x Die Mailingliste dient als Kommunikationsorgan für die Community.

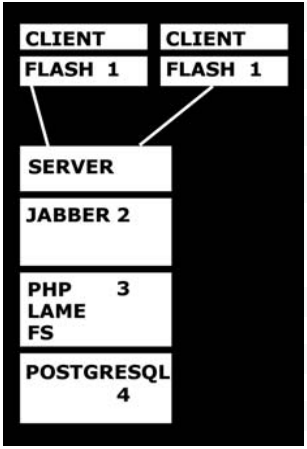
x Saga: Die Soundobjekte haben eine beschränkte Lebenszeit (Monatszyklus), und die Samples sind somit nicht durchgehend verfügbar. Dies soll ein Anreiz schaffen, die Webseite regelmässig zu besuchen. Auf der Startseite steht der Menupunkt Saga zur Verfügung. Hier werden alles Samples als History aufgelistet und können über einen Zufallsgenerator abgerufen werden.

1. -Sampleplatzierung
-Flash Applikation übergibt Jabber die Koordinaten des Clients.

2. Jabber schickt diese Daten an alle Clients.

3.Lame - Encoding zu mp3, wenn anderes Format geschickt wird. Filesystem speichert die Samples

4.Verwaltung der Sample-koordination.



Technisches System

x TECHNIK UND GRAFIK xxxxxxxxxxxxxxxxxxxxxxxxxxxxxxxxxxxxxxxxxxxxxxxx

x Die technische Realisation baut auf der Multimedia Software Flash auf. Eine PostgreSQL Datenbank und die Metasprache xml verwalten die Daten. Der Jabber Server überträgt die Koordinaten aller SpielerInnen kontinuierlich untereinander, so dass sie sich als Avatare sehn- und hören können.

x Ein Konzeptpunkt: Grafik unterstützt Ton. Das Interface wird einfach gehalten und ist aufs Wesentliche beschränkt. Recherchen bestätigen unsere intuitive Visualisierung von Ton in Form von Kreisen. Das Muster erinnert an das logische Schema von Musik und des Rechners. Das Spielfeld ist wie ein Cockpit angelegt.

x WEITERE EINSATZMÖGLICHKEITEN xxxxxxxxxxxxxxxxxxxxxxxxxxxxxxxxxxxxxx

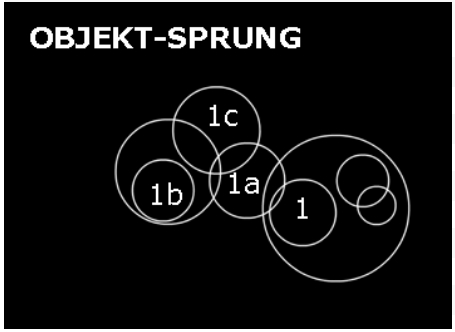
x Anwendbar ist ein solches „Kreativtool" im Bereich musischer Bildung. Interessant ist der Einsatz im Rahmen eines interkulturellen Schulaustausches; Ton als erste Annäherung zwischen unterschiedlichen Kulturen.

x Im Freizeitbereich: Verwendung in Vortragssituationen wie z.B Poetryslam oder Gesangsperformances. Themen werden im Vorfeld angegeben, welche den Hintergrund des Abends bilden.

x Mit dem Einsatz der GPS Technologie können ganze Landstriche neu vertont werden. Klangliche Rundgänge werden veranstaltet, die zuvor im Internet kollaborativ aufgebaut wurden.

x Das Konzept von BETARHYTHMICA ist denkbar im Einsatz einer demo-kratischen Stadtplanung. Stimmungen und Wünsche der Bevölkerung im Rahmen akkustischer Ökologie werden anhand der Eingaben evaluiert.

[plug.in] / Einladung



Skizze zur Vorbereitung des Soundscape

x MISE-EN-SCENE xxxxxxxxxxxxxxxxxxxxxxxxxxxxxxxxxxxxxxxxxxxxxxxxxxxxxxxx

BETARHYTHMICA wird am 25.September in der neuen Medien Gallery [plug.in] / Basel ausgestellt und inszeniert. Dort stehen verschiedene Sationen:

x Eine Grossprojektion der Internetanwendung , welche über eine Fusssensorik am Boden installiert gesteuert wird.
x Der Dark Mode im Spiel wird im Untergeschoss vom [plug.in] nachinszeniert. Der Raum ist dunkel und mit Kissen zum Relaxen ausgestattet. Eine Fern-steuerung, welche bequem herumgereicht werden kann, dient zur Navigation.
x Zwei Computerstationen mit Kopfhörer
x Eine Upload- Station, an der die Leute ihre Samples einspielen und platzieren können. Auf dem Einladungs-Flyer für den Anlass werden die Leute aufge-fordert, ihre Samples mitzunehmen oder sie an unsere Adresse zu schicken und die Gesangsperformance mitzugestalten.

Der Einsatz von BETARHYTHMICA als Instrument :
Seraina Wüthrich wird durch den Soundscape navigieren und durch ihre Gesangsperformance ergänzen.

Der Abend wird abgerundet durch den Sounddesigner Volker Böhm, welcher die Samples von BETARHYTHMICA in seine liveelektronische Unterhaltungsmusik einbaut.

Ein Filmteam dokumentiert den Anlass und befragt die Gäste über die Applikation, Soundwahrnehmung und geistiges Eigentum. Somit kann eine erste Evaluation der Software stattfinden.

Ein wesentlicher Teil der Diplomarbeit besteht in der Vorbereitung einer Samplelandschaft, die zur Unterhaltung dient und welche die Leute animiert, bei BETARHYTHMICA mitzuwirken.

"When we no longer use communication to communicate but to communicate about communication, as we inevitably must in communication research, then we use conceptualizations that are not part of but about communication. In analogy to metamathematics, this is called metacommunication. Compared with metamathematics, research in metacommunication is at two significant disadvantages. This first is that in the field of human communication there exists as yet nothing comparable to the formal system of a calculus.... The second difficulty is closely related to the first: while metamathematics posses two languages (numbers and algebraic symbols to express mathematics, and natural language for the expressions of metamathematics), we are mainly restricted to natural language as a vehicle for both communications and metacommunications. This problem will arise again and again in the course of our consideration." (Paul Watzlavick)

x QUELLEN xxxxxxxxxxxxxxxxxxxxxxxxxxxxxxxxxxxxxxxxxxxxxxxxxxxxxxxxxx

x Weblinks:
xx Open Radio, Samplestreaming
http://www.worldtune.com/2000/
xx The World Soundscape Project
http://www.sfu.ca/~truax/wsp.html
xx Soundscape Composition: Linking Inner and Outer Worlds by H.Westerkamp
http://interact.uoregon.edu/MediaLit/WFAE/resources/index_resources.html
xx Der Aufstand des Ohrs von Peter Eichler
http://www.brainstar.org/theorie/diplom/diplom.html#vor
xx Resonant Media by Marshall Soules
http://www.mala.bc.ca/~soules/media112/resonant.htm
xx Wizard of Os, Konferenz: Operating Systems and Social Systems
http://wizards-of-os.org/
xx Freie Software, Zwischen Privat- und Gemeineigentum, Volker Grassmuck
http://freie-software.bpb.de/
xx Fraktale Selbstorganisation, Anettes Philosophenstübchen
http://www.thur.de/home/annette/asso.htm#KomplexeStrukturen
xx Vom Chaos, der virtuellen Realität und der Endophysik, Interview Rössler
http://www.heise.de/tp/deutsch/inhalt/co/5004/2.html

x Books:
xx Donna Haraway, Die Neuerfindung der Natur, Campus Fachbuch 1995
xx Paul Watzlavick, Wie wirklich ist die Wirklichkeit, R.Riper&Co Verlag 1976
xx Barry Truax, Acoustic Communication, Ablex Publishing 2001
xx Vilem Flusser, die Schrift, European Phot. 1987
xx Vilem Flusser, Kommunikologie, S.Ficher Verlag 1998
xx Umberto Eco, das offene Kunstwerk, Suhrkamp Verlag 1977
xx George Lipsitz, Dangerous Crossroads, R.A. Hannibal Verlag 1999

Kaufmann FH
interaktionsleiterin

akaa@hyperwerk.ch
http://www.hyperwerk.ch/megaton/app

e_mail
url

anja
diplo.