

1991. /Room-Zoom/ Kunst, die sich in erster Linie mit Raum beschäftigt, manchmal sogar Raummaße übernimmt, ist niemals reines Abbild von Räumen. Die Geschichte eines Raumes, seine Situation, seine Bedeutung sind für die Arbeit genauso wichtig wie das Werk selbst. Erst wenn alle diese Standpunkte berücksichtigt werden, entsteht ein Dialog zwischen Realraum und Werkraum. Jeder Raum, ob Kunstraum, öffentlicher Raum oder privater Raum, erzählt eine Geschichte. /Der Schädliche Raum/ 5 Steps.4 You.2 Go 2.3-Dimensional.1-Derland. /Frozen Moments/ Freeze: Erstarrung entsteht nur durch vorherige Bewegung. Der Moment der Erstarrung (FreezeFrame) wird aus dem Zeitzusammenhang gelöst. Dadurch entsteht ein Fehler in der Erzählzeit (nicht jedoch in der absoluten Zeit). Dieser Zeitfehler wird durch Dehnung auf einer anderen Ebene wieder ausgeglichen. Setting: Wort, Geräusch, Klang in ihrer raumzeitlichen Erzählung zwischen Fehlen, Fehlern, Nichtvorhandensein und Ausgleich. Für ihre Abfolge bestimmend: die Struktur der Fibonacci-Reihe: $a_{n+1} = a_n + a_{n-1}$ mit der Anfangsbedingung: $a_1 = a_2 = 1$. /Ornamentale Reise/ Radio ist denkbar als Vorform des Reisens der Zukunft, wie man sie aus utopischer Literatur und Film kennt - der Transmission, des Beamens: das Original, Materie und Mensch, wird am Anfangspunkt der Reise mittels einer Maschinerie decodiert, in kleinste Einheiten zerlegt, in Wellenform übergeführt; der Transfer oder die Reise selbst findet im entmaterialisierten Zustand statt - außerhalb der Begrenzungen menschlicher Wahrnehmungsfähigkeit - um am Endpunkt - wiederum mittels einer Maschinerie - in anderer Umgebung neucodiert, materialisiert, wahrnehmbar zu werden. Kein Verkehrsmittel, so schnell es auch immer sein mag, kann mich der linearen Zeitdauer entheben, die die räumliche Entfernung zwischen Anfangs- und Endpunkt meiner Reise definiert. Erst wenn ich den räumlichen Zustand (also in Wellenform), zum Transport mache, habe ich den Raum projiziert, durchbreche ich zeitlich und räumlich die Distanz. Es spricht die Erinnerung. Max Brand/ Distanz ist ein Begriff, der gleichermaßen auf Raum und Zeit anwendbar ist. Überall, wo ich mich gegen andere bewege, entstehen Geräusche. /Standby/ Accident. Lloyds Stereo Scenes. Die Realität. Realtime Emotion. Multichannel Reality. Filmbilder lügen nicht. Maßstab zum Raum 1/ Radio ist erzählter Raum in der relativen Zeit, der in die absolute Zeit entlassen wird. Die drei grundlegenden Ebenen von Radio, gleichzeitig die Parameter radiophonen Arbeitens, sind Raum, Zeit und Erzählung. Jede dieser Ebenen ist wieder teilbar: Der Raum zwischen seinen Polen von natürlicher Realität und künstlicher Realität in den tatsächlichen Raum, d.h. die Umwelt des Rezipienten, und den erzählten Raum, d.h. die durch den Produzenten vorgegebenen Situationen. Dazwischen liegt der Übertragungsraum. Die Zeit ist teilbar in die tatsächliche Zeit des Hörers, d.h. die absolute Zeit, und die erzählte Zeit, d.h. die Zeit, die sich in einem radiophonen Stück selbst darstellt - die relative Zeit. Dazwischen liegt der Übertragungszeitraum. Die Erzählung ist teilbar in das gesprochene Wort, d.h. die Bedeutung, das in Zeit und Raum übertragene Wort und das in Zeit und Raum manipulierte Wort - die Bearbeitung. Jede dieser Ebenen beinhaltet wieder alle Ebenen in ihrer eigenen Form - ein unendlich teilbares Prinzip. Alle Linien sind gleichberechtigt, jede erzählt die selbe Geschichte in der ihrem Medium gemäßen Art und Weise. Vorherbestimmt wird nicht das Ergebnis, sondern die Art der Kommunikation. Erst die Verknüpfung der einzelnen Linien formt das, was wir unter Radio verstehen. /Einfache Freuden/ Nt zu A1, Atmo zu B mit Kreissäge, Atmo zu Feuerstelle 2. Alle Stellen enthalten Maschinenklänge (Lastwagen, Kreissäge, Hubschrauber). Teil 1: 3 Aufbl.T (A2/1) - 15T (B14/2) Alvas und Johns Gespräch. Teil 2: 16T (C1/3) - 57HN (H2/) Dorothee, Alva und John im Restaurant, Alva im Zimmer, John im Lastwagen. Teil 3: 58G (G7/) - 69, Alva. /Acoustic Postcard/ Kunstradio, ORF - Radio Beyond, BBC. Cathedral of Sounds, Liverpool-Street-Station, London. /Drill/ Als wir noch zu Fuß Afrika erforschten, wurden wir einmal von einem riesigen Berberlöwen verfolgt. In Todesangst liefen wir einen steil abfallenden Hang hinunter. Der Löwe verfolgte uns und versuchte, uns

STANDARD (OF LIFE)

von schräg hinten anzugreifen, verfehlte uns jedoch immer knapp. Am Fuß des Hanges sprangen wir über einen hohen Zaun und kletterten auf Bäume, die sich dahinter befanden. Wütend versuchte der Löwe, ebenfalls durch den Zaun zu dringen. Da sagte mein Begleiter zu mir: Das Dumme an der Situation ist, daß es hier in Afrika nur literarische Bäume gibt, und in denen kann man sich so schlecht verstecken. /Nahe Ferne. Zeitgleich/ Gegen Mittag erblickten wir auf dem Gipfel eines Berges ein Tier, das auf uns hinabsah. Wir glaubten, daß es ein Kamel sei, und wunderten uns, wie ein Kamel in der Einöde leben könne, und es hub ein Gespräch unter uns an, ob es wohl auch Waldkamele gebe. Der Reiseführer aber trat zu uns und versicherte, das Tier sei ein Einhorn, und er zeigte uns das eine Horn, das aus seiner Stirn ragte. Mit großer Sorgfalt sahen wir uns dieses überaus edle Tier an, und bedauerten, daß es nicht näher war, sodaß wir es noch genauer betrachten könnten. So machten wir lange Halt unter dem Berge, auf dem das Tier stand, und es schien, wie sein Anblick uns erfreulich war, so auch unser Anblick ihm, denn das Tier stand still und floh nicht, bis wir uns entfernten. Schilderung des Jerusalempilgers Felix Fabri über die Begegnung mit einem Einhorn, 1486. /Maßnahmen zum Raum 2/ Marshall McLuhan: "Umwelten sind unsichtbar. Ihre Grundregeln, durchgängige Strukturen und umfassende Muster entziehen sich einer oberflächlichen Wahrnehmung." Umwelten haben aber Auswirkungen. Diese Auswirkungen können wir bewußt machen, indem wir ihnen gestaltete Gegenumwelten entgegensetzen. Erst das Aufeinandertreffen dieser beiden erzeugt unsere Realität. Realität ist somit eine Verknüpfung von künstlicher Realität und realer Umwelt. Nicht die Wirklichkeit unserer realen Welt wird zur Simulation, sondern Simulation zu Wirklichkeit. /Transit. Wege gehen Ein Projekt... mit verschiedensten Aspekten von akustischen... und... Gesendet wird keine Erzählung im narrativen Sinn. Eine Erzählung dieser Art kann keinen Handlungsfaden kennen. Sie ist eine komprimierte Überlagerung verschiedener Handlungen, die wir frei... verknüpfen können. Mediale Informationen haben einen so hohen Grad an... daß wir nicht mehr von einer logischen... sondern uns nur mehr auf das Erleben dieser Vernetzungen einlassen können - eine neue Sprache sprechen sie von selbst. Radio ist ein optisch-akustisches Objekt. /White Light - White Noise/ Situation 2 (Weißes Rauschen) hat die informationstheoretische Struktur von maximaler Information bei minimaler Redundanz, Situation 1 (Störbalken) von minimaler Information bei maximaler Redundanz. In beiden - gegenpoligen - Fällen muß jedoch das fehlen, was bei Nachrichtenübermittlung "Bedeutung" (signification) genannt wird. Es ist nicht mehr möglich, die generierten "Bilder" als codierte Botschaft zu lesen (die ja zeitlicher Linearität bedarf). Sie stehen (bedingt auch durch ihre räumliche Dehnung - ihre Transformation in das spezifische Environment) quasi "außerhalb" der Zeit. Die zeitliche Komponente (nun nicht mehr handlungstragendes Kontinuum) erscheint als anwesende "materialisierte" Dimension des Raums - als Inkarnation des utopisch 'verweilenden' Augenblickes (Goethe, Faust 1). /In Vernetzung mit/ Elisabeth Arzberger, Susanne Bauer, Richard Becke, Andreas Bergbauer, Alexander Biedermann, Robert Bilek, Martina Cizek, Hans Döllinger, Jürgen Gerzabek, Herbert Gießler, Clemens Gießmann, Heidi Grundmann, Sabina Haas, Therese Hausl, Bernhard Heindler, Klaus Hollinetz, Walter Hollinetz, Herbert Hrachovec, Miki Ivancsics, Gerhard Jaritz, Thomas Lang, Georg Lindorfer, Igor Lintz-Maues, Thomas Löffler, Ivo Mantscheff, Norbert Math, Peter Mechtler, Claudia Messmer, Wolfgang Musil, Manfred Neuwirth, Michael Palm, Franz Quirchtmayr, Florian Radon, Helmuth Reiter, Johannes Rosenberger, Alexander Samyl & Team, Shelda Samyl, Christian Scheepe, Christian Scheib, Elisabeth Schimana, Burghard Schmidt, Georg Seyfried, Christian Spath, Irene Strobl, Monika Stuhl, Markus Tremel, Martin Walch, Rudolf Wandl, Ing. Gerhard Wieser. /Die kommunikative Struktur von Medienarbeit erfordert schon von sich aus auch kommunikative Arbeitsstrukturen./ Sodomka/Breindl/1992