

Arbeit mit Vernetzung und Verschaltung:

Max Neuhaus

<http://www.max-neuhaus.info/audio-video/>

Public Supply

- die Bewohner von New-York City konnten über mehrere Telefonleitungen im Studio anrufen und Nachrichten oder Geräusche live ins Radio spielen
- max Neuhaus filterte und organisierte den Strom an Anrufen und spielte mit den Feedbacks die entstanden, wenn Leute gleichzeitig ihr Radio anließen

„Auch wenn ich diese Gedanken 1966 noch nicht artikulieren konnte, erscheinen mir diese Arbeiten heute, nach vielen Jahren der praktischen Arbeit, der Gespräche und des Nachdenkens, als Aufforderung zur Rückkehr zu einer Musik, die in Vergessenheit geraten ist und die vielleicht der Ursprung allen menschlichen Musizierens ist: nicht die Produktion eines Musikerzeugnisses für Zuhörer, sondern die Schaffung eines Dialogs ohne Sprache, eines Dialogs der Klänge.“ Max Neuhaus

auracle

- fortsetzung der idee von public supply, bloß das diesmal mit der stimme ein instrument gesteuert werden kann
- es findet nur im Internet statt und ist eine permanente Installation
- Fokus auf die Stimme, weil jeder eine Stimme hat, aber nicht jeder ein Instrument spielen kann
- bis zu fünf Spieler können sich zu Ensembles zusammen schließen und miteinander spielen

Horizontal Radio

<http://kunstradio.at/HORRAD/horrad.html>

- horizontal radio
- ein netzwerk an radio-stationen, die nicht-hierarchisch über leitungen verbunden sind
 - audiokabel, telephone, daten-netzwerke, kurzwellenradios
- jede station muss sich aktiv beteiligen
- es geht um kommunikation und nicht darum ein gemeinsames stück aufzuführen, es geht um migration von klängen
- jede beteiligte station sendet ihr eigenes programm, das aus den audiodaten, die im netzwerk unterwegs sind, besteht
- horizontal radio war der startschuss für eine reihe von projekten in den späten 90ern
- weitere netzradio projekte, die mit ähnlichen ideen funktionierten, aber den netzwerk gedanken auch weiter fassten und eine spontane, offene auseinandersetzung mit dem radio förderten,
- dabei wurde das Radio selbst immer mehr zu einem Zeitfenster, in dem Ausschnitte aus den Teils mehrwöchigen Netzklang-Projekten gespielt wurden, und auch Video und Bild wurden immer mehr Teil der Streaming-Netzwerke
- der Beitrag der Künstler besteht aus dem ständige Senden und Remixen, es entstehen keine fertigen Kunstwerke mehr, sondern alles befindet sich in einem Zustand der permanenten Veränderung
- das Werk ist über sovielen Knotenpunkte und Stationen verteilt ist, dass es unmöglich ist, es in seiner Gesamtheit wahrzunehmen, es entzieht sich in seiner Vollständigkeit dem Hörer und auch den Protagonisten selbst

Atau Tanaka 2002

<http://www.ataut.net/site/Promethee-Numerique>

- intermedial arbeitender Klangkünstler; lebt in Paris/Tokio.
- aufgeführt am ZKM in Karlsruhe, am IAMAS in Gifu Japan und bei der Scieté des Arts Technologiques in Montreal
- verschieden Künstler streamten live Daten von Computern und Telefonen an den Künstler

- Tanaka hörte die Streams ab, selektierte und filterte und machte das ankommende Material so zu einem gemeinsamen Musikstück
- hier finden wir wieder das Motiv des Radios als Fenster, in dem Künstler für kurze Zeit in den immerwährenden Klangraum des Internets/der Welt hören und diesen sampeln und remixen

Mobile Radio

<http://mobile-radio.net/>

- zwei Macher des Londoner Kunstradios resonance.fm
- Radio als kleine, mobiles Medium, Radio als reisendes Medium, das von überall nach überall gesendet werden kann
- die Macher besuchen Medien- und Kunstfestivals, Konferenzen und Universitäten, um von dort für kurze Zeit einen Livestream zu senden
- die Künstler begreifen ihr eigenes Tun als Teil eines großen Netzwerkes und das Radio als Kommunikationsmedium in diesem Netzwerk
- das ist vor allem interessant, in Zeit in denen man mit Kunst- und Kulturradio nur noch sehr wenig Menschen erreichen kann; das Paradigma des wenig Sender, viele Empfänger funktioniert in diesen Nischensparten nicht mehr
 - die Hörerzahlen von Kunstradio sind beispielsweise so gering, dass sie über Umfragen kaum messbar sind und mit irgendwo zwischen 0-18.000 angegeben werden
 - der Künstler muss sich also als Teil eines Netzwerks aus Künstlern begreifen
 - „the audience of an artist is other artists“
 - hier verlassen wir die technische Ebene also wieder und sehen den Netzwerkbezug wieder als Kommunikation zwischen Menschen
 - und das Radio als ein Medium, in dem diese Begegnungen und Entdeckungen künstlerisch zum Ausdruck gebracht werden können

Audiohyperspace

<http://www.audiohyperspace.de/>

- feature zum thema netzkunst, vernetztes radio, etc.
- skripte zu den Hörstücken von Sabine Breitsameter
- Skript zum Feature über Atau Tanaka

Arbeiten mit netzgenerierten Daten:

Dradio Sonarisationen

<http://www.dradio.de/dkultur/sendungen/sonarisationen/1567243/>

- Sendereihe
- Sonifikation von Daten über das Netz
- wissenschaftliche Herangehensweise
 - > visuelle geprägte Wissenschaft, vernachlässigtes Hören
 - > Hören mit ganz eigenen Möglichkeiten für Datenerfassung
 - Rhythmen, Wiederholungen
- gleichzeitig gehts natürlich auch darum für die abstrakten Daten eine ästhetisch ansprechende Form zu finden, die sie für ein größeres Publikum interessant macht

Tweetscapes

<http://tweetscapes.de/about/>

- auftakt zur sendereihe sonarisationen auf dradio Kultur
- video zeigen

#tweetscapes ist eine Kooperation von Deutschlandradio Kultur, HEAVYLISTENING, der Ambient Intelligence Group des CITEC an der Universität Bielefeld und dem Masterstudiengang Sound Studies an der Universität der Künste Berlin und das erste Projekt der neuen Sendereihe sonarisationen auf Deutschlandradio Kultur. Hier machen wechselnde Künstlerinnen und Künstler in Zusammenarbeit mit dem Sonifikationsforscher Dr. Thomas Hermann hörbar, was man sonst nur sehen, lesen oder messen kann.

Mensch - Maschine :: Apple in Space :: Search the World

http://www.kunstradio.at/PROJECTS/CURATED_BY/ran/

- arbeit mit text aus dem internet
- > Beat Suter / René Bauer: Mensch - Maschine :: Apple in Space :: Search the World
- text generiert durch suchmaschinen

Free Lutz!

<http://copernicus.netzliteratur.net/>

- Projekt von Johannes Auer
- Arbeit mit den stochastischen Texten von Theo Lutz, die dieser 1959 entwickelt hatte
- über ein Web--Interface können die Hörer Texte generieren und bei gefallen an den Sender schicken
- der Sender steht in einer Galerie, wo die Texte von Künstlern vertont werden

Search Songs

<http://searchsongs.cyberfiction.ch/>

- Projekt von Johannes Auer, René Bauer, Beat Suter
- gearbeitet wird mit dem Wortstrom einer Live-Internetsuche
 - dieser wird in Note übersetzt und abgespielt, nicht spielbare Buchstaben verlängern dabei einfach den gespielten Ton
- der Hörer kann in den Wortstrom eingreifen, indem er eigene Wörter in die Suchmaschine einfütert

Codeworks: Netzkunst an der Grenze von Sprache und Digitalcodes

http://www.kunstradio.at/2005A/20_02_05.html

- von Florian Cramer
- Codeworks werden in eine Radiosendung umgesetzt
- die Idee der Codeworks kam im Prinzip von der Gruppe Oulipo, die vorschlug in Programmiersprachen zu dichten
- in den frühen Tagen des Internets etablierte sich unter den Hackern eine Kunstform, in der solche Gedichte über Mailinglisten versandt wurden
 - der Künstler greift hier also ähnlich wie bei der Sonifikation auf vorhandene Netz-Daten zurück und verwendet diese als Material für seine Klangkunst

noch mehr Netzliteratur-Radio Links: http://www.netzliteratur.net/netzliteratur_radio.htm

Automatisierte, interaktive Radios

- Radios, die nicht mehr gefahren werden, sondern aus Datenbanken bestehen

automatisiertes Radio, 1991

<http://transit.tiroler-landesmuseum.at/autoradio/braun.html>

- winfried ritsch mit TRANSIT für die Ausstellung „Kunst und Kultur im ORF“
- Ausstrahlung über die Testfrequenz des ORF in Innsbruck
- Idee der Simulation von Systemen, hier: die Automatisierung eines Radiosenders
 - im Prinzip denkt die Arbeit die Realität nur ein Stück weiter, die ja bereits aus vorproduzierten Bausteinen und bereits geschriebenen Moderationen besteht
- Datenbank mit vorgefertigten Samples, die nach bestimmten Mustern angeordnet wurden
- diese Muster konnten vom Hörer beeinflusst werden, indem er auf einem Interface bestimmte Parameter bediente (Objektivität, Aggressivität, Dichte, Wahrheit, Variation, Echtheit, Musikanteil, Höreranteil, Komplexität)
- außerdem gab es auch direkte Interaktion per Telefon
 - der digitale Moderator stellte fragen an die Hörer
 - diese konnten Anrufen und die Fragen beantworten
 - der Moderator kommentierte die Antworten mit stereotypischen Antworten oder Schweigen

Metaminafnr

<http://metaminafnr.hotglue.me/>

A Pure Data patch running on a server randomly chooses audio tracks from a text file.

The sound files are hosted on archive.org and other sites.

It features sound art, noise, generative and algorithmic music, improv, field recordings, microsound and more... all of them with an emphasis on experimentation and published under open licenses.

NetPd

<http://www.netpd.org/Listen>

- Ein Patch steuert vorher vorher aufgenommene Netpd Sessions in zufälliger Reihenfolge. Über einen next-Button kann man Sessions überspringen.
- *It allows many users to have a realtime jam sessions with each other, connected over the net.*
- *The set of patches, as well as the state of each is synchronized between clients in order to provide identical experience for every connected user.*
- ebenfalls ein Projekt von Künstlern für Künstler, die mit den vorhandenen Daten ihre eigenen Instrumente füttern können und sich ihr ganz privates Musikprogramm gestalten können

Radiosolarkompass

<http://www.radiosolarkompass.org/>

- ein pd patch spielt jeweils radio stationen, an den gerade die sonne aufgeht