

## Voice Boxes

### Natalie Jeremijenka

Interaktion: Dieses Wort beschreibt die tiefen, komplexen, nuancierten oder auch ganz einfachen Beziehungen, in denen wir zur Welt stehen. Ironischerweise hat sich die Geschäftswelt dieses Wortes bemächtigt und bezeichnet viele der neuen computergestützten Technologien als "interaktive" Multimedien. Eine Fehlinterpretation der Mannigfaltigkeit menschlicher Interaktionen zugunsten verkaufter Produkt-Pakete.

Die *Voice Box* ist ein sehr schlichtes Objekt, das mit der Absicht entworfen wurde, durch Hardware darzustellen, wie Interaktion in einem Produkt seinen Niederschlag finden kann.

Als — buchstäblich — "objektorientierter" Klang sprechen die *Voice Boxes* gegen die technischen Metaphern von Interaktion als Point-and-click. Sie sind echte handfeste Icons: digitale, fest mit der tatsächlichen Welt verwurzelte Objekte, die manipuliert, konfiguriert und dreidimensional angeordnet werden können. Ganz im Gegensatz zu high-end 3D Konvolvulatoren, die zur Simulation dreidimensionaler Klangwelten verwendet werden, funktionieren die *Voice Boxes* nur, wenn man seine Gedanken artikulieren und irgendwo deponieren kann. Sie verdeutlichen den ungezwungenen zwischenmenschlichen Austausch und erfassen dadurch die Komplexität des Koordinatensystems der realen Welt.



#### *Objekt*

Aluminiumbox, die 12 Sekunden Klang [Stimme] aufnimmt, digitalisiert und wieder abspielt.

#### *Aufnahme der Stimme*

Deckel öffnen.

#### *Abspielen*

Box schütteln, drehen, wenden, werfen oder fallen lassen.

#### *Placieren*

im öffentlichen Raum.