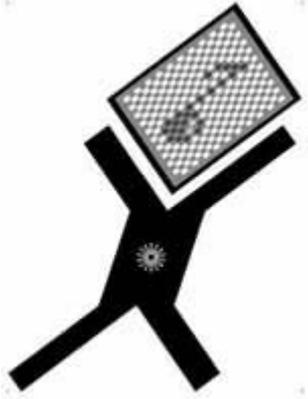
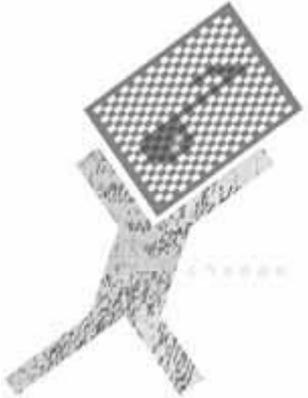


Erik Kluitenberg
Welcome to Xchange ...



Publikation (Informationen über neue Audio- & Radiolinks (URLs + Kurzbeschreibung), Veranstaltungen, Texte) herausgegeben:

net.audio (Xchange) network
A C O U S T I C . S P A C E

(x) für alternative nichtkommerzielle Internet-Radiomacher und individuelle Verbreiter von Audioinhalten.

(x) über den Austausch und die Verbindung von Audioinhalten im net.space

(x) über die Entwicklung in Richtung einer Audio-Netzwerkgemeinschaft

```
|           | | | | | | |
| (a) (c) (i) (j) (k) (l) (m) (n) (o) (p) (q) (r) (s)
|           | | | | | | |
```

xchange search/webarchive: <http://xchange.re-lab.net/a/>

Eric Kluitenberg

Ein paar Bemerkungen des "Herausgebers" ...

Das net.audio-Netzwerk Xchange ging aus der Xchange on-air session beim 2. "Art + Communication" Festival für neue Medien in Riga hervor, das die Künstlerorganisation E-Lab dort vom 12.—14. November 1997 ausrichtete. Das Festival präsentierte Arbeiten von Künstlern, Musikern, Theoretikern und Organisatoren aus so verschiedenen Ländern wie Ungarn, Schweden, Deutschland, Estland, USA, Großbritannien, Niederlande und natürlich Lettland selbst.

Das Festival war eine sehr lose und freie Zusammenkunft hauptsächlich jüngerer Leute, die die meist als "net.casting" bezeichneten neuen Möglichkeiten für Live-Audio-Sendungen via Internet erkundeten. Das Programm setzte sich aus Gesprächen, Vorträgen, Diskussionen, Konzerten, Jam Sessions und selbst Filmvorführungen zusammen. Aber das wirklich Spannende war, daß alle drei Festivaltage live für einen kleinen Teil der Welt übertragen wurden und während der gesamten Veranstaltungsdauer ein über die ganze Welt verbreitetes Mikropublikum über das Netz erreichten.

So kam einmal ein Kaffeehausgespräch jener Person zu Ohren, um die es sich drehte ... Durch diesen kuriosen Zwischenfall gewann der Begriff "Intimate Media", der im Verhältnis zu den Massenmedien eher auf etwas Außenstehendes als auf etwas Oppositionelles verweist, für mich eine ganz neue Bedeutung. Xchange ist ein "souveränes Medium" im besten Sinn des Wortes: Souveräne Medien sind vollkommen nutzlos und haben keinerlei kommerziellen Wert. Sie werden nie ein Massenpublikum erreichen, und haben das auch nicht vor. Sie sind total international (das Netzwerk erstreckt sich mittlerweile bis Australien, wo es einige sehr aktive Mitglieder hat), es ist nicht subventioniert, nicht kommerziell und hat keinen Marktwert. Es scheint aus reiner Freude betrieben zu werden und tut alles, um festen Definitionen zu entgehen. Und genau das versucht auch diese unvollständige Sammlung von Beiträgen einiger der aktivsten Xchange-Teilnehmer über das "Wie und Was" des Xchange-Netzwerks für den Ars-Electronica-Katalog.

In seinem Vortrag "Acoustic Cyberspace" bei der Xchange-on-air-Session ging Erik Davis den immersiven Eigenschaften von Audio-Environments auf den Grund um herauszufinden, welche Bedeutung Audio für unsere "Raum"-Erfahrung in digitalen Netzwerken haben

könnte. Sein Konzept eines akustischen (Cyber-) Raums wurde zu einer Leitidee bei der Entwicklung des Xchange net.audio-Netzwerks.

Erik Davis

Ich hatte die Gelegenheit, einige High-End-Virtual-Reality-Umgebungen zu erleben. Bei einigen davon hatte man intensive Immersionserlebnisse. Das ist zwar nicht unbedingt das Ziel aller virtuellen Umgebungen, aber es ist mit Sicherheit ein Thema, das alle, die daran arbeiten, beschäftigt: Wie können wir einen Raum schaffen, der Wahrnehmung und Subjektivität in eine andere Dimension, in einen anderen Raum versetzt? Dies ist ein zentrales Erzählmuster der virtuellen Realität; es gibt mehrere solcher Erzählmuster, aber dieses ist besonders mächtig. Und es ist in vieler Hinsicht naiv. Als ich das erste Mal 3D-Audio erlebte, wurde ich wesentlich körperlicher in eine andere Welt versetzt als in irgendeiner der ausgeklügelten visuellen Virtual-Reality-Installationen. Irgend etwas an der äußerst puristischen nicht-graphischen Organisation von sehr gutem 3D-Audio sorgte für eine unglaublich einnehmende immersive Erfahrung. Üblicherweise stellt man die akustische Dimension in den "Hintergrund": als bloße Tonspur oder Musik, die die primäre visuelle Erfahrung begleitet. Aber in einer immersiven akustischen Umgebung können Sie z.B. sämtliche an einer Straßenecke gehörten Geräusche in Echtzeit räumlich angeordnet um sich herum vernehmen. Das ist um vieles überwältigender als eine visuelle Erfahrung, die Sie unmerklich auf Distanz, in eine transzendente Position rückt, in der Sie abseits stehen, statt körperlich in das Zentrum eines neuen Kontexts versetzt zu werden.

Meine Frage lautet also: Warum sind akustische Räume in dieser Hinsicht so wirkungsvoll? Was ist am Auditiven so potentiell immersiv? Ich glaube, es ist die Art, wie wir es aufnehmen, seine Fähigkeit, andere Bereiche des Körper-Geist-Komplexes zu affizieren als das Visuelle. Affekte sind ein enorm wichtiger Bestandteil der Erfahrung, und sie sind das, was in einer visuellen Umgebung am schwersten herzustellen ist. Der Begriff "Atmosphäre" beschreibt diesen Aspekt sehr gut: Der Ton erzeugt eine Atmosphäre, fast so wie Weihrauch (der wieder mit einem anderem Sinn operiert). Töne und Gerüche sind Träger von Stimmungs- und Affektvektoren, die die qualitative Organisation eines Raums verändern, indem sie das Raumpotential in eine andere logische Abfolge bringen. Die Musik oder Geräuschkulisse, die einen umgibt, kann die Eigenschaften eines Raums auf subtile oder dramatische Weise verändern.

Einige interessante Experimente und Möglichkeiten haben wir z.B. im Umgang mit RealAudio im Internet erlebt. Darüberhinaus aber geht es mir darum, zum Nachdenken über die weiterreichenden Implikationen von Ton und Akustik anzuregen. Nicht nur als Mittel, um Informationen zwischen weit entfernten Akteuren auszutauschen oder einen Dialog in Gang zu setzen; und auch nicht nur in Form elektronischer Musik, einer Tätigkeit und Ausdrucksform, die, so faszinierend sie auch ist, von unseren anderen Erfahrungen und Aktivitäten abgekoppelt und zur Ware gemacht wird. Mir geht es um ein umfassenderes Verständnis des akustischen Raums: mein eigentliches Thema sind die verschiedenen Aspekte jener Form der Subjektivität, die in vernetzten Umgebungen produziert wird. Es ist eine Dimension, die sehr tief geht, und wir sollten sie beachten, mit ihr arbeiten, sie erforschen.

Auszugsweise Abschrift des Vortrags bei der "Xchange on-air session" in Riga, November 1997

Redaktion: Diana McCarty und Ted Byfield, veröffentlicht im net.audio Magazin Acoustic Space
<http://xchange.re-lab.net>

RealAudio-Version unter http://ozone.re-lab.net/festival/erik_d.ram

Rasa Smite
E-Lab / Radio OZOne — Riga

... Mini-'Manifest' darüber 'was net.radio ist' — (nach den net.radio days berlin '98) ...

<

Es ist heute ganz wesentlich, daß man verschiedene Definitionen und grundsätzliche Richtlinien zum Thema net.radio als unabgeschlossene Konzepte entwirft: daß man die Erkundung dieses 'neuen Werkzeugs' fördert und nicht mögliche Teilnehmer aus der Gemeinschaft der net.broadcaster ausschließt, nur weil sie eine andere Sicht der Dinge haben oder von anderen Erfahrungen ausgehen. Es ist wesentlich, daß wir nicht getrennte Wege gehen, solange wir nicht alle noch unerforschten Möglichkeiten zur Zusammenarbeit ausgeschöpft haben.>>

('Imagination' — kein schlechter Qualitätsmaßstab)

Raitis Smits
E-LAB / Radio OZOne — Riga

XCHANGE-OPEN CHANNEL — Experimente mit Gemeinschaftssendungen im Netz

X-Open Channel begann Anfang 1998 mit Gemeinschaftssendungen zu experimentieren und entwickelte sich bald zu einer Plattform für Live-Streaming-Experimente im Netz — zur Erkundung von Feedbackmechanismen und Möglichkeiten der Zusammenarbeit.

Jeden Dienstag abend während der Live-Sessions von Radio OZOne wird der sogenannte open channel ausgerufen. Das bedeutet, daß jeder mit seinem eigenen RealAudio-Stream in die Live-Session einsteigen kann.

Es gibt mehrere Möglichkeiten des Co-Streaming:

Die einfachste davon besteht darin, die eigene Tonquelle mit (einem oder mehreren) anderen RealAudio-Streams zu mischen. In diesem Fall führt jeder der Teilnehmer einen Teil der Live-Session aus (einer liefert z. B. die Stimme, der zweite die Hintergrundmusik). Dabei kann man zwei (oder mehrere) verschiedene Streams hören: den endgültigen, bei dem alle Beiträge zusammengemischt sind oder jeden Input-Live-Stream für sich.

Eine andere interessante Co-Streaming-Möglichkeit ist der Loop. Jeder Sender nimmt den Live-Stream eines anderen, kodiert ihn neu und sendet ihn an den nächsten Teilnehmer weiter. In dieser Schleife bewegt sich der Toninput im Kreis und kehrt mit geringem Delay (10—15 Sekunden) zurück, wodurch multiple Tonschichtungen entstehen. Mit wiederholtem Zirkulieren wird der Stream immer lauter, bis er schließlich zu einem Dauerlärm wird (was auch von der Teilnehmeranzahl abhängig ist).

Eine andere Möglichkeit der Loopverbindung ist die Beschneidung des Feedbacks; sie kann zum Beispiel für Ferninterviews und -diskussionen, den Austausch von Nachrichten usw. benutzt werden.

Ich glaube, es gibt noch viel mehr Möglichkeiten für Experimente mit Live-Sendungen im Internet, aber das sind einige der Grundprinzipien, die wir während die X-Open Channel-Live-Sessions erkundet haben.

Mehr über Möglichkeiten, im Netz zu senden, findet sich in der Textsammlung "What and How to broadcast via the Net" (von Borut Savski) in der net.audio-Zeitschrift Acoustic.Space oder im Web unter

Raitis Smits /Radio OZOne

Links (einiger) Gemeinschaftssendungsexperimente

1. PPP news (von Rachel Baker) — OZOne (Riga) Live-Session in Zusammenarbeit mit Backspace (London): Backspace — Nachrichtentext , OZOne — Hintergrundmusic.
PPP news start at 2'35"40

2. Loop mit drei Teilnehmern: gegenseitiges Interview mit Feedbackbeschneidung (Monika Glahn/XLR-Berlin, Borut Savski/MZX-Ljubljana, Raitis Smits & Rasa Smite/ OZOne-Riga)

starts at 3'11" Riga/ 3'13"35 Ljubljana/ 3'17"20 Riga/ 3'18"8 Berlin ...

3. Loop mit mehr als drei Teilnehmern: Experimente mit Musik- und Klangebene
start at 2'28"

4. Loop mit fünf Teilnehmern (Monika Glahn/XLR-Berlin, Borut Savski/MZX-Ljubljana, Raitis Smits und Rasa Smite/OZOne-Riga, Martin Schitter/Graz, Gio Angelo und Rachel Baker/Backspace-London)
3'29"50

5. Diskussion über Netradioentwicklungen — Borut Savski (Ljubljana) und Martin Schitter (Graz) in MZX-Ljubljana, wiedergesendet von radio OZOne-Riga
2'36"

X-Open Channel beginnt jeden Dienstag um 23.00 Uhr (osteuroäischer Zeit) bei radio OZOne. Live-Sessions. Treffpunkt und Koordination: IRC re-lab.net #Xchange

Kontakt: raitis@re-lab.net

Borut Savski
Ministry of Experiment / Radio Student — Ljubljana

Re: (Xchange) start!>discus.txt> RADIO on the net,

Subject LIVE-streams, NET.AUDIO network

From Borut Savski

Date Mon, 15 Dec 1997 18:32:42—1000

XCHANGE

----start

PPP — Personalised Persuasive Propaganda

"ihre Berichterstattung über Ozonergate wirkte wahrhaft historisch" (CNN)

"niemand berichtet über Krieg, ökologische Krisen und die Gastronomie von Fluglinien so prägnant wie PPP" (BBC)

"Meister der Propaganda und das umfassendste Angebot für die Mogule der toten Medien" (Robert Maxwell)

"unerlässlich für Demokratie in den Nachrichtenmedien und ein Schutz vor mächtigen Monopolen" (Rupert Murdoch)

"immer am richtigen Ort zur richtigen Zeit mit dem richtigen Sprengstoff" (Reuters)

"ihre Analyse der Supermarktunruhen war unübertroffen" (Bloomberg)

"weitet den knalligen politischen Dialog auf das Kinderfernsehen aus" (AP)

"Wir brauchen einander sehr — die Rolle der Regierung ist es zu manipulieren, und die Rolle von PPP ist es schönzufärben, ich werde sie also weiter unterstützen." (Tony Blair)

PPP — die Stimme einer informationsreichen Empfangsdame für die informationsarmen Nachrichtenmedien

----end

Borut Savski
Ministry of Experiments/Radio Student — Ljubljana

Einige Dinge zum Gebrauch des Internet als Medium

----start

Hat man je von einem Telefon-Medienexperten gehört? Oder von einem Telefonkünstler? Und doch werden Telefone dazu benutzt, öffentliche Ereignisse miteinander zu verbinden oder Individuen mit öffentlichen Ereignissen zu verbinden. Das Internet ist wie ein Telefon — auch mit ihm kann man Briefe, Bilder, Töne senden und empfangen. Man kann bestimmte Augenblicke in Online-Archiven festhalten = einfrieren. Man kann sich hinter einer Homepage verbergen. Schließlich sind überall Travestien am Werk.

Aber im Ernst: das Publizieren war bisher die exklusive Domäne der Hohepriester der Massenmedien. Massenmediale Produktionsmöglichkeiten waren an speziellen Orten konzentriert. Um sie herum entstanden Institutionen, wurden bestimmte Regeln und Initiationspraktiken eingeführt, um Außenseiter außen vor zu halten. Mit der Entwicklung und Ausbreitung der digitalen Technologie, kam eine universelle Medienmaschine auf den Markt — der Computer. Er kann keine anderen Maschinen (und keine Nahrung) produzieren, aber er ist in der Lage, die Arbeit vieler spezialisierter Medienmaschinen zu reproduzieren. Er ist eine Medienproduktionsstätte in den Händen eines Amateurs.

