

■■■■■■■ Die Zeitmaschine

The Time Machine („Die Zeitmaschine“) ist dem Zeitaspekt dessen gewidmet, was wir „Echtzeit-Übertragung“ nennen. Als Verzögerungsleitung setzt sie Internet-Streaming- und Satellitenübertragungsprotokolle ein, mit deren Hilfe vor Ort eine permanente Sound-Landschaft erzeugt wird.

Das technische Konzept ist relativ einfach: Ein in eine Ausstellung platziertes Mikrofon (oder ein Satz Mikrofone) nimmt die dort entstehenden Geräusche (Schritte, Unterhaltung der Besucher oder einfach Umgebungsgeräusche) auf und leitet sie an den Internet-Streaming-Server weiter, der mit einem Satelliten verbunden ist. Der Audio-Stream wird dann von der Client-Software empfangen und in das Lautsprechersystem vor Ort eingespeist, welches das verzögerte Signal wieder an das Mikrofon weiterleitet. Natürlich nimmt das Mikrofon sowohl das verzögerte Signal als auch die Geräusche in der Ausstellung auf, sodass die Schleife in jedem Zyklus aktualisiert wird. Da die immanenten Geräusche jedoch nie direkt in das Lautsprechersystem eingespeist werden, hören die Besucher lediglich das „Echo“ dessen, was sie vor ein paar Sekunden gemacht haben (nur ein bisschen lauter).

Das ist den (in den siebziger Jahren von Brian Eno für Robert Fripp entwickelten) *Frippertronics* sehr ähnlich, bei denen zwei Tonbandgeräte des Typs Revox A77 in etwa 1 Meter Entfernung voneinander aufgestellt wurden, wodurch der Ton dann um jene Zeitspanne verzögert wurde, die das Band brauchte, um vom Aufnahmekopf des einen Gerätes zum Wiedergabekopf des anderen Geräts durchzulaufen (und wobei das verzögerte Signal zusätzlich mit einem Eingangssignal gemixt wurde).

Im Gegensatz zu *Frippertronics* braucht *The Time Machine* jedoch keinen „bewussten“ Ausführenden, also keine Person, die *a priori* die Absicht hat, Musik zu machen; vielmehr muss ein Publikum vorhanden sein, dem die eigenen Aktivitäten erst *a posteriori* bewusst wurden. Fehlt das Publikum, dann ist die Installation selber zeit- (und raum-)bewusst.

Außerdem ist die Entfernung zwischen Sender und Empfänger (gleichgültig, wie nahe sich die beiden physisch zueinander befinden) ironischerweise viel größer, als sie erscheint, nämlich 2 x 35.790 Kilometer unter idealen Bedingungen.

Schließlich enthüllt *The Time Machine* die Tatsache, dass so etwas wie eine „Live-“ oder „Sofort-Übertragung“ nicht existiert; jede Übertragung gibt uns eine Art Geschichte wieder. Der Effekt ist der gleiche wie bei der Beobachtung der Explosionen weit entfernter Supernovae, die uns etwas über die Geschichte des Weltraums erzählen. *The Time Machine* tut dies auf Mikroebene.

Aus dem Englischen von Volker Hiranter