

GESPRÄCHE PER KNOPFDRUCK?

Eine interaktive Installation als medienkritischer Erfahrungsraum

Michelle Adolfs & Petra Müller, 1996



VERÄNDERUNGSTENDENZEN DER ALLTAGSKOMMUNIKATION IM DIGITALEN ZEITALTER

Im Zuge der sich immer weiterentwickelnden Medientechnologie nimmt der Computer den Stellenwert eines Kommunikationsmediums mit eigenen Regeln und Eigenarten ein. Die Computertechnologie macht in ihrer multimedialen Ausrichtung eine neue Form der Loslösung vom Abbild der (objektiven) Realität möglich. In den digitalen, synthetischen Bildwelten ist die Zeitlichkeit eine andere. Die Verbildlichungen können bezug auf Personen,

Erscheinungen, Objekte und Situationsabläufe nehmen, die nicht *mehr* sind aber zumindest teilweise 'real' waren, *noch* nicht sind, aber 'real' möglich wären, *nicht* sind aber mit Hilfe von Simulation möglich sind. Raum und Zeit als zentrale Bezugspunkte verlieren damit ihre Bedeutung oder müssen neu interpretiert werden. Die virtuelle Realität ermöglicht das Im-Bild-Sein mit veränderten Zeitbezügen und Wahrnehmungsutopien.

Kurzinfo

Beschreibung der interaktiven Medieninstallation, die Raumsituationen und private Alltagsgespräche auf Knopfdruck simuliert.

Wir fragten nach der Gesprächswirklichkeit in multimedialen Zusammenhängen. Dazu konstruierten wir einen künstlichen „Gesprächsraum“, in dem der Besucher sich ganz intim auf die vielfältigen Wirkungen der gebotenen, ausschnittshaften Alltagskommunikation einlassen muß. Die Situation bietet eine Irritation: Er sieht seine Gesprächspartner, kann sie hören, aber sie sind nicht „wirklich“. Er kann seine Gesprächspartner per Knopfdruck auswählen, interaktiv mit dem Medium. Die Gespräche finden in einem künstlichen Rahmen mit Alltagsräumen statt, die wechseln und nicht zu beeinflussen sind.

Die Gebundenheit der Kommunikationswirkung an die räumliche Umgebung, an die Interpretation des Betrachters und dessen implizite Rollenzuschreibung werden inszeniert. Zentral ist die Frage nach dem Gefühlseindruck in der künstlichen Kommunikationsrealität.

DIE INSTALLATION

Mit zwei rechnergesteuerten Video-Projektionen und einem Tischarrangement wird der Gesprächsraum installiert. Der Besucher betritt einen halbdunklen Raum. In der Mitte des Raumes ist eine Sitzgruppe, bestehend aus einem einfachen, zum Essen gedeckten Holztisch und zwei Stühlen auf einem Teppich angeordnet. Auf dem hinteren Stuhl sitzt eine großer, weißer Körper in entspannter Haltung. Der Stuhl gegenüber ist frei und lädt den Besucher ein am gedeckten Tisch Platz zu nehmen.



Auf der rechten Tischseite findet der Besucher eine schwarze Tastatur mit einem Menüplan vor. Es sind 10 Gesprächspartner mit Namen aufgelistet und per Knopfdruck auszuwählen. Auf den großen Kopf des Körpers werden nach Wahl der Personen Gesprächsequenzen von je 1 Minute projiziert. Ein Wechseln zwischen den Personen ist jederzeit möglich.

Hinter der Sitzgruppe werden auf eine Projektionsleinwand von hinten Raumsituationen aufprojiziert. Per Zufallssteuerung finden die Gespräche in den Räumen Bahnhof, Küche, Cafe und Tiefsee statt. Dieser Mix stellt eine Repräsentation von öffentlicher bis privater und auch unmöglicher Umgebung für Alltagskommunikation dar. Die Unterwasserumgebung ist eine Referenz auf eine heimelige, beruhigende Aquarienwelt einerseits und eine Machbarkeit der Verkünstlichung des Digitalen andererseits. Die Sequenz ist eine Aufnahme eines TV-Nachtprogramms in der Sendepause.



Der Besucher ist aktiver Teil der Installation: Er wählt Personen aus und wird in verschiedene Aspekte von Alltagskommunikation von Flirt über Ratsuchen bis hin zur Beschimpfung durch direkte Ansprache involviert. Der Körper gegenüber sitzend in dem Raumsetting „gedeckter Tisch“ wird ihm Privatheit und Intimität suggeriert. Befinden sich mehrere Personen gleichzeitig im

Installationsraum, entsteht eine psychische Homogenität der Rezipienten mit dem „Aktienten“.

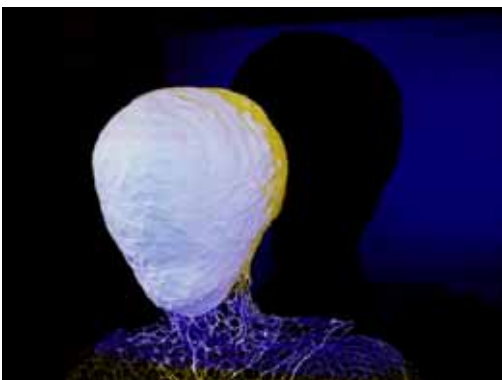
Das Wahrnehmungsfeld sollte mit Hilfe der verschiedenen Gestaltungsmittel, die absichtsvoll keine „Virtuelle Designwelt“ entstehen lassen, zu einer Reflexion über Kommunikation mit Neuen Medien anregen. Eigenen Visionen und Utopien wurde ein Freiraum der Entfaltung gegeben. Ästhetische und technologische Möglichkeiten weisen medienkritisch auf eine Begrenztheit künstlicher Gesprächsräume.

INTERAKTIVITÄT

Multimediale Interaktivität ist ein zentraler Punkt der Installation. Die Besucher erlebten, daß die artifizierete face-to-face-Kommunikation, nämlich die Mensch-Maschine-Interaktivität per Knopfdruck darauf hinauslief, daß sie sich einen vorgefertigten Videoclip auswählen konnten. Versuche, mit dem Körper in eine gegenseitige Wahrnehmungslage zu kommen, wurden bald aufgegeben. Die Komplexität zwischenmenschlicher Kommunikation im wechselseitigen Ablauf von Wahrnehmung und Kommunikation hat eine Eigendynamik, die nicht ersetzbar ist. Sie manifestiert sich hauptsächlich durch Blickkontakt, körperliche Nähe und soziale Präsenz.

REALITÄT / VIRTUALITÄT / UTOPIE

Existiert das Gegenüber? Wer ist wer? Persönlichkeitsbildung liegt zwischen Phantasie und Realität. Wenn ich meinen Gesprächspartner sehe und höre, ist er auch real? Die Grenzen



verschwimmen. Was wahr ist, liegt in Zukunft im eigenen Ermessen. Kommen wir dahin, Kommunikation zu simulieren? Vielleicht sind wir mit dem Schein dessen, was wir uns wünschen, zufrieden?

Konstruieren wir einen Kommunikations-Bedürfnis-Raum: Alleinsein befriedigt nicht immer und unsere soziale Umgebung ist zu anstrengend. Lehnen wir uns in einem gut gepolsterten Sessel zurück (der Sessel kommt menschlichen Trägheit so entgegen, das wir diese Errungenschaft unserer Zivilisation bei

aller Virtualität nicht wegdenken wollen) und lassen uns Kommunikation darbieten. Interaktiv natürlich, denn wenn mein Gegenüber nicht auf mich reagiert, ist das Ganze ja langweilig. Was hätte ich gern: Liebe, Verständnis, Schelte, Humor? Programm ab...

TECHNIK

Die Installation besteht aus einem Computernetzwerk mit drei PC-Systemen: Ein Rechner nimmt die Benutzereingaben durch eine Tastatur entgegen und steuert die Videoausgabe der beiden Wiedergabe-PCs. Stand 1996: Pentium-Systeme mit Windows'95 Betriebssystem inklusive Video-Player-Software und 32 MB Hauptspeicher. Vordergrundprojektion (Gespräche) über eine FAST AV-Master-Card direkt im analogen PAL-Format an LCD-Beamer. Hintergrundprojektion (Räume) mit Standard Media-Player von Microsoft. Alle vierzehn Videosequenzen liegen als AVI-Files vor. Für die Vordergrundvideos wurde FAST-M-JPEG und für die Hintergrundvideos ein Indeo R.3.2-Codec zur Komprimierung eingesetzt. Die Raumsequenzen haben eine durchschnittliche Größe von 50 MB/Video, während die Gesprächssequenzen durchschnittlich je 200 MB groß sind. Die Videoproduktion selbst erfolgte analog, Masterbänder sind SVHS und VHS.

Die Installation GESPRÄCHE PER KNOPFD RUCK? war die Abschlussarbeit im Fach Kunst an der Universität Bielefeld, Juli 1996. Sie wurde mit dem Deutschen Studienpreis der Körber-Stiftung Hamburg ausgezeichnet.