

20 Jahre Piazza virtuale

100 Tage interaktives Kunstfernsehen auf der
documenta IX

Gliederung

- „Piazza virtuale - The Documentation“
von Utta Hoffmann/NDR
- Vortrag
- Q&A

Ponton European Media Art Lab

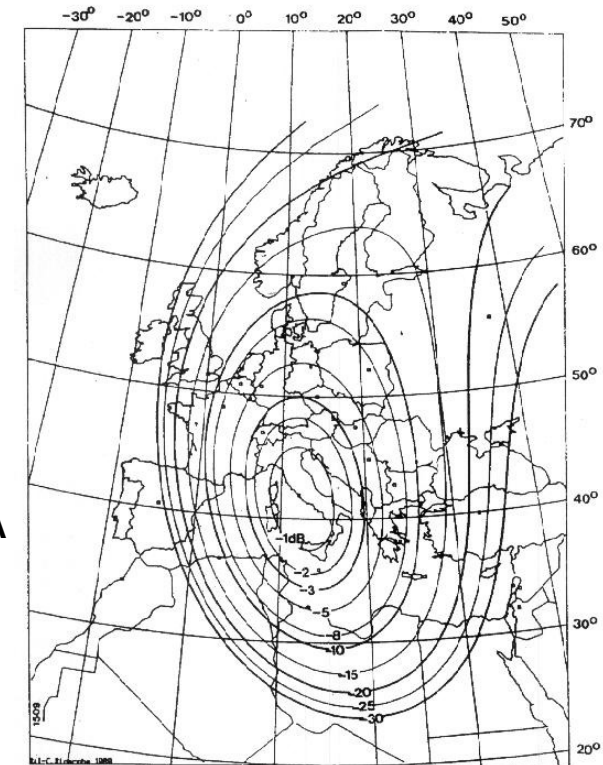
- Karel Dudesek (Österreich), Benjamin Heidersberger (Deutschland), Mike Hentz (USA), Salvatore Vanasco (Italien)
- Projektbezogen bis zu 35 (Künstler, Programmierer, Hardware-Entwickler)
- Finanzierung: Förderung, Sponsoring, Aufträge
- Hintergrund Fluxus, Performance, Musik, Video, Minus Delta t
- 1989 – 1994 in Hamburg
- „Schaffung eines selbstbestimmten Arbeitsplatzes in der Gesellschaft“
- Interdisziplinäres Medien- und Netzkunslabor
- Kollektiver Arbeitsprozess
- Projekte in Deutschland, Frankreich, USA, Japan
- 1993: Deutscher Medienkunstpreis zusammen mit Bill Viola, William S. Burroughs, Friedrich Kittler, Klaus Schöning, Sabine Schäfer

Ponton – Van Gogh TV

- 1986: Simulation eines Radio- und TV Senders (Ars Electronica)
- 1987: Van Gogh Radio: Kulturpolizei, Medienbus und Piratenradio (documenta 8)
- 1988: Artist's Channel (EMAF): Piratenfernsehen
- 1989: RePublic TV (Ars Electronica): Zugang zu ZDF/3sat
- 1990: Hotel Pompino (Ars Electronica): Interaktive Gameshow
- 1991: Ballroom TV, Berlin (Techno-Bunker "90Grad", FAB)
- 1992: Piazza virtuale (documenta IX)
- 1993: Piazza virtuale Tokyo (NHK/BS-2)
- 1994: Service area a.i. (Ars Electronica): Interaktiver 3D-Raum

Piazza virtuale - Eckdaten

- 750 Stunden Live TV und Satellit
- Täglich über ZDF/3sat
- Vertrag mit ZDF über „sendefähiges Signals“
- bis zu 100.000 Einwahlversuche pro Stunde
- Studio aus 12+3 Baucontainern in Kassel
- 35 Mitarbeiter vor Ort
- 2.5 Mio DM Sponsoring u.a. ZDF, Telekom, EDS
- Eigener Experimental-Satellit Olympus 1 der ESA
- 15 interaktive Sendemodule
- 600 nationale und internationale Presseartikel
- BILD 1992: „Bekloppteste Sendung des Jahres“



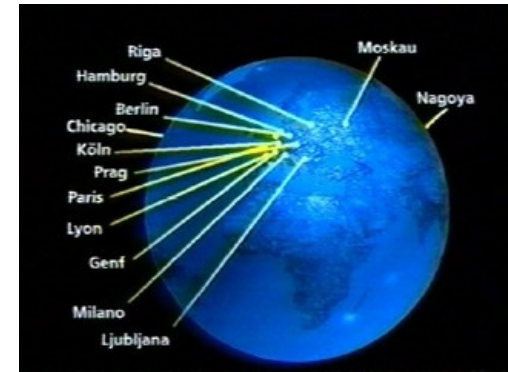
Olympus 1 Footprint

Interaktionsmedien

- Telefon direkt in die Sendung
- Touchtone-Dekodierung der Telefontastatur zur Steuerung von Programmen und Roboterkamera
- Fax Empfang auf Next-Computer mit Videoausgang
- Entrypoints (Gehäuse, Kamera, Mikrofon, Sendebutton)
- Modem und Chat
- ISDN Bildtelefon
- Panasonic WG-R2 Videophone
- Internet (Filetransfer, Chat)
- Piazza vor Ort (Lokalstudio)
- Zensor von ZDF/3sat



Sende- und Interaktionsformate

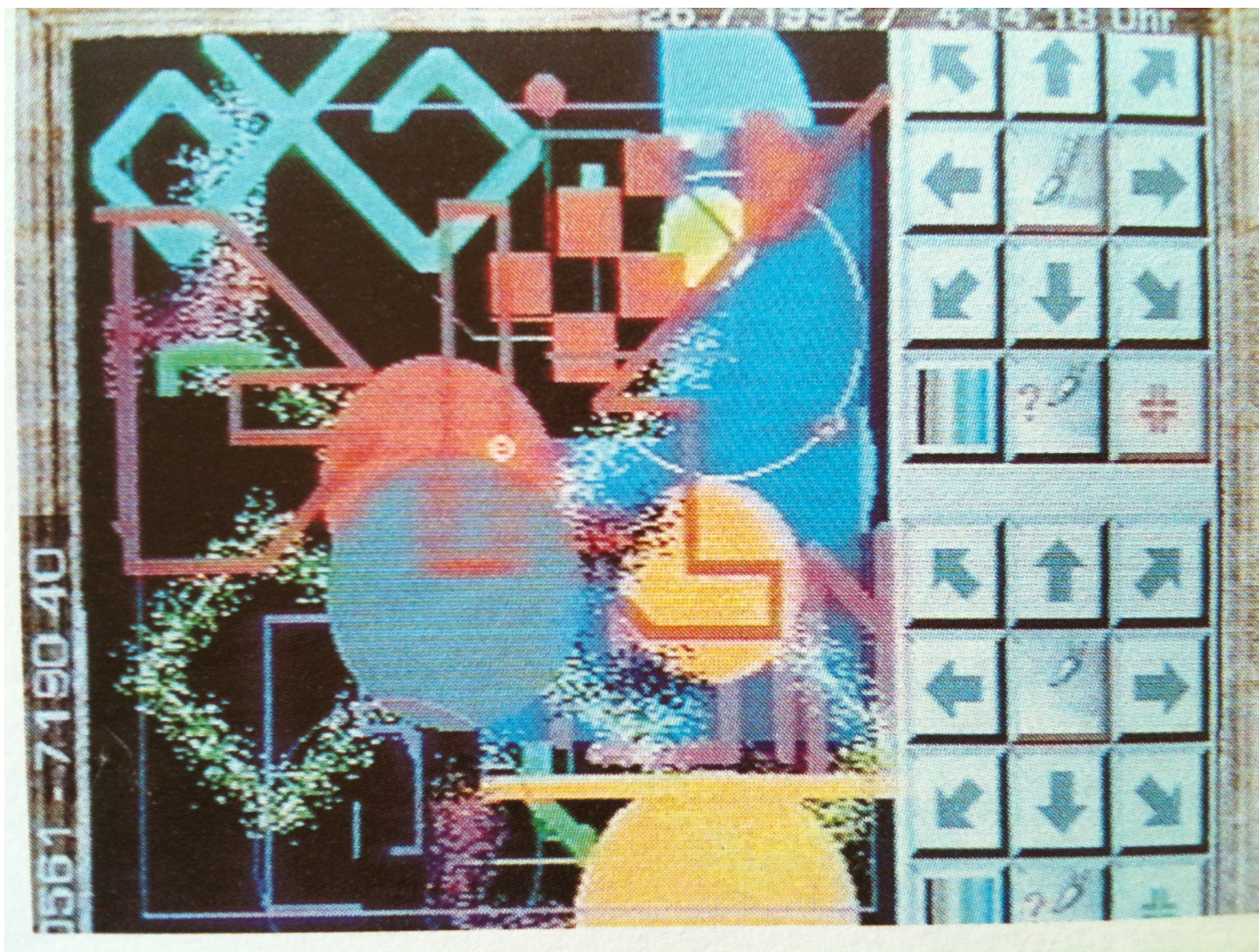


- Atelier (Kollektives Kunstwerk)
- Muskart Robocam (Durch Zuschauer steuerbare Videokamera)
- Interactive Classic Orchestra
- Coffeehouse (Allgemeiner Voice- und Modemchat, Women's, Gay Coffeehouse)
- Media Landscape (Multimediales Feedback auf Konversation)
- Rap `em higher
- Beichtstuhl
- Sarah & Daniel (Steuerbare Schauspieler)
- Moby Dicks's Eye (Wissenschaftsjournalismus)
- Tazetta (Online-Zeitung)
- Marketplace (Versteigerung, An- und Verkauf)
- Interact with Piazza People
- Piazzettas Ljublijana, Milano, Genf, Lyon, Paris, Prag, Köln, Chicago, Berlin, Hamburg, Riga, Moskau, Nagoya (Internationale Vernetzung und Communities)

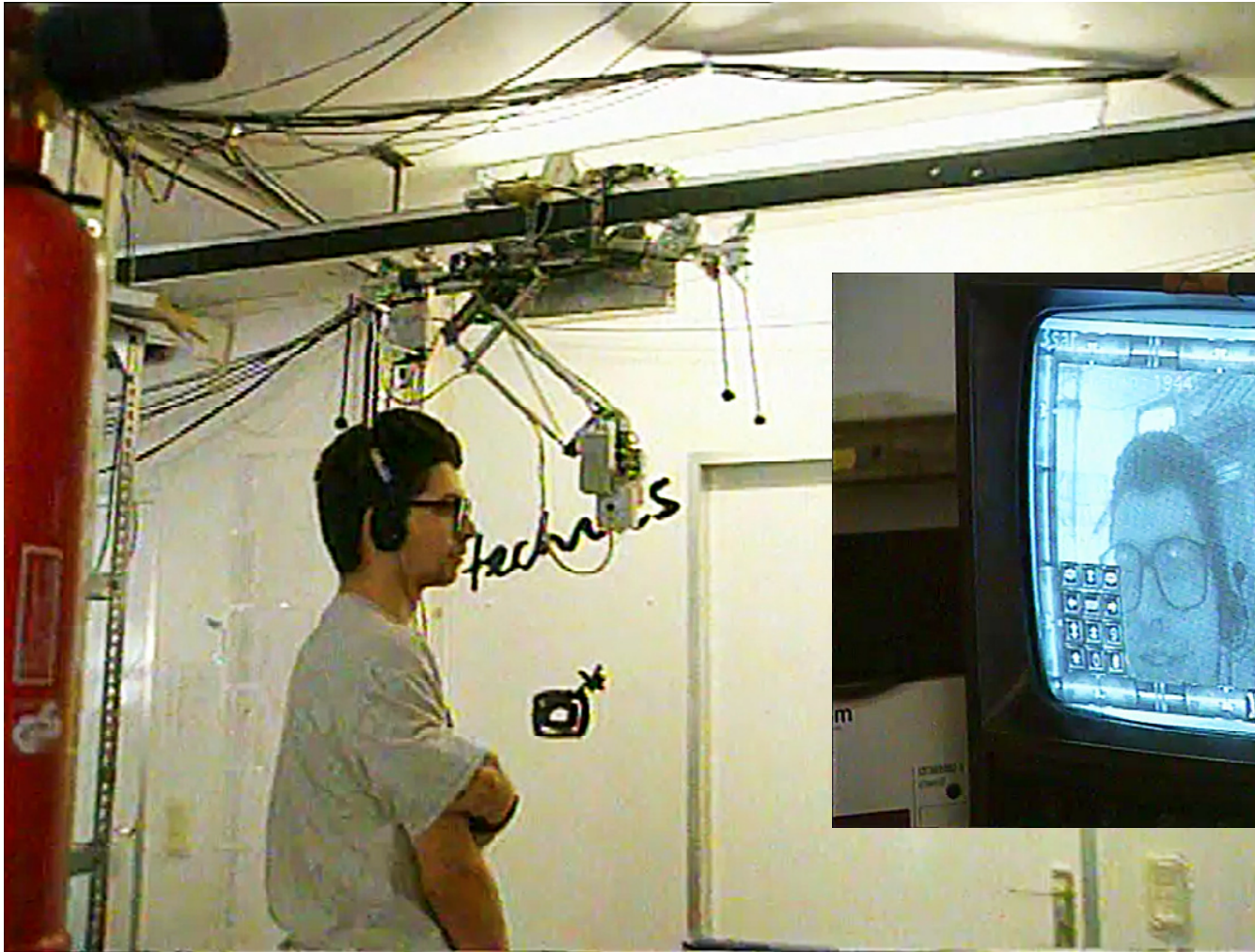
Interaktionsmatrix

Programm	Anzahl Benutzer	Funktion	Kommunikation
Atelier	2 Touchtone und Sprache	Pinselfröße Farbe Strichrichtung	Reden Malerei
Robotkamera	1 Touchtone	Blickrichtung Kameraposition	Reden
Orchester	4 Touchtone 1 Singstimme	Audiosamples per Telefontastatur abspielen.	Musizieren Gesang (solo)
CoffeeHouse	4 Sprache 4 Text 1 Fax 1 Entrypoint		Reden Schreiben Faxen Reden, gestikulieren
Medialandscape	2 Sprache 2 Text	Das Gespräch wurde automatisch mitpro- tokolliert und löste assoziativ Bilder, Töne, Video- sequenzen und Animationen aus.	Reden Schreiben

Atelier



Muskart – The Robotcamera Nicolas Baginsky



Interactive Orchestra



#

online 1

online 2

online 3

online 4

Als ich Sie erblickte
immer schöneres Gerät
Wir nur blieben ungeraden
uns nur schuf man obsolet

CALL : --49/ 0561/ 71 00 4-0/1/2/3 interactive orchestra



If you are online, you can always press this button for information on your couchtone keyboard

SOUND CHECK	1	2	3	ONLINE VIOLIN	Call now	1	2	3	SOUND CHECK
	4	5	6	this is the soundcheck	if you want to be an instrument in the	4	5	6	
	7	8	9	press any button and listen what happens	INTERACTIVE ORCHESTRA	7	8	9	
	*	0	#	YOU ARE NUMBER 1	This is line 2 TRUMPET	*	0	#	
	1	2	3	Call now	Call now	1	2	3	
4	5	6	if you want to be an instrument in the	if you want to be an instrument in the	4	5	6		
7	8	9	INTERACTIVE ORCHESTRA	INTERACTIVE ORCHESTRA	7	8	9		
*	0	#	This is line 3 PIANO	This is line 4 COLLAGE	*	0	#		

Call : --49/ 0561/ 71 00 4-0/1/2/3 interactive orchestra

Coffeehouse



The screenshot shows a terminal window with a dark background. At the top left, there is a logo for 'Fax vom Mars Erdling!' featuring a stylized figure. To the right of the logo, the text 'VAN GOGH TV' is displayed in large, spaced-out letters, followed by 'the coffeehouse' and 'communication with fax, minitel, modem & telephone dial Germany and :'. Below this, there are three colored boxes: a red one with '0561 Kassel', a blue one with '7190 20' and a telephone icon, and a yellow one with '7190 30' and a 'MODEM' icon. The bottom section of the terminal contains a chat log with the following text:

Welcome.
Moeppie: YEAR!
Moeppie: oder 14666
Stefan: Zu warm zum Schlafen
Stefan: Die Telekom freut sich
Dagobert I.: Hab auch alles auf Band und Diskette!

Coffeehouse - Censored



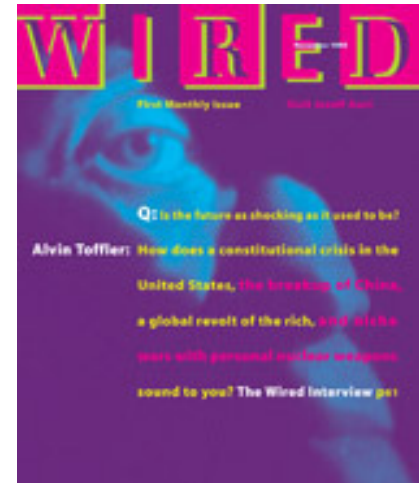
Das Piazza-Team in Kassel

- Konzept:
Karel Dudesek - Benjamin Heidersberger - Mike Hentz - Salvatore Vanasco



- Team
Ali Altschaffel - Nicolas Anatol Baginsky - Katharina Baumann - Tim Becker - Julian Boyd - Kathrin Brinkmann - Wu San Chuan - Gérard Couty - Fritz Groß - Daniel Haude - Jan Holthusen - Kathy Rae Huffman - Cory McLeod - Kaspar Lüthi - Ole Lütjens - Silke Mauritius - Laurence Maury - Jendo Neversil - Insa Riske - Holger Rix - Axel Roselius - Hinnerk Schmidt - Karlheinz Schmidt - Dieter Sellin - Ludwig Seyfarth - Sybille Steinfartz - Manuel Tessloff - Michael Ulrich - Wolfgang Werner - Heinz Widmer - Laura Windrath - Sascha Windrath - Christian Wolff - Katja Zapadlová - Andreas Zierdt

WIRED Nov 1993: The Medium is the Mission by Jules Marshall



- Ponton Media Lab plans to drive a stake (=Pfahl) through the scler(ot)ic heart of that 50 year old bloodsucker, television.
- Do you see new collaborative art forms, new political and social organization, the creation of a genuine 'communicopia?' The people of Ponton European Media Art Lab do.
- Established in 1986, Ponton's organization is horizontal to the point of anarchy: There's no boss and job descriptions are vague.
- When they have money, they do a project. When they don't, they plan the next one.
- "The world behind the screen needs designing. We are taking responsibility for that design and not just leaving it up to the companies," says Benjamin.
- "TV is too linked to power and systems of control," says Dudesek.
- "It was a very political project, touching a lot of legal issues, including access to media and copyright," says Heidersberger.
- "Should Piazza succeed in its exported form, it may herald a redefinition of the generations-old, passive medium we now call television. But implementation means paying attention to the needs and processes of society, " Vanasco says.

Spiegel 21/1992

Die imaginäre Pizza

von Clauduis Seidl



- Bert Brechts Radiotheorie...Jeder kritische Mensch stimmte ihm zu, keiner wußte, wie die Vision zu verwirklichen sei.
- Für die Künstler allerdings ist das kein Märchen, sondern ein revolutionärer Akt, eine große, kühne Tat des Widerstands: Das Fernsehen ist der Feind für sie, eine Unterdrückungs- und Verdummungsmaschine.
- "Ich könnte ja sagen, ich sprengte alles in die Luft", erklärt Benjamin Heidersberger seine Wut; statt dessen arbeitet er an der "Piazza virtuale".
- Die "Piazza virtuale" betreibt die Dekonstruktion des Fernsehens, sie verhöhnt die Gesetze des Mediums, so wie die dekonstruktive Architektur die Gesetze der Schwerkraft verhöhnt - und ist schon deshalb ein Kunstwerk auf der Höhe unserer postmodernen Zeit.
- In dieser Situation bewirkt ein Projekt wie die "Piazza virtuale" nicht die Zerstörung des Fernsehen, sondern dessen Errettung: Wenn die Zuschauer sich überhaupt noch für irgend etwas interessieren können, dann am ehesten für sich selbst.
- „Oje, ich finde diesen Artikel ganz furchtbar. Aber was soll man tun. Die Archive bewahren alles auf. Selbst die schlimmsten Irrtümer. Cheers, dein C.“ 21.11.2012, 00:25

Warum sind wir mit Piazza virtuale angetreten?

- Um die Umkehrung des Sender-Empfänger Verhältnisses zu testen (Brechtsche Radiotheorie).
- Um Fernsehen technisch und inhaltlich weiter zu entwickeln.
- Um ein für die Massengesellschaft adäquates Dialogforum und Dialogmedium zu schaffen.
- Um neue Medien- und Netzkunstformen auf der documenta zu etablieren.
- Um weltweiten Kulturaustausch zu ermöglichen.
- Um Menschen künstlerische und mediale Impulse zu geben (Kreation kontra Reaktion, Video Empowerment, „Im Zentrum steht der Mensch“).
- Nur live ist life (Lebendige interaktive Kunst kontra Konserve)

Innovationen

- Den Einsatz von Amateur- und Semiprofigeräten in der TV-Produktion (Sendefähiges Signal als Zensur).
- Ca. 15 Interaktionsmodule, insbesondere Call-In Sendeformate.
- Die Entwicklung des „Virtuellen Studios“ (insbesondere bei „Hotel Pompino“).
- Den Einsatz von Computergrafik und automatisiertem Sendeablauf.
- Die Entwicklung und des Einsatz von Trash-Ästhetik.
- Den Einsatz von Überwachungskameras im Fernsehen.
- Moderierte und unmoderierte Sendeformate.
- „Virtueller Moderator“/Schauspieler
- Communities (Piazettas)

Welche Erkenntnisse hat Piazza virtuale gebracht?

- Die Umkehrung des Sender-Empfänger Verhältnisses führt zu keiner gesellschaftlichen Veränderung.
- Piazza virtuale funktioniert vielleicht heute gar nicht mehr (und Fernsehen ist tatsächlich am Ende).
- Fernsehen ist nicht das richtige Medium für Interaktivität, sondern Internet. Internet ist kostengünstiger, asynchron und kleineren Interessengruppen angemessener.
- Viele Entwicklungen aus Piazza virtuale sind zu bedauern (Kommerzialisierung von Interaktionsmodellen, Niveauverlust).
- Skepsis gegenüber Interaktivität und Cloud Intelligence.

Warum gibt es Piazza virtuale heute nicht mehr?

- 10-15 Jahre zu früh.
- Es gab kein kommerzielles Konzept.
- Es gab kein Venture Capital.
- Es gab kein Interesse der Telekom und der TV-Anstalten.
- Es war kein Revenue-Sharing (ca. 1 Mio DM Telefongebühren) mit der Telekom möglich.
- Weil uns das Bewusstsein und die Fähigkeit fehlte, TV-Produzent zu sein.
- Es gibt kein organisiertes Netzwerk.
- Es hat keine Nachfolgesendung von uns gegeben.
- Die Auflösung bzw. Neuorientierung der Gruppe Ponton/VGTV.

Was war für den Erfolg wichtig

- Die Neuigkeit des Experiments
- Die Offenheit, Spontaneität und Lebendigkeit des Experiments
- „Ich bin im Fernsehen“
- Rückkanal als Antwort auf die einseitige Ausstrahlung
- Die Einzigartigkeit der Signatur
- Teilweise 10% Einschaltquote, speziell nachts

Ponton/Van Gogh TV Archiv

- Vertragliche Grundlagen
- Zieldefinition
- Finanzierung
- Zusammenführung Archivs
- Aufarbeitung
- Aktivierung eines Netzwerkes von Fans und Mitarbeitern
- Publikation (Ausstellungen, (e) Books, Online)
- Zusammenarbeit mit einer Institution
- Fortsetzung?
- Nächste Ausstellung 5.12.2012: National Technical Library (NTK) Prague

Historische Einordnung

- CB/Ham Radio
- BBS/Chat-Systeme
- 1984 Einführung des privaten Fernsehen in Deutschland (Sat1, RTL, Offener Kanal) zur Verbesserung der TV-Qualität.
- Sept 1993 NSCA Mosaic Webbrowser, Oct 1994 Netscape Navigator
- Audiotex/Voicemail-Systeme
- In Beziehung zu setzen zu:
 - Giga TV (Spieleorientierte Computer/TV-Sendung)
 - 9live (Finanzierung aus kostenpflichtigen Call-Ins)
 - Big Brother (Auflösung des Privaten)
 - Youtube (Video on Demand, selbstgenerierter Content)
 - Facebook (Internetbasierte Community)
 - Ebay (Marktplatz)

Was ist gefühlsmäßig geblieben?

- Das war ein wirklich bahnbrechendes Projekt.
- Schade, dass wir nicht weitergemacht haben.
- Eine merkwürdige Sehnsucht nach einer Wiederholung oder Weiterentwicklung.

Containerstudio in Kassel



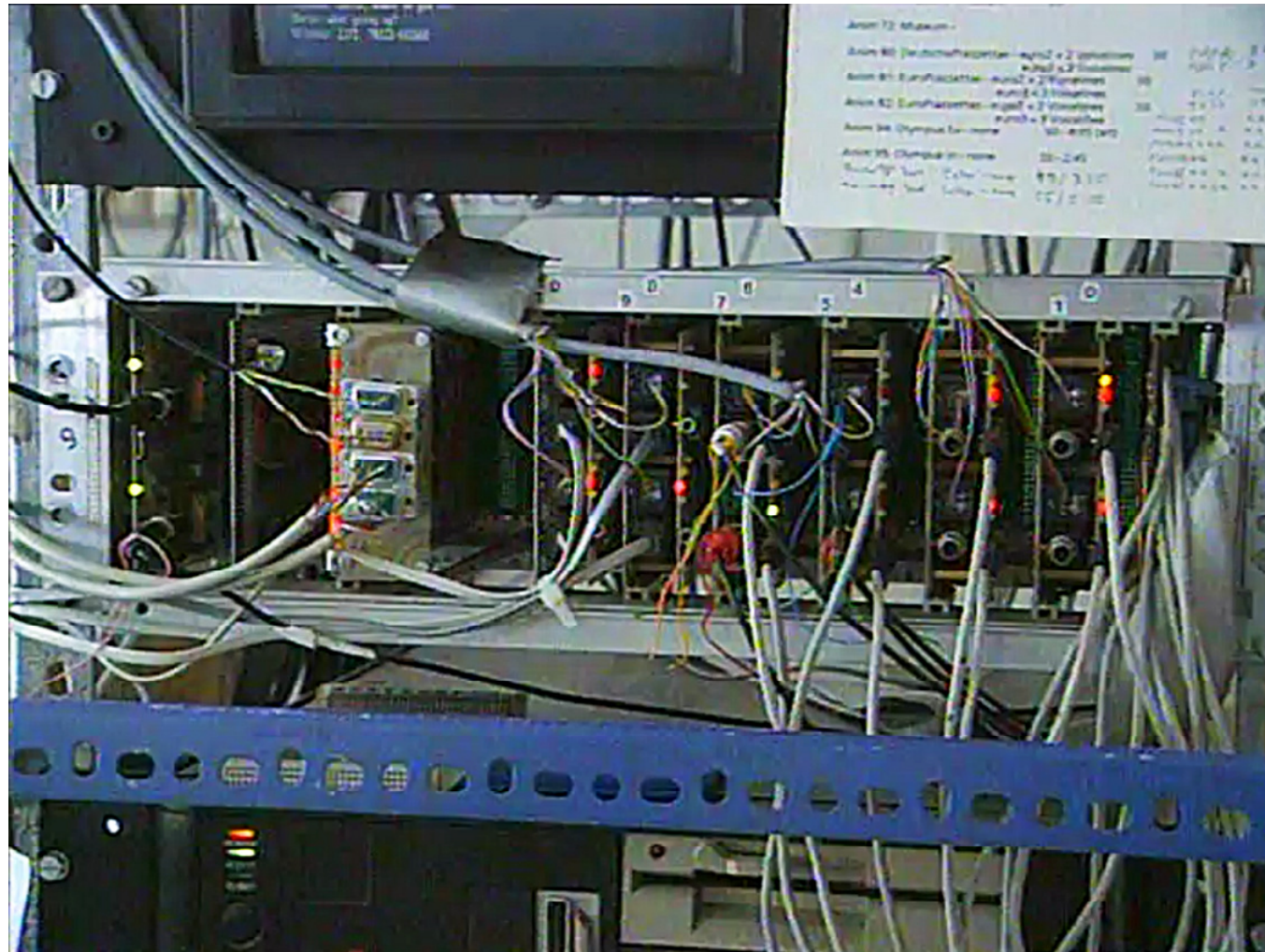
Piazza reale



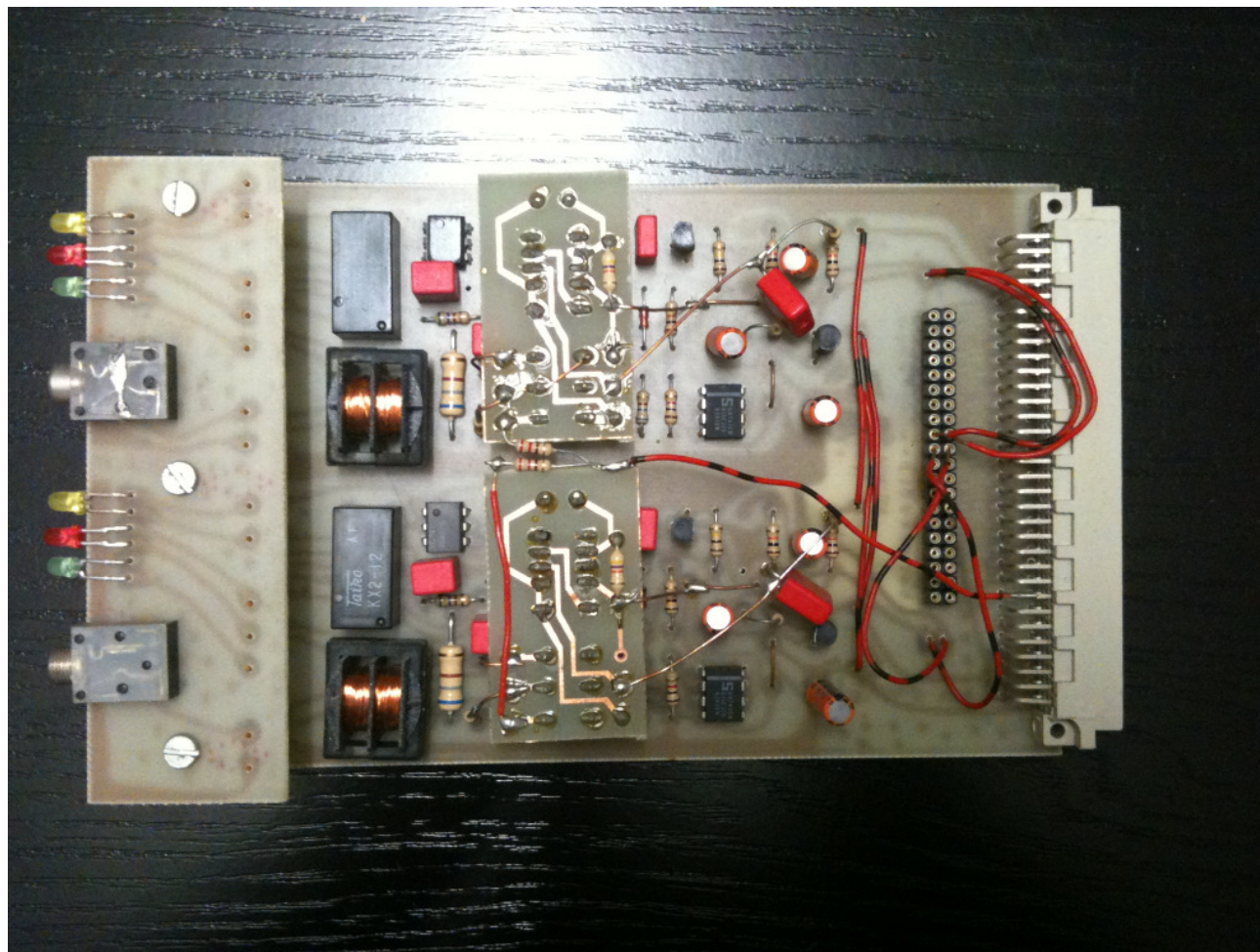
Sendezentrale



Telefoninterface



Telefonkarte



Hardwareentwicklung



Medientheorie



Heidersberger, Vanasco, Dudesek, Hentz (nicht im Bild) 1992

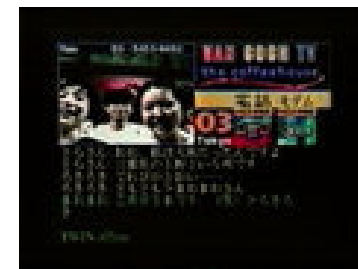
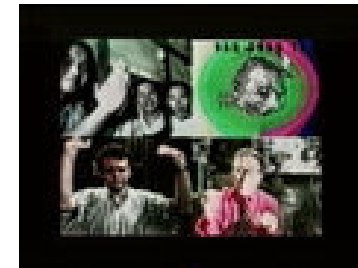


Piazza virtuale Tokyo, 1993

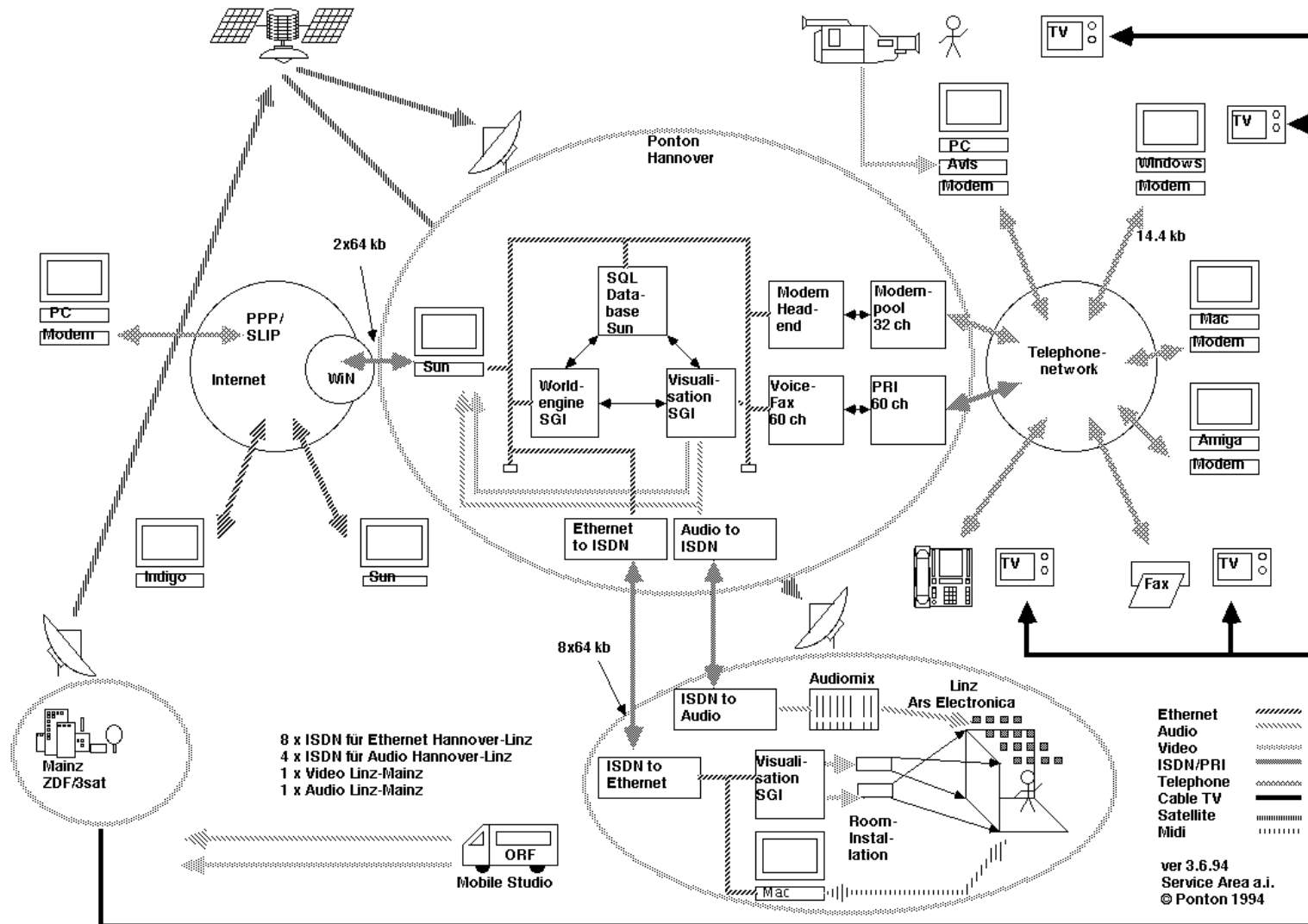


NHK オンライン
http://www.nhk.or.jp/

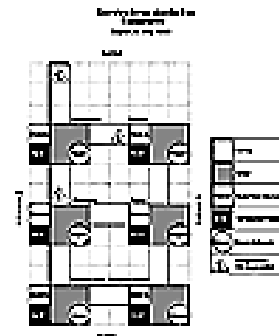
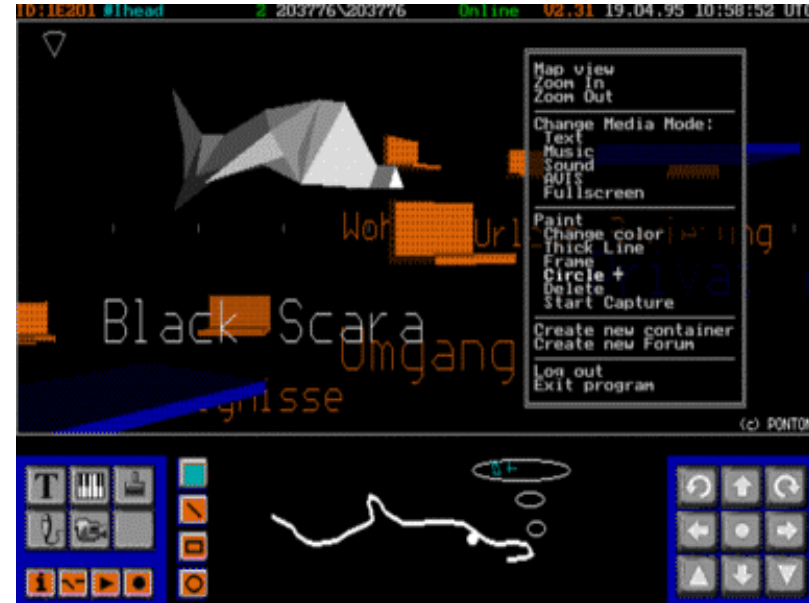
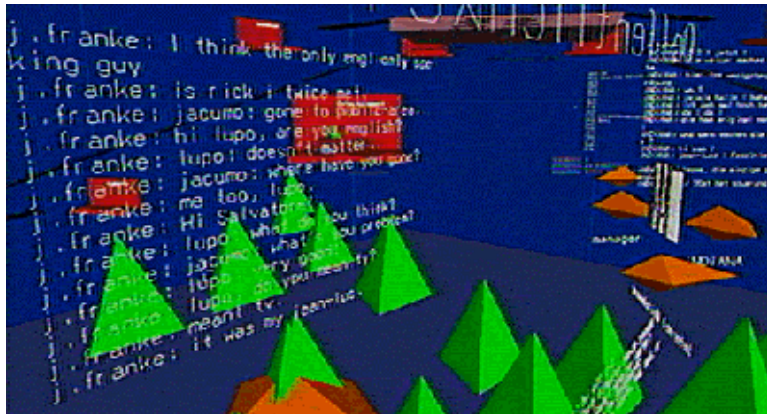
BS 2



Service area a.i. 1994 Schema



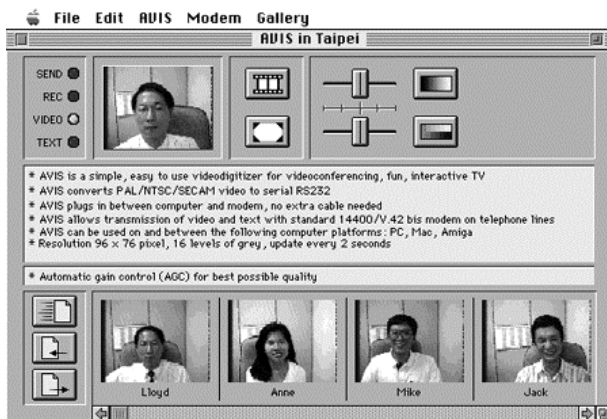
Service area a.i. 1994 Bilder



- Moderatoren:
- Nanni Balestrini
 - Blixa Bargeld
 - Indulis Bilzens
 - Steve Blame
 - Boris Groys
 - WestBam
 - Hubert Winkels

AVIS (Asynchronous Vertical Image Scan, 1994)

- Übertragung von Videobildern über 14.4k Modem
- 92x76 Pixel bei 16 Graustufen
- 1 Bild pro 2 sec
- Eigene Hardwareentwicklung, 190 DM, Patent, „The Cheese“
- Windows, Mac, PC, Amiga
- Open Source Software



Kulturserver



- 1998 „Online Community für Kunst und Kultur“
- Disintermediation
- Strukturprojekt anstelle der Kulturförderung
- Bundesweit, z.T. international (Kosovo, Türkei)
- Homepage, Veranstaltungskalender, Marktplatz, Chat, Mail, Kategoriensystem
- Ca. 20.000 Künstler und Kulturschaffende
- „Broadcast yourself“ Kulturserver TV Radio

Frage und Antwort

- Wie wirkt das heute?
- Wer aus dem Publikum hat Piazza virtuale gesehen?
- Wer hat mitgemacht?

Kontakt

- Benjamin Heidersberger
- benjamin@ponton-lab.de