

Intro	Abstract Purpose	<p>Anja Kaufmann : BETARHYTHMICA</p> <p>BETARHYTHMICA</p> <p>SAMPLE REMIX & LOOP FICTION.</p>
	Past	
Concepts	Attitudes	
	Strategies	
	Modalities	
Partners	Students	
	Teachers	
	Institutions	
Spaces	Buildings	
	Exhibitions	
	Interspaces	
Output	Workshops	
	Projects	
	Events	
Extras	Business	
	Statements	
	Glossary	
		Autonomous Multiuser Soundarchitecture

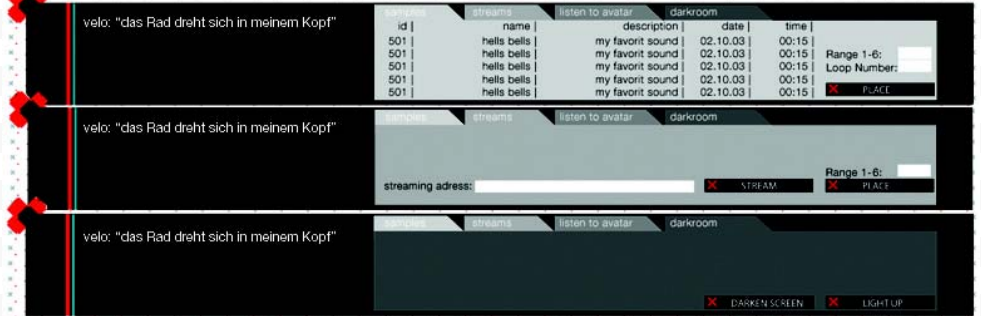
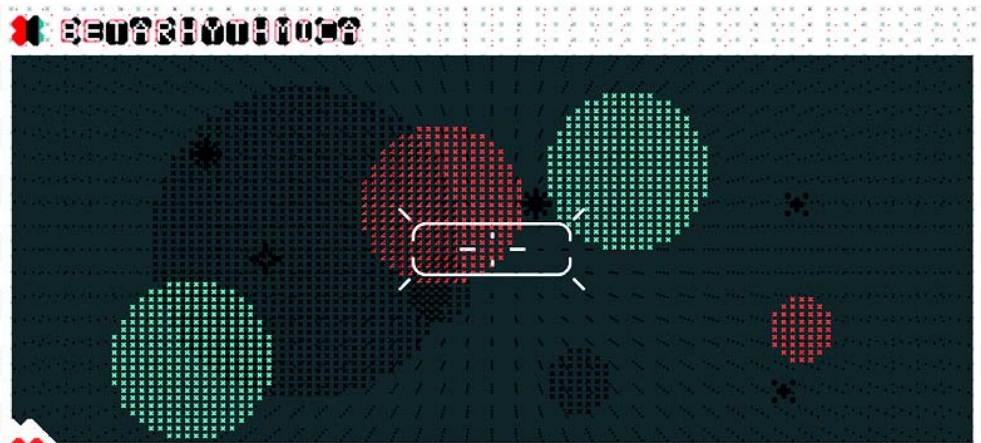
BETARHYTHMICA	Im Vergleich zu anderen Musiksystemen im Internet ist BETARHYTHMICA als offenes Soundsystem zu bezeichnen, in welchem die AnwenderInnen ihre eigenen Sounds einbringen können. BETARHYTHMICA ist kein online Musik-instrument, mit welchem die AnwenderInnen in realtime gemeinsam musizieren können. Statt dessen wird das Instrument kollaborativ aufgebaut und durch die Navigation individuell gespielt. Das realtime Erlebnis ist das Avatarspiel und die Möglichkeit zum Chatten. Die Hauptpunkte des Interface liegen bei der Visualisierung von Ton und von Kommunikationsprozessen.
x Interaktive, programmierte Dichtung: What is the message ?	x EIN ÜBERBLICK DER NACHFOLGENDEN PUNKTE UND IHR ZUSAMMENHANG x
x Autonome Klangarchitektur: Wieviele Vorgaben braucht die Zeit ?	x Stellungnahme zur Interaktion
x Kommunikationsmetapher: Mathematische Interpretation von Kommunikationsprozessen	x Metapher von Kommunikationsprozessen auf 2 Ebenen:
x Hypothetisches Modell: Subjekt im Netz der Objekte	xx 1.Ebene
x Audio Fiktion: Kombination von Zeit- und Raumfragmenten	xxx Beschreibung kommunikativer Aspekte im Aufbau einer Matrix, die durch eine strukturelle Kopplung/Vernetzung erfolgt. Kollektiver Aufbau der Form durch Kommunikation. xxx Erklärung der Funktionen der Software.
x Soziale, digitale Klangplastik: Standpunkt zur digitalen Informationspolitik	xx Bezugnahme zum Medium Ton, als verbindendes Element mit der Umwelt in unserer Wahrnehmung.
x Instrument: Navigation und Gesang	xx 2. Ebene Individuelle Bewegung in der entstandenen Form (Soundscape). Darstellung des Zusammenspiels Subjekt-Objekt.
	xx Voraussetzung zur Begünstigung eines kollektiven Austausches.



Registration: persönliche Angaben, Lizenzhinweis



Samplebox: Verwaltung der Samples und Auswahl des Tonavatars



Oben: Playground mit Sucher in der Mitte (User) / Sternförmige Zeichen=Avatar (Mitspieler) / runde Objekte= Soundobjekte
Unten: Funktionsleiste (Bsp.: Place Sample, Place Stream, Dark Mode)

	<p>Bevor man auf das Spielfeld gelangen kann, müssen sich die BenutzerInnen registrieren. Dies ist ein notwendiger Schritt, um vom System als Avatar erkannt zu werden und um Samples einspielen zu können. Weiter können bei der Registration nähere Angaben über sich selber in "details", sowie die persönliche Homepage angegeben werden. Als registrierte Person erhält man den Zugang zu einer persönlichen Samplebox, wo man seine Samples hochladen und verwalten kann, die man später im Spiel einsetzt. Dem Sample gibt man einen Namen und eine Beschreibung. Auf dieser Verwaltungsseite wählt sich die Benutzerin auch ihren "Avatar-sound" aus, welche sie im Spiel auszeichnet und für die anderen Mitspieler hörbar macht.</p>
	<p>x DIE MATRIX - KOMMUNIKATION 1.EBENE xxxxxxxxxxxxxxxxxxxxxxxxxxxxxxxxxxxxxxx</p>
<p>"Information ist nicht eine Differenz in der Außenwelt, die von einem System aufgenommen wird, ohne sich dabei zu verändern, sondern sie ist eine Differenz, die wiederum eine Differenz in diesem System erzeugt." (Gregory Bateson, Biologe und Evolutionstheoretiker)</p>	<p>In BETARHYTMICA plziert man seine Samples oder Streams in Form von runden Objekten. Die Spielerin hat selber die Wahl, wo und wie sie ihr Objekte kombinieren möchte. Sie kann sich an den schon vorhandenen Samples orientieren und die vorhandene Situation ergänzen. Die Spielsituation ist aber auch so ausgelegt, dass bestehende Samples verändert, interpretiert werden (Remix) und so den Fluss der Klanglandschaft weiterführen. Folgende Gestaltungsmöglichkeiten stehen zur Verfügung:</p>
<p>Iteration statt Projektion. Iteration ist Kommunikation. Iteration bedeutet Rückkopplung.</p>	<p>x Die Möglichkeit den Umfang des Objektes zu bestimmen. Dies führt je nach Grösse zu einem weiteren oder kürzeren Wirkungsbereich. Dies kann z.B zur Formung von grossen Kreisen führen, die eine Grundatmosphäre bilden, in welche kleinere Objekte gesetzt werden können.</p>
	<p>x Auswahl zwischen Stream und Sample:</p>
	<p>xx Stream: Die url des jeweiligen Streamkanals kann angegeben werden und wird durch ein Objekt in die Samplelandschaft integriert. Die Visualisierung der Zuhörerschaft in der Multiuserumgebung ist ein weiterer Aspekt der Arbeit.</p>

Objektivität als Formalismus, als Matrix, entstanden durch Kommunikation.

xx Sample: Bei den Samples kann man zusätzlich zum Umfang des Objekts die Anzahl der Wiederholungen angeben, mit welcher das Sample abgespielt werden soll. Durch die Repetition erhalten die Samples während ihres Abspielvorgangs eine Eigendynamik und nehmen einen schon fast meditativen Charakter an. Ähnlich wie bei der Wiederholung eines Wortes, wenn die sprachliche Bedeutung sich reduziert und nur noch die klangliche Struktur zurückbleibt. So werden die Eigenheiten des Sounds gut hörbar.

Aus diesem Set entsteht ein potenziell endloses Band von aufeinander bezogenen, jeweils neu komponierten, sich ständig verändernden Klangverdichtungen. Der gemeinsam gestaltete Spielraum wird zur Matrix von Bedeutungen. Die Strukturen werden durch das System Mensch-Maschine -Mensch selbst erzeugt und zeigen die Form einer Selbstorganisation. Die Gegenüberstellung der Objekte führt zu einem Diskurs über das soziale Leben und den Einfluss des Tons im Empfinden in der Unterscheidung. Ton als Symbol, Gefühl, Botschaft, Wahrnehmungsart und Raumsound.

Nichtlinearität und Iteration schafft Chaos.



Chaotische Struktur

Weitere Funktionen im Spiel :

x Rollover: Tritt eine Spielerin in den Wirkungskreis eines Samples, so wird in der Funktionsleiste der Namen des Samples und die Beschreibung angezeigt. So kann ein System von Ton und Sprache entstehen, die sich gegenseitig animieren und welches als Anhaltspunkt zur Weiterführung dienen kann. Geschichten und Hörspiele mit Untertitel entstehen.

x Click: Klickt man auf ein Objekt, so werden der Name der Produzentin, sowie ihre persönliche Angaben angezeigt. Das Soundfile kann hier heruntergeladen werden.

x Chat: Hier können Instandmessages gesendet werden.

x VOM OBJEKT ZUM SUBJEKT - KOMMUNIKATION 2.EBEN xxxxxxxxxxxxxxxxxxxx

In BETARHYTHMICA können mehrere SpielerInnen gleichzeitig online sein, sehen sich gegenseitig als Avatar und sind in einer gewissen Reichweite hörbar. Eine gemeinsame Navigation und Annäherung erhöht die Wahrscheinlichkeit dieselben Klangkombinationen zu hören.

Paul Watzlawick, Psychologe und Sprachforscher, beschreibt in seinem Buch "Wie wirklich ist die Wirklichkeit" wie verschiedene Phänomene wie Projektion, Missverständnisse und unterschiedliche Interpretationen in der Verständigung entstehen können. Fazit: Wir meinen nie dasselbe. Wir kreisen die Bedeutung unserer Aussagen im Gespräch untereinander ein, verlieren uns und nähern uns wieder an.

Jede Person beeinflusst und hört ihre eigene Version; ihr spezifisches "mobiles Zuhören" definiert BETARHYTHMICA als Erfahrung des Augenblicks. Es findet ein Wechselspiel zwischen Objekt und Subjekt statt. Indem die Spielerin in ein Soundobjekt eintritt und subjektiv erfährt, lässt sie das Objekt durch ihre Wahrnehmung zum Subjekt werden.

Kommunikation kann als eine spezielle Interaktion (Wechselwirkung) betrachtet werden, welche die Symbolverwendung, den Code, das Zeichen als Ausdruck beinhaltet. Der Psychologe Karl-Ernst Bühler beschreibt das Zeichen als Syptom eines inneren Zustandes des Senders, welches in seiner Appellfunktion ein Signal für den Empfänger darstellt. Information wird nicht übertragen, sondern beim Empfänger erzeugt. Der Zusammenhang im unüberblickbaren Chaos, in der "Bedeutungsmatrix" wird von der Spielerin geschaffen. Indem sie ihren eigenen Weg durch den Jungel sucht, entstehen individuelle Hörgeschichten. Die Suche wird zur Erzählung, zur eigenen Komposition.



Individuelle Aussichten

url http://www.hyperwerk.ch/megaton/app
e-mail
aka@hyperwerk.ch
interaktionsleiterin
Kautmann
FH
Dipl.
anja