H3K
Haus der elektronischen Künste Basel

Telefonia

Konservierungsbericht zur Akquisition von *Telefonia* von 1991 und der Entwicklung der Website *Telefonia 2021 - 1991 - 1291*

Ellen Kotthaus, Restauratorin MA, im Auftrag des HeK, 04.06.2020

Inhaltsverzeichnis

Einleitung 2

Fallstudie 2

Telefonia 1991 3

- Künstler und Orte 3
- Rohmaterial 5
- Archivierung 5

Telefonia 2021 - 1991 - 1291 (Website) 6

- Beteiligte Personen 6
- Entwicklung des Konzepts 6
- Programmierung 12

HeK
Haus der elektronischen Künste Basel / House of Electronic Arts Basel
Freilager-Platz 9, 4142 Münchenstein/ Basel, CH
+41 (0)61 3315840, office@hek.ch

Einleitung

Andres Bosshard gehört zu den wichtigsten Vertretern der Klangkunst in der Schweiz. Er realisierte viele ephemere Projekte und schuf eigene Instrumente und Klangkörper. Eines seiner historisch wichtigsten Projekte war das dreitägige Live-Simultankonzert *Telefonia*, das via Satellit und Telefonleitungen zwischen Winterthur, New York und dem Säntis übertragen wurde.
Der Titel *Telefonia* ist eine Wortkreation, die sowohl eine Anspielung auf die inhaltliche Ebene, Tele (fern) und Symphonia (das Zusammenwirken verschiedener Klänge), als auch auf die technische Ebene (Telefon) beinhaltet. Als frühes innovatives telematisches Projekt war es ein Anliegen, die Dokumente des historischen Events für die Sammlung des HeKs zu erwerben und sie im Rahmen einer Fallstudie aufzuarbeiten und über eine Web-Plattform einem breiten Publikum zugänglich zu machen. Bei der Aufbereitung des Materials, war es sowohl dem Künstler als auch der Institution ein Anliegen, den Live-Charakter des historischen Events erfahrbar zu machen. Dafür ist eine neue generative Klang- und Video-Collage entstanden, die Andres Bosshard basierend auf dem historischen Material realisierte. Die neu entstandene Web-Plattform *Telefonia 2021 - 1991 - 1291* verknüpft die historischen Dokumente, die in einem statischen Archiv abzurufen sind mit einer Neuinterpretation, die als ‚flüssiges' Archiv definiert wurde.

Fallstudie

Jedes Jahr wählt das HeK ein Werk aus der Sammlung für eine Fallstudie aus, um es aus konservatorisch-restauratorischer Perspektive näher zu beleuchten und die umfangreichen Prozesse, die für die Erhaltung des Werkes von Nöten sind, zu dokumentieren und zu veröffentlichen. Für das Jahr 2019 wurde *Telefonia* von Andres Bosshard ausgewählt.
Das Werk bot sich an, da kein fertig definiertes Kunstwerk übergeben wurde, sondern die Komponenten bewertet und die Präsentationsmöglichkeit erst erarbeitet werden musste.
Ziel der Erhaltungsstrategie war, das telematische Event für ein heutiges Publikum wieder zugänglich und erfahrbar zu machen. Die Präsentation eines so komplexen künstlerischen Happenings erforderte gründliche Überlegungen und Neustrukturierungen. Als Plattform für diese Neustrukturierung und die Präsentation für die Öffentlichkeit wurde die Website *Telefonia 2021 - 1991 - 1291* erstellt.

Telefonia 1991

Telefonia war ein dreitägiges Live-Simultankonzert im Jahr 1991. Anlass des Events war die 700 Jahr Feier der Schweiz, die in der Sulzerhalle in Wintertur stattfand. Via Satellit und Telefonleitung wurde sie mit der Hall of Science in New York und der Wetterstation auf dem Säntis verbunden. Andres Bosshard lebte in New York und in der Schweiz und er liebte die Berge. Er wollte seine Orte, seine Menschen und seine Klänge miteinander verbinden. Er wollte mit dem Raum arbeiten, sowohl physisch, architektonisch, als auch medial. Er brachte eine ganze Schar von Musikern und Medienkünstlern auf technisch und sozial sehr mutige Art und Weise zusammen. Alle Beteiligten waren MeisterInnen der Improvisation und hatten während mehrerer Jahre auch mit grösseren Formationen und sich selbst organisierenden Orchestern in Multimedia-Performances experimentiert. Bereits durch die Art der Kontaktaufnahme waren sie ihrer Zeit voraus. Doch es war mehr als das. Es war ein Eintauchen in Raum und Zeit. Ein Synchronisieren und Desynchronisieren der Welten. Nach 72 Stunden endete die Telefonia mit der Übertragung des Sonnenaufgangs vom Säntis ins mitternächtliche New York.
Heute, dreissig Jahre später, wird durch die neuartige Präsentation auf der Webplattform ein Zugang geschaffen, der es möglich macht im Archiv zu stöbern und auf der Perfomance-Ebene einen Hauch der damaligen Stimmung zu erfahren.
Von nun an wird unterschieden zwischen *Telefonia* – der Performance von 1991 und *Telefonia 2021 – 1991 – 1291* – der Website die im Zeitraum zwischen August 2019 und April 2020 erstellt wurde. (http://telefonia.hek.ch/)

Künstler und Orte

Andres Bosshard ist ein visionärer Klangkünstler der seiner Zeit immer einen Schritt voraus ist. Seinem Ideenreichtum sind keine Grenzen gesetzt und wenn doch, dann setzt er alles daran diese zu überwinden.
(Künstlerwebsite: http://www.soundcity.ws/)
(weitere Informationen: https://de.wikipedia.org/wiki/Andres_Bosshard)

Im Fall der Telefonia wäre es zu kurz gedacht von dem einem Künstler zu sprechen. Andres Bosshard als Protagonist ist vielmehr zu verstehen als der Ideengeber, der Erfinder und das Bindeglied zwischen einer ganzen Reihe von kreativen Köpfen. Einige namhafte Musiker dieser Zeit beteiligten sich an dem Projekt, die Welt miteinander zu verbinden. Sie erschufen zwei Hauptschauplätze, einen in New York und einen in der Hall of Science in Winterthur. Als Aussenstation diente die Funkstation auf dem Säntis. An dem dreitägigen Festival massgeblich beteiligt waren folgende Musiker und Medienkünstler:

Winterthur

- Andres Bosshard: cassette machine, interactive electronics
- Jin Hi Kim: komungo
- Ron Kuivila: interactive electronics
- Paul Lovens: drums (1st part)
- Bernard Mixon: voice
- Phil Wachsmann: violin
- Jacques Widmer: drums (1st part)

New York

- Terry Adkins: kora
- David Gattiger: Cello
- Jon Laxdal: voice
- Christian Marclay: turntables
- Butch Morris: cornet
- Günter Müller: drums, electronics

Säntis: (2nd part)

- Paul Lovens: drums, singing saw
- Jacques Widmer: drums

Auf der Website sind unter dem Stichwort Co_Creation Team zu jedem Musiker und Medienkünstler weitere Informationen, Bild- und Tonausschnitte einsehbar. (http://telefonia.hek.ch/2)

Rohmaterial

Am Anfang des Prozesses stand die Werkübergabe, genauer gesagt die Übergabe der noch vorhandenen Dokumente. Am 19.03.2019 brachte Andres Bosshard mehrere Stapel Unterlagen, einen USB-Stick, mehrere Videobänder und eine CD ans HeK. In einem mehrstündigen Gespräch mit Sabine Himmelsbach (Direktorin des HeK), Boris Magrini (Kurator am HeK) und Ellen Kotthaus (Restauratorin, beauftragt vom HeK) wurde eine erste Auswahl getroffen. Anschliessend wurden die Audio-Aufnahmen dieses Gesprächs verschriftlicht und teilweise zusammengefasst.

Archivierung

Eine zentrale Voraussetzung, um Medienkunst für die Zukunft erhalten zu können, ist eine redundante Datensicherung. Hierfür wurden zunächst die überlieferten Materialien sortiert und inventarisiert. Alle Dokumente und Fotos die nur physisch vorlagen, wurden eingescannt. Die 10 Magnetbänder wurden vom Atelier für Videokonservierung in Bern von Sophie Bunz im August und September 2019 digitalisiert.
Ellen Kotthaus sicherte sämtliche Daten mit der Archivierungssoftware “Bagger” auf dem museumsinternen Archiv-Server und auf einer externen Festplatte.

Telefonia 2021 - 1991 - 1291 (Website)

Telefonia 2021 - 1991 - 1291 ist der Titel der Onlinepräsentation von *Telefonia* die im Zeitraum zwischen August 2019 und April 2020 entstand.

Beteiligte Personen

An der Entstehung der Website im Rahmen der Wiederzugänglichmachung waren die oben aufgelisteten Persönlichkeiten nicht beteiligt. Hier verteilten sich die Aufgaben wie folgt:
- Sabine Himmelsbach (Direktorin des HeK): Auftraggeberin, Initiantin
- Andres Bosshard: Künstler, Erfinder, definiert Inhalte und äussert Wünsche zur gestalterischen Umsetzung
- Ulrike Felsing: Gestalterisches Konzept
- Stephan Görgens: Konzept der Programmierung sowie der verwendeten Techniken, Umsetzung der Gestaltung im Frontend, Programmierung Backend (https://gestalt-in-time.de/)
- Ellen Kotthaus: Projektleitung der Wiederzugänglichmachung, Koordination und Dokumentation

Entwicklung des Konzepts

Hier wird ein chronologischer Einblick in die Entwicklung des Konzepts der Website gegeben.

<u>August 2019</u>
Ende Juli schlug Sabine Himmelsbach vor die Elemente in Form einer Website zugänglich zu machen. Ellen Kotthaus überlegte sich dafür eine grobe Struktur, die sich an einer Grafik aus dem CD-Booklet orientierte, auf der die Verbindungen zwischen den drei Orten skizziert sind. Darauf aufbauend sollten die Elemente, die während des Prozesses als werkzugehörig definiert werden einen sinnvollen Platz finden.
Am 28.08. stimmten Sabine Himmelsbach und Andres Bosshard dem Entwurf zu und entschieden weiter, dass Ulrike Felsing bei der Gestaltung der Website und den neuen, erklärenden Texten (welche den Elementen von 1991 einen Rahmen geben sollen) federführend sein soll.

Am 29.08. fragte Ellen Kotthaus Stephan Görgens an, ob er die Website programmieren und die Elemente einbetten könne. Im November begann eine intensive Zusammenarbeit zwischen Stephan Görgens, Ulrige Felsing, Andres Bosshard und Ellen Kotthaus.
Um die Konzeptfindung und die Umsetzung zu strukturieren und zu dokumentieren wurde das HeKki, das Wiki des HeK verwendet.

November 2019

Auf der Hauptseite sollte der narrative Zugang im Vordergrund stehen. Hier sollte der Besucher abgeholt werden und in die Welt der Telefonia eintauchen.
In den Monaten September bis November 2019 entwickelten Ulrike und Andres ein umfangreiches Gestaltungskonzept für die Website. Hierbei reduzierten sie die ursprünglich angedachte Aufteilung auf drei Orte (New York, Winterthur und Säntis), auf zwei Orte (New York und Schweiz). Die Begründung dafür war die untergeordnete Rolle des Standortes auf dem Säntis, da dieser nur temporär und nur als Sender und nicht als Empfänger zum Einsatz kam. Diese Vereinfachung ermöglichte die Fokussierung auf den zeitlichen Ablauf.
Ein Zeitstrahl sollte der Orientierung dienen. Er hätte als zentrales Element als Senkrechte in der Mitte der Seite stehen sollen. Ein Zeitstrahl, der die drei Tage des tatsächlichen Events darstellt. Wenn der User die Seite öffnet würde ihm schnell klar, dass das Event eine Weile gedauert hat und dass in dieser Zeit eine Entwicklung stattgefunden hat und das es zwischen den interessanten Erlebnissen auch Zeitfenster des Wartens oder der Pausen gab. Vor und nach den drei Tagen sollte der Zeitstrahl noch weiter reichen. Der „Vorspann“ hätte mit der Gründung der Schweiz 1291 begonnen und das Vorbereitungsjahr ab dem Zeitpunkt des Wettbewerbs 1990 beinhaltet. Der „Abspann“ hätte vom Ende des dreitägigen Events über Presseberichte und dem unmittelbaren Nachhallen der Ereignisse bis zur Aufbereitung und der Erstellung der Website heute gereicht. Während sich der User mit dem Curser auf diesem Zeitstrahl bewegt hätte, wäre unten stets angegeben worden in welcher Zeit er sich befindet. Der Zeitstrahl sollte so ausgerichtet sein, dass oben heute ist und ganz unten 1291.
Links und rechts vom Zeitstrahl hätten sich die Orte, also New York und die Schweiz befunden. Hier würden sogenannte Clips eingespielt. Diese Clips hätten aus „Diashows“ und kurzen Videoausschnitten bestanden die aus historischem Material zusammengeschnitten wurden. In den Zeitfenstern zwischen diesen Clips wäre entweder Andres Erzählstimme oder Sound zu hören. Dazu drehte sich ein Warte-Icon (Andres wünscht sich einen Satellit statt einer Sanduhr) gegen den Urzeigersinn. Andres wollte einzelne Soundbausteine sich immer wieder neu mischen lassen, er nennt dies Klangmobile.

Oben auf der Hauptseite wurde ein Buttoneingeführt auf dem „Archiv“ steht. Klickt man diesen an gelangt man ins Archiv. Hier kann man nun sämtliche Dokumente, Sound und Videofiles in voller Länge anschauen bzw. anhören. Wie dieses Archiv strukturiert werden soll war noch offen.

Februar 2020

Das Konzept zum Aufbau der Website wurde im Zeitraum zwischen November 2019 und Februar 2020 stetig weiterentwickelt. Beim Treffen am HeK am 29. Januar stellten Stephan Görgens, Ulrike Felsing und Andres Bosshard den aktuellen Stand vor. Sabine Himmelsbach und Ellen Kotthaus stimmten den Vorschlägen zu. Sie hatten sich darauf geeinigt, dass es auf der Website drei Menüpunkte oder Ebenen gibt, die nebeneinander existieren. Eine statische Ebene die „Home“ oder „Impressum“ oder „about“ heissen soll. Hier soll ein übergeordneter kurzer Text stehen, der den Besucher abholt und eine gewisse einleitende Funktion übernimmt. Eine zweite Ebene die „Archiv“ genannt wird. Hier kann man in Dokumenten, Fotos, Videos und Audios stöbern. Es handelt sich bei den einzelnen Archivbeiträgen um in sich abgeschlossenes Datenmaterial. Es stellt eine repräsentative Auswahl aus den überbrachten Daten dar. Die Auswahl wird von Andres Bosshard vorgenommen. Zu jedem Bild soll es einen kurzen erklärenden Beschrieb geben, auf den man dann klicken kann und sich das Dokument oder das Video oder die Bilder anschauen oder die Tonaufnahme anhören kann. Neben dem Material von 1991 wird auch neu generiertes Material von 2020/2021 im Archiv auffindbar sein und klar als solches deklariert werden.
In einer dritten Ebene geht es weniger um das unverfälschte Darstellen von Originalmaterial sondern vielmehr wird hier ein emotionaler Zugang zu dem Erlebnis Telefonia geschaffen. Der Besucher soll einen Eindruck bekommen von den poetischen und dramatischen Aspekten des Erlebnisses Telefonia. Er soll eintauchen können in das Spannungsfeld zwischen technisch waghalsigen Manövern, fast zerreissenden Geduldsfäden, freundschaftlicher Verbundenheit und dem Auflösen von Zeit und Raum. Die Idee des Zeitstrahls wurde durch eine runde Uhr ersetzt.

April 2020

Die letzte Phase der Konzeptkonkretisierung fand parallel zur Umsetzung statt. Darum kommunizierten Andres Bosshard, Ulrike Felsing und Stephan Görgens unmittelbar miteinander. In dieser Phase wurde zum Beispiel die Idee der runden Uhr durch ein Higgs-

Teilchen-Astrolabium und eine laufende Uhr unten links ersetzt. Beides dient als (mit Absicht verwirrend gestaltete) Orientierungshilfe zur Telefoniazeit und im Verhältnis dazu zu dem Zeitpunkt an dem der Besucher die Telefonia-Welt betritt. Die Gedanken zu dieser und anderen Weiterentwicklungen hat Andres Bosshard wie folgt schriftlich festgehalten:

Ganz am Anfang der gemeinsamen Arbeit wurde die bereits von Ulrike Felsing entworfene und visuell konfigurierte Struktur der Seite nochmals neu überarbeitet, denn zum bestehenden Dokumentationsmaterial aus meinem Atelier in Grüneck fanden sich bei Daniela Zehnder noch zusätzliche u-Matic-Tapes, die 3 x 2 Stunden Originalaufnahmen der Performances aus New York enthielten. Nun war es mir möglich zu jeder und zu jedem der aktiven KünstlerInnen individuelle Telefonia Portraits herauszuarbeiten. So entstand das Kapitel Co-Creation Team. Es ist wunderbar zu entdecken, wie die einzelnen MusikerInnen agierten und wie sie das Spiel der Performance aus den jeweiligen Situationen heraus gestalteten. "Listen, just listen", "Be patient, please don't go away!", "Bernard do you hear me?", "Yes, I am Bernard Mixon", "I hear your voice, but can't make out your words", "just imagine, that's live!". Aus den Performance Elementen, die in den Clips immer wieder auftauchen, kann verfolgt werden, wer wann wen genau, oder eben weniger genau hören kann. Überraschenderweise können wir im Mix oft deutlicher differenzieren was passiert, als was damals die einzelnen Spieler von sich gegenseitig wahrnehmen konnten. Als ich die einzelnen Momente der zweistündigen Bänder genauer untersuchte, erkannte ich mehrere parallele Takes von mindestens zwei Kameras. Die jeweilige Tonspur gibt die Kamera-Mikrofonposition wieder. So erschliesst sich selbst auf den alten u-Matic-Aufnahmen durch synchrone Aufzeichnung an verschiedene Stellen des Aufführungsraumes eine überraschende Raumtiefe. Deshalb entschlossen wir uns, einen zusätzlichen Ordner mit "Magic Moments" einzufügen. Zusätzlich zu den Originalaufnahmen und den Performance Clips können hier die verschiedenen gleichzeitigen Hörperspektiven herausgehört und -gesehen werden. Ebenfalls aus den Originalbändern stammen alle Stills der Clips und kurzen Takes für den Ordner Expanded Instruments, welche die seltenen Instrumente und die individuelle Kunst des Spiels wiedergeben. Einige Momente sind recht abenteuerlich herausgearbeitet, erscheinen doch beispielsweise Jin Hi Kim und Paul Lovens nur in der Projektion der Projektion, also im video-Echo, das die transantlantische Übertragung zweimal durchlaufen hatte.
Damit wurde unsere Idee das Moment der Medienreflexionen sichtbar zu machen zu wollen, überraschend realisiert. Es gibt kein vollständiges Original, das eine repräsentative

Wiedergabe geben könnte. Wir bauten also eine Archivarena mit zwei klar getrennten Kammern in denen sich immer neu gruppierende Scharen von Reflexionen und Konstellationen von Momenten, die den dreitätigen Strom von Medienaktionen aus der Telefonia ganz unterschiedlich verknüpfen und kontrastieren können.
Das Kapitel Score gibt die originale Planung der Sequenzen dieses Stromes wieder, sogar die laufenden Änderungen und Korrekturen einer einzelnen Übertragung können nachvollzogen werden.
Dazu können auch längere Aufnahmen im Kapitel Original Footage von Proben in der koprod 1990 dienen, die erlebbar machen, wie genau sich die improvisierenden MusikerInnen auf die Dramaturgie von Text und Medienabläufen einliessen. Ebenso kann man im Probemodus mitverfolgen, wie die beiden Schauspieler/Performer auf die improvisierenden Musiker eingingen und sich wiederum von ihnen lenken liessen.
Etwa während dreier Monate arbeitete ich an der Komposition der Klänge für die Performance des Archivs. Drei verschiedene Soundquellen sind in der Webseite permanent aktiv: die Tonspur der Clips, eine Quelle mit Shadows (erkennbare Transformationen aus den Originalaufnahmen, sowie noch vorhandene Originalzuspieltapes von 1991 aus meinen Tonarchiv) und eine Quelle mit neu komponierten abstrakten Klängen und Sequenzen, die auch aus Sirren leerer Leitungen, Bandrauschen, isdn-Verbindungsgeräuschen und anderen Medienartefakten generiert wurden. Die drei Quellen betrachte ich als unabhängig bewegliche Teile eines Mobiles, welches sich permanent selbst konfigurieren und neu mischen. Die Spielzeiten der Performance Clips werden vom neu geschaffenen Telefonia-Zeitzyklus gesteuert. Zudem regeln zwei Zufallsgeneratoren die Abfolge der Mobile-Klänge, wie auch deren freies Zusammenspiel. Die einzelnen Klangelemente enthalten selbst Sequenzen mit bestimmten Pausen, so dass häufig völlige Stille entstehen kann. Ebenso können aber auch Momente mit grosser Dichte entstehen, die den Freepunk-Ausbrüchen in der Performance gewidmet sind. Streckenweise generiert das Mobile aber fast erzählerische Sequenzen von Ausschnitten aus den textdominierten Performance-abschnitten. Diese wiederum kontrastieren mit Atmosphären aus den interaktiv miteinander verkoppelten Klanginstallationen an beiden Spielorten der Telefonia, wo eigentlich nichts geschieht.
Genau hier setzt die Farbkomposition der Performance an. Drei Farbzyklen, die jeweils im Schwarz beginnen und fast unmerklich, entsprechend ihres eigenen Farbspektrums während mehreren Stunden ins Weiss aufblenden und wieder abdunkeln. Es gibt drei Farbzyklen, einen tiefblau-roten, einen hellblauen und einen gelb-grauen. Dieser ist dem Sonnenaufgang vom Säntis am dritten Tag gewidmet. Das Solo der singenden Säge von Paul Lovens und die

einzigartigen harmolodischen Improvisationen von Butch Morris durchweben alle Klangmomente des Telefonia Mobiles, das nun in drei sich immer neu konfigurierenden Zyklen zu hören ist.
Drei Zyklen entsprechen drei Telefoniatagen. Damit das Farbgleiten der visuellen Raumandeutung wahrgenommen werden kann, haben wir uns für eine etwa acht Mal schnellere Telefoniazeit entschieden. Das Ticken der Telefoniazeit wird unten links sichtbar gemacht: Eine rückwärts zählende Ziffernfolge gibt an, wieviel Zeit der angebrochene Zyklus noch hat, die vorwärtszählende Anzeige gibt an, wieviel Zeit seit dem letzten Beginn des Dreitageszyklus verstrichen ist.
Der immer wieder auftauchende Mittelhorizont des Farbfeldes erzeugt eine vorübergehende Illusion eines abstrakten Farbraumes, der aber rasch wieder in die aktuelle Grundfarbe versinkt. Er fordert die Betrachterin und den Zuhörer heraus, die eben liebgewonnenen Raumvorstellungen aufzugeben und sich dem eigenen Sinn der Imagination anzuvertrauen. Die Verortung in der eigenen Imagination wird durch die Clips noch verstärkt, die bestenfalls einen vagen Hinweis geben, woher die Klänge stammen könnten, die nun deutlich zu hören sind. Sie stammen von New York- Winterthur-Säntis im medialen Zusammenspiel vermischt, das beispielsweise 6 PM und 24 Uhr stattfand. Die langsame 9-Stundensequenz der Telefonia Performance lässt die Webbesucherin immer wieder im leeren Raum zwischen der Medienillusion und der realen Umgebung diesseits des Interfaces schweben. Genau dafür haben wir fast ganz zum Schluss der Arbeit noch eine Überraschung gefunden: Ein atomistisches Astrolabium, das unvereinbare Zeitzyklen in einer azentrischen Uhr übereinander projiziert. Das grosse Ziffernblatt des Zytgloggeturms in Bern zeigt beispielsweise eines der in der Schweiz populärsten Astrolabien. Es stammt aus dem frühen 15. Jahrhundert, genau aus einer Zeit, wo um das ptolemäische und kopernikanische Weltbild ein zwei Jahrhunderte dauernder heftiger Streit entbrannte. Im Telefonia Performance Screen schwebt oben links ein neues Astrolabium, das aus dem Photogramm des 2012 entdeckten Higgsteilchens entwickelt wurde. Zwei kleine Planetoidesmiale kreisen gegenläufig auf ihren Umlaufbahnen um das imaginäre Impaktzentrum der damals im Supercollider des CERN kollidierten Positronen. Die innere Bahn zeigt adäquat zu der Zeitanzeige unten links auf dem Screen die momentane Position im dreitägigen Telefoniazyklus. Die äussere Bahn entspricht einem Telefoniatag, also dem aktuellen Moment des Farbzyklus des Screens.
Das Astrolabium ist auf allen Telefonia Screens präsent, es ermöglicht von jedem Punkt der Website aus immer in die Performance zurückzukehren. Wir haben uns für eine weiche

Landung im Orbit der Performance entschieden. Die Klänge blenden sich frühestens nach einer, spätestens aber nach 15 Sekunden ein, das entspricht der mikroskopischen Telefonia-WEB-Unendlichkeit, in der die Seite den Atem anhält. Das langsame Atmen der Farbe macht die innere Uhr des Telefoniaplaneten wahrnehmbar. Zudem verweist das Astrolabium auf eine Arbeit von mir, die anlässlich des Tages der offenen Tür des Synchrotronrings des Paul Scherrer Instituts 1999 stattgefunden hat.
Nun konnte der nun bereits im Netz laufende Telefoniafarbzyklus durch die 18 Clips animiert werden. Kontrapunktiert werden die Clips von 17 neu gestalteten, kurzen Performance Teasern, den Sparks, die "any time from anywhere" im Farbraum auftauchen. Während zwei Wochen führten wir nun Langzeitbeobachtungen der Medienskulptur durch und stimmten die Mediengeneratoren wie bei einem Musikinstrument so, dass das Mobile zwischen den gewünschten Aktivitätszuständen immer wieder neu einpendeln kann. Das Pendel soll ruhig und über lange Sequenzen frei schwingen. Die Zeit soll sich Zeit ruhig und stetig drehen und die Klänge sollen in den Hörraum hineingleiten und wieder verschwinden. Wie Blitze sollen die Clips und Sparks wetterleuchten und donnern, wenn sie dann wollen.
Die Telefonia Performance Seite wird langsam und stetig eine eigene Präsenz in dem Raum entwickeln, in dem der Monitor stehen wird. Die Archivseite hingegen bietet einen einfachen Flugsimulator, der einlädt im Archiv nach Belieben herumzuzoomen. Deshalb beginnt die Telefonia mit der Archivseite, die auch bei wenigen Sekunden Aufmerksamkeit 12 Türen offenhält.
Damit schliessen sich die Zyklen der Telefonia Archiv Dramaturgie. Sie gibt den verstreuten Dokumenten der Telefoniaperformance mit ihren 1991 live erzeugten Momenten einen stetig wirkenden Auftrieb frei im Medienraum zu schweben.
Das Telefonia Archiv ist allen mitwirkenden KünstlerInnen gewidmet.
Andres Bosshard, 22.4.2020.

Programmierung

Stephan Görgens sammelte in einem Wiki Vorgaben und Notizen des Konzepts. Im folgenden sind Ausschnitte davon zu nachzulesen:

- Es gibt mehrere 'Uhren':
    - Systemzeit (des Betrachters) - abgebildet/projeziert auf die 72h der 'performance'
    - Farbuhr / Lichtuhr / Tag-Nacht-Tag

    - Kosmische Zeit, Zufall
    - → 'lifecycle'
- Ebenen:
    - Performance: selbstlaufende clips (video / audio) entspr. Playlist
    - Archiv: Text/Bild/Audio (selektierbar)
    - About: statischer Text

Bei Aufruf des Programms wird die Zeitdifferenz der aktuell eingestellten Uhrzeit des Betrachters zu dem historischen Datum 30.5.1991, 0:30 Uhr ermittelt. Aus dieser Differenz wird der aktuelle Zeitpunkt innerhalb der Performance in der Gegenwart berechnet.
Die zeitliche Darstellung eines Tages der Performance wurde auf c.a. 3 Stunden verkürzt; die Gesamtdauer der Performance betrtägt 3 'telefonia'tage, entspr. 'realen' 8.75 Stunden - danach beginnt sie wieder von neuem.
So lange die Website aufgerufen bleibt, wird die 'interne' Zeit weitergezählt und in dem Astrolabium dargestellt - auch bei Wechsel in ein anderes Kapitel - die Performance *endet also nie und kann auch nicht unterbrochen werden*.

Vorgaben für Medienformate

Vermutlich liegen Videos eher in PAL, oder ähnlichen Auflösungen in 4:3 vor - weniger 16:9

- Video:
    - Dateiformate *.mp4, oder *.ogg
    - Abmessungen:
        - (1920 x 1080, 1280 x 720; FHD, HD vermutlich irrelevant;)
        - gross: 768 x 576, oder 640 x 480
        - mittel: 480 x 360, oder 384 x 288
        - klein: 320 x 240
- Audio:
    - Dateiformate *.mp3, *.ogg, oder ogg-vorbis
    - Samplingrate ?
- Bild:
    - als *.png, oder *.jpg
    - Abmessungen nach Layout: TODO
- Text:
    - als (plain)Text (utf-8), *.txt (oder markdown)

- als PDF, *.pdf (für Abstände, Sonderzeichen, bes. Formatierungen…)

Umsetzung

Stephan Görgens dokumentierte die Programmierung wie folgt:

- ein CMS (für Textbearbeitung, Medienupload) wäre sinnvoll gewesen, wurde aber mangels Zeit/Budget nicht realisiert.
- 'Uhren'darstellung mit SVG / javascript
- für die Mediensynchronisation in der performance wurde (neben shellscripts) eine excelliste als Austauschformat verwendet
- die Textdaten wurden in JSON abgelegt
- alle Texte, Video- & Audiofiles wurden mehrfach überarbeitet, abgeglichen und übertragen
- → Daten
- das Serversetup bestand während der Produktion mit den Künstlern aus verschiedenen Testservern und wurde Anfang April in eine separate VM auf artserver.hek.ch installiert.

Die Website ist eine 'SPA' (single page application), realisiert mit vue.js als framework. Zur Integration von vuejs und der weiteren Komponenten (vuex, vue-router) wurde vue-cli verwendet.

Die formal/ästhetisch ermittelten Elemente der Darstellung werden in entsprechenden Javascript-Komponenten realisiert.

Für die Betrachtung wird ein einigermassen aktueller Browser (Stand 2020), sowie aktiviertes javascript vorausgesetzt. Das automatische Abspielen von Video & Audio verlangt bei manchen Browsern entsprechende Einstellungen.

Abschluss:

Alle beteiligten Künstlerinnen und Künstler und (wo möglich) deren Nachlassverwalter*innen wurden alle vor der Freischaltung der Website kontaktiert und informiert.

Am 04.06.2020 wurde die Website schlussendlich freigeschaltet und somit der Öffentlichkeit zugänglich gemacht.