

TRANSIT

projekt im rahmen von PODSPOT (Tom Fürstner, Ruth Schnell, Univ. f. angewandte Kunst)

idee, konzept und programmierung: nicolaj kirisits, klaus filip, bernhard bauch, philipp lammer

präsentiert im rahmen eines seminars im juni 2006

<http://transit.sonance.net/>



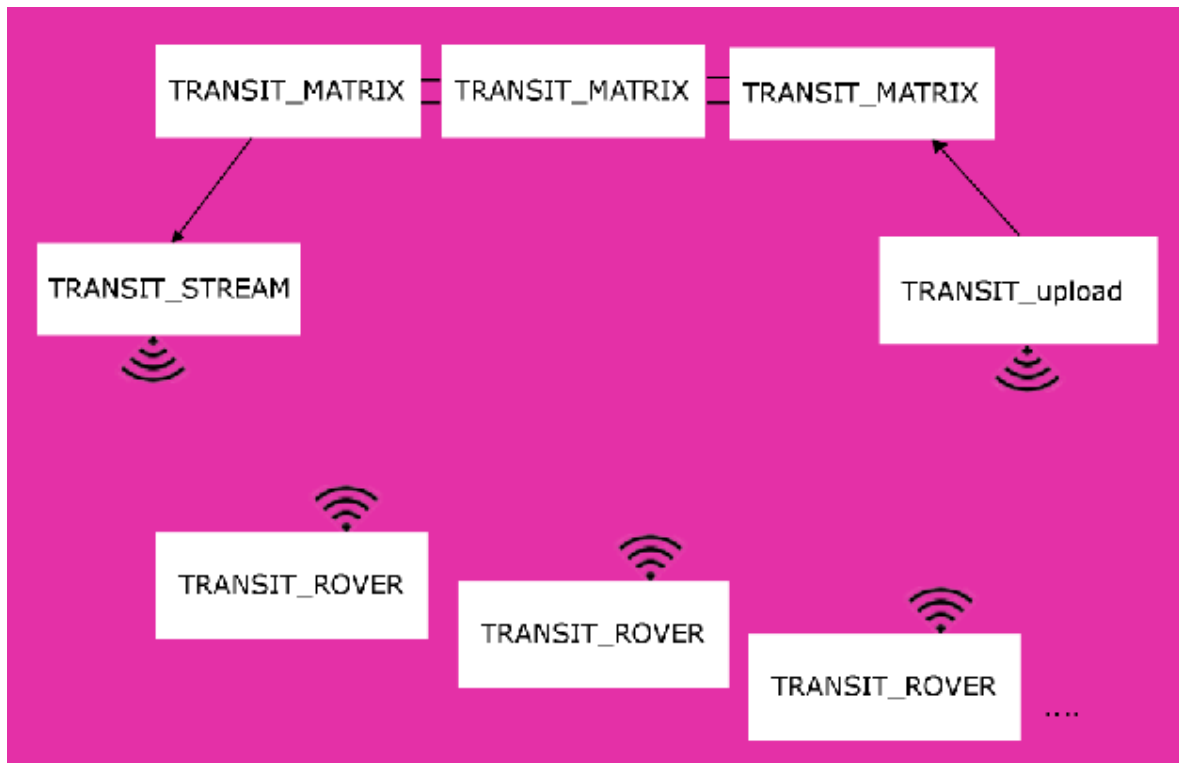
software: (Max, MSP, Jitter, JavaScript, perl)

TRANSIT_ROVER (user-client, GPS, templates, upload, download, view/listen)

TRANSIT_MATRIX (runs all patches)

TRANSIT_STREAM (builds streams from matrix to rover)

TRANSIT_upload (user- and matrix-handling, logfile, backup)



technisches konzept:

auf mobilen laptops läuft TRANSIT_ROVER.

TRANSIT_ROVER empfängt über bluetooth GPS-koordinaten und wertet diese in bezug auf einen vordefinierten raum aus. dieser raum ist eine matrix mit meter-rasterung. (im speziellen fall kleylehof, juni 2006, 3m hoch, 20m lang und 14m breit) ein slot ist also ein kubikmeter groß und kann mit digitalem content in form eines max-patches befüllt werden. TRANSIT_ROVER bietet fertige templates an um standard-content wie movies, soundfiles oder text ohne programmier-erfahrung raufzuladen bzw virtuell in einem slot der matrix abzulegen es kann jedoch auch beliebiger max-code als content dienen.

dieser vorgang wird "siedeln" genannt.

benachbarte slots können datenstreams voneinander empfangen wodurch eine räumliche vernetzung entsteht.

TRANSIT_ROVER kommuniziert dabei über WLAN mit TRANSIT_upload, wobei user_login und status des slots (frei, public, private) überprüft werden.

jeder patch, der in einem slot liegt kann zur ansicht oder modifikation runtergeladen werden.

weilers kann mit TRANSIT_ROVER beim "begehen" der aktuelle haupt-stream eines slots empfangen werden, beim siedeln kann jeder stream eines nachbar-slots angefordert werden und als input verwendet werden.

TRANSIT_upload (perl) übernimmt einerseits die user-verwaltung und schreibt andererseits den status der "matrix" mit also loggt und timestamped sämtliche patches, hält also den zustand der matrix zu jedem zeitpunkt abrufbar.

bekommt TRANSIT_upload von TRANSIT_ROVER einen zulässigen upload-request, wird dieser patch der TRANSIT_MATRIX übergeben,

und dort geladen.

TRANSIT_MATRIX "spielt" alle patches, die im realraum abgelegt wurden. diese patches sind userdefiniert miteinander verknüpft, haben also datenaustausch untereinander.

TRANSIT_MATRIX ist so konzipiert, daß sie auf mehreren rechnern gleichzeitig laufen kann, was aufgrund der beschränkten rechnerleistung und der möglichen anzahl von patches (4-500) notwendig ist. TRANSIT_MATRIX erhält von TRANSIT_STREAM requests bestimmte datenstreams zu übergeben.

TRANSIT_STREAM schickt diese datenstreams als quicktime-stream (video,text) oder oggcast(audio) wiederum an TRANSIT_ROVER, welcher auch als reiner "content-viewer" benützt werden kann.

TRANSIT_STREAM kann beliebig viele clients bedienen.

TRANSIT (lat.; trans durch, ire gehen)

Der Durchgang ist der Ort des Futurismus, in dem ständig Neues produziert wird, wo Bewegung und Prozesshaftigkeit ihre Spielstätte haben. Die Qualität von Durchgängen besteht aus einem Kontinuum von Augenblicken. Jeder dieser Augenblicke lässt eine unauswischbare Spur im darauffolgenden nach, jeder kündigt den folgenden an und bewahrt, was ihm vorausging. Im Durchgang wuchern die Zeitkörper. Der Begriff Körper darf aber nicht irreleiten, da es sich dabei nicht primär um räumliche architektonische Objekte handelt. Zeitkörper benötigen Räume bei denen eine Achse die Zeit darstellt, architektonische Objekte existieren in physikalischen Räumen. Beide Objekte müssen raumfüllend sein und eindeutige Grenzen aufweisen um ihre Form anzunehmen. Der Unterschied besteht in der Beschaffenheit der Räume selbst. Welche architektonische Gestalt entsteht, wenn der raumfüllende Körper des Realraumes Eigenschaften des Zeitkörperlichen annimmt, oder andersrum gefragt, wenn zeitbasierte Prozesse verortet werden können. Wie lässt sich ein Ort beschreiben der kein diskontinuierliches Bild hat.

Transit ist ein Forschungsprojekt am Übergang vom raumschluckenden Internet zum geospatialen Netzwerk. Die Möglichkeit der Verortung von digitalen Daten in öffentlichen Räumen führt automatisch zu prozessbasierten Körperlichkeiten in vorher nicht gekannter Kleinteiligkeit, die diese Räume, deren Grabreden schon gehalten wurden, bevölkern werden. Die medienbasierten Körperlichkeiten sind als die digitale Fortsetzung führender, räumlich wesentlich ausgedehnterer prozesshafter Elemente, wie z.b. der Plazierung von Zikaden in der Gartenarchitektur der chinesischen Shang Dynastie oder Kirchenglocken, zu sehen. Sie werden nur dann Bedeutung erlangen, wenn sie die Fähigkeit besitzen Gestalten zu bilden die Sie unterscheidbar machen. Gestalten die nicht ohne technischen Prothesen sichtbar/hörbar sein werden, die aber trotzdem das Potential besitzen, zu den prägenden räumlichen Elementen des öffentlichen Raumes zu werden.

BESIEDELUNG

Die Geschichte der schnellen und effektiven Besiedelung von Raum ist eng mit dem Rasterplan verbunden. Ausgehend vom Rasterplan des griechischen Architekten Hippodamos von Milet wurden alle kleinasiatischen Neugründungen der Griechen nach diesem Schema durchgeführt. Ebenso verliefen die Castrumsgründungen im römischen Reich, die Kolonialisierung Ostpreussens durch den Ritterorden und die Unterwerfung Italiens durch die Hohenstauffer. Bei der letzten grossen Kolonialisierung von euklidischem Raum in Amerika wurde ebenso dieses Schema angewandt.

Auf einer Freifläche vor dem Kleylehof (Burgenland/Österreich) wird die Kolonisation des geospatialen Netzwerkes exemplarisch durchgeführt. Ein virtuelles Raster mit den Massen 1m x 1m x 1m wird in drei übereinanderliegenden Ebenen erzeugt. Die Siedler sind mit mobilen Eingabe- und Empfangsgeräten ausgestattet, die Gps und Wlan-fähig sind, sowie Video, Sound und Textbasierte Mediendaten und Programmcode (maxmspjitterloopp) empfangen und senden können, mittels derer sie in die, durch DGPS verortbaren, Rasterblöcken diese vier unterschiedlichen Arten von "BauMaterialien" ablegen können.



Text



Sound



Video



Code - Algorithmen

Jede/r Siedler/in erhält die Möglichkeit 8 Blöcke nach freier Wahl zu besiedeln. Weiters werden 20 % des besiedelbaren Raumes für gemeinschaftliche Nutzung zur Verfügung gestellt und ein Freiflächenanteil von ca. 60 % angestrebt. Die Siedler/innen haben, im Gegensatz zu den späteren Nutzer/innen mit ihren mobilen Eingabegeräten vollen Zugriff auf ihre Medien inc. der Codes und Algorithmen. Die Blöcke besitzen Ein- und Ausgänge, wodurch sie auch untereinander verschaltbar sind (auch Blöcke unterschiedlicher Personen, wenn diese ihre Datenkanäle freigeben), es also zu einem Netzwerk mit (im euklidischen Raum) verortbaren

Knoten kommt.

Zur Besiedelung werden ca. 20 Medienkünstler/innen eingeladen, durch Auffüllen des städtebaulichen Grundsystemes, dieses geospatiale Mediennetz in der Zeit vom 18. bis zum 25. Juni 2006 am Kleylehof aufzubauen.

GESTALT

Nach Fertigstellung dieser Räume werden weitere Personen, die nicht am Aufbau beteiligt waren, als Rezipienten die nur Zugriff auf Text, Sound und Videostreams haben die neuen Objekte erforschen. In einer abschliessenden Studie soll das "Bild der Stadt", welches durch diese neuen Elemente erzeugt werden kann und das soziale und politische Potential dieser urbanen Strukturen diskutiert werden.

