

Aus dem Katalog zur Ausstellung "adonnaM.mp3 - Filesharing, die versteckte Revolution im Internet" in der Abteilung Digitalcraft des Museums für Angewandte Kunst, Frankfurt am Main, 20.März-20.April 2003.

© 2003 www.digitalcraft.org

From the Catalog to the exhibition „adonnaM.mp3 – File Sharing, the Hidden Revolution in the Internet“, digitalcraft section of the Museum of Applied Arts, Frankfurt, Germany, March20-April 20, 2003-03-05.

© 2003 www.digitalcraft.org

(English version below)

Titel der Arbeit: Bootleg Object #01 – ReBraun

Autoren: Zirkeltraining

Bei dem MP3-System mit dem Titel „ReBraun“ handelt sich um eine Stereoanlage der Firma Braun aus dem Jahr 1962. Diese wurde folgendermaßen modifiziert: Gehäuse und Plexiglashaube sind einige Zentimeter tiefer gelegt, statt Radioskala und Plattenspieler gibt es nur noch zwei TFT-Anzeigen. Die originalen Schalter, Taster und Drehregler steuern wie bisher eine Kompaktanlage mit mehreren Komponenten. Aus der Paarung Radio und Plattenspieler entsteht die Kombination Radio/Internet-Radio/MP3-Player. „Skinning“ nennt man den Prozess, Software frei gestaltbar zu machen; bei Programmen, die „skinnable“ sind, können Aussehen, Anordnung und sogar Verhalten der Bedienelemente frei definiert werden. Dasselbe Prinzip haben die Designer von „Zirkeltraining“ hier auf die Anlage angewandt: Ein handelsüblicher PC wird auf eine spezielle Aufgabe hin optimiert und erhält eine neue Haut, in diesem Fall eine nach den Prinzipien der „Ulmer Schule“ der 60er Jahre. Diese nüchternen Maßgaben der Zweckdienlichkeit und Sachlichkeit werden dabei aber neu arrangiert und spielerisch verändert: Die Beschriftung der eloxierten Frontplatte zitiert ironisch die Sprachgewohnheiten der elektronischen Gründerzeit (z. B. heißt die Funktion zum Aufrufen von Internet-Streams „Netz-Stationen“). Ein zufällig positionierter Knopf namens „Zufall“ steht für die Losgelöstheit von mechanischen Sachzwängen. Gegenstand der Gestaltung ist nicht mehr – wie traditionell – die Annäherung von Form und Funktion, sondern vielmehr die Positionierung in einem definierten Kontext durch „meta-gestalterische“ Entscheidungen: zum Beispiel die Wahl des zu zitierenden Objekts oder die Anordnung der vorgefundenen Bedienelemente. „ReBraun“ ist ein Objekt aus der Serie „Bootleg Objects“, die sich der Umgestaltung von Alltagsgegenständen widmet. „Bootlegging“ bezeichnet ein Prinzip aus der Musik: Das

unbekümmerte Umarbeiten von alten Hits zu einem neuen Stück, zumeist unter Missachtung kommerzieller und juristischer Reglements, wie Urheberschaft oder Marktfähigkeit. Die Arbeit entstand aus der interdisziplinären Zusammenarbeit von Designern, Programmierern und Künstlern. Die Gruppe „Zirkeltraining.org“ versteht sich als „virtuelles Sport-Label“ für Design. Wie ein Trainingsziel entwickeln deren Designer eine Gestaltungsaufgabe. Für das Projekt „ReBraun“ schlossen sich die Designer Max Wolf und Markus Bader (Konzept/Gestaltung/Realisation) mit dem Programmierer Sebastian Oschatz (Software) zusammen. Dabei handelt es sich nicht um einen Prototypen für ein Serienprodukt, sondern um ein handgefertigtes Einzelstück. Der kunsthandwerkliche Aspekt erschöpft sich hierbei nicht in Gestaltung und Fertigung des Äußeren, sondern umfasst auch die maßgeschneiderte Produktion der Software. In diesem Sinne handelt es sich bei der Arbeit „ReBraun“ um ein „kunsthandwerkliches“ Objekt, das im Kontext der Ausstellung MP3 des Museums für Angewandte Kunst sein ideales Umfeld gefunden hat.

Hintergrund

Zirkeltraining wurde 2001 von Volker Klag und Max Wolf gegründet; seither verschiedene Kooperationen mit Designern und eigene Entwürfe. www.zirkeltraining.org
Oschatz und Wolf sind Mitbegründer des Medienlabors/ Designbüros meso (www.meso.net) und Entwickler der grafischen Programmiersprache „vvv“, mit der auch die Software der „ReBraun“-Anlage programmiert wurde.
Markus Bader (www.natural-reality.de) arbeitet als Künstler und Designer vorwiegend im Bereich Neuer Medien an der Verknüpfung von virtuellen und realen Objekten.

Engl.Version:

“ReBraun” is an MP3-system that basically consists of an hi-fi system from 1962. It has been modified as follows: body and plexiglass hood have been lowered some centimeters, radio scale and gramophone have been substituted by two TFT displays. The original switches, push-buttons and controllers still operate a hi-fi system composed of several components: the original setup of radio and gramophone has been turned into a combination of radio/netradio/MP3-player.

“Skinning” is the process of making software freely designable; programs that are “skinnable” allow the user to change and redefine look, design structure and even functions of the buttons. The designers of “Zirkeltraining” have applied the same principle on their piece: an ordinary PC is optimized for a special assignment and receives a new “skin” – in this case a skin referring to the “Ulm School” of the Sixties. However, the somber measures of purpose and objectivity are being newly arranged and playfully modified: the inscription on the anodized frontside quotes ironically the language customs of the period of electronic pioneers (e.g., the button for receiving an audio stream is labeled the german name “Netz-Stationen” – which is an old term since in Germany most of today’s computer

applications are named in english). A randomly positioned button named "Zufall" ("coincidence") is the synonym for being independent from mechanical constraints. The design does not represent the traditional way of combining form and function but emphasizes the placing of design in a defined context by "meta-design" related decisions: for example, choosing the object that a function refers to or the alignment of the given operation elements.

"ReBraun" is an object out of the "Bootleg Objects" series which intends to re-design objects of everyday life. "Bootlegging" is a musical term which means the careless re-composition of an old hit to a new track, regardless of any commercial or juristic conditions such as copyright or marketability. The presented works come from the interdisciplinary cooperation of designers, programmers and artists.

The members of "Zirkeltraining.org" consider themselves a "virtual sport label" for design. Assignments are developed like a training goal. "ReBraun" is a cooperation of the designers Max Wolf and Markus Bader (concept, design, realisation) and the programmer Sebastian Oschatz (software).

The object is not a prototype for a serial product but a handmade, single piece. The aspect of "craft" does not only imply the design of the "exterior" parts like body, skin etc. but also the custom-made production of the software. In this sense, "ReBraun" is a craft artefact that suits perfectly to the environment of the MP3 exhibition of the Museum für Angewandte Kunst Frankfurt.

Background

"Zirkeltraining" was founded in 2001 by Volker Klag and Max Wolf; since then, there have been several cooperations with other designers as much as own works.

www.zirkeltraining.org

Sebastian Oschatz and Max Wolf are co-founders of meso (www.meso.net) which is a media laboratory and design agency. They have also developed "ww", a graphical programming language that was used to develop the "ReBraun" hi-fi system.

Markus Bader (www.natural-reality.de) works as an artist and designer mainly in the field of new media on the combination of virtual and real objects.