

Museumskommunikation im ZKM

Die Abteilung Museumskommunikation des ZKM | Zentrum für Kunst und Medientechnologie Karlsruhe ist Vermittlungsstelle zwischen der Institution ZKM und ihren Besuchern sowie den unterschiedlichsten Bildungs- und Kultureinrichtungen. Hauptaufgaben der Museumskommunikation sind Planung und Durchführung von Bildungsprogrammen und Veranstaltungen für unterschiedliche Besuchergruppen. Ziel ist es, den Gästen eine Transparenz der wissenschaftlichen und künstlerischen Arbeiten, die im ZKM realisiert werden zu bieten, und die zahlreichen Ausstellungen informativ, nachhaltig und spannend vor Ort zu vermitteln. Hierfür stehen der Museumskommunikation neben der Abteilungsleiterin eine Museumspädagogin, eine Mitarbeiterin für die Führungsannahme, zwei Volontärinnen, eine freie Grafikerin, 15 freie Workshopreferenten und ca. 40 freie 'Führungskräfte' zur Verfügung.

Die Museumspädagogik findet sich als Teilaspekt einer differenzierten und individuellen Vermittlungsarbeit in vielen Aufgabenbereichen der Museumskommunikation wieder und ist vor allem mit ihrer medienpädagogischen Kompetenz bei Kooperationen mit Kindergärten und Schulen aller Alters- und Bildungstypen gefragt. Aufgrund dieser museumspädagogischen Leistungen steht das ZKM auch im internationalen Vergleich nach wie vor mit an der Spitze der großen Häuser. Im Schnitt finden pro Jahr etwa 2.200 Führungen für etwa 44.000 Besucher und 300 Workshops für ca. 3.500 Personen statt. Die Internationalität des Führungsprogramms und somit auch der Besucher zeigt sich außerdem an der Vielsprachigkeit: Seit 1997 führen die Mitarbeiter der Museumskommunikation in elf Sprachen.

Die angebotenen Workshops werden im Dialog mit den Workshopreferenten individuell für Kinder, Jugendliche und Erwachsene konzipiert und stehen immer eng in Verbindung zu unseren Ausstellungen sowie unserem Anspruch der Förderung von Medienkompetenz und künstlerischer Weiterbildung. Die Museumskommunikation verfügt über drei Ateliers, die täglich ausgelastet sind:

Das kleine Atelier

Es bietet Platz für Gruppen bis etwa 15 Personen. Hier finden die mehrtägigen Kindergartenkurse und Workshops, die keinen EDV-Arbeitsplatz benötigen, statt.

Der Multifunktionsraum

Das größte Atelier der Museumskommunikation bietet Platz für Gruppen wie zum Beispiel Schulklassen. Hier wird nicht nur mit den klassischen künstlerischen Gestaltungsmitteln gearbeitet, sondern auch multimedial, mit Projektionen sowie Digital- und Videokameras. Auch der Bau größerer Installationen und das Entwickeln von Performances sind hier möglich.

Die Medienwerkstatt

Dieser Workshopraum ist auf die aktuellen Belange der Medienpädagogik und der Realisierung von digitalen Workshops ausgestattet. An acht miteinander vernetzten Rechnern finden hier ganz- oder mehrtägige Workshops u. a. in den Bereichen HTML-Programmierung, Programmierung von eigenen Computerspielen, digitale Fotografie und

Bildbearbeitung, Trickfilmproduktion, Hörspielproduktion, Videoschnitt und Computermusik sowie Lego-Mindstorms statt. Auf Grund der großen Nachfrage und dem Wunsch der Schulen, mit ihren Klassen auch Kurse in der Medienwerkstatt zu belegen, ist die Vergrößerung dieses Raumes in Vorbereitung.

Neben dem allgemeinen Besucherprogramm und den Schul- und Kindergartenkursen bietet die Museumskommunikation regelmäßig Fortbildungen sowohl für Lehrer und Erzieher wie auch hausintern, für die ZKM-Volontäre und freien Museumskommunikations-Mitarbeiter ('Führungskräfte' und Workshopreferenten) an. Für Lehrer aller Schularten, Erzieher und allgemeine Pädagogen gibt es parallel zu den Werkschauen spezielle Führungen und Workshops. Zusätzlich wird in enger Zusammenarbeit mit dem Regierungspräsidium Karlsruhe ein Lehrer-Fortbildungsprogramm mit Schwerpunkt Medienpädagogik angeboten, welches auf den aktuellen Bildungsplan abgestimmt ist. Für die Museumskommunikations-Referenten werden Vorabscreenings von Videos, Kuratorengespräche in den aktuellen Sonderausstellungen und kunstwissenschaftliche Gespräche mit den Wissenschaftlern vor Ort angeboten. Außerdem wird zu jeder Ausstellung ein individueller Handapparat erarbeitet.

Netzbasierte Projekte der ZKM | Museumskommunikation

Das Zentrum für Kunst und Medientechnologie beherbergt nicht nur zwei Museen aller Gattungen (ZKM | Medienmuseum, ZKM | Museum für Neue Kunst), sondern auch vier große Forschungsinstitute.¹ In diesem Kontext ist auch die Museumskommunikation bestrebt, in ihrer Vermittlung neue Wege zu beschreiten und bedient sich hierin selbstverständlich verstärkt dem Internet. Drei Beispiele dieser Vermittlung werden im Folgenden exemplarisch herausgegriffen:

1. www.surfkult.de - eine Internetplattform für Jugendliche

Ausstellungsunabhängig forscht die Museumskommunikation schon seit Jahren an den Möglichkeiten der Förderung von Medienkompetenz bei Jugendlichen. Das Interesse der Kinder und Jugendlichen an medienpädagogischer Vermittlung in unserer ZKM_Medienwerkstatt ist seit der Eröffnung dieses Ateliers im Jahr 1999 immens. Viele Jugendliche besuchten und besuchen regelmäßig die Kurse, so dass über die Jahre hinweg eine Community von jungen Menschen entstand, die den Wunsch äußerten, längerfristig an einem Internetprojekt zu arbeiten. Gemeinsam mit dem Medienkünstler Achim Däschner entwickelte der damalige Leiter der Museumskommunikation Dr. Bernhard Serexhe 2001 die Idee einer Internetplattform 'für Jugendliche von Jugendlichen'. Recherchen ergaben, dass es zu diesem Zeitpunkt ausschließlich kommerzielle Jugendseiten im Netz gab, die zwar Jugendthemen kommunizierten, letztendlich aber von Erwachsenen für Kids gemacht wurden. Es waren entweder sozial ausgerichtete Webseiten, die auf diverse Jugendproblematiken eingingen oder der Vermarktung von coolen Klamotten etc. dienten. Eine reine Webseite von Jugendlichen für Jugendliche gab es bis dato noch nicht.

Surfkult ging nach knapp 1 ½ Jahren Vorbereitungszeit 2003 ins Netz. Jugendliche im Alter von 12 bis 18 Jahren entwickelten über mehrere Monate das Konzept (Inhalt, Layout etc.) für ihre Plattform. Aus den passiven Konsumenten des Internets wurden kreative Produzenten, die das Erstellen einer Webseite vom Programmieren des Quelltexts bis zur Onlinepräsentation mit Hilfe des Workshopreferenten erlernten.

Jeder Jugendliche übernahm Verantwortung für einen Themenbereich, in dem alle publizieren durften. Stand anfangs noch der Freizeitaspekt im Vordergrund, so kam mit jedem Meeting der jungen Webredakteure und mit jedem neuen Artikel, der auf die Seite einge-

¹ Institut für Bildmedien, Institut für Musik und Akustik, Filminstitut und Institut für Medien, Bildung und Wirtschaft.

speist wurde, immer mehr ein Verantwortungsbewusstsein gegenüber dem Projekt zum Vorschein. Die Jugendlichen wuchsen zu einem festen Team zusammen und diskutierten konstruktiv über Themen wie z. B. Ego-Shooter-Spiele.

Lange vor Web 2.0 wurde hier ein 'user generated content' geschaffen. Mit dem Auftauchen von Blogs und Portalen wie YouTube, MySpace, Flickr etc. bekamen die Internetnutzer neue Möglichkeiten, auf einfache Art und Weise ihre Texte, Bilder und Videos ins Netz zu stellen. Die Surfkult-Gruppe war für diese neuen Kommunikationsformen bestens gewappnet und schloss sich den großen, internationalen Plattformen an. Surfkult wurde Geschichte und die Museumskommunikation nutzt den Wandel, um ein neues, innovatives Projekt zu entwickeln.

2. www.code204.de - das neue zu Hause für die Netzkunst

www.code204.de² ist die neu gegründete Plattform für junge Netzkunst der ZKM | Museumskommunikation. Während sich Surfkult an Jugendliche richtete, die sich im Netz 'ausprobieren' konnten, richtet sich www.code204.de an Menschen aller Altersgruppen. Idee und Aufgabe dieses Projektes ist es, internetbasierte Kunst zu initiieren, bestehende Netzkunst zu archivieren, Wettbewerbe zu veranstalten und eine größere Öffentlichkeit für diese Sparte der Medienkunst zu interessieren.

In einer Zeit, in der Netzkunst eine geringe Aufmerksamkeit erfährt, bietet sich die Möglichkeit eines Neubeginns. Unter dem Begriff Web 2.0 durchläuft das Internet im Moment eine Revolution. Das Netz gibt sich zunehmend personalisiert und seine neuen Angebote definieren sich über Schlagworte wie 'social networking' oder 'user generated content'. Für den Internetnutzer ergeben sich hieraus völlig neue Möglichkeiten und es ist anzunehmen, dass die Netzkunst in Zukunft im Bereich der Medienkunst wieder eine wichtigere Rolle spielen wird.

Die Netzkunst impliziert ein großes Maß an Gesellschaftskritik. Sie entzieht sich den klassischen Ausstellungsmethoden der Museen, dem Anspruch der Materialität, der Verortung und dem Besitzdenken. Vor diesem Hintergrund definiert sich www.code204.de bewusst offen für alle Sparten der netzbasierten Künste. Neben der Internetkunst wird es Raum geben für netzbasierte Arbeiten aus den Bereichen Grafik, Film, Literatur, Musik und Computerspiel. Die Projektgruppe wird Arbeiten auswählen und in die Plattform integrieren. Wichtigstes Kriterium wird hierbei sein, dass die Netztechnik wesentlicher Bestandteil des Kunstwerkes ist.

Die Plattform wendet sich nicht nur an ein Fachpublikum, sondern ebenso an den zufällig vorbeisurfenden Internetbesucher. Der unkomplizierte und direkte Zugriff auf einzelne Kunstwerke ist gewährleistet. Ebenso sind die Inhalte der Plattform nach Stichworten und Kategorien durchsuchbar. Wie im Web 2.0 üblich, wird der Internetbesucher die einzelnen Kunstwerke kommentieren und mit Schlagworten versehen können. Diese Schlagworte werden in die Datenbank aufgenommen und erlauben mit der Zeit eine immer genauere Suche und Vernetzung innerhalb der Plattform.

3. ZKMP3 - der klassische Audioguide wird mobil und museumsunabhängig

Im Rahmen der ZKM-Ausstellung 'Lichtkunst aus Kunstlicht' (19.11.2005-06.08.2006) entwickelte die Museumskommunikation ein Konzept für eine neue Art von Audioguide-

² www.code204.de ist ein HTTP-Status-Code und bedeutet 'no content'. Er ist die positive Nachricht, dass „erfolgreich kein Inhalt übertragen“ wurde. Gewöhnlich bekommt der Internetnutzer diese Meldung nicht zu Gesicht, da die Server sie ausschließlich für die Kommunikation untereinander verwenden. Die weit bekanntere Meldung 'code404', ist das negative Gegenstück dazu. Hier bedeutet die Übertragung keines Inhalts eine Fehlermeldung – "Seite nicht gefunden". Die positive Nachricht '204 no content' kann als Extrakt des Plattformkonzepts betrachtet werden. Abweichend von der normalen Funktion eines Internetprojekts, wird www.code204.de nicht der Darstellung und Vermittlung von netzexternen Inhalten dienen. Die Webseiten selbst werden der Inhalt sein.

Führung. Der ZKM-Interessierte hat unabhängig von seinem Aufenthaltsort auf einen akustischen, kunsthistorischen Ausstellungsüberblick sowie einzelne Werkbeschreibungen in Form von MP3-Dateien Zugriff.

Die ZKMP3-Führungen werden wie folgt produziert:

Die ZKM | Museumskommunikation erarbeitet in Absprache mit den Kuratoren der Sonderausstellung einen verbalen Rundgang, der im Tonstudio des ZKM von den Ausstellungsmachern/-projektleitern und Museumskommunikations-Mitarbeitern eingesprochen wird. Anschließend werden die Texte als einzelne digitale MP3-Datei auf der ZKMP3-Webseite <http://zkmp3.zkm.de> archiviert, d. h. zu jedem beschriebenen Kunstwerk gibt es ein eigenständiges File. Der Benutzer hat drei verschiedene Möglichkeiten an diese Dateien zu gelangen und diese zu nutzen:

1. Durch Anwählen der ZKMP3-Internetseite lässt sich die komplette Führung, aber auch einzelne Werkbeschreibungen als MP3-File kostenlos auf den Rechner laden. Nach dem Herunterladen der Texte auf den Computer, kann jeder Nutzer das zukünftige mobile Speichermedium selbst wählen. Außerdem gibt es noch ein PDF des Ausstellungsplans mit einer Kennzeichnung der besprochenen Exponate. Diese Arbeiten sind mit kleinen Piktogrammen unmittelbar neben ihrer Beschilderung gekennzeichnet.
2. Bei einem Besuch in der Ausstellung kann der Besucher auch spontan an der ZKMP3-Ladestation seinen MP3-Player oder sein MP3fähiges Handy anschließen und die Führung direkt vor Ort auf sein Speichermedium laden.
3. Der ZKM Besucher hat die Möglichkeit, im ZKM-Museumsshop einen günstigen MP3-Player zu erwerben, auf dem die aktuelle Audioführung gespeichert ist.

Man hat damit nicht nur die Möglichkeit, sich akustisch durch die Ausstellung geleiten zu lassen, sondern sich bereits zu Hause oder auf dem Weg zum ZKM auf die Ausstellung einzustimmen und nach dem Besuch mit dem Gesehenen auseinanderzusetzen. Als besonderen Service besitzt die ZKMP3-Webseite ein Archiv, das lange nach Beendigung der Ausstellungen die ZKMP3-Führungen noch zur Verfügung stellt.³ Das Internet ist in diesem Fall das unumgängliche Distributionsmedium.

Vermittlung von Netzkunst im ZKM

Die Ausstellungslichthöfe des ZKM gelten als Museen aller Gattungen. Hier finden neben den klassischen Kunstgattungen und den Medienkünsten auch die zeitbasierten Künste (Film und Musik) ebenso eine repräsentative Plattform, wie die Netzkunst in all ihren Facetten.

Über die Definition des Begriffs Netzkunst und eine Zuordnung bestimmter Exponate ließe sich an dieser Stelle sicherlich diskutieren – aber wie auch das Internet an sich, lässt sich dieser Begriff nicht in einen festen Rahmen pressen. Ein kurzer Exkurs durch vergangene, gegenwärtige und zukünftige Vermittlungs- und Forschungsarbeiten des ZKM soll einen Überblick über den praktischen Umgang mit Netzkunst und der Vermittlung im musealen Bereich dienen und das Facettenreichtum dieser Kunstströmung unterstreichen. Exemplarisch werden an dieser Stelle ausgewählte Ausstellungen, Exponate und Forschungsprojekte vorgestellt:

³ Da das Projekt sich noch in der Ausbauphase befindet, werden weitere Angebote sowie Rezeptionsmöglichkeiten in der kommenden Zeit folgen.

1. Ausstellungen

net-condition (23.09.1999-27.02.2000)

Die Ausstellung *net-condition* war die erste große Sonderausstellung des damals neu angetretenen ZKM-Vorstands Peter Weibel. Sie galt als ein „multilokales vernetztes Ereignis“ (Peter Weibel 1999, Kunst/Politik im Online-Universum), waren doch die vier Städte Graz (steirischer herbst), Tokio (ICC Intercommunication Center), Barcelona (MECAD Media Centre d'Art i Disseny) und Karlsruhe (ZKM) sowohl realer wie auch virtueller Ausstellungsort dieser Schau. Wie der Name *net-condition* schon sagt, beschäftigte sich die Ausstellung mit weit mehr als nur der Präsentation von Netzkunst. Es sollten laut Peter Weibel „die sozialen Bedingungen thematisiert“ (Peter Weibel 1999, Kunst/Politik im Online-Universum) werden, unter welchen die Gesellschaft ihr Netz formt und gleichzeitig die Bedingungen aufzeigen, die das Netz wiederum an die Gesellschaft stellt. Von lokalen Installationen bis hin zu virtuellen Netzperformances wurde hier ein Querschnitt der aktuellen Strömungen präsentiert.

ctrl [space]. Rhetorik der Überwachung. Von Bentham bis Big Brother

(13.10.2001-24.03.2002)

Am 13. Oktober 2001 eröffnete Thomas Y. Levin im Erdgeschoss des Medienmuseums die Ausstellung *ctrl [space]* ('control space'), welche mit ihrem Thema knapp einen Monat nach den Terror-Anschlägen des 11. September nicht aktueller hätte sein können. Die interdisziplinär angelegte Ausstellung griff neben den künstlerischen Standpunkten auch Positionen von Politikwissenschaftlern, Philosophen, Soziologen und Schriftstellern auf. Das Thema Überwachung und damit auch das der Vernetzung wurde mit Modellen und Werken ab dem ausgehenden 18. Jahrhundert von verschiedenen Seiten beleuchtet und endete im Hier und Jetzt des beginnenden 21. Jahrhundert. Viele der eingeladenen Künstler schufen noch in letzter Minute neue, auf die Anschläge des 11. September bezogene Arbeiten.

YOU[ser]: Das Jahrhundert des Konsumenten (20.10.2007-Ende 2008)

10 Jahre nachdem das ZKM seinen festen Ausstellungs- und Forschungsort in den ehemaligen Produktionshallen der DWM (Deutsche Waffen und Munitionsfabrik), später der so genannte Hallenbau A der IWKA (Industriewerke Karlsruhe - Augsburg), bezogen hat, öffnet während des Jubiläumswochenendes Ende Oktober eine Ausstellung mit einem völlig neuen Ausstellungskonzept ihre Pforten. Mit *YOU[ser]: Das Jahrhundert des Konsumenten* wird der Besucher ganz im Sinne des Web 2.0 aufgefordert, integrativer Bestandteil der Kunstwerke zu werden und sich an deren Werkentstehungsprozessen zu beteiligen.

2. Exponate

Das ZKM | Medienmuseum bietet mit seiner weltweit größten interaktiven Kunst-Sammlung zahlreiche netzbasierte Installationen. Viele davon sind interaktiv – nicht alle sind ständig im Netz. Oft wurden sie so konzipiert, dass auch das einzelne Exponat vom Besucher rezipiert werden kann, ohne dass es online ist.

Web of Life

Web of Life startete 1999 als interdisziplinäres Projekt und ist als festes Exponat im Medienmuseum zu sehen und zu erleben. Zusammen mit einem großen Team prominenter Künstler und Designer konzipierten der Medienkünstler und damalige Leiter des ZKM | Institut für Bildmedien Jeffrey Shaw und der Wissenschaftspublizist Michael Gleich

ein Projekt, das sich mit den unterschiedlichsten Vernetzung in der Gesellschaft und der damit verbundenen Netzlogik auseinandersetzt. Präsentiert wurde das Ergebnis mit Hilfe von drei verschiedenen Medien: eine Publikation, eine Webseite und natürlich die raumgreifende Installation im Medienmuseum mit 4 kleineren 'Satelliten-Installationen', die weltweit an (Kultur-)Institutionen verliehen werden konnten. Die dazugehörige Software lieferte der Künstler und Informatiker Bernd Lintermann, der zu dieser Zeit engster Mitarbeiter Jeffrey Shaws war und seit 2005 die Leitung des Instituts für Bildmedien übernommen hat.

Im Zeitraum von 2002 bis 2004 hatten die ZKM-Besucher mit Hilfe des *Web of Life* und seinen Außendependancen die Möglichkeit, ihre virtuellen Handlinien mit Menschen z. B. in Zagreb, Sao Paulo, Johannesburg, Peking und Tokio zu vernetzen. Die Besucher konnten während Medienkunst-Festivals oder großen Kongressen mit den dort präsentierten *Web of Life*-Satelliten interaktiv in Aktion treten und sich zeitgleich mit der 'Mutterstation' im ZKM vernetzen. Heute, drei Jahre nach Ablauf der Projektzeit, können sie die Arbeit weiterhin im ZKM erleben, jedoch ohne weltweite Vernetzung.

Der Besucher betritt einen schwarzen Raum (entworfen vom österreichischen Architekten Manfred Wolff-Plottegg), der aufgrund seiner gekrümmten amorphen Form das Gefühl eines begehbaren Organs erzeugt. Eine große Leinwand zeigt auf den ersten Blick ein abstraktes Bild, aufgeteilt in zwei Ebenen. Die oberste Schicht ist ein sich langsam immer wieder veränderndes Liniennetz, während die darunter liegende Bildebene sich aus zahlreichen bewegten zellen-/wabenähnlichen Bildinseln zusammensetzt. In jeder Wabe ist eine grafisch überarbeitete Sequenz eines Filmbeitrags aus dem Fernsehen zu sehen. Jegliches hier präsentierte Video hat der australische Künstler Lawrence Wallen zum Thema 'Netze' im Archiv des SWR in Baden-Baden aufgetan und anschließend bearbeitet. Damit der Betrachter noch tiefer in diese mehrschichtige Netzstruktur eintauchen kann, ist die Projektion in 3D animiert.

Im Zentrum des Raumes, gegenüber der Leinwand, befindet sich das notwendige Interface, um eine unmittelbare Vernetzung von Besucher und Arbeit zu schaffen: Per 'Handscanner' werden besonders deutliche Handlinien des Interface-Nutzers aufgenommen und als virtuelle Linien in dem schon vorhandenen (Hand-)Liniennetz der *Web of Life*-Projektion integriert. Über einen so genannten 'virtuellen Händedruck' vernetzt der ZKM-Gast sich mit den zuvor von anderen Besuchern eingelesenen Handlinien und trägt damit zur Vernetzung einer virtuellen Gesellschaft innerhalb des *Web of Life* bei. Mit jedem 'Neuankömmling' verändert sich nicht nur das Liniennetz, sondern auch das der Bilderwaben, die mit dem Auftauchen der neuen Handlinien ebenfalls neue Bilder in ihrem Innern präsentieren. Eine von Torsten Belschner komponierte Soundinstallation von insgesamt 72 im Raum verteilten Lautsprechern knüpft um den Besucher ein Netz aus Klängen und vollendet das *Web of Life* zu einem realen und virtuellen Raumerlebnis.

Krönung der Vernetzung war jedoch die Koppelung der großen ZKM-Installation mit seinen anfangs erwähnten Satelliten, deren Standorte weltweit verteilt sein konnten und in ständigem Netzkontakt untereinander standen. So vernetzten sich im virtuellen Raum des *Web of Life*-Bildes die Handlinien der ZKM-Besucher in Echtzeit mit Handlinien anderer Menschen, deren Geschlecht, Alter und Aussehen sie nie erfahren haben. Einzige Anhaltspunkte waren die eingblendeten Ortsbezeichnungen während des Auftauchens neuer Handlinien⁴.

⁴ Beim Auftauchen der eigenen Handlinien erscheint an der unteren Bildkante „Your Hand“, ansonsten bekommt der Besucher „live from ...“, z. B. „... Beijing“ zu lesen.

Access

Eine weitere webbasierte Arbeit befindet sich direkt im ZKM_Foyer. Ein Spot scheint im Zentrum des Foyer die eintretenden Besucher zu verfolgen, um, nach dem er sich erfolgreich einem Gast 'angeschlossen' hat, diesen mittels einer eingespielten Stimme über seine nun erlangte Prominenz zu belehren. Der Versuch, sich dem Licht und der Stimme wieder zu entziehen, scheint unmöglich. Sie nehmen immer wieder die Verfolgung auf.

Die Künstlerin Marie Sester entwickelte in Zusammenarbeit mit dem ZKM | Institut für Bildmedien von 2001-2003/2005 die Arbeit *Access*, die sich mit Überwachung, in diesem Fall im öffentlichen Raum, auseinandersetzt. Über die Webseite www.accessproject.net/ bekommt der Web-User via Webkamera einen Blick in das ZKM_Foyer und kann sich mit Hilfe eines speziellen Tracking-Systems einen Besucher vor Ort auswählen und diesen mit dem Spot verfolgen. Gleichzeitig bekommt der nichts ahnende Gast eine Frauenstimme zu hören, die eben das Thema des Verfolgens und Gesehenwerdens anspricht. Für den Fall, dass gerade kein Internetsurfer den Verfolger steuert, wird die Arbeit vom Computer gelenkt, so dass der Besucher nie erfahren wird, ob er gerade tatsächlich verfolgt wird oder nur einem computergesteuerten Scheinwerferlicht zu entfliehen versucht.

3. Forschungsprojekte

Was die Einmaligkeit des ZKM ausmacht sind nicht nur seine Ausstellungen und Sammlungen, sondern auch das unermüdliche Forschen in den vier großen Instituten (Institut für Bildmedien, Institut für Musik und Akustik, Filminstitut und Institut für Medien, Bildung und Wirtschaft). Selbstverständlich gibt es auch in diesen Bereichen viele netzbasierte Projekte von denen vier an dieser Stelle erwähnt werden sollen:

Medien Kunst Netz – www.medienkunstnetz.de

Medien Kunst Netz ist ein Projekt im Auftrag des ZKM, des Goethe-Instituts und des Bundesministeriums für Bildung und Forschung, welches zur Vermittlung und Kontextualisierung von Medienkunst im Internet beitragen soll.⁵ Neben dem altbewährten Nachschlagewerk in Printform, publiziert *Medien Kunst Netz* seine Themen auch im Internet. Hier kann sich der User auf einer konsequent zweisprachig (deutsch / englisch) geführten Plattform mit Hilfe unterschiedlicher Zugänge (Index, Suchmaschine, visuelle Gliederung, Texte, Videos) Informationen zu den unterschiedlichsten Themenbereichen der Medienkunst und ihrer Künstler aneignen.

OASIS – http://oasis.zkm.de:8080/wiki/index.php/De:Main_Page

OASIS steht für 'Open Archive System with Internet Sharing' und hatte eine Projektlaufzeit von Mai 2004 bis April 2007. Gefördert wurde OASIS im Rahmenprogramm Kultur 2000 der Europäischen Union. Es wurde in enger Kooperation mit der Staatlichen Hochschule für Gestaltung Karlsruhe (HfG) durchgeführt.⁶ Das OASIS Projekt hat vor allem zwei Aufgaben verfolgt: Zum einen die Bereitstellung einer Archivplattform, welche über ein zentrales Suchinterface die gleichzeitige Recherche innerhalb der vernetzten Datenbanksysteme der OASIS-Partner ermöglicht. Einem Bibliothekenverband vergleichbar, werden Medienkunstwerke, z. B. Videoarbeiten so leichter lokalisierbar. Die OASIS-Plattform dient damit als zentrales Interface, das auf die lokalen Inhalte der Partner zugreift und diese darstellt. Zum anderen wurden im Rahmen von OASIS Methoden zur Digitalisierung, Konservierung

⁵ Herausgegeben von Dieter Daniels (Professor an der Hochschule für Grafik und Buchkunst Leipzig und Leiter des Ludwig Boltzmann Instituts in Linz) und Rudolf Frieling (damals Leiter der ZKM | Mediathek, heute Kurator für Medienkunst am San Francisco MOMA).

⁶ Weitere Projektpartner waren: AGH University of Science and Technology, Krakow (PL); CIANT International Center for Art and New Technologies, Prague (CZ); Les Instants Vidéo Numériques et Poétiques, Marseille (FR); Montevideo - Netherlands Media Art Institute, Amsterdam (NL)

und Restaurierung von Medienkunstwerken entwickelt und überprüft. Alle Inhalte und Forschungsergebnisse wurden kontinuierlich im Rahmen von Konferenzen, Festivals, Ausstellungen sowie in informellen Veranstaltungen einer breiteren Öffentlichkeit präsentiert und zur Diskussion gestellt.⁷

Flick_KA - http://www01.zkm.de/flick_ka/

Von Januar bis Oktober 2007 besteht die Möglichkeit, Porträts online auf die Website des ZKM www.zkm.de/Flick_KA zu laden, um dort die weltgrößte Ausstellung einer Stadtbürgerschaft (Karlsruhe) mit zu gestalten. Das ZKM | Medienmuseum lädt seine Besucher und die Bürger der Stadt Karlsruhe ein, im Rahmen der großen Sonderausstellung *YOU[ser]: Das Jahrhundert des Konsumenten* mit ihrem Porträt in der Schau vertreten zu sein. Der Konsument wird zum Produzent. „Der Amateur wird zum Experten, der Konsument zum Produzent, der Besucher zum Inhalt des Museums. Dies wird möglich, indem das Museum eine Allianz mit dem Internet eingeht.“ (www01.zkm.de/flick_ka/)

Während rund um die Uhr über die Webseite von Flick_Ka Bilder in die Datenbank gespeichert werden können, besteht auch die Möglichkeit, einen im ZKM_Foyer aufgestellten Fotoautomaten zu besuchen. Dort kann man Passfotos von sich erstellen und ausdrucken lassen, die automatisch in eine weitere Flick_KA Datenbank gespeichert werden. Fünf Monitore, die direkt neben dem Fotoautomaten auf Sockeln platziert stehen, zeigen den gesamten Tag über eine Auswahl dieser Bilder.

Vermittlung von netzbasierter Kunst kann im ZKM auf vielen Ebenen geschehen: beim Besuch der Museen, während einer Führung durch die ZKM-Führungskräfte, beim Hören der ZKMP3-Führung, während eines praktischen Workshops in der Medienwerkstatt oder ganz schlicht und einfach während des Ausprobierens der interaktiven Werke in den Ausstellungen.

⁷ Weitere Informationen unter: <http://www.oasis-archive.eu/index.php/Hauptseite>.

Literatur

- Gleich, Michael (2002): Web of Life. Die Kunst vernetzt zu leben. Hamburg: Hoffmann und Campe Verlag
- Frieling, Rudolf/Daniels, Dieter (Hrsg.) (2004): Medien Kunst Netz 1 / Media Art Net 1. Medienkunst im Überblick / Survey of Media Art. Wien, New York: Springer Verlag
- Frieling, Rudolf/Daniels, Dieter (Hrsg.) (2005): Medien Kunst Netz 2 / Media Art Net 2. Thematische Schwerpunkte / Key Topics. Wien, New York: Springer Verlag
- Levin, Thomas Y./Frohne, Ursula/Weibel, Peter (Hrsg.) (2002): ctrl [space]. Rhetorik der Überwachung. Von Bentham bis Big Brother. Karlsruhe: ZKM | Zentrum für Kunst und Medientechnologie. Massachusetts: Massachusetts Institute of Technology
- Weibel, Peter/Druckrey, Timothy (2001): net_condition. art and global media. Massachusetts: Massachusetts Institute of Technology
- Weibel, Peter (1999): Kunst/Politik im Online-Universum. In: net_condition, <http://on1.zkm.de/netcondition/curators/weibel/default>, letzter Zugriff am 02.07.2007

Verweise

<http://ctrl-space.zkm.de/>
http://oasis.zkm.de:8080/wiki/index.php/De:Main_Page
<http://on1.zkm.de/netcondition/>
<http://zkmp3.zkm.de>
www01.zkm.de/flick_ka
www.accessproject.net
www.code204.de
www.medienkunstnetz.de
www.oasis-archive.eu/index.php/Hauptseite
www.surfkult.de
www.web-of-life.de
www.zkm.de

Autorin

Janine Burger

Kunstwissenschaftlerin M.A.

Geboren in Freiburg i. Br.

Studium an der Pädagogischen Hochschule Karlsruhe

Studium der Kunstwissenschaft an der Hochschule für Gestaltung Karlsruhe

Ab 1992 freie Mitarbeiterin im ZKM | Zentrum für Kunst und Medientechnologie Karlsruhe (Mediathek, Institut für Bildmedien, Museumskommunikation)

Seit 2006 Leiterin der ZKM | Museumskommunikation

Der Vortrag wurde gehalten anlässlich der MAI-Tagung 2007
am 10./11. Mai 2007 im ZKM | Zentrum für Kunst und
Medientechnologie Karlsruhe

Die Tagung wurde veranstaltet durch das
Fortbildungszentrum Abtei Brauweiler
Rheinisches Archiv- und Museumsamt
LANDSCHAFTSVERBAND RHEINLAND

Weitere Informationen unter:
<http://www.mai-tagung.de>

Anmeldung für den Newsletter:
<http://www.mai-tagung.de/MAI-Ling>



MAI-Ling
http://www.mai-tagung.de

Diesen und weitere Beiträge der MAI-Tagung 2007 finden Sie auch in folgender Buchpublikation:



Michael Mangold/Peter Weibel/Julie Woletz (Hrsg.)
Vom Betrachter zum Gestalter
Neue Medien in Museen – Strategien, Beispiele und Perspektiven für die Bildung
2007, 201 S., brosch., 24.– EURO, ISBN 978-3-8329-3104-9
NOMOS-Verlag – www.nomos-shop.de