

Künstler, Techniker und Wissenschaftler vernetzen sich

In der Szene für Medienkultur steigt die Netzspannung

Von **Monika Fleischmann**

Ein Medienkünstler kann nicht mehr alleine in seinem Atelier entwickeln und produzieren. Die Komplexität der verwendeten Technologien erfordert eine neue Kultur des Zusammenwirkens: Eine Netzwerkkultur, die nur durch die Vernetzung von Künstlern, Wissenschaftlern und Technikern unterschiedlicher Disziplinen entsteht.

Die Szene für elektronische Kunst in Deutschland benötigt daher eine Infrastruktur, wie sie in der wissenschaftlich-technischen Entwicklung von Medienkommunikation selbstverständlich ist. Dazu gehören Symposien, Forschung, Finanzierung und Produktionsumgebun-

gen. Die verschiedenen Szenen sollen ihr kreatives Potential bündeln.

Der Austausch zwischen diesen neuen Typen von Künstlern, interessierten Wissenschaftlern und Technikern wird sich als ein Netzwerk für Telekommunikation, Informationstechnik, Medien und Entertainment (TIME-Industrien) erweisen. Es ist nun an der Zeit, die kreativen Kräfte in Deutschland zu bündeln, zu fördern und die Innovationsschmieden im eigenen Land zu etablieren.

Das Bundesministerium für Bildung und Forschung (BMBF) beauftragte das MARS-Exploratory Media Lab am GMD-Institut für Medienkommunikation, ein Kompetenzzentrum für Kunst, Kultur

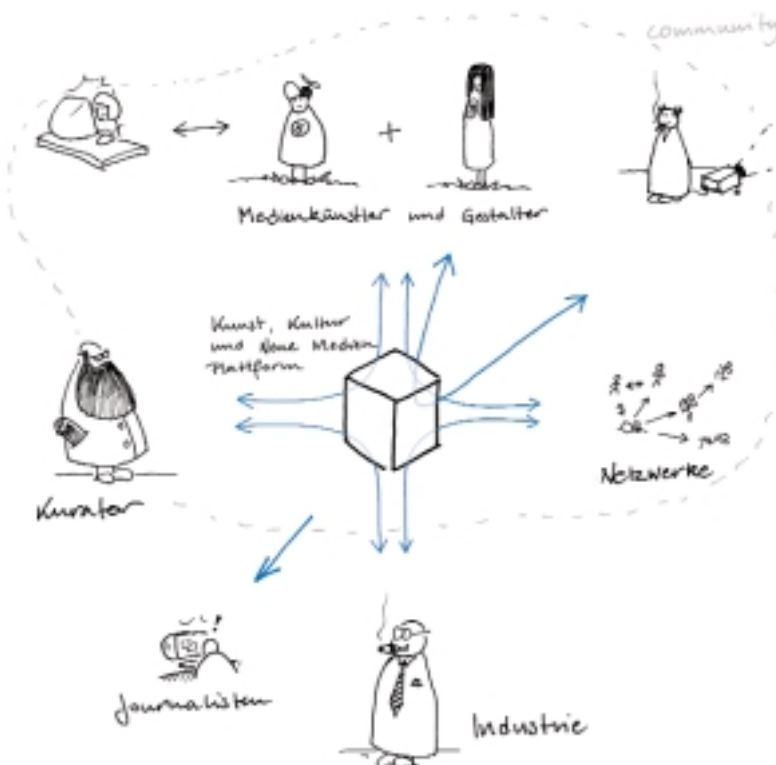
und neue Medien aufzubauen. Die Entwicklung basiert auf einer Machbarkeitsstudie und den Ergebnissen eines Expertentreffens mit namhaften Vertretern der internationalen Medienszene. Diese formulierten als Profil für das Kompetenzzentrum Expertenwissen und Kompetenz von Industrie, Wissenschaft und Kunst zu vernetzen und die fachübergreifende Information als Grundlage für neue Partnerschaften zu vermitteln.

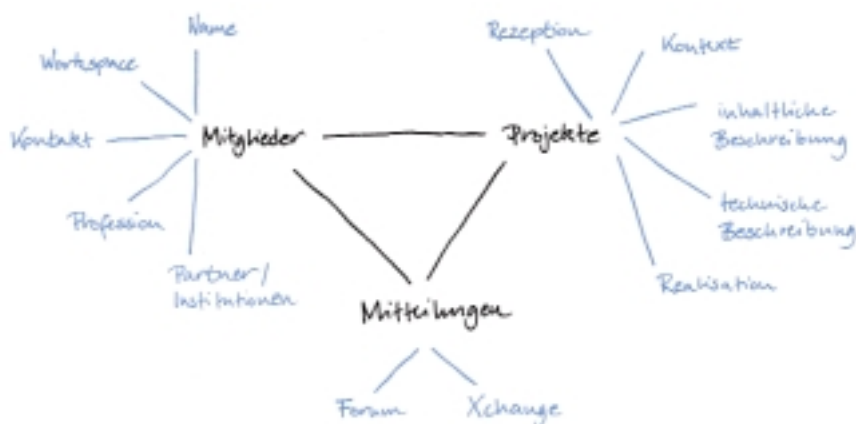
Das entstehende dezentrale Netzwerk profitiert dabei von Forschungsprojekten des GMD-Forschungszentrums Informationstechnik.

Das Netzwerk für Kunst und neue Medien

Das Netzwerk bietet Information, multimediale Archive, Kommunikationswerkzeuge und Produktionsumgebungen. Eine der wichtigsten Aufgaben besteht darin, eine Gemeinschaft, eine sogenannte Community, zu bilden, deren Mitglieder sich als Teil der virtuellen Plattform begreifen und diese aktiv mitgestalten. Durch die Zusammenarbeit von Fachleuten aus Kunst, Technik und Wissenschaft entsteht dabei ein fachübergreifendes Kompetenzzentrum. Es informiert nicht nur über aktuelle Ereignisse, sondern betreut die Ergebnisse gemeinsamer künstlerischer Arbeit redaktionell und archiviert diese.

Weiterhin bietet das Netzwerk Kommunikationsanwendungen. So entstehen private, projektorientierte und öffentliche Bereiche, in denen die Teilnehmer sich aufhalten und austauschen. Eine Community lebt und wandelt sich mit der Zeit. Das Netzwerk muß flexibel sein, um den Ansprüchen zu





genügen und die Akzeptanz nicht zu verlieren. Es werden daher Schnittstellen angeboten, mit denen die virtuelle Plattform angepasst und erweitert werden kann. So entsteht ein Netzwerk, das die Community nicht nur benutzt, sondern auch mitgestaltet.

Ein digitaler Rundbrief informiert über Produktionen, Veranstaltungen und Diskussionen. Für die Übertragung der Onlinepräsentation in eine Printpublikation wird ein medienübergreifendes Format entwickelt. Dies hat den Vorteil, dass die Redaktion Inhalte nicht medien-spezifisch aufbereiten muss.

Mit einer mobilen Arbeitsumgebung kann das Netzwerk mediale Ereignisse ortsunabhängig übertragen und dokumentieren. Sie liefert auch die Infrastruktur für vernetzte künstlerische Produktion. Die Mitglieder greifen aktuelle Fragen auf und diskutieren diese vor Ort und im Netz.

Um eine Brücke zwischen der Netzkultur und der traditionellen Kulturszene zu schlagen, richtet das Netzwerk einen Medienkunst-Salon ein. Über den Standort wird derzeit mit Kunstmuseen verhandelt.

Kooperationen und Koproduktionen

Die Entwicklung der Plattform namens Netzkanal fördert das BMBF im Rahmen des Projekts CAT – Communication, Art & Technology. Bereits jetzt bauen wichtige Partner diese Plattform mit aus.

So wird die Zusammenarbeit mit dem Netzwerk des Goethe-Instituts und anderen Einrichtungen speziell für die Bereiche Ausstellung, Workshop und Symposium vertieft.

Die Universität-Gesamthochschule Siegen ist ein kompetenter Partner für den Aufbau der virtuellen Plattform. Die Interaktionswerkzeuge und die System-schnittstellen werden nach den Anforderungen der Mitglieder und der Projektpartner ausgebaut und mit dem zugehörigen Quelltext als Open Source angeboten. Dadurch können Interessierte den Aufbau der Software nachvollziehen, Veränderungen vornehmen und eigene Programme dazu schreiben.

Für die Medienkunstszene ergibt sich dadurch die Chance an einer Internet-Plattform mitzugestalten und gleichzeitig eigene Projekte zu realisieren und zu präsentieren. So wurde das Internet-

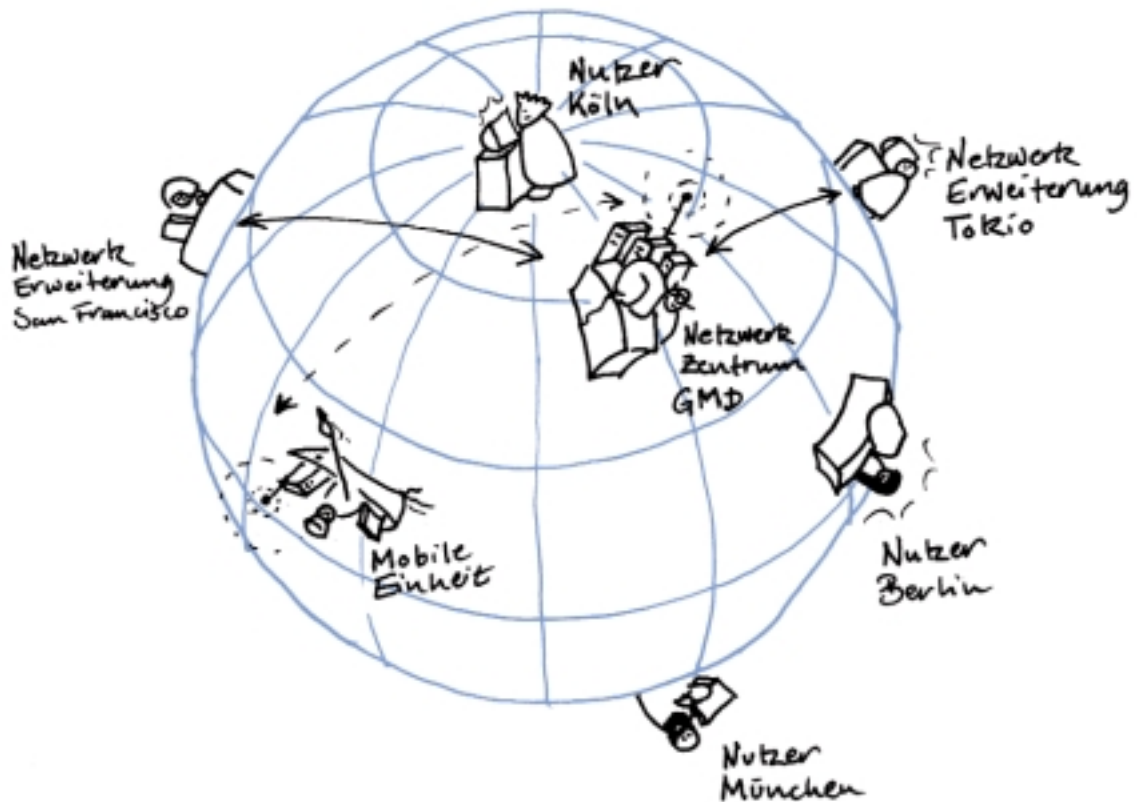
Kunstprojekt „CARRY ON“ der Guggenheim-Stipendiatin Shu Lea Cheang ausgewählt, um die Anforderungen beispielhaft weiter zu entwickeln und den Nutzen der Plattform zu demonstrieren. Das Projekt wurde in Kooperation mit der Internationalen Frauenuniversität der Expo 2000 in Hannover realisiert. Das Netz-Projekt „Forest of Thoughts“ von Boris Müller und Sven Völker – präsentiert von DIE ZEIT-online – zeigt, wie Kunstprojekte und Medienprodukte in einer Partnerschaft voneinander profitieren können.

In weiteren Forschungsprojekten greifen eingeladene Künstler die am MARS Lab entwickelten Schnittstellen auf und entwickeln neue Anwendungen für Spiele und multimediale Lern- und Lehrwerkzeuge. Geplante Aktivitäten:

- Kooperation mit der Humboldt Universität Berlin im Projekt „Datenbank der virtuellen Kunst“,
- Medienkünstler-Förderung durch Stipendien, wobei sich auch das Künstlerhaus Schloss Balmoral beteiligt,
- Ausbau der Kooperation mit der Kölner Kunsthochschule für Medien und ähnlichen Einrichtungen zur gemeinsamen Produktion von Medienkunstwerken als Projektreihe.

Um die Medienkunst in ein gesellschaftliches Bewußtsein überzuführen, etabliert das Netzwerk eine Medien-Partnerschaft. Mit dem Westdeutschen Rundfunk besteht eine solche Partnerschaft bereits, um den Wettbewerb Cyberstar auszurichten. Geplant sind weitere Initiativen mit der Hochschule der Künste in Berlin, den Fachhochschulen Augsburg, Nürnberg, Potsdam,





Bonn-Rhein-Sieg, Köln und der Hochschule für Gestaltung und dem Zentrum für Kunst und Medientechnologie in Karlsruhe.

Mit dem Informations- und Kommunikationstechnologie-Verbund, in Berlin (IKV e.V.) pflegt MARS den Austausch zwischen Wirtschaft, Politik und Medienkultur, um innovative Projekte zu fördern.

Das Netzwerk ist somit die Informationsschnittstelle zwischen der Medienkulturszene und den Industrien Telekommunikation, Informationstechnologie, Medien und Entertainment. Es bietet der Medienkunstszene relevante Information, Austausch, Know how, einem breiten Publikum einen Zuwachs an Medienkultur und Medienkompetenz und den TIME-Industrien eine Kreativitäts- und Innovationsschmiede. Die Plattform wächst mit jeder Kooperation. Zur Zeit verhandelt das MARS Exploratory Lab mit interessierten Partnern.



Monika Fleischmann

Leitung MARS Exploratory Lab:
Monika Fleischmann und
Wolfgang Strauss

Projektmitglieder:
Gabriele Blome, Boris Müller,
Jasminko Novak (alle GMD) und
Stefan Paal (Universität Siegen)

Kontakt:
fleischmann@gmd.de

Im World Wide Web:
<http://imk.gmd.de/mars/cat/>
www.cat-connect.de/CARRYON
www.zeit.de/forest
www.netzspannung.org

