Im Takt der Medienkunst

Exkursion in eine (andere) Lernwelt

Richard Stang

Welche Erfahrungen können Besucher/innen im Zentrum für Kunst und Medientechnologie (ZKM) in Karlsruhe, einem „Kompetenzzentrum für die Welt von morgen", machen? Wie funktioniert und wirkt eine neue Lernwelt, in der als die wesentliche Kulturtechnik des 21. Jahrhunderts das selbstbewußte Navigieren mit neuen technischen Möglichkeiten gefördert wird? – Richard Stang schildert seine Eindrücke von einer Exkursion in die Museen für Medienkunst und Neue Kunst, in die Mediathek und in die Institute für Musik und Akustik, für Bildmedien und für Grundlagenforschung.

Es ist Freitag nachmittag, und das sommerliche Wetter verlockt zum Gang ins Schwimmbad. Doch ich habe bereits meine Reise angetreten: in den Süden Deutschlands, nach Karlsruhe, zum Zentrum für Kunst und Medientechnologie (ZKM), auf der Erkundung nach Lernwelten, die sich nicht am 45-Minuten-Takt orientieren und vielleicht auch sonst Fragen an traditionelle Lernkultur aufwerfen.

Der Weg vom Bahnhof zum ZKM führt durch die beschaulichen Straßen der badischen Beamtenstadt. Diese Beschaulichkeit ändert sich vor dem ZKM. Die Straße ist aufgerissen, die Geräuschkulisse der Bauarbeiten füllt die Luft, und der Blick auf das ZKM ist eingeengt. Auf der rechten Seite durch die „Betonburg" der Generalbundesanwaltschaft, auf der linken Seite durch die Baustelle eines Multiplex-Kino-Centers, das hier bald die Pforten eröffnen soll. Auf dem Weg zum Gebäude, in dem sich das Zentrum befindet, gesäumt von Masten, die in Leuchtschrift das ZKM ankündigen, verstellt eine blaue Glasfläche den Blick auf die Fassade. Beim Näherkommen wird deutlich, daß sich dahinter ein transparenter Kubus verbirgt, der das Musikstudio beherbergt und einen architektonischen Kontrapunkt zum Hauptgebäude bildet.

Erst einige Meter vor dem Gebäude erhält man einen Blick auf dessen Dimensionen. Der viergeschossige Hallenbau einer ehemaligen Munitionsfabrik aus dem Jahre 1918 - eine der ersten Stahlbetonkonstruktionen - erstreckt sich über eine Länge von 312 Metern, wirkt aber bei aller Monumentalität nicht erdrückend. Die Gleichförmigkeit der Fassade erhöht die Neugier darauf, was sich dahinter verbirgt. Schon beim Betreten des tageslichtdurchfluteten Foyers wird eine der architektonischen Besonderheiten deutlich: Der Bau ist durch insgesamt zehn Lichthöfe gegliedert, deren unterschiedliche Nutzung bereits auf eine vernetzte Konzeption bei der Auseinandersetzung mit Kunst und Medien verweist. Vier dieser Lichthöfe werden vom ZKM genutzt, drei von der Hochschule für Gestaltung, zwei stehen dem neu entstehenden Sammlermuseum zur Verfügung und einer der Städtischen Galerie.

Im Foyer wird man animiert, sich zu informieren (an der Infothek oder an diversen Displays) und zu kommunizieren (im Restaurant). Die großzügige Raumarchitektur erlaubt es, sich Zeit zu lassen, hier anzukommen. So trinke ich erst einmal einen Tee und lasse diesen Raum auf mich wirken. Beim Durchblättern der Infobroschüre wird deutlich, daß es sich beim ZKM nicht nur um ein Museum handelt, sondern darüber hinaus um eine Forschungsstätte und ein multimediales Labor an der Schnittstelle von Kunst und Medien. Denn neben dem Medienmuseum und dem Museum für Neue Kunst sind es vor allem die Mediathek, das Institut für Bildmedien, das Institut für Musik und Akustik sowie das neu geschaffene Institut für Grundlagenforschung, die die Arbeit des ZKM prägen. Nach eigenem Selbstverständnis handelt es sich beim ZKM um „ein Kompetenzzentrum für die Welt von morgen".

Doch welche Erfahrungen können Besucher/innen in einem solchen Kompetenzzentrum machen? Entsteht hier eine neue Lernwelt, eine neue Form der Wissensaneignung? Ist hier eine spezifische Lernarchitektur entwickelt worden? Um Hinweise zur Beantwortung dieser Fragen zu bekommen, bin ich hier. In einer Art Selbstversuch beginne ich „selbstgesteuert" mit dem Medienmuseum.

Eine Treppe führt vom Foyer in den ersten Stock, wo sich der Eingang zum Medienmuseum befindet. Beim Gang durch die Glastür wird deutlich, daß ich mich jetzt in eine andere Welt begebe: vom lichtdurchfluteten Foyer in dunkle Räume. Daß die Sonne der „natürliche Feind" der Medienkunst ist, wird einem hier bewußt: Bildschirme und Videoprojektionen hätten bei Tageslicht keine Chance, die Wahrnehmung auf sich zu lenken. Doch in dem verdunkelten Raum entwickeln sie ihre eigene, besondere (Aus-)Strahlung.

Direkt am Eingang liegen, sitzen und stehen zehn Stahlskulpturen in menschlicher Gestalt, die Monitore tragen, auf denen verschiedene Videosequenzen zur Geschichte der Simulation zu sehen sind. Die Videoskulptur *Floating Identities* (1995) von Frank den Oudsten steht am Eingang fast programmatisch für die Fragen, die die künstlerischen Arbeiten im Medienmuseum stellen: Fragen nach dem Authentischen, der Simulation und der Illusion als Grundlage der Auseinandersetzung mit unserer Welt. Daneben findet sich die Arbeit *Who are you?* (1996) von Kirsten Geisler. Diese Videoinstallation konfrontiert durch zwei Projektionen das Videobild einer Frau mit ihrem computergenerierten Ebenbild. Die beiden Frauen wenden sich einander zu, schauen sich kurz an und wenden sich wieder an die Betrachter/innen mit der Frage: „Who are you?". Diese Frage nach unserer Identität in der Medienwelt wird in der Medienkunst

Richard Stang ist wissenschaftlicher Mitarbeiter für Kultur und Medien in der Abteilung Planung und Entwicklung am Deutschen Institut für Erwachsenenbildung (DIE) in Frankfurt/M.

immer wieder gestellt und fordert eine individuelle Positionierung heraus.

Bereits diese beiden Arbeiten würden eine intensivere Auseinandersetzung erfordern. Hier wäre es doch sinnvoll, mit anderen über die Eindrücke sprechen zu können. Aber ich bin alleine unterwegs, notiere mir meine Eindrücke und gehe weiter. Eine Gruppe von Schüler/innen kommt mir entgegen, und ich schnappe einen Satz aus dem Stimmengewirr auf: „Ich könnte jeden Tag hierher kommen". Zum Nachfragen ist keine Zeit, doch ich merke selbst, daß man mit einem einzigen Besuch im ZKM keine Chance hat, der Komplexität des Angebots, ja sogar einzelner Arbeiten gerecht zu werden.

Die interaktive Installation *The Legible City* (1988-91) von Jeffrey Shaw eröffnet eine weitere Perspektive auf die Medienkunst. Man sitzt auf einem Standfahrrad und bewegt sich durch eine in Form von Textstrukturen simulierte Stadt, die auf eine große Leinwand projiziert wird. Mit Hilfe der Tretgeschwindigkeit und des Lenkens navigiere ich durch diese Stadt und bekomme mit der Zeit ein Gefühl des Eintauchens in einen virtuellen Raum. Diese Art der Interaktion eröffnet eine veränderte (Medien-)Wahrnehmung. Ich bin nicht mehr nur Rezipient, sondern agiere in dieser Medienwelt – allerdings nur im Rahmen vorprogrammierter Strukturen. Ein Problem, das viele der interaktiven Installationen in der Medienkunst betrifft, wird hier jedoch deutlich: Man muß viel Zeit mitbringen, will man dieses Kunstwerk selbst „erfahren". Da nur ein Fahrrad zur Verfügung steht, kann es schon einige Zeit dauern, bis man an die Reihe kommt.

Die oft wahrgenommene „Beschleunigung der Zeit" wird im Medienmuseum zum „rasenden Stillstand" (Paul Virilio).

Zeit muß man auf jeden Fall mitbringen, will man das Medienmuseum auch nur annähernd kennenlernen. Anders als in einem herkömmlichen Museum läßt sich der Großteil der Exponate nicht durch reines Betrachten erschließen, auch mit dem Vorbeischlendern und dem Wirken-Lassen ist es nicht getan, denn viele Arbeiten lassen sich nur durch aktiven Eingriff erfassen, und bei Videoinstallationen kann ein Durchlauf des Materials auch schon mal eine halbe Stunde dauern. Die oft wahrgenommene „Beschleunigung der Zeit" wird im Medienmuseum zum „rasenden Stillstand" (Paul Virilio).

Ich bewege mich weiterhin nach dem Prinzip der Selbststeuerung durch das Museum. Die Fülle der Arbeiten verlangt von mir ein Auswählen. Doch nach welchen Prinzipien wähle ich aus? Kunstwerken, die mich sofort ansprechen, wende ich mich zuerst zu und lasse mich auf eine Auseinandersetzung ein. Allerdings stellt sich die Frage, wie tief ich darin einsteigen kann. Muß sich jedes Kunstwerk aus sich heraus erklären, oder brauche ich mehr Hintergrundwissen? Vielleicht übersehe ich Interaktionsmöglichkeiten, durch die es mir überhaupt erst möglich wird, ein Kunstwerk zu erschließen?

Bei der nächsten Installation steht gerade eine geführte Gruppe, und ich lausche den Erklärungen. Bei *The Interactive Plant Growing* (1992) von Christa Sommerer und Laurent Mignonneau stehen mehrere Pflanzen im Raum. Durch das Berühren der Pflanzen wird das Wachstum von computergenerierten Pflanzen ausgelöst, die auf einer großen Leinwand erscheinen. Je nach Art der Berührung wird das Erscheinungsbild der virtuellen Pflanze verändert. Je mehr Pflanzen von Besucher/innen berührt werden, desto üppiger entwickelt sich die Pflanzenwelt auf der Leinwand. Dadurch entsteht auch eine Art Kommunikation zwischen den Personen, die sich im Raum befinden. Die Installation nutzt die individuell unterschiedlichen Spannungszustände von Hautoberfläche und Pflanzenoberfläche. Diese werden gemessen und vom Computer in virtuelles Pflanzenwachstum verarbeitet. Berührt man den Kaktus, verschwindet die Pflanzenwelt wieder. Diese Verknüpfung von Natur und Technik ist ein sinnliches Erlebnis der besonderen Art. Durch die Erläuterungen der Führerin werden einige Aspekte dieser Installation deutlich, die man ohne Kommentar nicht bemerkt hätte.

Überhaupt wird mir immer bewußter, daß man viele der Werke ohne Hintergrundwissen in ihrer Komplexität nicht erfassen kann. Ich wandere weiter, lasse mich treiben, ohne mich noch intensiv auf einzelne Kunstwerke einzulassen. Das Licht der Bildschirme und der Klang aus den Lautsprechern der Installationen erzeugen in Verbindung mit der Architektur des Gebäudes eine besondere Raumatmosphäre, die die Medienwelt hier verdichtet auf eine eigenwillige, „real" spürbare „Kunstwelt".

Ein kurzer Blick noch in die Ausstellung „video cult/ures", in der multimediale Installationen aus den neunziger Jahren präsentiert werden. Doch nach $2^1/_2$ Stunden intensiver Auseinandersetzung mit Medienkunst läßt die Konzentration erheblich nach. Viele Fragen, die in der Auseinandersetzung mit der zunehmend mediatisierten Welt von Relevanz sind, wurden für mich bei der Beschäftigung mit den Kunstwerken aufgeworfen, und meine Neugier ist gewachsen.

Nun könnte ich meine Exkursion beenden, mit dem Ergebnis, daß es sich hier um eine besondere Lernwelt handelt, die viele interessante Einblicke in der Auseinandersetzung mit Medien eröffnen kann, wenn man sich darauf einläßt. Doch mein professionelles Interesse führt mich weiter. Durch die Glastür zum Foyer bricht sich das Sonnenlicht. Ich trete hinaus aus der verdunkelten Welt der Medienkunst, und die Intensität des Sonnenlichtes erzeugt das Gefühl, nun wieder in einer anderen Welt zu sein.

Der Veranstaltungskalender des ZKM macht deutlich, daß es hier eine Vielzahl von Bildungsangeboten wie Symposien, Vorträge und Workshops gibt, die das Museumsangebot begleiten oder sich mit übergreifenden Themen beschäftigen. Die Mediathek ist ein wichtiger Ort, an dem sich die Besucher über alle Aspekte der Medienkunst informieren können. Eine Fachbibliothek als Präsenzbibliothek bietet Literatur zu den Bereichen: Kunst der Gegenwart, Kunst der Moderne, Neue Medien, Design, Information, Kommunikation, Architektur usw. Die Archive der Sammlung elektroakustischer Musik und der Sammlung von Videokunst können genutzt werden. Hörstühle, in denen man die Werke der elektroakustischen Musik hören kann, und andere Stühle, in denen Videos zu sehen sind, schaffen ein

angenehmes Arbeitsklima. Hier kann man sich auf den unterschiedlichsten Ebenen Hintergrundinformationen besorgen.

Um ein wenig mehr über den konzeptionellen Hintergrund dieses Angebots zu erfahren, habe ich mich mit Bernhard Serexhe, Abteilungsleiter Museumskommunikation, verabredet. Er sieht auch die Schwierigkeit, daß sich diese Art von Werken und Installationen kaum aus sich selbst heraus vermittelt. Deshalb wurde sehr schnell der Bereich der personellen Vermittlung ausgebaut. Personelle Vermittlung bedeutet für ihn, „daß da lebendige, geschulte Menschen vor Ort sein müssen, die sich der Interessen der Besucher annehmen, die sich diese Interessen auch zu eigen machen, die darauf eingehen." Seit Oktober 1997 wurden ca. 4.500 Museumsführungen durchgeführt.

Bei der Entwicklung des Konzepts der Museumskommunikation ist für ihn die übergreifende Frage: „Welche Voraussetzungen haben die Leute, haben die Kinder, haben die Erwachsenen, um überhaupt mit dem ungeheuren Ansturm an Bildern, an technischen Bildern und Informationsmöglichkeiten umzugehen?" Die Vorstellung der Förderung eines selbstbewußteren Navigierens mit den neuen technischen Möglichkeiten prägt dieses Konzept, denn es handelt sich „um die wesentliche Kulturtechnik des 21. Jahrhunderts", so Serexhe. Die Funktion des ZKM als Bildungsinstitution beschreibt er folgendermaßen: „Als die vordringlichste Aufgabe von Bildungsinstitutionen in allen Bereichen sehe ich an, daß dieses Navigieren als neue Kulturtechnik erkannt und vermittelt wird. Und in diesem Sinne möchte das ZKM hier seinen Beitrag leisten." Daß dabei die Kooperation mit Bildungsträgern wie den Volkshochschulen, Schulen und Institutionen der Lehrerfortbildung gesucht wird, ist für Serexhe selbstverständlich.

Das ZKM bietet eine Lernwelt, in der traditionelle Formen der organisierten Bildungsarbeit ihren Platz finden, in der aber auch ein individueller selbstgesteuerter Zugang möglich ist, der Einblicke eröffnen, Assoziationen freisetzen und Fragen aufwerfen kann. Allerdings ist das ZKM auch ein Lernort, dessen Potential sich erst in der Kommunikation mit anderen entfaltet und der den mehrmaligen Besuch herausfordert. Wie hatte es die Schülerin formuliert: „Ich könnte jeden Tag hierher kommen".

Abstract:
The „Zentrum für Kunst und Medientechnologie" (ZKM) in Karlsruhe is one of the most important institutions for the examination of art and media in Germany. Presentations at the Museum for Media Art and the Museum for New Art, possibilities for investigation at the Mediathek, program events, and artificial work and research at the Institutes for Music and Accustic, for Visual Media and for Science and Research build up a new world of learning with a new learning architecture.

Gemeinsames Lernen und Arbeiten

Entwicklung und Einsatz von CSCL-Umgebungen

Alexander Krey

Eröffnen sich durch vernetzte Computer neue Perspektiven gemeinsamen Lernens und Arbeitens für Unterricht, Seminare, Konferenzen, Teamarbeit? Welche Vorzüge bietet der Einsatz computerbasierter Lösungen zur Unterstützung kooperativen Lernens? – Alexander Krey ordnet „Computer Supported Cooperative Learning (CSCL)" in die historische Entwicklung neuer Medien ein, beschreibt Forschungsinteressen und stellt laufende CSCL-Projekte vor.

Der Fokus des Artikels liegt auf verteiltem CSCL (Distributed Computer Supported Cooperative Learning – CSCL). Dieser Forschungsbereich gewinnt, unter dem Eindruck des Internet-Booms und der Globalisierung, zunehmend an Bedeutung. Das öffentliche Interesse und die mit der Einführung dieser Medien im Bildungsbereich verbundenen Hoffnungen sind groß. Schaut man zurück in die Geschichte, ist jedoch Skepsis angemahnt: „Die Geschichte der Bildungstechnologie ist voll von Beispielen technologiegetriebener Projekte, die nach einer mehr oder weniger ausgedehnten Phase des Enthusiasmus in der Vergessenheit versunken sind" (Wessner & Pfister 1999). Auch wenn dieses Bild etwas übertrieben sein mag, ist jedoch richtig, daß eine Technologie durch überschäumende Befürwortung schnell in Verruf geraten kann. Durch eine geeignete Evaluation von CSCL-Systemen und einen didaktisch überlegten Einsatz (unabhängig von der eingesetzten Technologie) kann dies allerdings vermieden werden. CSCL soll kein technologisches Spielzeug sein, sondern zu einem Werkzeug werden, das echte Bedürfnisse adressiert und befriedigt.

Was macht die Attraktivität von CSCL aus?

Wirtschaftliche Interessen

Einerseits glaubt man, ein großes Potential zur Kostensenkung in der Nutzung von CSCL zu erkennen. Andererseits gerät die Industrie durch Umwälzungen wie Globalisierung, virtuelle Un-

Alexander Krey ist wissenschaftlicher Mitarbeiter für mediengestützte Weiterbildung an der tele-akademie der FH Furtwangen.