

NET_z bedingung
OICONIOI<\:
IODITOIO--///
IOIONIOI->

/ " / | < ||| |

Index of/~net_condition:

Backspace <--> Giselle Beiguelman <--> David Blair <--> Joachim Blank / Karl-Heinz Jeron
Vuk Cosic <--> Jordan Crandall <--> Critical Art Ensemble <--> Douglas Davis <--> DJ Sp
/ Torsten Belschner / Bernhard Sturm <--> Ken Goldberg <--> Graphic Jam [Mark Napier & Ar
<--> Knowbotic Research <--> Konsum Art.Server [Margarete Jahrmann / Max Moswitzer] <-->
val [Markus Popp] <--> Randall Packer <--> Alexandru Patatics <--> Philip Pocock / gruppo
bo <--> Paul Sermon <--> sha. <--> Jeffrey Shaw <--> Alexej Shulgin <--> Wolfgang Staehle
s Claim Future [Guy van Belle, Herbert van de Sompel] < <--> xchange <--> Jody Zell
//> <--> <---/*> < <--> <-----:--//> </& u.a.

net_condition

{Kunst/Politik
| im Online-
| Universum;
| }

f:\-->
23.09.1999-
09.01.2000
<--//;***

Torsten Belschner
 Gerhard Blechinger
 Gabriele Blome
 Claudius Böhm
 Markus Bohnsle
 Rudi Börner
 Heike Borowski
 Thomas Damer
 Jürgen Enge
 Birgit Fernengel
 Barbara Filser
 Claudia Gehrig
 Jan Gerigk
 Andreas Gloggengießer
 Barbara Grimm
 Ronny Haas
 Martin Häberle
 Derek Hauffen
 Dirk Heesakker
 Werner Hutzenlaub
 Hartmut Jörg
 Kerstin Jaunich
 Volker Kuchelmeister
 Peter Kuhn
 Gisbert Laaber
 Stefan von Laue
 Regina Linder
 Tabea Lurk
 Adolf Mathias
 Christiane Minter
 Caroline Mössner
 Alexander Noelle
 Anne Ostertag
 Thomas Poser
 Klaus Reuter
 Benedikt Rudolph
 Andreas Schiffler
 Bernhard Sturm
 Silke Sutter
 Christian Venghaus
 Werner Wenzel
 Christina Zartmann
 Torsten Ziegler

Konzept & Realisierung

Peter Weibel

Produktion & Technik

Kuratoren vor Ort

Walter van der Crujjsen (Karlsruhe)
 Golo Föllmer (Karlsruhe)
 Claudia Giannetti (Barcelona)
 Johannes Goebel (Karlsruhe)
 Toshiharu Itoh (Tokyo)
 Matthias Osterwold (Karlsruhe)
 Hans-Peter Schwarz (Karlsruhe)
 Jeffrey Shaw (Karlsruhe)
 Peter Weibel (Graz / Karlsruhe)
 Benjamin Weil (Karlsruhe)

Projektleitung

Sabine Himmelsbach

Assistenz

Andrea Helbach, Katrin Mayer

Technische Leitung

Hartmut Bruckner

Ausstellungsdesign

Matthias Gommel, Kai Richter

Grafikdesign

Jürgen Betker, Frank Faßmer,
 Beate Kamecke, Birgit Schmidt

Sponsoring

Ursula Eberhardt

Website

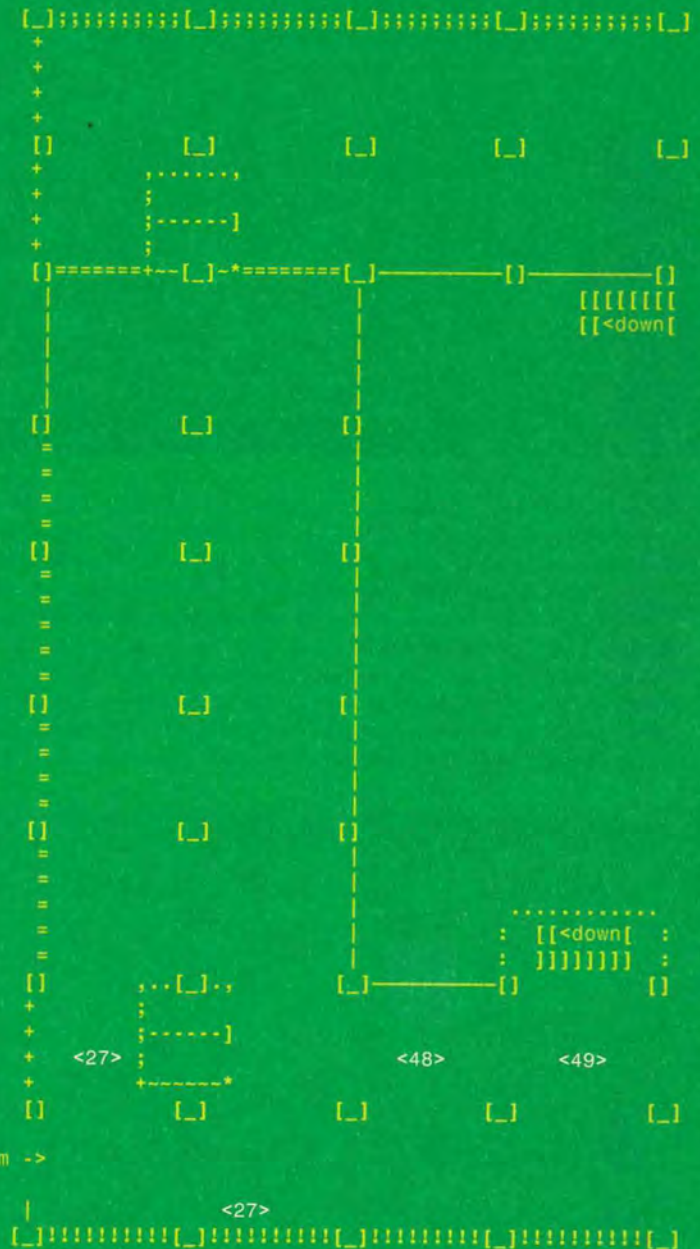
Tom Fürstner, Lydia Lindner,
 Christoph Pingel,
 Walter van der Crujjsen

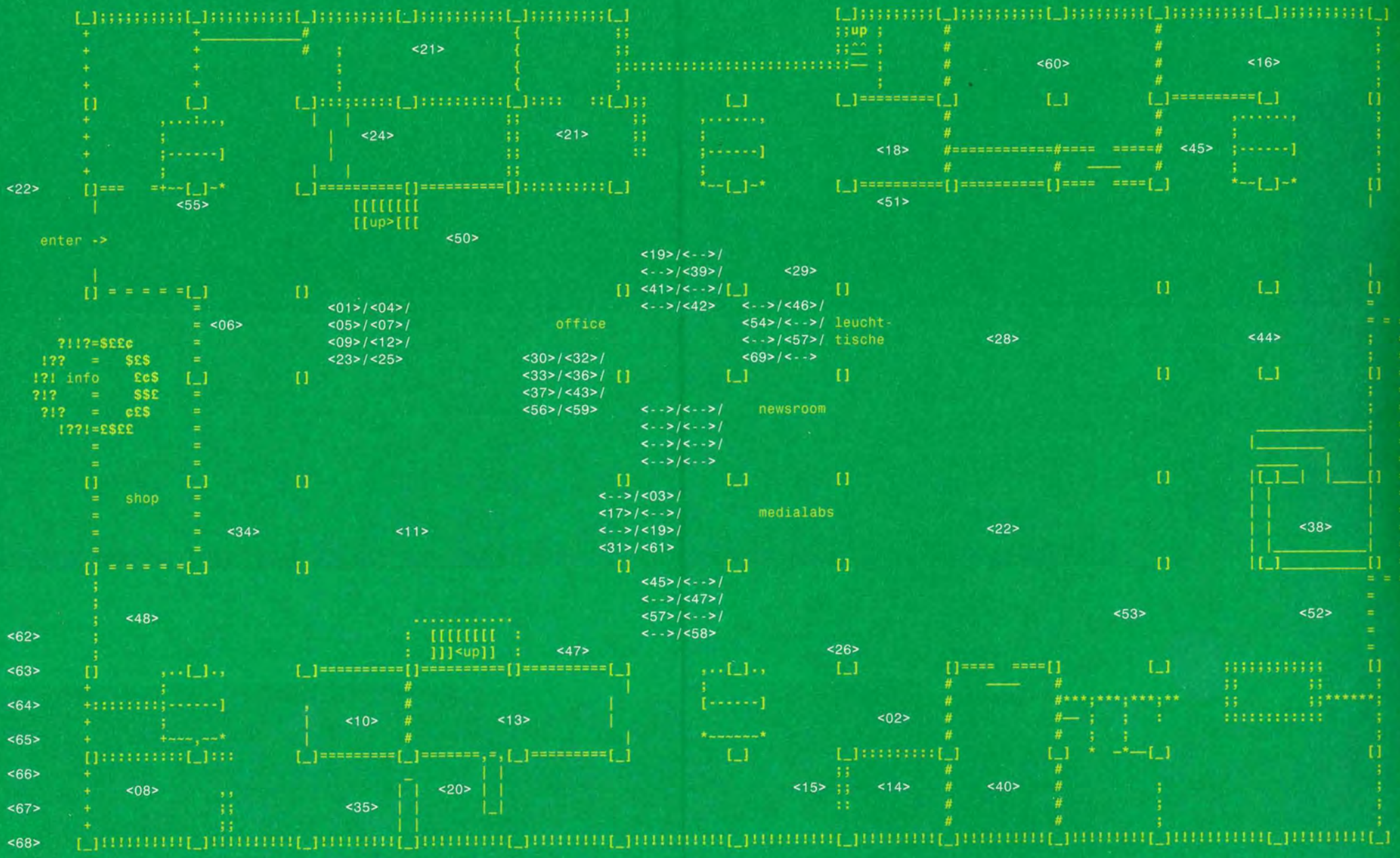
<--> Blast Theory <--> Luther Blissett <--> Natalie Bookchin < & nbsp > <-->
 Tokyo <--> esc to begin [Bernd Diemer / Andreas Schiffler / Martina Hartz / Guillaume
 Dy Deck] <--> Steven Greenwood <--> Marina Grzinic & Aina Smid <--> Lynn Hershman <-->
 Darij Kreuh <--> Mark Lafia <--> Olia Lialina <--> Alvin Lucier <--> Lev Manovich <-->
 A12 / Udo Noll / Daniel Burckhardt / Roberto Cabot / Wolfgang Staehle / Birgit Wiens /
 <--> Niek van de Steeg <--> Syndicate <--> The User [Emmanuel Madan / Thomas McIntosh]
 en <--> /& <--> "1" <--> "0" <--> "1"

/-Inhalt- -//> </&

</ü> </-::>

- //01 Ausstellungsplan
- //04 Künstler & Projekte
- //04 Peter Weibel <Kunst/Politik im Online Universum>
- //12 Jeffrey Shaw <radical software>
- //16 Hans-Peter Schwarz <Netzwerkkunst im Museum>
- //20 Johannes Goebel <Das Netz und music_condition>
- //24 Walter van der Crujjsen <theLounge>
- //28 Benjamin Weil <Anmerkungen zum Blick auf die netz.geschichte>
- //32 Golo Föllmer <net_musician>
- //34 Termine
- //38 Veranstaltungen
- //42 Partnerinstitute <f:\oI--></&





<01> Daniel García Andújar

Technologies To The People® bedient sich der PR- und Präsentationsstrategien kommerzieller Unternehmen im Netz. Links führen den Betrachter jedoch auf unerwartete Pfade, die ironisch und pointiert die Semantik des Netzes und die Erwartungshaltung seiner Nutzer hinterfragen. Um das Internet tatsächlich zu dem demokratischen Medium werden zu lassen, für das es oft gehalten wird, bietet TTP eine technologische Produktpalette zur Unterstützung sozialer Randgruppen an.



<03> Backspace

Backspace unter der Leitung von James Stevens, ist sowohl physischer Raum am südlichen Themseufer in London als auch Online-Raum für nationale und internationale Künstlerprojekte. Die Website von Backspace ist Schnittstelle für aktuelle, ständig wechselnde Netzprojekte. In dem realen Ort, dem Studio, wird zu progressiv künstlerischen und technischen Entwicklungen aufgefordert. Er wurde den Backspace-Begründern 1996 von einer ebenfalls dort ansässigen Werbedesign-Firma zur Verfügung gestellt, mit der Absicht, ästhetischen Erfindungsgeist und Radikalität jenseits institutioneller Rahmenbedingungen zu fördern.



Eine neue Welt wird konstruiert. Die Welt geht online. net_condition will mit all ihren Ausdrucksformen als Versuch und Angebot verstanden werden, diese neue Welt, Online-Präsenz und -Partizipation innerhalb eines Museumsraumes zu artikulieren.

Die Online-Kommunikation schafft neue technische Voraussetzungen für die Globalisierung. Eine neue Ökonomie entsteht, die nicht mehr vorwiegend produktbasiert, sondern zeitbasiert ist. Das Netz ermöglicht eine Umstellung der Ökonomie, wobei nicht mehr das Produkt bezahlt, sondern sein Gebrauch nach Zeiteinheiten verrechnet wird. Dadurch verschieben sich die zentralen Kräfte der wirtschaftlichen Entwicklung von der primären Sphäre der Produktion in den sekundären und tertiären Sektor der Vertriebs-, Dienst- und Kommunikationsleistungen. Vom Wissensmanagement bis zum 'e-commerce' wird die Verschlüsse-

lung des Informationsflusses zur eigentlichen Quelle des Kapitals. Die historischen Begriffe von Arbeit, Information, Eigentum und Urheberschaft werden im Online-Universum durch kryptographische Codes stabilisiert und verschärft. Netzbasierte Ökonomie erfordert eine Umwälzung unserer historischen Vorstellungen von Gesellschaft und Subjekt. Fragen der sozialen wie privaten Sphäre, von der Politik einer telematisch geformten Gemeinschaft bis zur Identitätspolitik der Geschlechter, werden durch das Netz auf neue Weise gestellt. Der Aufstieg der Netzgesellschaft ('The Rise of the Network Society', Manuel Castells, 1996) im Informationszeitalter hat nicht nur neue ökonomische und soziale Dynamiken, sondern auch neue kulturelle Kommunikationsformen erzeugt. Die Gesellschaft vernetzt sich, um sich als Informationsgesellschaft auszudifferenzieren. Es gibt also gesellschaftliche Bedingungen,

<02> ASCII Art Ensemble

ASCII ART Ensemble arbeitet und experimentiert mit bewegten ASCII (Zeichensatz), ASCII Audio und ASCII Video. ASCII steht für 'American Standard Code for Information Interchange'. Während in den 60er Jahren ASCII auch für Standbilder zur grafischen Darstellung genutzt wurde, beschäftigt sich die Künstlergruppe mit der Umwandlung von einem Medium (Audio, Video) in das textbasierte Medium (ASCII) und umgekehrt. Es geht AAE nicht nur um die Repräsentation von Bildern und Ideen, sondern auch um die Entwicklung neuer Anwendungen mit bestehenden Formaten. In der Ausstellung werden mittels einer Webcam Livebilder aufgenommen, und in Echtzeit in ein laufendes ASCII (Text) Bild konvertiert.

<04> Giselle Beiguelman

The Book after the Book ist ein multimedialer Essay über Netzliteratur und die Bedingungen der Schriftkultur im Internet. Digitale Medien verändern nicht nur die Struktur von Texten, sondern auch den Kontext, in dem sie erstellt und rezipiert werden. Giselle Beiguelman befasst sich mit diesem Thema, indem sie das Verhältnis der literarischen Mittel und ihrer ästhetischen Repräsentation, die technischen Bedingungen der Textproduktion und -rezeption, sowie das räumliche Umfeld, das als Kontext den Prozess des Lesens bestimmt, in ihrer Arbeit untersucht.



<05> David Blair

Waxweb ist eine auf dem Internet basierende und über das Internet vertriebene interaktive und narrative 3D Umgebung. Grundlage ist Blairs 1991 gedrehter elektronischer Spielfilm 'WAX oder die Entdeckung des Fernsehens bei den Bienen'. Szenen dieses Filmes werden mit Bild-, Text- und Tonelementen zu einem assoziativen Netz vielfältiger Bezüge verbunden, bei dem die lineare Filmerzählung aufgehoben ist. Je nach Interaktion des Betrachters formen die Elemente immer andere Erzählstränge und generieren zugleich permanent neue Interaktionsmöglichkeiten. Durch seine Verschiebung in den virtuellen Raum wandelt sich der Film zum interaktiven Kino.



<07> Blank & Jeron

re-mail bittet den Besucher um Mithilfe bei der Erledigung der elektronischen Korrespondenz. WWWweit ist es möglich, unerledigte email an 're-mail@writeme.com' weiterzuleiten und dort von Lesern bearbeiten zu lassen. Mit diesem Projekt ironisieren und kritisieren Blank & Jeron nicht den zum Alltag gewordenen Umgang mit dem Internet, sondern vielmehr jene Mechanismen, von denen wir meinen, mit Hilfe des Internet unsere Realität schneller, besser, effektiver bewältigen zu können.



06 3/8 Peter Weibel Kunst / Politik im Online-Universum

ZKM Karlsruhe, Vorstand

4/8 07

welche die Entwicklung des Netzes erfordern und fördern. Das Netz wiederum liefert die Möglichkeiten und Bedingungen, mit denen die Informationsgesellschaft sich weiterentwickeln kann. In diesem Sinne ist der Titel der Ausstellung zu verstehen: als soziale wie technische Bedingung, die von der Kunst reflektiert wird. Diese Ausstellung heißt nicht net.art, sondern net_condition, weil sie die sozialen Bedingungen thematisiert, die das Netz erzwingen, und gleichzeitig die neuen Bedingungen erforscht, die das Netz selbst der Gesellschaft und der Kunst aufzwingt. Das globale Netz ist der Motor einer radikalen ökonomischen, sozialen und kulturellen Umwälzung zu Beginn des nächsten Milleniums, dessen Konturen in der Ausstellung erstmals sichtbar werden.

Die Netzkunst, von physischen lokalen Installationen bis zu weltweit vernetzten

Spielen, ist das Forum geworden, in dem viele der sozialrevolutionären Hoffnungen der historischen Avantgarden und Aufklärungsbewegungen, wie Vertragsfreiheit, Chancengleichheit und interkulturelle Emanzipation, neu artikuliert werden. Netzbasierte Installationen prägen nach der videobasierten Skulptur der 80er Jahre und der computerbasierten interaktiven Installation der 90er Jahre den aktuellen Mediendiskurs. Das Interesse dieses Ausstellungsprojektes gilt der Untersuchung, welche neuen Bedingungen das Netz den historischen Medien und den historischen sozialen Kommunikations- und Wirtschaftsformen aufzwingt. Jedes neue Medium verliert und gewinnt gegenüber den vorhergehenden Medien einige Eigenschaften. Daher kommt es durch das Entstehen neuer Medien nicht zur Auslöschung der alten Medien, sondern vielmehr unterwerfen die neuen Medien die alten

<06> Blank & Jeron / Natalie Bookchin & Alexej Shulgin

Introduction to net.art ist ein von Bookchin & Shulgin formuliertes Manifest und von Blank & Jeron in Stein geschlagenes Manifest zur net.art. Das Repräsentationsverfahren ist abgeleitet von <Dump your Trash!>. Mit Hilfe eines Software-Agenten recycelt dieser online Friedhof existierende Webpages zu neuen. Was hier einmal abgelegt wurde, bleibt gespeichert, selbst nachdem die Original-Site längst schon abgeschaltet wurde. Die realen, in Stein gemeißelten Texte sichern zum einen ihre Präsenz im physischen Raum, und verweisen zugleich auf den subversiven Charakter des Information-Overkill.



<08> Luther Blissett

The net.INSTITUTE as urban interface heisst das jüngste Projekt von Luther Blissett, ein Pseudonym, hinter dem sich eine wechselnde Anzahl junger Autoren verbirgt. Sie behaupten von sich selbst, kein Team, sondern ein 'multiple single' zu sein. Ähnlich ist das <net.INSTITUTE> zu verstehen: als Gemeinschaftsprodukt der Ausstellungsbesucher, die diesem Projekt durch die Nutzung des Internet erst seine Identität verleihen. Angesiedelt zwischen natürlicher Landschaft und Medienlandschaft, zwischen physischem, sozialem und medialem Raum, werden Inhalte und Strukturen erst durch das Netz konstruiert.

<05> www.waxweb.org

<06> sero.org/dyt/

<07> sero.org/re-mail/

<08> utenti.tripod.it/net_i/

<09> Natalie Bookchin

Intruder adaptiert eine Kurzgeschichte von Jorge Luis Borges über das Leben zweier Brüder. Eine Frau, die beide begehren, zerstört die brüderliche Eintracht, und erst in der Ermordung dieses 'Eindringlings' löst sich ihr Konflikt. Die Erzählung ist eingebettet in die interaktiven Strategien verschiedener Computerspiele wie 'Pong' oder 'Quick Draw'. In <Intruder> geht es nicht darum, Punkte zu sammeln, sondern sich auf spielerischen Pfaden die Narration zu erschliessen. Dabei akzentuiert das Spiel einzelne Aspekte der Erzählung. So charakterisiert Gewalt die Lösungsstrategie des Spiels und der Erzählung gleichermaßen.



<11> Daniel Burckhardt, Roberto Cabot, grupp A12, Jürgen Enge, Udo Noll, Philip Pocock, Wolfgang Staehle, Florian Wenz, Birgit Wiens, Others

HUMBLOT Installation und Webprojekt, nimmt Bezug auf Alexander von Humboldts Bericht über seine Reise durch Mittel- und Südamerika. 200 Jahre später folgen die Künstler seinen Spuren. Im Internet verknüpfen sie seine und ihre Reisebeschreibungen sowie Ton- und Bilddokumente, Zeichnungen und Videoaufnahmen von ihrer Reise zu einem assoziativen, sich ständig reorganisierenden Netz. Die kartographische Darstellung ermöglicht den Besuchern, durch dieses Netz zu navigieren und eigene Positionierungen vorzunehmen. Der Reisebericht von der neuen Welt wird zu einer Erkundungsreise des Cyberspace.



Medien ihren Bedingungen. Die von Rosalind Krauss definierte 'Photographic Condition' hat die Malerei verändert, Video hat den Film verändert, die digitale Technologie hat Film und Video verändert etc. Das Netz verändert als technisches Dispositiv die Musik, die visuelle Kultur und die Literatur. Das Netz im virtuellen Raum steuert die Abfolge von Ereignissen im realen Raum und die Ereignisse im realen Raum steuern die Abfolge von Ereignissen im virtuellen Netzraum. So werden Brücken zwischen den realen und virtuellen Räumen geschlagen. Verteilte virtuelle Realität, 'shared cyberspace', nicht-lokale Kommunikation, 'multi user environments' und Netzspiele bilden daher die Schwerpunkte dieser multilokalen vernetzten Ausstellung, die zugleich in Karlsruhe (ZKM), Graz (steirischer herbst), Tokyo (ICC Intercommunication Center) und Barcelona (MECAD Media Centre d'Art i Disseny) statt-

findet. Vor Ort wird dabei die netz_bedingung nicht nur in Hinblick auf die Bildmedien, sondern auch auf die Klangmedien untersucht, und so formt netzbasierte Musik einen weiteren wichtigen Aspekt.

Auf den Nachweis spezifischer Produktionsprozeduren der interaktiven Online-Kommunikation im Netz wird in einer von Walter van der Crujisen kuratierten Lounge fokussiert. Hier werden die Vielfalt der virtuellen Nachbarschaften, der zahllosen urbanen Projekte, sozialen Interventionen und Meinungsforen anhand von Vorträgen oder Performances vorgestellt. In einem News-Room hat der Besucher zusätzlich die Möglichkeit, sich umfassend über Kunst und Politik im Online-Universum zu informieren.

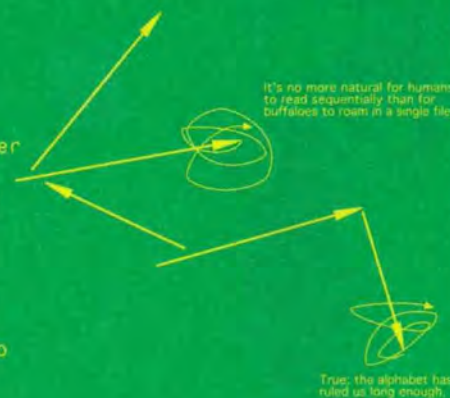
<10> Heath Bunting



Cellular Pirate Listening Station ermöglicht den Besuchern, Sendungen von Piratensendern aus der ganzen Welt via Internet zu empfangen. Bunting kombiniert den kommunikativen Aspekt des öffentlichen Raumes mit dem Internet und nutzt hier das Netz als Fluchtweg und Plattform für jene Ideen und menschlichen Bedürfnisse, die an den beständig sich verengenden Diskursen um Modeerscheinungen, Geld und 'Political Correctness' scheitern.

<12> Janet Cohen / Keith Frank / Jon Ippolito

The Unreliable Archivist reorganisiert das renommierte 'ada'web' mittels der Kategorien 'Sprache', 'Bild', 'Stil' und 'Layout'. In jeder Kategorie kann zusätzlich zwischen vier Feinabstimmungen gewählt werden. Texte, Videos und Ton aus den verzeichneten künstlerischen Projekten werden hier in einer neuartigen Kombination zusammengefügt. Diese Form der Systematisierung lässt die Frage nach Motiven und Ziel des Archivierens virulent werden. Eine Variante der Archivierung bietet <Agree to Disagree Online>: hier wird der Verlauf einer Diskussion kartographiert, um divergierende Kräfte, Konkurrenz und Konflikt als Bestandteil von Teamarbeit sichtbar zu machen.



It's no more natural for humans to read sequentially than for buffaloes to roam in a single file.

True: the alphabet has ruled us long enough.

<13> Nicolas Collins

Truth in Clouds lädt die Besucher zu einer Séance in den Salon ein. Man setzt sich an den runden Tisch und bewegt ein Weinglas über seine Oberfläche. Bald beginnen im Zimmer verteilte Gegenstände zu klingen, sprechen, klopfen, auf dem Tisch formen sich Buchstaben zu Worten und Sätzen. Inspiriert von der Mode der Geisterbeschwörung im späten 19. Jahrhundert, als die neuentdeckte Elektrizität noch häufig mit dem Spiritualismus in Verbindung gebracht wurde, werden hier spiritistische und mediale Netze dazu genutzt, die ach so rationalen Geister des Cyberspace zu beschwören. Der Tisch wird zur Modellbühne für eine heitere Kommunikation zwischen Materialisationen, realer und virtueller Präsenz.



ASCII



ition Catalogue

Camera
ep ASCII
V Procs
Invaders
The Blind
All United

Vuk Cosic
Lev Manovich
Tim Druckrey
Tara Flynn
Frederic Motta

www.vuk.org

<15> Vuk Cosic

ASCII History of Art for the Blind macht das Gemälde hörbar. Erst in einen ASCII Code, also in Zeichensätze, dann in Töne kodiert und in einem Archiv abgespeichert sind Werke von kunsthistorischer Bedeutung für den Besucher im Audioformat abrufbar. Ein Hybrid, der Kunst, Wissenschaft und Technologie, Low- und High-Tech, analog und digital kombiniert und diverse mediengeschichtliche Ausrichtungen bündelt. In der Übertragung des Inhaltes von einem obsoleten Medium auf ein anderes, thematisiert die Arbeit auch die seit den 60er Jahren zentrale Frage der Medienübertragung und Formate.

Benjamin Weil, Begründer von äda'web und Netzkurator am ICA London, präsentiert eine Anzahl von historisch wichtigen Beispielen der Netzkunst, die zeigen sollen, welche Bandbreite diese Kunstgattung innerhalb ihrer kurzen Geschichte entwickelt hat. Diese Positionen schaffen einen Rahmen für Vergleichsmöglichkeiten und die Entwicklung ästhetischer Kriterien für die netzbasierten Kunstwerke. Zudem fordern Kunstwerke, die direkt zwischen Graz, Barcelona, Tokyo und Karlsruhe verbunden sind, zu einer kooperativen Interaktion mehrerer Besucher auf.

Die moderne Kunst schuf als Reaktion auf die maschinengestützte industrielle Revolution das ästhetische Objekt als geschlossenes System. Die Nachmoderne schuf als Reaktion auf die postindustrielle Revolution der Informations-Gesellschaft eine Kunst der offenen

Zeichen- und Handlungsfelder. Netzkunst ist im Augenblick die treibende Kraft, welche das geschlossene System des ästhetischen Objekts der Moderne am radikalsten in das offene System der Handlungsfelder der Nachmoderne transformiert.

<14> Shane Cooper

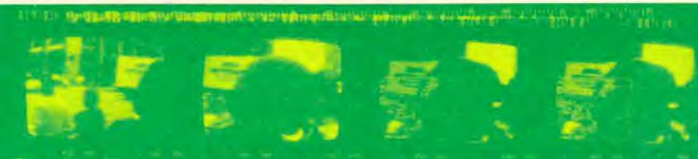
Remote Control lässt den Besucher ein strenges Arrangement betreten, das aus einem Sofa und einem frontal dazu aufgestellten laufenden Fernsehapparat besteht. Ein alltägliches Szenario – man setzt sich und sieht fern. Zu sehen sind offenbar aktuelle, computergenerierte Nachrichten. Über eine Fernbedienung kann auf einen zweiten Nachrichtenkanal umgeschaltet werden, genauso aktuell, nur mit komplementärem Inhalt. 'Truth1' und 'Truth2' sind die beiden zur Auswahl stehenden Kanäle, aber keiner präsentiert das tatsächliche Weltgeschehen. Eine ironische Position gegenüber dem Prinzip unserer Gesellschaft, wonach alles glaubhaft ist, was auf dem Bildschirm erscheint.



www.members.xoom.com/

<13> Nicollins.homepage.html

<14> www.shanecooper.com



<16> Jordan Crandall

Drive, Track #3 enthüllt in zwei grossen Videoprojektionen die gegenseitige Infiltration von Körper und Technologie. 16mm Film, Satellitenbilder, Hi8 und digitale Videoaufzeichnungen alternieren auf den Projektionsflächen und versetzen den Besucher beim Betreten der Installation automatisch in einen Raum von realer und virtueller Präsenz zugleich. Teile der Projektionen werden über das Internet übertragen, andere von einer aus dem Internet gespeisten Zielscheibe überlagert. Rhythmus und Geschwindigkeit bestimmen die Veränderungen im System. Der Besucher wird zur ständigen Neuorientierung und gleichzeitig zu einem propriozeptiven Engagement gezwungen.

<15> www.vuk.org/ascii/blind/

<16> blast.org/crandall/

Graphic Jam bezeichnet eine visuelle interaktive, nicht textbasierte Internetanwendung. Mehreren Besuchern ist es gleichzeitig möglich, mit den zur Verfügung gestellten Mal- und Zeichenwerkzeugen, die digitale Leinwand gemeinsam zu gestalten. Jeder neu hinzukommende Teilnehmer kann eine Animation abrufen und auf diese Weise die jüngsten Veränderungen nachvollziehen. Vergleichbar mit einer Jam Session, bei der die Musiker zum improvisierten Spielen aufgefordert sind, dient das grafische Interface hier zur visuellen Improvisation.



<20> esc to begin

an open source media art project ist in Form von 13 online-Spielen konzipiert, in denen technologische Innovation mit kommerzieller Spielegeschichte gekoppelt ist. Der Besucher wird zu einer Reise in die technoide Mediengeschichte verführt. Die einzelnen Terminals wandeln sich zu Navigationsinstrumenten, mit denen die spielerischen Ebenen des Interfacedesigns, der künstlichen Intelligenz oder der Datenvisualisierung erforscht, gerettet und erobert werden können.

<17> Critical Art Ensemble

in Koop. mit P.Vanouse und F.Wilding

Cult of the New Eve reagiert auf die sich darstellende Biotechnologie im Spiegel ihrer Erlösungsversprechen, indem sie einen 'new eve' Kult praktiziert, der die Utopien entlarven soll. In der Performance, eine Verflechtung der elektronischen Informationssysteme mit der performativen Theaterpraxis, beleuchtet und provoziert CAE den Diskurs der 'Life Science'. Neben Kunstproduktionen veranstaltet die Künstlergruppe CAE Performances und theoretische Vorträge, in denen sie eine kritische Haltung gegenüber Repräsentationsmodellen einnimmt, die sich an einer kapitalistischen, politisch ökonomischen Ideologie orientieren.

<18> Douglas Davis

The World's First Collaborative Sentence ist ein grosses, kontinuierlich wachsendes multimediales Dokument. Der Künstler hat 1994 dieses Projekt im Internet initiiert und die fortlaufende ästhetische Verantwortung seinen Lesern übertragen. Der Besucher hat die Möglichkeit, an diesem ungewöhnlichen körperartigen Text mitzuarbeiten, indem er mit eigenen Gedanken, Texten oder auch Bildern und Tönen die kollaborative Arbeit erweitert. Hier ist die Frage nach dem Autor aufgelöst. Wo alles Geschriebene abgespeichert „und dort von anderen Schreibern wiederverbraucht werden kann, entstehen unauthorisierte, nämlich autorenlose Texte, die sich gleichsam im Lesen schreiben.“



Come closer, get into the lens
let me see you
We are about to create together
the world's first...



Die Geschichte der Netzkunst ist die von Werken, deren konstituierendes Element ebenso wie ihre Schwäche die Besonderheiten der derzeitigen technischen Bedingungen sind. Die Einzigartigkeit der Technologie hat neue Modalitäten der Interkommunikation hervorgebracht, getrieben von einer Notwendigkeit, die Evolution dieses Mediums mit der Evolution neuer kultureller Erfahrungen und Werte zu synchronisieren. Es scheint, als würde das Internet tatsächlich zu dem ubiquitären Informationsraum, der alles mit allem verbindet. Sämtliche Medien werden durch diese Konvergenz in einer einzigen Technologie zusammengefaßt, die beliebig konfiguriert werden kann. Die sich immer wieder verändernde Struktur der Interkommunikation wird nicht länger die Folge ihrer technischen Beschränkungen sein, vielmehr werden die Inhalte die Gestaltung bestimmen. Diese Hyper-Verbindung befindet

sich derzeit noch in einem Stadium der Entwicklung, kann aber bereits durch Intra-Netzwerk-Modelle mit überzeugenden Inhalten die Viabilität der verschiedenen Richtungen künstlerischer Aktion im Bereich des distributed computing aufzeigen. Die Arbeiten in net_condition, die am Institut für Bildmedien produziert wurden, sind Beispiele hierfür. An ihnen lassen sich die Voraussetzungen des kommenden Netz-Verkehrs prüfen, in dem unverbindliche Intimitäten erfahrbar sind. Shane Coopers <Remote Control> nutzt die Nachrichtenströme des Internet und setzt die Texte, die von einem virtuellen Nachrichtensprecher gesprochen werden, auf poetische Weise neu zusammen. Ken Feingolds <Séance Box No. 1> ist eine orakelhafte Modellbühne für die Interaktionen zwischen unseren diversen Verkörperungen in realen, virtuellen oder in Ersatz-Welten, wie wir sie schon

<21> Ken Feingold



Séance Box No.1 (work in progress) existiert an zwei Orten mit unterschiedlichen Szenarien. Ein Ort definiert eine Bühne, auf der eine mechanische Puppe mit Kameraauge agiert, vor einer Projektionsfläche, in der ein künstlicher Agent in einer Bilderlandschaft schwebt. Am zweiten Ort ist der Besucher aufgefordert, mit einem Joystick die Bewegungen der Puppe auf der entfernten Bühne zu kontrollieren und dort den Dialog zwischen Zuschauern und Agenten anzuregen. Die Reaktion und Fantasie der Besucher an beiden Orten entscheiden über die aufgeführte Handlung. Ein Experiment über das Gelingen oder Misslingen der Kommunikation zwischen Mensch und Maschine, zwischen realem und digitalem Raum.

<22> Masaki Fujihata

Impressing Velocity with Motion Platform untersucht Formen der Erfahrungsspeicherung und -vermittlung. Die Fahrt einer im Ausstellungsraum installierten Modelleisenbahn mit Videokamera ist an die Bewegung einer Simulationsplattform gekoppelt und wird von dort vom Besucher gesteuert. Reguliert wird damit zugleich das projizierte Kamerabild. Eine Software ist zwischen Aufnahme und Wiedergabe geschaltet: was das Gehirn leisten muss, um die natürliche, durch Geschwindigkeit hervorgerufene Verzerrung der Sicht auszugleichen, wird hier in einen Grad der Bildverzerrung umgerechnet.

<23> Masaki Fujihata

Nuzzle Afar fordert die Besucher auf, den virtuellen Raum mittels Tastatur und Mouse zu erforschen. Über das Interface kontrollieren die Beteiligten die eigene Bewegung und Perspektive in der computergenerierten dreidimensionalen Umgebung. Die zeitlichen Bewegungen im Raum hinterlassen Spuren, die von den anderen Beteiligten verfolgt werden können. Eine modellhafte Darstellung eines dreidimensionalen Kommunikations- und Interaktionsraums.



<24> Johannes Goebel / Torsten Belschner / Bernhard Sturm

Musikschrank Rheingold steht in einem Wohnzimmer aus den fünfziger Jahren, umgebaut zum Auswahlgerät von Radiostationen aus dem Internet über Tasten und Senderskala. Im Netz zunächst alles beim Alten: Einer sendet, viele empfangen. Die grossen Radiostationen besetzen mit Durchsatzvermögen ihre Plätze. Das Neue: Jeder kann mit recht geringem Aufwand selbst senden, ins Netz schicken. Mit der neuen Distribution könnte sich auch die Produktion ändern, der Inhalt. Das Angebot muss man aber aus den unendlichen Verzweigungen des Netzes fischen; eine lineare Skala wie beim Radio gibt es nicht.



bald erleben werden. Knowbotic Research entwirft mit <10_dencies> ein vernetztes Kommunikationsmedium, das Stadtplanern eine einzigartige Umgebung für Austausch und Reflexion bietet. Masaki Fujihatas <Impressing Velocity> ist eine beispielhafte Untersuchung der Bedingungen von Teleoperationen und Telepräsenz. Jeffrey Shaws <Distributed Legible City> erlaubt Radfahrern, die sich an entfernten Orten befinden, sich in einer künstlerisch definierten, virtuellen Umgebung zu treffen und zu unterhalten. Und Blast Theorys <Desert Rain> verbindet Körper-Theater mit vernetzter Virtualität, um eine interaktive, polemische und erzählerische Erfahrung zu vermitteln. Es ist bezeichnend für den veränderten Stellenwert künstlerischer Forschung, daß viele dieser Arbeiten im Rahmen von ESPRIT, dem EU-Forschungsprogramm zur Informationstechnologie, entstanden sind.

Netzbedingung ist ein Zustand, eine Möglichkeit und ein Dilemma. Sie hat vor unsere Monitore ein Gitter gespannt, das das Terrain der sich entwickelnden intelligenten Informationsräume zugleich verbirgt und enthüllt. Diese gemeinsamen Umgebungen, die Verkörperungen auf allen Ebenen erlauben, sind vor allem soziale Räume, in denen ein Werk nicht mehr nur reine Darstellung ist, sondern in denen es die Struktur und die Kosmologie dieser Räume ebenso bestimmen kann wie die Aktivitäten, die in ihnen stattfinden.

Weg mit den High-End Animationen, ins Depot mit der Silicon-Graphics World! Die Onyx-Maschinen sind die Saurier einer untergegangenen Cyberworld.

Dies könnte das Motto sein, mit dem eine radikale Gruppierung von Medienkünstlern sich anschiekt, Schluß zu machen mit der High-Tech Faszination der 90er Jahre, als der Zugang zu Reality Engines Voraussetzung für die erfolgreiche künstlerische Arbeit mit Medien war.

Unter dem Label Net.art konstituiert sich diese Strömung als erste (?) Avantgarde des 21. Jahrhunderts. Als Diskurs zwischen den einzelnen Gruppierungen der Medienkünste versucht sie sich, einer eigenen Geschichte zu versichern, um diese Attitüde als notwendige Grundhaltung der Medienkunst insgesamt zu legitimieren: Net.art bezieht sich, nicht ganz

<25> Ken Goldberg & Bob Farzin

Dislocation of Intimacy ist eine netzbasierte Installation, die das Verhältnis zwischen Mittelbarem und Unmittelbarem untersucht. Zentrales Element der Installation ist eine weit entfernt installierte 'black box'. Der Besucher kann ihren Inhalt über das Internet formen und erschliessen. Eine Website erlaubt die Kontrolle über fünf Lichter, die, je nach Auswahl, ein einzigartiges Schattenspiel erzeugen. Wenn Inhalt und Vorstellung zusammenfallen, ist die perfekte Illusion erzeugt. Phantasie wird hier zur inhaltsstiftenden Komponente.



<26> Steven Greenwood

Woven presents setzt eine Nähmaschine als Schnittstelle zum Internet ein. Über den Suchbegriff 'war' werden aktuelle Kriegsmeldungen von Nachrichtenagenturen aus dem Internet herausgefiltert und von einer computergesteuerten Nähmaschine auf ein schwarzes Stoffband gestickt. Das Band mit seinen linear aneinandergereihten Meldungen fließt während des Nähens an einer Säule entlang und endet in einem 'Textberg' am Boden neben der Maschine. Mechanische und digitale Produktion stehen in dieser Arbeit inszeniert gegenüber, die Mechanismen scheinen verdreht: die Kriegsmeldungen werden nicht mehr über den Verfasser definiert, sondern über die Suchmaschine im WWW generiert.



zu Unrecht, auf die frühe Videokunst, die mit ihrem Aggressionsakten gegen das Medium Fernsehen zwar gescheitert, aber grandios gescheitert ist.

Es gibt Parallelen. Allerdings sind selbst die radikaleren Vertreter der Netzkunst, die dadaistischen Hacker oder Gruppen wie JODI, an einer eher spielerischen Dysfunktionalisierung der Software interessiert, mit der durchaus politischen Implikation allerdings, daß hierdurch die gesellschaftliche Determination der Browser und Plug-Ins, der sozial geregelte Zugriff auf die Cyberwelt in Frage gestellt werden könnte. Auf jeden Fall wird ein gemeinsames Interesse am Content deutlich, daß heißt hier an den kommunikativen Strukturen und Möglichkeiten des Mediums.

Was für den Beitrag des Medienmuseums zur net_condition Ausstellung weiterhin von

<27> Lynn Hershman

The Difference Engine #3 thematisiert das Ineinandergreifen realer und virtueller Räume sowie realer und virtueller Existenz. Zwei Terminals und eine Website spiegeln den Museumsraum als digitale Nachgestaltung. Mittels Avataren können sich Ausstellungs- und Internetbesucher gleichermaßen durch diesen virtuellen Raum bewegen. Während die Website Einblick ins Medienmuseum gewährt und Navigation ermöglicht, entzieht sich das digitale Bild des Museumsbesuchers, sein Avatar, der Kontrolle durch seinen Schöpfer. Einmal erfasst, führt sein Weg unweigerlich über das 'Purgatory' ins digitale Archiv.

Click to select your Avstar



<28> Markus Huemer

The Rules are no Game [MAOD] fordert den Besucher scheinbar auf, die Kunst mit Füßen zu treten: Der Installationsboden besteht aus einer Repräsentation von Jackson Pollocks <No 32>. Das Sich-Bewegen über den Boden löst einen Wechsel von Textbildern aus, die auf die Wand projiziert werden. Dabei setzt die jeweils aktuelle Position des Betrachters einen Internetmechanismus in Gang, der über den generierten Text entscheidet. Durch die Bewegung durch den Raum eignet sich der Besucher Pollocks Werk an. Die abgerufenen nicht koordinierbaren Textinformationen können als Dokumentation ebenso wie als Kommentar dieses Aneignungsprozesses gelesen werden.

Bedeutung ist: Trotz aller legitim verständlichen, notwendigen Ausbruchsversuche aus dem Betriebssystem Kunst ist das Museum in unserer Gesellschaft immer noch das Experimentierfeld für die Querdenker und Neuerer. Allerdings muß dieser Ort immer wieder neu entwickelt und erobert werden. Und deswegen habe ich Arbeiten ausgewählt, die auf jeweils eigensinnige Weise den Ort des Museums erweitern.

Da ist zum einen die Arbeit <The Tables Turned> von Paul Sermon, die gewissermaßen eine Theatralisierung des virtuellen Raumes darstellt. Sie ermöglicht, innerhalb des Museums neue Kommunikation und Verhaltensweisen zu erproben und steht damit in ganz besonderer Weise in der Tradition der von unter anderem Roy Ascott initiierten Communication-Art.

<29> Illuminations

in Koop. mit BTLaboratories,
Nottingham University &
[.tv]

The Ages of Avatar beschreibt den digitalen closed circuit. Online experimentiert der Besucher mit der Medienform des 'Inhabited TV'. Die Aktionen in dem den ZKM Besuchern sowie Internet Usern offen stehenden virtuellen Raum werden zeitweise in ein TV-Format übersetzt und öffentlich gesendet. Nicht versteckt, sondern ganz offensichtlich bewegt sich eine virtuelle Gemeinschaft durch vier nebeneinander bestehende Welten, die den digitalen Handlungsraum einerseits für das kommerzielle Fernsehen 'dokumentiert', andererseits zur Reflexion über den durch das TV gestalteten Medienraum anregt.



<30> Timothée Ingen-Housz

a-aktion.com ist eine interaktive Online-Galerie, die verschiedene Praktiken von Autoaggression präsentiert. In traditionelle Rahmen gefasste Bilder zeigen den Künstler bei Aktionen der Selbstverstümmelung. Jede Szenerie ist formatfüllend überlagert mit einem @-Zeichen und verbunden mit einem Interaktionsangebot, das an Computerspiele erinnert. Der visuelle Rekurs auf Kunst und Spiel geht einher mit der Frage nach dem Autor im interaktiven System.

<29> vb.labs.bt.com/msss/dotTV/

<30> salon-digital.zkm.de/a-aktion

<Difference Engine #3> von Lynn Hershman, ist zusammen mit den frühen allerdings etwas esoterischen Experimenten von Knowbotic Research einer der ersten künstlerischen Mixed-Reality Installation überhaupt. Und das <Humbot> Projekt von Pocock, Noll, Wenz, Burckhardt, Cabot, Staehle u.a. geht aus von einem aktualisierten Interesse an den Forschungen des Universalisten Alexander von Humboldt, und nutzt dessen Arbeiten zu einer besonderen Instrumentalisierung der Vernetzungsstrukturen im Bereich der sprachlichen Internet-Kommunikation.

Alle drei Projekte loten auf ganz eigensinnige Weise die net_condition aus, nicht nur im virtuellen Raum sondern dort, wo sie uns alle besonders angehen: im Grenzbereich zwischen realen und virtuellen Welten.



<31> Institute for Applied Autonomy

Contestational Robots sind ein Forschungsprojekt des Institute for Applied Autonomy, das auf den öffentlichen Raum Bezug nimmt. So etwa der <Graffiti Writer>, der sich um das ZKM Gebäude bewegt und ferngesteuert Textzeilen auf den Boden sprüht, die vom Besucher am Computerterminal eingegeben worden sind. Ein Flugblatt-sprühender Roboter, der, je nach übermittelten Daten, jegliche Form der Propaganda verteilt. Grundkomponente dieser Arbeit ist der Kontrast zwischen rebellischem Gestus und technischer Isolierung.

```
<pre><HTML>
<HEAD><TITLE> Gordon Matta-Clark - Reference Page</TITLE>
<META NAME="description" content="
  function view() {
    //document.images[0].
    document.images[0].load();
    document.images[0].src =
  </pre>
```

<32> I/O/D

Web Stalker ist ein Browser, der die Struktur des Internet nachahmt. Gibt der Besucher eine WWW-Adresse ein, wird die Seite als HTML-Code abgebildet, während die Hyperlinks als Grafik dargestellt werden. Entwickelt wurde <Web Stalker> gemeinsam von Programmierern und Künstlern als indirekte Kritik an der von grossen Web-Unternehmen geschürten Illusion, sich tatsächlich bewegen zu können, wenn man sich durch das Netz 'klickt'. Angesiedelt zwischen technologischer Entwicklungsarbeit und Kunst, stellt dieses Projekt eine einfache und reduzierte Alternative zu Netscape oder Explorer dar und liefert einen Mechanismus, durch den die tiefere Struktur des Web erforscht und benützt werden kann.

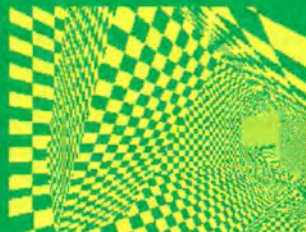
www.contrib.andrew.cmu.edu/~rp3h/

<31> resume.html

<32> www.backspace.org/iod/

<33> JODI

CTRL-SPACE stürzt den Besucher in tiefe Beunruhigung: auf dem Bildschirm des Betrachters erscheinen hüpfende Bilder und verdrehte Informationen. Sie lassen ihn glauben, das Programm spiele verrückt oder der Computer hätte sich mit einem Virus infiziert. Fast scheint es so, als wollten sich die Web-Sites der Kommunikation entziehen. Die Künstler, die hinter JODI stehen - Joan Heemskerk und Dirk Paesmans - weigern sich, das Rätsel aufzulösen. Hier erschließt sich jedoch die Botschaft: nämlich, daß sinnvolle Kommunikation vielleicht doch nicht so leicht zu erreichen ist, wie man glauben möchte.



<35> Konsum Art.Server

(Margarete Jahrmann / Max Moswitzer)

LinX3D inszeniert eine Spielkonsole, ähnlichen in Spielsalons, an der der Spieler von einer Überwachungskamera aufgenommen und als ASCII Video (Zeichensatz-Video) in ein online Spiel integriert wird, während die über herkömmliche Computerterminals eingeloggt Teilnehmer im virtuellen Spielfeld von ihren Avataren der Mitspieler unterschiedliche Ebenen der 3D Zeichen-Umgebung erobern. Datenprotokolle und Überwachungsbilder aus der realen Welt sind die Grundkomponenten dieses scheinbar harmlosen Computerspiels.

Mit den Computernetzwerken sind wir noch auf der Suche nach etwas 'Netztypischem' für die Musik in der Gegenwart: Welche Bedingungen stellt das Netz und welche Bedingungen stellen wir dem Netz – was fordern wir der neuen Technologie in einer 'realen Utopie von Kunst' ab?

„Im Mittelpunkt eines kreativen Lernprozesses steht die Verlagerung von funktionellen Bedingungen im Wahrnehmen, Denken und Handeln auf mobile Methoden, die zur Selbsttätigkeit und Selbstentdeckung führen. Diese implizieren ein produktives Denken und Handeln, das nicht auf Resultate eingestellt ist, sondern auf operative Prozesse...“. Dieses Zitat aus dem Jahr 1972 bezog sich nicht auf Computer, sondern auf Musik. Die Diskussion über 'Individuum und Kollektiv' im Zusammenhang mit 'Demokratisierung und Freiheit' hat in

diesem Jahrhundert zu neuen künstlerischen Produktions- und Rezeptionszusammenhängen geführt. In den 60er und 70er Jahren standen 'operatives Handeln' und 'Kreativität aller' im Mittelpunkt vielfältiger künstlerischer Richtungen. Die 90er stellen das Computernetz bereit. Wieder begegnen uns heute ähnlich lautende Ansätze. Man könnte betrachten, wo des Kaisers neue Kleider geschneidert werden oder ein erhofftes Sinnvolles aufgetan wird.

- Die von Golo Föllmer ausgewählten Musikprojekte bei net_musician lassen exemplarisch Richtungen erforschen, die den Musik Spielenden im Netz bereitgestellt werden.
- Die drei Installationen des Instituts für Musik und Akustik setzen verrückende Akzente: In <Truth in Clouds> wird Kontakt zu Netzen einer anderen, magischen Art aufgenommen.

<34> Knowbotic Research

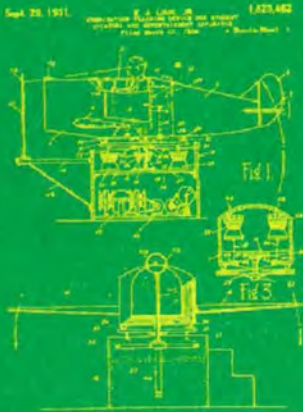
10 dencies/lavoro immateriale bezeichnet eine Projektserie, in der in Zusammenarbeit mit Teilnehmern verschiedener kultureller und sozialer Kontexte elektronische Schnittstellen als Handlungsmodelle konzipiert und erprobt werden. In parallelen Projektphasen (Tokio, São Paulo, Ruhrgebiet, Venedig) werden spezifische Formen kreativen Handelns und Intervenierens in aktuelle Konstruktionen von Öffentlichkeit untersucht. In der Ausstellung werden die aktuellen Zustände dieser interdiskursiven Informationsmaschinen sowohl über intuitive als auch über abstrakte Ebenen zugänglich und zum Teil einer elektronisch unterstützten Öffentlichkeit.



<36> Olia Lialina

File Transfer Protocol, kurz ftp genannt, bezeichnet in der Computersprache ein Datei-Übertragungsprotokoll des Internet. Während Olia Lialina das WorldWideWeb als den Asphalt des Internet beschreibt, sieht sie im ftp die Chance, das 'Innenleben' von Webprozessen sowie die Strukturen von Daten aufzeigen zu können. <File Transfer Protocol> ist ein Versuch, die starre Oberfläche aufzubrechen, um eine schönere und intensivere Reise in das Innere des Netzes unternehmen zu können.

<37> Lev Manovich



The Freud-Lissitzky Navigator ermöglicht eine Reise durch eine architektonische Simulation der Freud'schen Theorien. Szenen aus Sergei Eisensteins ersten Realisierungsversuchen einer filmischen Begehung des ursprünglichen Visualisierungskonzeptes von Freud und Lissitzky aus den 30er Jahren sind ebenso Bestandteil, wie die später in den USA unternommenen Realisierungsversuche. Den Parametern eines herkömmlichen Computerspiels folgend begibt sich der Besucher auf eine ungewöhnliche Tour. Die eigenwillige Navigation verändert nicht nur die Handlungsabläufe, sondern auch die Wahrnehmungsstrukturen im virtuellen Raum.

<39> mikro

mikro e.V. 'zur Pflege von Medienkultur' initiiert und realisiert als unabhängige Berliner Plattform für medienkritische Auseinandersetzungen seit 1998 öffentliche Diskussionen, Konferenzen, Ausstellungen, Publikationen und andere Aktivitäten zu künstlerischen, politischen und kulturellen Anwendungen der Neuen Medien. Anlässlich der im ZKM stattfindenden 'net.radio days '99' stellt mikro streaming media in den Mittelpunkt. Experimentierfreudige Radiostationen und Hersteller innovativer Netz-Audioprojekte diskutieren mit Medienkünstlern über erprobte Schnittstellen und mögliche Standards.



Die <Musikruhe Rheingold> schleust als Zeitmaschine Radiostationen des Internet in ein Wohnzimmer der 50er Jahre, <capital magnetiç> verwandelt einen Bankautomaten in einen der persönlichen Kreditkarte angepaßten Musikautomaten. • Eine Cyber-Session zwischen Kalifornien und Baden verbindet Musiker direkt über das Internet. Dagegen filtert sich Scanner das Ausgangsmaterial für seine Musik aus den Datenströmen des Internet und aus den uns umschwebenden Netzen der drahtlosen Kommunikation. • In einem Konzert wird das interne ZKM-Audionetzwerk wesentlicher Teil der Aufführungen: Eine neuartige Version des Live-Elektronik-Klassikers <I Am Sitting In a Room> von Alvin Lucier verwendet Räume des ZKM simultan als Resonatoren. Beim Fiber Jelly remixen sich sechs Live-Elektroniker in separaten Studios verbunden über das Glasfasernetz. • Zur Eröffnung

von net_condition werden The User in ihrer <Symphony #2 for Dot Matrix Printers> ein vernetztes Ensemble von Computern und Nadeldruckern zum Drucken und Tönen bringen, und Mark Trayle erbittet Ihre Kreditkarten für eine Performance von <capital magnetiç>. Zur Zeit hat das Netz für die Musik hauptsächlich auf dem Gebiet der Distribution tiefgreifende Folgen. Daraus ergeben sich Veränderungen der ökonomischen und kulturellen Bedingungen von Produzenten und Hörern. Es ist wohl nur sehr leise abhörbar, wie das Netz eine spezifische Musik hervorlockt.

<38> Jenny Marketou



SMELL.BYTES™ inszeniert einen Computerterminal zwischen drei großen Projektionen. Am Computer kann sich der Besucher im Archiv von <Smell.bytes> umsehen. Nicht wahrnehmbar aber präsent ist Chris.053, digitaler Agent und Archivar. 24 Stunden täglich analysiert und katalogisiert er die im Internet gespeicherten Portraits nach Schönheit, Attraktivität und Körpergerüchen. Umgeben von einer auf die Wände projizierten immateriellen Öffentlichkeit, ist der Besucher Voyeur oder Opfer, stellt er das eigene Portrait dem Archiv zur Verfügung.

<40> Mongrel



Natural Selection untersucht, wie mit Rassenunterschieden im Netz umgegangen wird. Sobald der Benutzer ein rassistisches Schlagwort in die eigens entwickelte Suchmaschine eingibt, leitet diese ihn auf Websites um, die Rassismen im Netz bloßlegen. Doch handelt es sich bei diesen sites von scheinbar extrem rechtsorientierten politischen Organisationen ebenso wie bei den pornographischen Sites, die die von Rassismus genährten Wunschvorstellungen zu erfüllen scheinen, um Fälschungen. Die Softwarepakete <Heritage Gold> und <BlackLash> sind weitere Untersuchungen Mongrels, inwieweit biologisch determinierte Rassenvorstellungen im kulturellen ebenso wie im alltäglichen Leben verankert sind.

<41> Mark Napier

digital landfill hilft jedem, den alten Datenmüll zu entsorgen, die Bits und Bytes zu recyceln und den abgelegten digitalen Abfall in seine Bestandteile zu zerlegen. In 'view the landfill' erhält der Besucher dagegen einen Eindruck der dichten Verflechtung von Text und Bild der Homepages privater Websurfer und kommerzieller Anbieter: Bilder von Körpern, Ikonen von Pop, Kultur und Religion in komprimierter und überlageter Form legen die menschlichen Vorlieben und Schwächen offen. Die Ausschnitte der Beteiligten, anonym oder intim in ihren Bestandteilen, bilden das lebendige Rohmaterial für Napiers Collagen.



<42> Old Boys Network

obn@zkm.de ist zum Teil Einführung in Theorien, Ästhetiken und politische Praktiken des Cyberfeminismus. Basierend auf einer Politik des Dissenz arbeitet Old Boys Network, eine der frühen internationalen cyberfeministischen Allianzen, auf der Basis medialer wie persönlicher Vernetzung mit feministischen Strategien im Spannungsfeld von 'gender' und Netz. In diesem Sinne wird Old Boys Network im Rahmen ihrer Veranstaltung <obn@zkm.de> eine cyberfeministische Initiative innerhalb von net_condition thematisieren und einfordern.



<43> Randall Packer

The Telematic Manifesto ruft zum Aktionismus auf. In einer für die Dauer der Ausstellung eingerichteten moderierten 'Mailingliste' wird das derzeit künstlerische, wissenschaftliche und kulturelle Potential einer 'Telematic Art' formuliert, interdisziplinäre Ansätze aufgezeigt und zur Diskussion gestellt. Angeregt werden soll so zu einem Dialog zwischen Ausstellungsbesuchern, -produzenten und Künstlern. Die resultierenden Texte werden schließlich organisiert, editiert und als <Telematic Manifesto> im Internet archiviert.



<44> Alexandru Patatics

<step to...word> bedient sich der Bildervielfalt im Internet als aleatorische Quelle einer poetischen Kombination sich kontinuierlich verändernder Zeichensätze. Die Installation scheint ein Loop der Selbstbezogenheit: Bilder generieren Texte, Texte neue Bilder. Betritt der Besucher diesen Kreislauf, implementiert die eigene Körperform neue Werte in der Bilderwelt, die wieder Texte generieren, die dann im Internet nach einem visuellen Gegenstück suchen, mit dem sie zurück in den Installationsraum kehren. Patatics kehrt das Verhältnis zwischen Internet und user um: auf die Unendlichkeit des Informationsraums Internet hat der Benutzer nur rein symbolischen Einfluß.

theLounge, Treffpunkt für Öffentlichkeit, Künstler und Kulturaktivisten, spielt in der Ausstellung net_condition eine wichtige Rolle. In diesem Mixed-Media-Environment kann das Publikum im Netz browsen, suchen, interagieren, an Online-Foren teilnehmen, mit Web-Cams entlegene Orte besuchen und Informationen über Internet-Projekte abrufen, die im Rahmen der Online-Kultur bei theLounge präsentiert werden. Trotzdem ist dieses Environment nicht ausschließlich der Kunst im Netz (net.art) gewidmet, sondern präsentiert auch Arbeiten, die in einem größeren Zusammenhang gesehen werden wollen, nämlich der kulturellen und politischen Auswirkungen der Telekommunikations- und Informationstechnologie auf unser Alltagsleben – insbesondere auf die Wahrung der Informationsfreiheit und den Schutz der Privatsphäre.

Um theLounge, angesiedelt in der Mitte des Ausstellungsraums, mit Leben zu füllen, wurden Künstler und unabhängige Medialabs eingeladen, in diesem Environment ihre Werke, Programme und Online-Aktivitäten vorzustellen. Man kann hier nicht nur im Web surfen oder an einem Chat-Channel teilnehmen, sondern auch richtig arbeiten, sich am ZKM-online-Forum beteiligen, Printouts anfertigen und Bilder einscannen. Neben den technologischen Aspekten bietet theLounge aber auch eine Ruhezone, in der man einfach nur sitzen und zuschauen, lesen oder mit anderen Besuchern über Kunstwerke diskutieren kann.

Ein wichtiges Element von theLounge ist der work space, der den eingeladenen Medialabs zur Verfügung steht. Diese Labs veranschaulichen, wie Künstler und Kulturaktivisten die Internet-Technologie einsetzen und wie diese die Kunst beeinflusst hat. Im Abstand von

<45> Redundant Technology Initiative

Redundant Technology Initiative

wurde 1997 von einer Künstlergruppe gegründet, die mit Informationstechnologien arbeiten wollte, dies jedoch nicht finanzieren konnte. Die Not wurde zum Programm, das sie im 'lowtech manifesto' formulierte: Um nicht in einen nie endenden Zyklus von Kapitalbeschaffung zur Finanzierung von leistungsstärkeren Computern zu geraten, soll mit Technologien gearbeitet und Installationen entworfen werden, die keine Kosten verursachen. Dieser Grundsatz wird begleitet von einem ökologischen Bewusstsein, denn jährlich werden unzählige funktionierende Computer, nicht älter als drei oder vier Jahre, von der britischen Industrie verschrottet.



<46> rhizome.org

rhizome.org lehnt an den Begriff 'Rhizom', wie er von Deleuze und Guattari als "nicht-hierarchisches Netzwerk jeder Art" beschrieben wird, an. <rhizome.org> übernimmt jene Struktur des Geflechts, das sich im Boden radizellär verzweigt und seine Triebe an die Oberfläche treibt, und wendet sie im digitalen Raum an. Hier strukturiert es eine Organisation, deren Dienstleistung zum einen in der Recherche an der Schnittstelle von Medienkultur und Technologie liegt, zum anderen in deren Veröffentlichung und kritischen Reflexion.

<47> ®™ark

®™ark wurde 1991 gegründet, um politische und gesellschaftliche Unternehmen, die „ausserhalb eines sozialen Kontextes frei operieren“, in Kunstaktionen zu unterminieren. RTMARKs Bestrebungen resultieren oftmals in politisierende 'Informationsprodukte', die sich zumeist gegen die dominanten Paradigmen einer neutralen Informationsverteilung richten. So erstellte RTMARK unter anderem satirische Websites, sabotierte Kinderspielzeug oder gründete Fonds zur Unterstützung von subversiver und illegaler Kunst.



<48> Paul Sermon

The Tables Turned existiert an zwei Orten. Zweimal findet sich das gleiche Arrangement: ein Tisch, zwei Stühle, drei Monitore. In den Schubladen der Tische finden die Besucher Objekte sowie Textfragmente einer Ballade von W. Wordsworth aus dem Jahre 1798. Auf den Monitoren werden beide Orte zusammengelegt. Dieses virtuelle Treffen fordert auf zum Spiel über die Distanz, zur Kommunikation. Der realen Präsenz wird die Telepräsenz gegenübergestellt. Während W. Wordsworth die Natur als zentralen Bezugspunkt des Seins definierte, setzt Sermon an ihre Stelle die elektronische Vernetzung. Durch sie wird ein Raum geschaffen, der zu neuen Formen der Übertragung von Mitteilungen anregt.

zwei Wochen wird theLounge verschiedene Events präsentieren, die jeweils von einem Medialab und einer der eingeladenen Künstlergruppen moderiert werden wird. Das Programm wird in der Regel aus Künstlerpräsentationen, Performances, Workshops oder Podiumsdiskussionen bestehen. Einige der Beiträge werden sich mit der Manipulation von Informationen auseinandersetzen, andere mit Alternativen zu gängigen Web-Browsern. Die Syndicate Mailinglist, ein Forum für Künstler und Kulturkritiker in Osteuropa, präsentiert ihr jüngstes Buch und organisiert einen Workshop.

Es gibt gute Gründe dafür, neue und alte Computer, gute und schlechte Verbindungen, digitale und analoge Medien zu verwenden. Künstler benutzen das Web nicht nur zur (Selbst-)Darstellung, sondern auch als ein Observatorium. Der Code ist ihr Material, das

Netz ihr Arbeitsplatz. Die mit theLounge assoziierten Künstlerprojekte zeigen zum Beispiel in einen bewegten ASCII-Text konvertierte Videobilder; Vorschläge, was man mit einem defekten Computer machen kann, sowie Entwürfe für ein Business-Modell zur Lösung des Y2K-Problems. Um das ZKM wird ein Roboter streifen und Texte, die von theLounge-Usern eingegeben worden sind, auf den Boden sprühen. Ab 0.00 Uhr im Jahr 2000 wird theLounge – oder zumindest ein Teil der Installation – dann definitiv vom Netz gehen.

Mit einer gehörigen Prise Humor kann ein Versuch unternommen werden, einen Blick auf die Geschichte der Online-Kunst zu werfen. Denn wie soll man Kategorien für die Beurteilung einer künstlerischen Praxis finden, die noch keine fünf Jahre alt ist?

Die ersten künstlerischen Experimente im Netz dürften inzwischen ähnlich überholt wirken wie ein Film der Brüder Lumière, doch wie diese besitzen auch die digitalen Werke schon historische Bedeutung und haben nichts von ihrer Relevanz eingebüßt. Das hat damit zu tun, daß sie sich der im Entstehen begriffenen Netz-Kultur auf kritisch-distanzierte Weise nähern und zu Gedanken über die zahlreichen durch dieses Medium ausgelösten Veränderungen auffordern: den Wissenstransfer, die Konsumgewohnheiten, die Sorge, 'unternehmenseigene' Bürger zu werden. Auch untersuchen sie, wie traditionelle narrative Strukturen

<49> Jeffrey Shaw



The Distributed Legible City wird vom Besucher aktiviert, indem er in die Pedale eines Fitnessrades tritt. Da über das Internet die Positions- und Audiodaten ausgetauscht werden, bietet sich gleich mehreren Besuchern die Möglichkeit zur Interaktion und zur gemeinsamen Erkundung der simulierten Städte Amsterdam, Karlsruhe oder Manhattan, deren Architekturen durch Textpassagen ersetzt sind. Die Aneinanderkoppelung von realer und virtueller Objektwelt erleichtert es den Beteiligten, sich in das Regelsystem des virtuellen Raummodells einzufinden.

<50> Jeffrey Shaw



The Net.Art Browser verbindet Informationsraum und Museumsraum. Die Präsenz des Bildschirms an einer Wand, die normalerweise Gemälden als Hängfläche dient, verweist auf die technologische Erweiterung im Umgang mit der Präsentation von Kunst. Während die Malerei und der Film Bilder innerhalb eines festgelegten Rahmens gestalten, bieten VR-Technologien das Paradigma eines mobilen Sichtfensters, durch das wir Bilder sehen, die räumlich in unserer realen Umgebung integriert sind. Unter Verwendung dieses Modells werden von Benjamin Weil kuratierte Websites virtuell nebeneinander plazierte. Der Besucher kann diese linear abrufen, indem er den Flachbildschirm per Tastendruck nach rechts oder links fahren lässt.

in Frage gestellt werden. Sie entwickeln eine Repräsentationsstrategie jenes Technoscapes, in dem wir uns zunehmend bewegen. Durch den bewußt einfachen Code erinnern diese Projekte daran, daß die Hypermedia-Struktur noch immer ihrer Erkundung harrt, statt, dem allgemeinen Trend folgend, zu einem senderartigen, kontrollierten Environment zu transformieren.

Eine Auswahl von Websites (H. Bunting, C. Closky, V. Cosic, H. Friese, O. Lialina, A. Muntadas, M. Napier, M. Samyn, V. Selbo, A. Shulgin, J. Tilton, M. Wisniewski) anlässlich einer Museumspräsentation wirft zwangsläufig Fragen hinsichtlich der Integrität des Werkes auf: Die Veränderung der 'natürlichen' Sehbedingungen, das Vergrößern der Monitorproportionen und das Browsen als öffentlicher Vorgang schaffen ein neues Paradigma für

<51> Alexej Shulgin

FuckU-fuckme bietet den Kunden über die Homepage einer virtuellen Firma Hardwarekomponenten an, mit denen jeder Computerterminal zur Cybersex-Maschine umfunktioniert werden kann. Mit exakten Produktinformationen und erklärenden Bildern beschränkt sich die Arbeit scheinbar auf die Inszenierung von Datensex als zeitgemässe Form sexueller Interaktion. Auf diese Weise thematisiert Shulgin jedoch ganz direkt das Verhältnis von Körper und Technologie.



<52> Wolfgang Staehle

Empire 24/7 schafft einen neuen Raum, der nicht mehr zwischen Drinnen und Draussen, zwischen privat und öffentlich unterscheidet. In Staehles Installation erfährt der Besucher diesen durch die Vermittlung des Internet entstandenen Raum als eine dynamische Kombination von Realem und Virtuellem. Auf einer Projektionsfläche sind Aufnahmen einer das Empire State Building fixierende Webcam zu sehen und zu hören, die den pulsierenden, niemals ruhenden Verkehr des New Yorker Stadtlebens festhält. Der Beschleunigung des Verkehrs wird hier die Beschleunigung der Kommunikation gegenübergestellt: der Mensch ist heute in der Lage, Informationen jederzeit abzurufen und überall präsent zu sein.

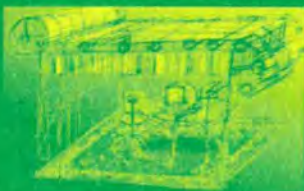


das Erleben dessen, was ursprünglich für den Monitor und als 1:1-Verhältnis zwischen Projekt und Benutzer konzipiert war. Darüber hinaus wird indirekt ein Präzedenzfall für Museumsstrategien geschaffen, soweit die Integration dieser neuen Kunstform davon betroffen ist.

Indem das Museum Werke, die es selbst für gute Kunst erachtet, konserviert, sammelt und präsentiert, begründet es eine Hierarchie und stellt Kategorien bereit, mittels derer sich das Werk in einem bestimmten Kontext verorten läßt. Eine recht schwierige Aufgabe, wenn es um vernetzte Medien geht! Bei der Produktion der Werke wird kaum Rücksicht auf ihre Konservierung genommen, und die Tatsache, daß die meisten Arbeiten mit derselben kommerziellen Soft- und Hardware produziert und rezipiert werden, hat ihre zunehmende

<53> Niek van de Steeg

A Correction Structure fordert den Besucher auf, durch das Internet zu browsen, Seiten auszudrucken und diese anschliessend an die Papierdecke des Installationsraumes zu kleben. Bald formen die Bilder, Motive und Strukturen eine neue Decke. Der Titel der Arbeit will auf jene Strukturen verweisen, die notwendig sind, um Fehler und Reparaturen an bereits existierenden Architekturen auszuführen. Indem Text- und Bildinformationen aus dem Internet zu einer rein dekorativen Collage zusammengetragen werden, verweist die Arbeit auf den oftmals manipulierenden Umgang mit dem Material in der Informationsarchitektur des WorldWideWeb.



<54> syndicate: net.shop#2

Die **Syndicate Mailinglist** wurde 1996 gegründet als translokales Kommunikationsnetzwerk zwischen vor allem in Osteuropa angesiedelten Künstlern, Kuratoren, Kritikern, die mit Neuen Medien arbeiten. Gerade weil die Situation der Kunstszene in diesen Ländern vergleichbar war, schien es sinnvoll, regelmässig miteinander zu kommunizieren, zu kollaborieren und eine strategische Allianz zu formen.

Inzwischen ist Syndicate ein Mittel geworden, um in der Medien-Kunst-Landschaft als Plattform für ein 'erweitertes Europa' zu fungieren. Eine redigierte Struktur des Dialoges findet sich in den Readern, von denen der vierte in theLounge präsentiert wird.



Abhängigkeit von der sich ständig weiterentwickelnden Technologie zur Folge. Net.art wird durch dieselbe Technologie gefährdet, die ehemals von den net.artists als Alternative zu den von ihnen abgelehnten Distributionswegen der Kunst ins Auge gefaßt worden war. Sollte das Museum daher als Hüter dieser dezidiert profanen Werke fungieren? Sollten online tätige Künstler darüber nachdenken, wie sie ihr Projekt dem spezifischen Kontext der Institution entsprechend 'umfunktionalisieren' können? Diese Fragen müssen ebenso überdacht werden, wie die nach Sehbedingungen, Konservierungsbemühungen und Sammelstrategien, damit diese Kunst ohne Verzerrung ihrer ursprünglichen Konzeption integriert werden kann.

www.newmediacentre.com/partsofspeech
adaweb.walkerart.org/project/selbo
www.slate.com/SlateGallery/96-07-17/SlateGallery.asp
www.potatoland.org/riot
www.potatoland.org/seizure/grid6f.htm
www.potatoland.org/studio/faces/loadfmix.htm
www.teleportacia.org/war/
www.teleportacia.org/anna/
www.c3.hu/collection/agatha/
fileroom.oneworld.org/FileRoom/documents/newhome.html
adaweb.walkerart.org/influx/muntadas/
www.fraclr.org/closky
www.diacenter.org/closky
www.labart.univ-paris8.fr/vo/cclosky/index.htm
www.c3.hu/collection/form/
www.easylife.org/award/
www.easylife.org/this_morning/
www.vuk.org/history/
www.ljudmila.org/~woelle/lajka/war/
www.vuk.org/metablink/metablon.htm
www.antworten.de
www.inmeinernaehede
adaweb.walkerart.org/~GroupZ/virgin/index.html
adaweb.walkerart.org/context/jackpot
www.stadiumweb.com/
www.thecooker.com/here/macro/meals.html
www.thecooker.com/here/cookie/cookie.html
www.thecooker.com/here/dip.html
www.irational.org/CCTV
www.irational.org/heath/skint

<55> Mark Trayle

capital magnetic generiert mit Kreditkarten Musik aus zwei Geldautomaten. Führt der Besucher seine Karte in das Gerät ein, erhält er statt Bargeld Töne und Klänge. Ein Kompositionsprogramm erzeugt aus den im Magnetstreifen der Karte gespeicherten Informationen kleine Kompositionen und musikalische Miniaturen. Die über die Karte abrufbaren Klänge werden gemischt mit den vorher oder nachher oder am zweiten Automaten 'abgehobenen' Tönen. Die Kreditkarte entpuppt sich als 'musikalische DNA' ihrer Besitzer, die immer wieder abgerufen, neu kombiniert und zu andersklingenden Soundtracks zusammengeführt werden kann.

<56> Victoria Vesna

ZKM Bodies: Building a Community of People with no Time repräsentiert eine virtuelle Gemeinschaft online. In unserer Gesellschaft haben die Menschen nicht die Zeit, parallel zur realen Welt, ein soziales Leben im virtuellen Raum zu führen – es sei denn, dieses Leben würde von einer Art Software-Agent übernommen werden. Vesna hat zehn Mitarbeiter des ZKM als dreidimensionale 'Informationspersonen' visualisiert, in denen körperlose Informationen dieser Institution integriert sind, und denen die Repräsentanten durch die Daten, Verbindungen und Gemeinschaft, dessen Bestandteil sie sind, wieder Gestalt geben. Hybride Körper, die, einmal online, keiner realen Präsenz mehr bedürfen.



<58> Xchange

Xchange ist ein Audio-Netzwerk (net.audio) für nichtkommerzielle Internet-Radiomacher und individuelle Produzenten von Audioinhalten, ein Provider, der den Austausch und die Verbindung über alternative Netzübertragungen fördert. Von RadioOZOne 1997 ursprünglich als Plattform für Internet-Werke im Audibereich initiiert, wurden unter <Xchange> bald Livestreams und RealAudio-Loops aus Riga übertragen. Für ein umfassendes Verständnis ebenso wie für ein breites Spektrum an Erfahrungen des akustischen Raumes werden immer neue Konzepte in live Diskussionen entwickelt, und in Experimenten mit Live-Sendungen im Internet erprobt.



Xchange

32 1/2 <60> Golo Föllmer net_musician

Der Computer ist mit seiner Vernetzung zum musikalischen Kreativitätsfeld vieler geworden: Experimentatoren aus der Techno-Szene und systemisch denkende Software-Spezialisten treffen hier auf den klassischen Komponisten. Über das Netz werden Musiksoftware, Audio-dateien und Know-How ausgetauscht, verbinden sich Menschen zum weltweiten Musik-machen, werden Laien ad hoc zu musikalischen Interpreten – jeder Haushalt ein potentielles Tonstudio.

Im net_musician Raum wird die Frage laut: Werden Mensch-Maschine-Interaktion, Hypertext-Prinzip, telematische Intimität und neue soziale Strukturen des Netzes unsere Vorstellungen von Musik verändern?

Peter Traubs automatische Kompositionssoftware Bits & Pieces grast täglich das Netz

Universität Halle, Berlin

2/2 33

nach Audiodaten ab und produziert so unablässig kleine musikalische Abbilder des 'Archiv Internet'. DJ Spookys spirituooses Techno-Game AbsolutDJ verlangt musikalisches Talent und nüchternes Kombinationsvermögen. Klaus Gasteier überträgt mit Dumb Angel das Hypertext-Prinzip auf den interaktiven Kompositionsprozeß der nie veröffentlichten Beach Boys-Hinterlassenschaft SMiLE. Im virtuellen Studio des öffentlichen Midi-Pools von Res Rocket Surfer vernetzen sich Musiker zu interkontinentalen Jam Sessions. Sergi Jordás FMOL (F@ust Music Online) läßt kleine Musikstücke in einer vernetzten Datenbank austauschen und weiterentwickeln. Föllmers Link-Seite hudba 3000 schließlich öffnet mit summer 99 von sha und führt durch musikalische Aktivitätszonen des Netzes.

<57> Marciej Wisniewski

netomat™ ist eine Browseranwendung, mit der die bisherige Wahrnehmung des WorldWideWeb verändert wird. Der Besucher ist aufgefordert, Fragen, Sätze oder Worte einzugeben. Das Resultat visualisiert eine komprimierte Version sämtlich gefundener Daten unterschiedlicher Sites. Als individualisierte Suchmaschine – vorherige Anfragen des Benutzers werden gespeichert – verflochten und überlagert <netomat™> die erwünschte Informationsvielfalt zu assoziativen Fragmenten. Die auftauchenden Datensätze ermöglichen und provozieren ganz ungewöhnliche Mischungen und involvieren den Benutzer gerade deshalb in dem sich permanent generierenden Informationsstrom.



arts.ucsb.edu/~vesna/
<56> www.bodiesinc.ucla.edu

<57> www.netomat.net

<59> Jody Zellen

Ghost City lenkt den Blick auf die Verkörperung der Stadt durch Massenmedien. Labyrinthartige Umgebungen, aufblitzende Bilder und lyrische Textpassagen bilden einen urbanen Dschungel, durch den der Besucher sich seinen eigenen Weg bahnen muss. <Ghost City> ist eine Collage sich bewegender Elemente, eine Stadt, bestehend aus Fragmenten der Erinnerungen, aus Zeiten und Räumen. Der Betrachter gleicht einem Wanderer, der immer neue Bedeutungen entdeckt, sich vorbei an Fassaden und Schatten durch diese Geisterstadt bewegt. Erscheinen vertraute Bilder, stellt man sich die Frage, ob man diesen Ort nicht schon einmal besucht hat.



raven.dartmouth.edu/~peter/bits/
www.absolutvodka.com/map/spooky/sp_index.asp
www.cutup.de/smile/
www.hdensity.de/summer
www.resrocket.com/
www.iaa.upf.es/~sergi/
<58> xchange.re-lab.net
<59> www.ghostcity.com
<60> www.musikwiss.uni-halle.de/hudba3000/

Mi 22/09 20h30 Foyer
<Vernissage>
Mark Trayle (San Francisco)
<capital magnetic>
Performance

Do 23/09 19h00 Vortragssaal <*>
David Blair stellt sein Video
<Wax or the Discovery of Television
among the Bees> vor. USA 1991,
90min, Video.

Do 30/09 20h30 Foyer
<Mille Plateaux Label Night>
Electronica/Experimental Techno mit Terre Thaemlitz (San Francisco),
Porter Ricks (Zürich/Nantes), SND (Sheffield), Crank/Low Res
(Los Angeles) und Curd Duca (Wien/Miami).

September

22 23 24 25 26 27 28 29 30

Mi 22/09 21h00 Ausstellungsraum
Dave Bruckmayr & Gaylord Aulke (Frankfurt)
<The Artreporter>

Mi 22/09 22h30 Foyer
The User (Montreal)
<Symphony #2 for Dot Matrix Printers>
Performance

Fr 15/10 18h00 theLounge <*>
theLounge presents <Maciej Wisniewski: netomat>
Der Künstler stellt seinen Browser vor.

Sa 02/10 21h30 Foyer
theLounge presents <Xchange: Streaming Party>
Party mit geladenen DJs und VJs

Sa 02/10 18h00 theLounge <*>
theLounge presents <Xchange: acoustic.space #2>
Das Medialab aus Riga gibt Einblick in
die Praxis des Netzradios (net.radio).

Sa 25/09 13h00 theLounge
<Sound Sessions 42>
(Reni Hofmüller / Vesna Manojlovic / Cym Groenestijn / Moni Glahn /
Katja Lamprecht / Katarina Pejovic / Cloed Baumgartner / Sol Haring /
Margit Franz / Eva Ursprung) Zur Eröffnung des steirischen Herbst
in Graz finden Klangübertragungen über das Internet statt
zwischen der Künstlergruppe 42 (Graz, Amsterdam, Berlin, Wien,
Ljubljana) und der Gruppe Restrisiko (Karlsruhe).

Do 28/10 11-19h
Medientheater / Schauburg
<Symposium: Inside the Matrix>
Slavoj Žižek, Peter Weibel,
Elisabeth Bronfen, Carl Hegemann,
H.U. Obrist, Boris Groys,
Peter Sloterdijk u.a.
nehmen den US-Filmhit MATRIX ins
Visier. Resümee, Film und
Publikumsgespräch in der Schauburg.

Fr 29/10 20h00 Medientheater <*>
theLounge presents <@*ark: Y2K?>
Die Künstlergruppe präsentiert ihre
Arbeit, die sich als subversive Aktion
gegen politische und industrielle
Unternehmen versteht.

Oktober

01 02 03 04 05 06 07 08 09 10 11 12 13 14 15 16 17

18 19 20 21 22 23 24 25 26 27 28 29 30 31

Sa 02/10 20h00 Vortragssaal <*>
theLounge presents
<Critical Art Ensemble:
Cult of the New Eve>

Fr 15/10 20h00 Vortragssaal <*>
theLounge presents <Backspace>
Das Medialab aus London (James Stevens,
Rachel Baker u.a.) stellt das Konzept
seines offenen Online-Arbeitsforums vor.

Fr 29/10 18-19h Vortragssaal <*>
Douglas Davis <Art of the third kind:
danger, theatre and web in 2000>
Vortrag mit anschließender Diskussion

Sa 16/10 18h00 theLounge
theLounge presents
<Old Boys Network: obn@zkm>
Die cyberfeministische Allianz,
gibt anlässlich ihrer Präsenta-
tion eine Einführung in Theorien,
Ästhetiken und politische
Praktiken des Cyberfeminismus.

Sa 30/10 18h00 theLounge <*>
theLounge presents <rhizome>
Präsentation des Medialabs rhizome.org,
deren Dienstleistung zum einen in der
Recherche an der Schnittstelle von
Medienkultur und Technologie liegt,
zum anderen in deren Veröffentlichung
und kritischen Reflexion.

Sa 06/11 17h00 Vortragssaal
Golo Föllmer (Universität Halle/Berlin)
<Musikalische Strategien im Netz
– Bildschirmambience, akustische
Oberflächen, Audio-Netzwerke, Hypermusik>
Vortrag mit anschließender Diskussion.

Fr 05/11 19h00 Vortragssaal
Prof. Dr. Manfred Faßler
<Infografische Welten. Netzwerke-Immersion-Interaktivität>

November

01 02 03 04 05 06 07 08 09 10 11 12 13 14

Sa 06/11 20h30 Medientheater <Cyber Session etc.>
Elektronische Netzwerke als Klangquelle und
Klangträger. Young Farmers Claim Future (Gent)
Cyber Session via Chris Browns 'The Eternal Network Music Site'
Scanner (London)

Mi 10/11 19h00 Vortragssaal
Prof. Dr. Wilfried Juling (Rechenzentrum Karlsruhe)
<Supercomputing, Metacomputing, Hypercomputing,
und was kommt dann?>

Do-Sa 11/11 bis 13/11 12-16h & 17-20h30 <*>
Medientheater <Blast Theory: Desert Rain>
Sechs Besucher begeben sich auf eine zeitlich
beschränkte Mission durch virtuelle Welten.

Do 02/12 und Fr 03/12 18h00
theLounge
theLounge presents
<Mikro e.V. net.radio days '99>
Schwerpunkt der Präsentationen ist
das Thema <streaming media.>

Dezember

01 02 03 04 05 06 07 08 09 10 11 12

Mittwoch 08/12 20h00 Vortragssaal
Dieter Oberle (Rechenzentrum Karlsruhe)
<Faszination PC – Von den Anfängen
bis heute>

Donnerstag 09/12 19h00 Vortragssaal
Prof. Dr. Werner Zorn (Universität
Karlsruhe) <Wie das Internet die Welt
verändert hat>

Sa 04/12 ab 16h00 Medientheater
theLounge presents
<Mikro e.V. net.radio days '99>

Freitag 17/12 19h00 Vortragssaal
Prof. Dr. Thomas Beth
(Universität Karlsruhe)
<Kryptografie und Quantencomputing>

Fr und Sa 12/11 und 13/11 18h00 theLounge <*>
theLounge presents <Syndicate: net.shop #2>
Die Moderatoren der Mailing-Liste geben eine
Einführung in ihre Arbeitspraxis und
Themenschwerpunkte.

So 14/11 10-14h und 15-18h30 <*>
– Medientheater <Blast Theory:
Desert Rain>

15 16 17 18 19 20 21 22 23 24 25 26 27 28 29 30

Do.25/11 bis 27/11 14h und 16h vor dem ZKM
theLounge presents <Institute for Applied Autonomy:
Contestational Robots> In ihrer 30-minütigen
Performance stellt die Künstlergruppe IAA ihre
<Graffiti Writer> vor und gibt einen Überblick zum
Stand ihres aktuellen Forschungsprojektes.

Sa 27/11 20h00 Medientheater<*>
theLounge presents <Andy Deck & Mark Napier: Graphic Jam
potatoland.org> Das Künstlerduo Deck/Napier stellt
sein gemeinsames Projekt <Graphic Jam> vor, und Mark Napier
präsentiert seine ungewöhnliche Homepage potatoland.org.

Sa 18/12 19h00 Medientheater <*>
theLounge presents
<Redundant Technology Initiative>
Die 1997 gegründete Künstlergruppe
aus Sheffield präsentiert ihr
Konzept des kreativen Umgangs mit
alter Technologie.

13 14 15 16 17 18 19 20 21 22 23 24 25 26 27 28 29 30 31

Sa 18/12 20h00 Medientheater <*>
theLounge presents <ASCII Art Ensemble>
Die Künstlergruppe spricht über
ihren Einsatz von ASCII-Zeichen in
der Umwandlung von Audio/Video
in das textbasierte Medium (ASCII)
und umgekehrt. Special Guest:
Alexej Shulgin

Sa 08/01 20-23h <Finissage> Medientheater & vernetzte Räume
Das digitale Glasfaser-Audio-Netz des ZKM als künstlerisches
Element. Alvin Lucier <I Am Sitting in a Room>
<Fiber Jelly> mit Nicolas Collins (Chicago), Kaffe Matthews
(London), Oval (Berlin), Scanner (London), Anne Wellmer
(Den Haag), zeitblom (Berlin).

22.09.1999

<61> Dave Bruckmayr & Gaylord Aulke

The Artreporter ist der vernetzte Kunstberichterstatter von net_condition. Ausgestattet mit einem am Körper tragbaren online Terminal, bewegt sich der Artreporter durch die Ausstellung auf der Suche nach Wissens- und Speicherwertem. Der Artreporter läßt die Besucher an der netz_bedingung teilhaben, indem er sie befragt, ihre Meinungen notiert, archiviert und sofort auf der ZKM-Website zugänglich macht. Mit der Veröffentlichung von nicht koordinierbaren Sichtweisen auf die Ausstellung schafft das Künstler-Duo so im Verlauf der Eröffnung ein Perspektiven-Panoptikum der Netzkunst.

22.09.1999

<63> Sound Sessions 42

Changing Positions or: Welcome to Transbabel! verbindet Klang, Text und Visuelles (Video, 3-D-Animationen etc.) über das Internet. Ein ständig wachsendes Archiv von Files liefert das Material für die unterschiedlichen Versuchsanordnungen. Das 'produzierte' Material bleibt verfügbar: solange kein Forscher in den kreierten Raum eingreift, werden anhand eines automatisierten Prozesses die archivierten Files vom Internet in den 'Aktionsraum' gespeist.

38 1/4 Veranstaltungen



2/4 39



22.09.1999

<62> Vernissage

Mark Traylor **capital magnetic**
Bitte überlassen Sie getrost dem sympathischen Kalifornier Ihre Kreditkarte für einen Moment. Er wird Sie mit Ihrer persönlichen Musik belohnen.

The User **Symphony #2 for Dot Matrix Printers**
Das 'Sinfonieorchester' des kanadischen Multimedia-Duos The User (Thomas McIntosh & Emmanuel Madan) besteht aus zwölf lautstarken Nadeldruckern, die von einem Netzwerk aus zwölf Bürocomputern gesteuert werden. Als 'Partitur' dient ein Archiv von Textmaterial, das den eigenwilligen 'Drucker-Techno' generiert.

30.09.1999

<64> Mille Plateaux Night

Das nach einem Buch des französischen Philosophen Gilles Deleuze benannte deutsche Label **Mille Plateaux** konzentriert sich auf aussergewöhnliche Advanced-Electronic-Music. Deleuzes Ideen, wie die des Rhizomes als ein sich ständig veränderndes hierarchiefreies Netzwerk, prägten nachhaltig die Label-Philosophie und die damit verbundene elektronische Subkultur. Electronica/Experimental Techno mit Terre Thaemlitz (San Francisco), Porter Ricks (Zürich / Nantes), SND (Sheffield), Crank / Low Res (Los Angeles) und Curd Duca (Wien / Miami).

06.11.1999

<65> Cyber Session etc.

Scanner aus London zapft Datenströme des Internet an, mischt sich in Sendefrequenzen und Funkkanäle ein und verdichtet Signalrauschen, Stimmen und Loops zu rhythmischen Grooves weltweiter Kommunikation.

Young Farmers Claim Future Die Forscher-Künstler Guy van Belle und Herbert van de Sompel aus Gent, performen kommunikative Strategien ihrer Internet-Politik und demonstrieren Taktiken ihres Audio-Video-Scratchings.

The Eternal Network Music Site von Chris Brown verbindet Musiker in Kalifornien, in Karlsruhe und anderswo zu einer synchronen Cyber Session. Indem die Informationspakete auf dem schnellsten Weg um die halbe Welt gesendet werden, wandelt sich der virtuelle Raum des Internet zum 'globalen Probenraum'.

08.01.2000

<67> Fiber Jelly

Sechs renommierte Live-Elektroniker in sechs getrennten Räumen spielen simultan ihr eigenes Konzert. Verbunden sind sie über das interne Glasfaser-Audio-Netzwerk. Sie geben, nehmen und remixen die Sounds der anderen und beziehen diese in ihr eigenes Set ein. Das Publikum kann zwischen den verschiedenen Orten wandern oder den sechs Konzerten im Medientheater gleichzeitig zuhören: **Fiber Jelly**. Nicolas Collins (Chicago), Kaffe Matthews (London), Oval (Berlin), Scanner (London), Anne Wellmer (Den Haag), zeitblom (Berlin).

40 3/4 Veranstaltungen



4/4 41

11.11. - 14.11.1999

<66> Blast Theory

Desert Rain schickt sechs Besucher auf eine zeitlich beschränkte Mission durch eine vielschichtige virtuelle Welt. 'Foot pads' in einzelnen Kabinen dienen als Navigationselemente, mit denen man im immersiven Erfahrungsraum das Ziel allein oder gemeinsam sucht. Reaktion, Zeit und Geschicklichkeit bestimmen den Verlauf der Handlung. Die Suche nach Inhalt und Botschaft werden hier zu Komponenten der Orientierung in einem komplexen Raumgefüge aus realen, fiktionalen und virtuellen Räumlichkeiten. Zugleich kann das Szenario als eine Darstellungsform des Verhältnisses zwischen Realität und Repräsentation gelesen werden.

come.to/yfcf/

www.mills.edu/LIFE/CCM/Eternal_Network_Music.html

<65> www.dfuse.com/scanner/

08.01.2000

<68> Alvin Lucier: I Am Sitting in a Room

Das Meisterwerk experimenteller Musik **I Am Sitting in a Room** von Alvin Lucier aus dem Jahre 1969 erklingt in einer von Johannes Goebel konzipierten neuartigen Version. Ein live von Alvin Lucier gesprochener kurzer Text, der das Musikstück exakt erläutert, wird in acht abgeschlossene Räume übertragen und als Schleife immer wieder aufgenommen und abgespielt, bis die Resonanzschwingungen der Räume die Konturen des Textes zu acht unterschiedlichen Klangbildern verwischen. So wandeln sich die einzelnen Räume zu Musikinstrumenten, die entweder separat oder im Medientheater als synchrones Raumklanggebilde gehört werden können.

www.members.xoom.com/Nicollins.homepage.html

<67> www.dfuse.com/scanner/

www.stalk.net/annetteworks.demon.co.uk

<68> [demon.co.uk](http://www.stalk.net/annetteworks.demon.co.uk)

<66> 404

Antoni Abad www.mecad.org/net_condition <--> Roberto Aguirrezabala web.jet.es/easyone
www.is-bremen.de/~raro/oracle/ <--> Marina Grzinic & Aina Smid www.zrc-sazu.si/net.art
(Moswitzer) www.konsum.net/linx3d/ <--> Darij Kreuh <--> www.kibla.org <--> Motohiko O
Manojlovic / Cym Groenestijn / Moni Glahn / Katja Lamprecht / Katarina Pejovic / Cloed

42

Partner

net_condition Graz: 26. September - 24. Oktober 1999

Künstler

David Blair <Waxweb> <--> Dave Bruckmayr & Gaylord Aulke
<The Artreporter> <--> Masaki Fujihata <Nuzzle Afar> <-->
Jochen Gerz <The Berkeley Oracle> <--> Marina Grzinic & Aina
Smid <net.art.archive> <--> Markus Huemer <distinctio
realis; Versuch über die ontologische Einsamkeit Nr. 1> <-->
Konsum Art.Server (Margarete Jahrmann und Max Moswitzer)
<LinX3D> <--> Darij Kreuh <Bar Code – III, Immersion> <-->
Jeffrey Shaw <The Distributed Legible City> <--> 42 (Reni
Hofmüller / Vesna Manojlovic / Cym Groenestijn / Moni Glahn
/ Katja Lamprecht / Katarina Pejovic / Cloed Baumgartner /
Sol Haring / Margit Franz / Eva Ursprung) <Changing
Positions or: Welcome to Transbabel!>

steirischer herbst 99 /

AVL ART GATE / Graz

Kurator: Peter Weibel

Pressekonferenz:

Freitag, 24. September 1999, 13h30

Eröffnung:

Samstag, 25. September 1999, 13h

Ausstellungsort:

Schmiedgasse 36, 8010 Graz, Österreich

Öffnungszeiten:

Di-So 11h - 18h

Do 11h - 20h

Ein umfangreiches Buch zur Ausstellung
'net_condition.art and global media'
erscheint im Frühjahr 2000 in englischer Sprache
im Verlag M.I.T. Press, USA.

whatyouget <--> David Blair www.waxweb.org/ <--> Dave Bruckmayr & Gaylord Aulke www.businessmachine.com <--> Masaki Fujihata salon-digital.zkm.de/nuzzle <--> Jochen Gerz
archive <--> Markus Huemer www.khm/~huemer <--> Ricardo Iglesias www.mecad.org/net_condition <--> JODI ctrl-space.c3.hu <--> Konsum Art.Server (Margarete Jahrmann und Max
ani www.ntticc.or.jp/special/net_condition/index_e.html <--> Makoto Sei Watanabe www.ntticc.or.jp/special/net_condition/index_e.html <--> 42 (Reni Hofmüller / Vesna
d Baumgartner / Sol Haring / Margit Franz / Eva Ursprung) www.mur.at/42/

net_condition Tokyo: 25. September - 06. Oktober 1999

net_condition Barcelona: 24. September - 19. November 1999



InterCommunication Center Tokyo

Kurator: Toshiharu Ito

Eröffnung:

Samstag, 25. September 1999, 10h

Ausstellungsort:

NTT InterCommunication Center (ICC)
Tokyo Opera City Tower 4F,
3-20-2 Nishisinjuku, Shinjuku-ku,
Tokyo 163-1404, Japan

Öffnungszeiten:

Di-So 10h - 18h
Fr 10h - 21h

Künstler

Masaki Fujihata <Nuzzle Afar> <--> Chihiro Minato <The Book of Metamorphoses> <--> Motohiko Odani <engulf> <--> Makoto
Sei Watanabe <FIBER WAVE>



Media Centre d'Art i Disseny

Kuratorin: Claudia Giannetti

Eröffnung: Donnerstag, 23. September, 1999, 19.30 Uhr

Ausstellungsort: MECAD / ESDI Media Centre d'Art i Disseny

Marques de Comillas 79-83,

08202 Sabadell - Barcelona, Spanien

Öffnungszeiten: Mo-Fr 10h - 20h

Künstler

Antoni Abad

<Zzzzzzz> <-->

Roberto

Aguirrezabala

<what:you:get> <-->

> Jochen Gerz <The

Berkeley Oracle>

<--> Ricardo

Iglesias <

References > <-->

JODI <CTRL-SPACE>

<--> Konsum Art.

Server (Margarete

Jahrmann und Max

Moswitzer)

<LinX3D>

<--> mit freundlicher
Unterstützung von

COMICS

INFORMATIONSSYSTEME GMBH

Gesellschaft
zur Förderung
der Kunst und
Medientechnologie e.V.

SONY

SWR

softline

planNET
Sachverständigen

märklin

fema

<--> Dank an

/ agi business media productions / BPD Raak Mediensysteme GmbH / Bossinade Lightworks BV / ghr-visuell gmbh / Goethe Institut Caracas / HD - High Density / Neue Gesellschaft für Bildende Kunst Berlin / Hospes Messebau GmbH / Huib Neissen Dekoren / Institut für Prozessrechenstechnik und Robotik der Universität Karlsruhe / Postmasters Gallery New York / Sparkasse Karlsruhe / Steinke Engineering Karlsruhe / Wilhelm-Lehmbruck-Museum der Stadt Duisburg / und an alle beteiligten Künstler

<--> Wir danken folgenden Institutionen, uns die genannten Websites zur Verfügung gestellt zu haben <-->

/ Association Française d'Action Artistique, Paris (Claude Closky: CALENDRIER 1997) / C3, Budapest (Olia Lialina: Agatha Appears | Alexej Shulgin: Form Art Competition) / Dia Center for the Arts, New York (Claude Closky: DO YOU WANT LOVE OR LUST? | Maciej Wisniewski: Turnstile II) / FRAC Languedoc, Roussillon (Claude Closky: 12 HEURES = 10 HEURES) / One World Online, Oxford (Antoni Muntadas: The Fileroom - Archive of Censorship) / Slate.com (Vivian Selbo: Enclosed Caption Viewing) / Stadiumweb (Maciej Wisniewski: Turnstile II) / SUN/ICA New Media Centre, London (Vivian Selbo: Killer @pp - It's @ll talk) / Teleportacia.org (Vuk Cosic: Metablink) / Walker Art Center, Minneapolis (Janet Cohen, Keith Frank, Jon Ippolito: The Unreliable Archivist | Antoni Muntadas: On Translation - The Internet Project | Vivian Selbo: Vertical Blanking Interval | Michael Samyn: Home | Michael Samyn: Virgin Sucker | Maciej Wisniewski: Jackpot)

© ZKM Karlsruhe 1999

<--><--- -----="----" ----="3"> Antoni Abad <--> Roberto Aguirrezabala <--> Daniel Gar
Chris Brown <--> Dave Bruckmayr & Gaylord Aulke <--> Heath Bunting <--> Janet Cohen
Stagnaro / Maike Schmidt / Sue Machert] <--> Ken Feingold <--> Golo Föllmer <--> Ho.
Markus Huemer <--> i/o/d <--> Ricardo Iglesias <--> Illuminations <--> Timothée Inge
Jenny Marketou <--> Kaffe Matthews <--> mikro e. V. <--> Chihiro Minato <--> Mongi
Jürgen Enge / Øthers <--> Redundant Technology Initiative <--> rhizome <--> Res Ro
<--> Jake Tilson [The Cooker] <--> Peter Traub <--> Mark Trayle <--> Victoria Vesna
42 [Cloed Baumgartner / Margit Franz / Moni Glahn / Cym Groenestijn / Sol Haring / I

Impressum

RZ

SG

BUCHHANDLUNG
MENDE

Sparkasse Karlsruhe

| | |
|-------------|--|
| Redaktion | Annika Blunck |
| Texte | Gabriele Blome Annika Blunck Heike Borowski Andrea Helbach Iris Hoppe und andere |
| Übersetzung | Nikolaus G. Schneider Astrid Sommer |
| Lektorat | Claudia Gehrig |
| Gestaltung | Jürgen Betker Frank Faßner Beate Kamecke Birgit Schmidt |
| Druck | Engelhardt & Bauer |
| Papier | Schneidersöhne |

<--> Gruppenführungen durch die Ausstellung net_condition
 // Für max. 20 Personen, in 13 Sprachen
 // Anmeldung montags bis freitags von 9 bis 13 Uhr unter
 // Tel.: +49 (0) 721/8100-1990, Fax: -1999
 // Email: fuehrungen@zkm.de

// Gruppen bis 10 Personen zahlen DM 120 zzgl. Eintritt DM 10 pro Person
 // Gruppen ab 10 Personen zahlen DM 120 zzgl. Eintritt DM 5 pro Person
 // Schulklassen zahlen DM 100, der Eintrittspreis entfällt

<--> Öffentliche Führungen durch die Ausstellung net_condition
 // Für Einzelpersonen oder Familien (nicht für Gruppen)
 // Mittwochs bis samstags um 17h <--> Jeden Sonntag um 13h und 15h
 // Keine Anmeldung erforderlich <--> Kosten DM 4 zzgl. Eintritt
 // Treffpunkt Infotheke

<--> Themenführungen veranstaltet von der Städtischen Galerie
 // Dr. Claudia Pohl präsentiert in ihren Rundgängen durch die Sammlung der
 // Städtischen Galerie und durch die Ausstellung net_condition einen
 // Brückenschlag zwischen der Netzkunst und den tradierten Bildmedien.
 // Treffpunkt Kasse Städtische Galerie

// 17.10. 11h: Von der körperzentrierten zur körperlosen Erfahrung
 // 20.10. 18h: Medienspezifische Bildkriterien: Idea-Bild-Icon
 // 24.10. 11h: Der Ort der Kunst: www.contra Museum
 // 07.11. 11h: Struktur-Raster-Netz
 // 14.11. 11h: Gibt es eine neue Avantgarde?

<--> Angaben zu Workshops bitte telefonisch erfragen

<--> Generalpass net_condition
 // Zur Ausstellung net_condition bieten wir Ihnen einen Ausstellungspass für
 // DM 55, der Sie berechtigt, die Ausstellung während der gesamten Ausstellungs-
 // dauer zu besuchen. Für alle Veranstaltungen, die im Rahmen von net_condition
 // ausserhalb des Ausstellungsraumes stattfinden, erhalten Sie beim
 // Vorweisen des Passes an der Infotheke 20% Rabatt.

La Andújar <--> ASCII Art Ensemble [Luka Frelih, Vuk Cosic, Walter van der Cruijssen] <-->
 Keith Frank / Jon Ippolito <--> Claude Closky <--> Nicolas Collins <--> Shane Cooper <-->
 Jer Friese <--> Masaki Fujihata <--> Klaus Gasteier <--> Jochen Gerz <--> Johannes Goebel
 Housz <--> Institute for Applied Autonomy <--> JODI <--> Sergi Jordà / La Fura dels Baus
 1 <--> Antonio Muntadas <--> Mark Napier <--> Motohiko Odani <--> Old Boys Network <--> t
 et <--> Jim O'Rourke <--> @mark <--> Michael Samyn [Group Z] <--> Scanner <--> Vivian Se
 <--> Makoto Sei Watanabe <--> Anne Wellmer <--> Maciej Wisniewski <--> <nbsp> Young Farmer
 ni Hofmüller / Katja Lamprecht / Vesna Manojković / Katarina Pejović / Eva Ursprung] <-->

<----:// ZKM | Zentrum für Kunst und Medientechnologie-->

<--> Lorenzstrasse 19
 <--> D-76135 Karlsruhe Tel: // +49 (0)721/8100-0
 // Fax: -1139

<--> Internet: www.zkm.de
 <--> e-mail: info@zkm.de <-->

<--:Öffnungszeiten.. // Mi 11 - 20h, Do - So 11h - 18h

<--Eintrittspreise> // Einzelkarte DM 10 // ermässigt DM 6

<--> Strassenbahn Linie 5 - Lessingstrasse
 <--> ab Hbf: Bus 55 - ZKM Lorenzstrasse