

AS. Wenn der Maurer nach alter Väter Sitte gemächlich seine Kelle schwingt, sehen sich alle Kritiker bestätigt, die der Baubranche vorwerfen, wenig innovationsfreudig zu sein. Der Vorwurf fucht Unternehmer und Baugenieure, weshalb die Gesellschaft der Freunde des Instituts für Technologie und Management im Baubetrieb (TMB) der Uni Karlsruhe regelmäßig einen Innovationspreis für den Baubetrieb verleiht. Damit belohnt die Organisation neue Entwicklungen und modernes Management auf Baustellen. Diesen Preis hat nun Karl Schlecht erhalten, Aufsichtsratsvorsitzender der Putzmeister AG.

Als Hersteller von Betonpumpen ist die Firma weltweit auf Großbaustellen vertreten – unter anderem in Dubai, wo das höchste Gebäude der Welt in Bau ist. Hier am Burj Dubai kommt die Expertise des von Schlecht aufgebauten Betriebs voll zum Tragen: Nachdem er in den 60er Jahren die erste Betonpumpe entwickelt hat, treibt Schlecht den Rekord im Hochpumpen nun in die Höhe. Begonnen wurde mit 200 Metern, inzwischen steht die Pumpenhöhe bei 500 Metern. Doch auch darüber wird der Beton-Kenner hinauskommen – der Burj Dubai soll mindestens 700 Meter hoch werden.

Der mit 5000 Euro dotierte Preis geht auf eine Initiative von TMB-Leiter Fritz Gehbauer sowie Manfred Nussbaumer und Rolf Dieter Ruppert vom Förderverein zurück. „Wir freuen uns, dass wir Karl Schlecht mit unserem Preis auszeichnen können. Mit seinen Erfindungen im Baumaschinenbereich ist er eine herausragende Persönlichkeit dieser Branche“, sagte Gehbauer.

Von unserer Mitarbeiterin  
Regina Link

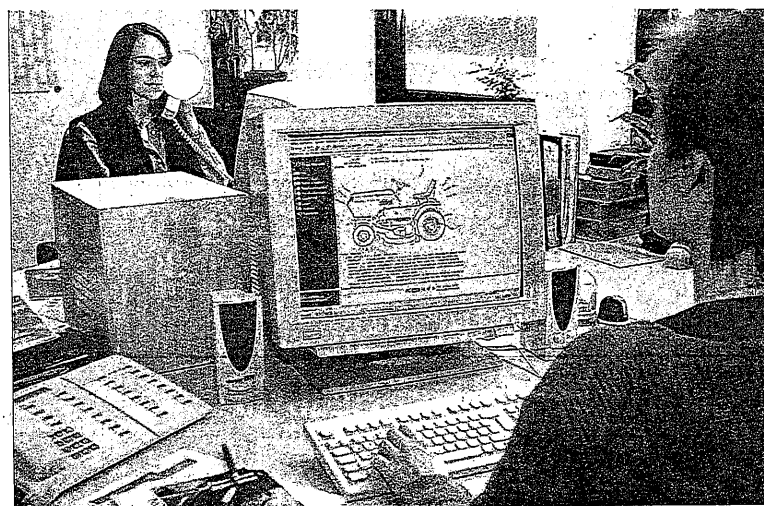
Wer hätte gedacht, dass im Hardtwald ge-dealt wird? Und das auch noch im Weltmaßstab. Drogenfahnder interessiert der Stoff allerdings nicht, den das Fachinformationszentrum (FIZ) Karlsruhe anbietet, wohl aber Wissenschaftende. Das Unternehmen auf dem Gelände des Forschungszentrums Karlsruhe ist ein Global Player, wenn es um wissenschaftlich-technisches Wissen und Patentinformationen geht. „Wir machen weltweit publizierte wissenschaftliche Informationen öffentlich zugänglich und stellen darauf basierende Dienstleistungen zur Verfügung“, erläutert Pressesprecher Rüdiger Mack die Aufgabe der rund 320 Mitarbeiter.

Selbstverständlich gibt es die Ware nicht umsonst, schließlich erfordert es sehr viel intellektuelle Arbeit, bis das Fachwissen so weit beschafft, gefiltert, strukturiert und aufbereitet ist, dass Informationssuchende sicher gehen können, umfassend, objektiv, nachprüfbar und diskret versorgt zu werden. Insbesondere der letzte Punkt ist eines der Alleinstellungsmerkmale, wie Mack betont. Denn, wenn ein großes Unternehmen wie etwa die BASF im Zuge einer neuen Projektidee in den angebotenen Datenbanken beispielsweise nach einem bestimmten Wirkstoff fahndet, soll dies die Konkurrenz auf keinen Fall mitbekommen. Neben Forschungseinrichtungen ist FIZ Karlsruhe insbesondere für Forschungs- und Entwicklungsabteilungen von Unternehmen eine der ersten Adressen, die Kundendatei umfasst

daher nahezu alle Großunternehmen weltweit. Gut für die „Info-Dealer“, die rund 74 Prozent ihres Jahresbudgets von rund 27 Millionen Euro (2005) selbst erwirtschaften.

Eines der Flaggschiffe im Dienstleistungsangebot ist der Onlinedienst STN International, ein Netzwerk internationaler Datenbanken, die sämtliche Gebiete in Naturwissenschaft und Technik abdecken. Erschlossen haben die Karlsruher dieses Wissensmeer, indem sie sich 1983 mit dem amerikanischen Kooperationspartner Chemical Abstracts Service zusammengetan haben. Das Ergebnis ist eine neutrale Informationsplattform, auf der Kunden mit einer Suchsprache rund 200 Datenbanken mit über 550 Millionen Einzeldokumenten absuchen können, und das sieben Tage in der Woche rund um die Uhr. „Eine einzigartige Kollektion an internationalen Fachdatenbanken der renommiertesten Informationslieferanten ist über STN verfügbar“, erläutert Mack.

Zusätzlich bietet FIZ Karlsruhe auch Software-Werkzeuge an, mit denen Kunden den Datenwust analysieren und visualisieren können. Über einen Bestelldienst lassen sich die vollständigen Texte ordern. Alles, was elektronisch erfasst wurde, finden die FIZ-Detektive für ihre Kunden, meist können sie auch beim Beschaffen noch nicht digitalisierter Publikationen weiterhelfen. Selbst so genannte graue Literatur, also zum Beispiel Forschungs- oder Firmenberichte, treiben die findigen FIZler auf. Und wie steht es mit Galileos Tagebuch? Da zögert Rüdiger Mack. „Eine interessante Frage“, meint er, das müsse er mal abklären. Bei der reinen Informationssuche und -ver-



PATENTE HELFERINNEN des Fachinformationszentrums recherchieren unter anderem Patentinformationen für ihre Kunden. Foto: FIZ

mittlung, bleibt es nicht. Die gemeinnützige wissenschaftliche Serviceeinrichtung entwickelt auch eigene Datenbanken und Informationsdienste, etwa ein Internet-Portal für Informatik oder den unentgeltlichen BINE-Informationsdienst (www.bine.info), der verständlich aufbereitete Informationen aus der Energieforschung bietet. Zurzeit arbeitet man im

FIZ Karlsruhe außerdem an einem neuen Standbein: „In diesem neuen Geschäftsfeld entwickeln wir internet-basierte, virtuelle Arbeitsplattformen, mit denen internationale Forscherteams ihr Wissen und ihre Ressourcen weltweit teilen und es so effizienter nutzen können“, umschreibt FIZ-Geschäftsführerin Sabine Brünger-Weilandt das Vorhaben.

Badische Neueste Nachrichten, 17.5.2007

## „Erwachsene mit Schnuller beim Maskenball“ (2007)

ZKM-Leiter Peter Weibel über die Internet-Spielwiese „Second Life“, auf der sich Millionen Menschen tummeln



FILIALE IM ZWEITEN LEBEN: ZKM-Chief Peter Weibel. Foto: Link

Der schöne Schein hat eine neue Spielwiese: Das Paralleluniversum Second Life verzeichnet Millionen Mitglieder. Unsere Mitarbeiterin Regina Link sprach darüber mit dem ZKM-Chef und Medientheoretiker Peter Weibel.

Ist Second Life ein Medienphänomen oder verbirgt sich mehr dahinter?

Weibel: An Second Life kann man erkennen, dass die Anteile des Fiktiven in unserer Gesellschaft zunehmen. Der Mensch hat Nahsinne wie etwa den Tastsinn oder den Geruchssinn, und Fernsinne, also Hören oder Sehen. Aber nur die Fernsinne kann die Technik – denken Sie an Telefon oder Television – weiterentwickeln. Auch wenn die Nahsinne bleiben, werden wir zunehmend eine Ferngesellschaft werden, und die muss auf symbolische, virtuelle Weise handeln. Second Life zeigt, dass der Horizont des Genießens, des Vergnügens und des Lebens im Bereich der Fernsinne sehr viel weiter entwickelbar ist. Noch braucht das virtuelle Leben Realität. Aber die Realität wird in Zukunft auch immer mehr Virtualität brauchen.

Ein Leben genügt den Menschen nicht?

Weibel: Genau so ist es. Schauen Sie sich Schüler im Pausenhof an. Offensichtlich telefonieren sie lieber mit jemandem, der nicht da ist, als mit denjenigen zu sprechen, die neben ihnen stehen.

Welches Bedürfnis deckt Second Life ab?

Weibel: Das Bedürfnis, das schon vor 500 Jahren die Adligen gespürt und dafür den Maskenball erfunden haben. Die Menschen möchten sich eine Maske aufsetzen, weil sie unter dem Druck des Realen nicht das zeigen können, was sie eigentlich sein wollen. Früher war dies nur einer Elite vorbehalten. Jetzt gibt es mit Second Life einen demokratischen virtuellen Maskenball.

Glauben Sie, dass die Menschen die virtuelle der realen Welt vorziehen?

Weibel: Die Virtualität der Angebote wird zunehmen, denn Konsumenten kaufen nur, was ihren Bedürfnissen entgegenkommt. Der Mensch ist eben nicht das „Nahwesen“, als das man ihn immer definiert hat, sondern ein symbolisches Wesen. Nehmen Sie zum Beispiel ein Baby. Es schreit, weil es sich schutzlos fühlt. Das ist so herzerreißend, dass die Mutter kommt. Aber sie hat auch das Recht, sich zu entfernen. Deswegen steckt sie ihrem Baby einen Schnuller in den Mund. Das ist der erste Akt der Symbolisierung und gleichzeitig sozusagen das erste virtuelle Spiel: Der Schnuller symbolisiert für das Baby die Präsenz der Mutter.

Die Spielfigur, der Avatar, als virtuelle Ersatzbefriedigung?

Weibel: Ein Schnuller der Erwachsenen gewissermaßen. Wer nicht fähig ist, sich mit symbolischen Handlungen zu befriedigen, von dem sagt man, er sei infantil geblieben. Virtualisierung ist die Fortsetzung der Symbolisierung. Das genau ist Kulturwelt. Natur bedeutet Nahsinne, Kultur heißt, die Symbolisierungsprozesse voranzutreiben. Dann ist der Aufenthalt in der Parallelwelt also nur konsequent?

Weibel: Es ist die Konsequenz der gesellschaftlichen, anthropologischen und technischen Entwicklung. Das finde ich im Prinzip positiv. Natürlich besteht immer auch die Option für Fehlleistungen, etwa der ungehemmte Zugang zu Pornografie. Leider fehlt unserer Gesellschaft die Medienkompetenz, um Fehlleistungen überhaupt zu erkennen.

Was ist das Positive an Second Life?

Weibel: Die Fortsetzung der Symbolisierung, das heißt die Ersatzhandlung. Statt Gewalt real auszuüben, können solche virtuellen Spiele dazu dienen, Gewalt symbolisch abzuführen – und das ist Kultur.

Das ZKM wird ab Oktober auch in Second Life vertreten sein. Was haben Sie vor?

Weibel: Wir werden einen Satelliten entwickeln, der herumfliegt und überall Löcher in der Landschaft verursacht. Second Life ist eine Art Landkarte. Ich möchte nun, dass der Satellit die Gegend, über die er gerade fliegt, aufsaugt und wie eine Außenhaut um sich herumfaltet. Die Avatare saugen wir gleich mit auf. Damit können wir zeigen, wie Second Life technisch gemacht wird. Genau das möchte ich bewusst machen. Außerdem wollen wir den Avataren interaktive Spiele bieten. Die Besucher sollen selbst aktiv werden.

Empfehlen Sie den Karlsruher Forschungseinrichtungen eine virtuelle Filiale?

Weibel: Auf jeden Fall. Das Interesse an Virtuellem ist heute größer als an Realem. Manche werden virtuell zum ersten Mal erfahren, dass es diese Einrichtungen überhaupt gibt. Und sie werden sich dann vielleicht auch dafür interessieren, was dort gemacht wird. Auf diese Weise können die virtuellen Institute zum Lehrinstrument für das wichtige lebensbegleitende Lernen werden.

Leben Sie selbst als Avatar in Second Life?

Weibel: Dafür habe ich leider keine Zeit, aber ich hätte durchaus Interesse. Ehrlich gesagt, würde ich mir ein Dutzend Avatare machen.

S. 19