

Idee/Konzept für ein Projekt im ZAM

„Zeitmaschine“

Einleitung:

Die Idee stammt ursprünglich von Rob Hopkins („How to Fall in Love with the Future“, 2025), der alle Maker, Hacker, Designer, Ingenieure, Künstler aufgerufen hat, eine „Zeitmaschine“ (Zukunftsvorhersage) zu bauen.

<https://www.robhopkins.net/2025/11/25/a-call-to-makers-hackers-designers-engineers-and-artists/>

Die Workshops „How to fall in Love ...“ und „From What If to What Next“ von Rob Hopkins werden von Rolf bei Verbindung der Welten in Erlangen durchgeführt. Die „Zeitmaschine“ ist ein zusätzliches Gimmick, ein interaktives, haptisches „Kunstwerk“, das unabhängig vom Workshop zu aller Zeit dort, wo es steht, (bei Besucher*innenn, Passant*innen) wirken kann.

Das Projekt „Zeitmaschine“ kann folgendes werden (wenn wir es daraus machen):

- beim Bau ein **Integrationsprojekt der Werkstätten, Gruppen und Aktiven im ZAM**
- bei Planung, Bau und Betriebsbetreuung ein **Kreativitäts-Spielfeld im ZAM**
- im fertigen Betrieb ein **Performance-Kunstwerk im ZAM** für die Besucher*innen
- beim verleihen in andere Stadtteil-Häuser eine **Werbung für das ZAM und für die Ersteller**
- im fertigen Dauerbetrieb ein **Leuchtturm für positive Zukunftsvisionen in Erlangen**

Die Idee der Zeitmaschine wurde von mir (Rolf Klug) aufgegriffen, für uns etwas weiter entwickelt und ist hier detailliert beschrieben:

- I. Prozess-Phasen
- II. Mögliche Ziele
- III. Botschaften, Inhalte
- IV. Technische Funktionen
- V. Verwertung, Nutzung
- VI. Öffentliche Beteiligung

I. Prozess-Phasen

A) Planungs-Phase:

1. **Vorschlag** (von Rolf an Crew und Aktive im ZAM) eines Gesamtkonzepts, das in allen Aspekten noch variabel ist (Prozess, Ziel, Ausführung, Botschaft/Inhalt, Verwertung, Beteiligung, Nutzung), also eher ein Ideen-Baukasten.
2. **Team-Bildung**: Leute, die aktiv mitmachen wollen, finden sich und einigen sich auf Eckpunkte bzgl. der o.g. Aspekte, insbesondere Prozess, Ziel und Ausführung (Koordination: Rolf). Das Team bleibt offen für neue Aktive, die später dazu kommen. Es werden auch weiterhin mehrere Entwicklungsmöglichkeiten (und Details) der o.g. Aspekte parallel offen gehalten.
3. **Ausführungs-Konzepterstellung**: Das Team erstellt ein Realisierungs-Gesamtkonzept, das aus Teilbereichen besteht (z.B. Hardware, Schnittstellen, Elektrik, Gesamt-Mechanik, Außen-Design, ...)
4. **Konzepterstellung für Verwertung**, Beteiligung, Botschaft, Inhalt: Das Team erstellt ein Konzept mit Variationsmöglichkeiten für diese Aspekte.
5. **Vorstellung bei der ZAM-Crew** und Angebot für Kooperation, z.B. Nutzung als Werbeträger.
6. **Festlegung der ersten Ausführung** unter Einbeziehung der Kooperations-Bedingungen.

B) Realisierungs-Phase Prototyp:

- Bau der Gewerke und Zusammenstellung, Integrationstest, Funktionstest in versch. Betriebs-Modi ...
- ...

C) Testbetrieb im ZAM:

- bzgl. Inhalt, Verwertung und Beteiligung. Sammlung von Feedback und weiteren Ideen ...
- ...

D) Verwertungs-/Beteiligungs-/Nutzungs-Phase:

- Entscheidung der Eigentümer bzw. der ZAM-Crew über Verwertung und Beteiligung
- Aufstellung am ersten Verwertungs-Ort für eine erste Beteiligungs-/Nutzungs-Zeit

E) Weiterentwicklungs-Phasen:

- Für andere Verwertungen, Beteiligungen oder Nutzungen kann das Gerät in HW, SW und Design
- modifiziert werden, oder das Team baut eine zweite, modifizierte Zeitmaschine.

II. Mögliche Ziele

Die Akteure und Beteiligten können gleichzeitig unterschiedliche Ziele mit diesem Projekt verfolgen:

- Vernetzung, Teambildung, Zusammenarbeit zwischen Personen, Gruppen und Werkstätten im ZAM (Holz, Kunst/Design, Kunst/Performance, Elektronik, Elektrik, Software, Gerätebau, Bildung, Spaß/Spiel, Werbung)
- Erprobung neuer Methoden und Realisierungen in den einzelnen Gewerken
- Werbeträger für die eigene Organisation/Einrichtung
- Förderung von nachhaltigem Denken, langfristiger Verantwortung bei den Beteiligten und Nutzern, Förderung aktiver Beteiligung der Nutzer*innen
- Positive, verbindende Stimmung in der Stadt
- Informations-Quelle für Nachhaltigkeits- und Klimaschutz-Fakten und -Ideen.

III. Botschaften, Inhalte

Botschaften, die mit der „Zeitmaschine“ kommuniziert werden können, wären:

a) Direkte Botschaften (verschiedene Betriebs-Modi der „Zeitmaschine“):

- I. „persönliche Vorhersage“, die vom inhaltlich-künstlerischen Team vorgefertigt wurde und zufällig (oder nach Thema) gewählt wird.
- II. „lokale Erlanger Vorhersage“, die vom inhaltlich-künstlerischen Team vorgefertigt wurde und den Erfolg der Erlanger Transformations- und Klimaschutz-Aktivitäten vorhersagt.
- III. „generelle Vorhersage“, die von der KI online nach Schlüsselwörtern für Alter, Zukunfts-Jahr, Ort/Staat, und Fachgebiet/Thema generiert wird.
- IV. „konkrete Vorhersage“, die von der KI online nach Schlüsselwörtern für Zukunfts-Jahr und spezifischer Fragestellung/Thema generiert wird.

b) Indirekte Botschaften:

- Das ZAM ist ein Austauschzentrum für Künstler*innen und Techniker*innen, die zukunftsorientiert und kreativ sind, und über Fachgrenzen hinweg zusammenarbeiten.
- Die Zukunft ist nicht verloren oder unausweichlich katastrophal, sondern positiv, herausfordernd, schön und spannend. Sie ist so, wie wir – als Menschheit – sie uns machen.
- „Verbindung der Welten“ verbindet Gegenwart mit Zukunft und verschiedene Fachgebiete.

IV. Technische Funktionen

Die „Zeitmaschine“ sollte – nach meiner heutigen Sicht – folgende äußeren Grundfunktionen haben:

- Äußere Gestaltung als futuristischer, positiver Blickfang. Soll Hauptbotschaft transportieren. Vom Design her darf es auch „Retro“ sein und an Zeitmaschinen-Filme erinnern.
- Eingabe-Möglichkeiten für die Besucher: evtl. nur große Drucktaster (kein Touchscreen, keine Tastatur), damit ältere Menschen sich auch trauen, sie zu bedienen. Evtl. einen großen Wahlschalter für den Betriebs-Modus.
- Ausgabe-Möglichkeiten an die Besucher: Bildschirm für momentane Info (kann auch für Werbung verwendet werden), Belegdrucker als (CO₂-armes) give-away.
- Evtl. USB-Anschluss für Tastatur für Servicearbeiten am System
- Evtl. HDMI-Anschluss, falls zusätzlich ein großer Bildschirm verwendet werden soll.

Ich denke, die „Zeitmaschine“ sollte folgende inneren Grundfunktionen haben (hierzu braucht es wahrscheinlich einen zentralen Server im Hintergrund für die variablen Ausgabe-Inhalte):

- Kommunikation mit Eingabe-Tastern/-Schaltern
- Ausgabe von Infos am Bildschirm, Ausgabe von JPG, PPT und MP4 am Bildschirm
- Schnittstelle für den Belegdrucker
- Remote-Kommunikation zur Programmierung des Systems mit Laptop
- Remote-User-Interface zum einfachen Download von Inhalten für IT-Laien
- Möglichkeit zur Öffnung der Inhalts-Eingaben für die Benutzer*innen

V. Verwertung, Nutzung

Der Eigentümer der „Zeitmaschine“ kann sie verwerten, d.h. **als Performance-Kunstwerk und als Werbeträger** nutzen und für andere Standorte/Häuser zur Nutzung freigeben bzw. verleihen. Ich sehe derzeit 3 Möglichkeiten, wer der Eigentümer sein könnte. Dies sollte in der Planungs-Phase entschieden werden:

1. Der Betreiberverein ZAM e.V. oder
2. Die Stiftung Verbindung der Welten oder
3. Die Personen (GbR), die die Zeitmaschine entworfen, gebaut und das Material bezahlt haben

VI. Öffentliche Beteiligung

Eine Idee, die noch nicht ausgereift ist, wäre, dass die Besucher*innen, die das interaktive Performance-Kunstwerk benutzen, auch die Möglichkeit erhalten, ihre eigenen Inhalte und Ideen hineinzugeben. Entweder über das Internet (QR-Code) oder direkt über eine lokale Eingabe. Man könnte daraus eine soziopolitische, basisdemokratische Ideen-/Wünsche-Sammlung in der Bevölkerung machen, die von Zeit zu Zeit gesammelt, moderiert und veröffentlicht wird.