

Erschienen in: Kreiszeitung Syke - 20.10.2008

Exemplarische Computerkunst

Der Bremer Medienkünstler Michael Weisser übergibt sein Werk dem Karlsruher ZKM von Dr. Rainer Bessling

Schon beim ersten Blick auf die Startseite der ZKM-Homepage eröffnet sich ein breites Themenspektrum: Lichtinstallationen und Ausstellungen zum „Jahrhundert des Konsumenten“ und über „Computer und visuelle Forschung“ sind dort angezeigt, eine Fachtagung zum Web 2.0, eine Workshop zum „Komponieren mit Schlagzeug“, ein Poetry Film Festival und eine Fachtagung zum „Bauen mit Licht“.

Das Zentrum für Kunst und Medientechnologie Karlsruhe ist in seinem inhaltlichen Zuschnitt und in seiner Vielfalt einzigartig. Seit 1999 setzt es sich unter der Leitung von Peter Weibel mit Theorie und Praxis der neuen Medien auseinander, spiegelt kritisch die Entwicklung der Informationsgesellschaft und gibt eigene ästhetische und technologische Impulse. Es versteht sich nicht zuletzt als Plattform für den Austausch über Konzepte der Zukunftsgestaltung.



Mit seiner Sammlung stellt das ZKM eines der wichtigsten Archive der modernen Mediengesellschaft dar. In diesen Tagen wächst es um ein weiteres umfangreiches Konvolut. Das Karlsruher Haus übernimmt das komplette Werk des Bremer Medienkünstlers Michael Weisser. Im Juni dieses Jahres haben Weisser und ZKM-Direktor Weibel den Kooperationsvertrag abgeschlossen, jetzt rollen die ersten Transporte

mit Arbeiten aus den „Medienfeldern Bild, Klang und Wort“ von Bremen nach Karlsruhe. Das Werk des 60-Jährigen fügt sich aufgrund seiner medialen Vielfalt und seiner inhaltlichen Orientierung an neuen technologischen Möglichkeiten und daraus abgeleitet innovativen künstlerischen Formaten bestens in die Sammlung des ZKM ein. Aus der Sicht der Karlsruher repräsentieren Weissers Arbeiten exemplarisch die Computer-Kultur von den Anfängen bis in die Gegenwart.

Für Weisser bot sich mit der ZKM-Anfrage die Chance und der Herausforderung einer Retrospektive und Bilanz. Gleichzeitig könnte die Schichtung und Bündelung der klärende Schritt in eine neue Werkphase sein. Auch wenn sich Atelier und Depot des Bremers in diesen Wochen leeren, dürften die Arbeiten selbst – und damit auch der Künstler – von dem neuen Standort nur profitieren.

Bilder, Assemblagen, Fotos, Prints, Objekte, Installationen, Manuskripte, Bücher, Klangaufzeichnungen, Kompositionen, Videos, technisches Equipment, Programmierungen, Installationsskizzen, Artikel, Reden, Interviews – Weisser selbst war von der Fülle des Materials überrascht. Mit einem selbst programmierten Inventar, das schnelle Suche und über komplexe Vernetzung vielschichtige Navigation zulässt, ist der Bremer Künstler nun damit beschäftigt, der Fülle eine Struktur zu entlocken und zu verschaffen.

Kunstkreisen aber auch einem breiteren Publikum ist Weisser in der jüngsten Vergangenheit durch verschiedene Fotoprojekte begegnet, die sich in serieller Anordnung mit ortsspezifischen Merkmalen und bestimmten gesellschaftlichen Kreisen oder Quartiergruppen beschäftigten. Ein Gymnasium oder ein Gerichtsgebäude gewinnt in den mosaikartig angeordneten, fragmentarischen fotografischen Nahaufnahmen eine aufschlussreiche Identität. Reportage und Recherche, Aktivierung und Integration der Foto-Protagonisten sind dem Künstler dabei ebenso wichtig wie Ausstellung und Dokumentation.

Die Wurzeln dieser ästhetischen Feldforschung reichen weit in Weissers Ausbildung und erste Werkphase zurück. Nach Studium von Bildender Kunst, Kunstgeschichte und Kommunikation folgen Lehraufträge zur seriellen Grafik, Stadtentwicklung, Kunst im öffentlichen Raum und Computerkunst. Das Nachdenken über Folgen neuer technologischer Möglichkeiten schlägt sich in Science Fiction-Prosa nieder, die in der Phantastischen Bibliothek Suhrkamp veröffentlicht wird.

Seine literarischen Visionen von einer Musik auf der Basis neuer, digitaler Möglichkeiten wird Weisser später selbst mit eigenen Programmen und in Zusammenarbeit mit dem Musiker Klaus Schulze verfolgen. Weisser entwickelt Programme, Präsentationen und Publikationen unter anderem im Auftrag des Medienfestivals „ars electronica“ in Linz.

Beim Scan der Fotovorlage für den von ihm gestalteten Katalog kommt es zu einem Datenunfall und es entsteht ein flirrendes Pixel-Muster, das Weisser künftig in unterschiedlichen Zusammenhängen als Bild „digitalen Rauschens“ erforscht und einsetzt.

Im Jahr 2001 übergibt Weisser bereits eine erste wichtige Sammlung an ein Museum. Der Kunsthalle Bremen schenkt er Computergrafik mit dem Schwerpunkte auf den Jahren 1980 bis 1990; ein prägender Fundus für das Haus, das damit sein Kupferstichkabinett bis in die digitale Gegenwart fortschreibt.

Neben der Ausarbeitung seines Inventars, das mehr als 1000 Objekte verzeichnen wird, ist Michael Weisser derzeit mit dem Aufbau der Website www.ComputerKultur.de befasst. Sichtung und Strukturierung des Bestehenden, die Ordnung im Chaos, ist keine geringere Herausforderung als die Schaffung von Neuem.

© Bremen 2008