



31.12.2017

Computerkultur – Ein Rückblick in die Zukunft

Seit rund 10 Monaten arbeite ich an der Websuite „rice.de“. Mit einem Einsatz von rund 1.200 Arbeitsstunden ist ein Beitrag zur Computerkultur herangewachsen, der 5 Gigabyte groß ist und 7.600 Objekte umfasst. Das ist der Anfang. Was steckt hinter diesen Fakten?

Unter **rice.de** ist eine **amorphe, virtuelle Gestalt** entstanden, die die Medien Bild, Klang und Wort umfasst und miteinander sinnhaft vernetzt. Der Besucher von rice.de erlebt eine zeitgenössische Kunstform, die man als globales Nahrungsmittel bezeichnen kann. In meinem persönlichen Fall geht es mir um die Aufarbeitung meiner künstlerischen Vergangenheit mit der ich eine Vorstellung von meiner möglichen Zukunft gewinnen will.

Rice.de kann man als eine **strukturierte Sammlung von Daten** bezeichnen. Genau genommen ist es das Inventar zu meinem Gesamtwerk von rund 1.600 Artefakten, die im Verlauf von 50 Jahren entstanden sind.

Grundlage ist, dass Kunst für mich in erster Linie keine Ware und kein Prestigeobjekt, sondern als radikal persönliche Betroffenheit wirkt.

Seit ich 1998 die „**Bremer Tage der Computerkultur**“ als Festival der digitalen Künste in Bremen erdacht und organisiert habe beschäftigt mich die Frage, inwieweit die universelle Maschine „Computer“ unser Leben weiterhin prägen wird.

Heute spricht jedermann an jeder Ecke über „die digitale Gesellschaft“ – aber ich habe Zweifel daran, dass man wirklich ahnt, was hinter dieser

globalen Revolution steckt, die im Vordergrund verlockend mit ihren überaus smarten Designs winkt.

Seit 1998 beschäftige ich mich mit dem, was der digitale Handwerkskasten „Computer“ in der freien Kunst möglich macht und wie sich diese neue Kraft auf den Schöpfungsprozess auswirkt. Derart entstanden sind Romane, Poesie, Bildwelten, elektronische Musik, Videos, Objekte sowie Ausstellungen und bleibende Installationen, wobei ich den Computer nicht „eigene“ Werke per organisiertem Zufall kreieren lasse sondern ihn ganz konventionell als Werkzeug zum eigenen Machen nutze und mich dabei ständig seinem Feedback aussetze.

Diese Arbeit wird seit 2015 von zahlreichen eMail-Interviews und Diskussionen über das künstlerisch-kreative Denken begleitet, wobei es um die Zukunft und um die zentrale Frage nach der persönlichen Lebensgestaltung geht. Diese Texte entstanden zusammen mit Menschen aus Kultur, Wissenschaft und Wirtschaft und wurden unlängst in einem Buch mit dem Titel „neugierig:denken!“ zusammengefasst. Das Buch selbst ist als neues HybridMedium Teil der wachsenden Computerkultur, weil es den analogen Buchdruck über abgebildete QR-Codes mit dem digitalen Internet verbindet. Wer mit seinem Smartphone im Buch einen Code scannt gelangt im Internet auf erlebnisreiche Information, Irritation und Inspiration.

Wohl gemerkt: Die digitale Welt die entsteht ist nicht etwas Fremdes, sondern sie ist Teil von uns, wird von uns erdacht und entwickelt und wird uns, wie jede neue Kulturtechnik, verändern. Und in dieser digitalen Welt wird die Frage immer drängender, was wir mit uns machen!

Die Methode „Kunst“ kann hier auf erhellende Weise wirksam werden. Mit ihr kann man experimentieren, sie kann provozieren und kommunizieren – das ist mein Interesse und das ist mein Thema.

Computerkunst ist für mich so gesehen nicht die Kunst, die der Computer per Algorithmus macht, sondern es sind Gestalten und Situationen, die wir mit dem Computer formen. Deshalb löse ich meine Werke auch nicht von ihrem Entstehungsprozess ab sondern verklebe sie in ihrer Geschichte, die meine Geschichte ist.

Mein aktuelles „Hauptwerk“ rice.de zeigt aus diesen Gründen als Inventar nicht nur die Werke selbst sondern es verbindet durch die Methode der Vernetzung die Werke mit ihren Grundlagen, mit meinen Erlebnissen, Interessen und Werten.

Angeregt wurde das Projekt rice.de, als das Staatsarchiv Bremen in 2016 mein Wort-Werk in seinen Bestand übernommen hat und wir die Frage diskutierten, wie diese Fülle von Büchern, Katalogen, Texten, Manuskripten und Bildern für einen Außenstehenden überhaupt zu erschließen sein kann. Zu dieser Frage überwindet die digitale Technik das klassisch-analoge Findbuch und bietet eine brillante Lösung, nämlich die Vernetzung über Links. Nur die Verbindung eines Stichworts mit einem anderen macht rationale wie emotionale Assoziationen möglich. Ich bin überzeugt davon, dass hier die Zukunft des Archivierens liegt, denn niemandem nutzen Datenmengen, wenn diese nicht übersichtlich dem schnellen Zugriff erschlossen werden.

Der QR-Code, mit dem ich mich seit 2007 beschäftige, wird der Schlüssel zu einem neuen Archivwesen sein, das Informationen als Abenteuer bietet. Den Code kann man in seiner reinen Funktion nutzen, man kann ihn aber auch mit Funktion zu anmutigen Bildern gestalten und damit als deutlich sichtbares Zeichen einer Computerkultur ausarbeiten. Dieses Prinzip nutze ich gerade bei einer großformatigen Edition, die das Thema „**bremen:AN:sichten**“ behandelt. Seit rund 17 Jahren beschäftige ich mich bereits mit Atmosphären, Architekturen und Themen in Bremen. Das Gerichtshaus in Bremen und die Ausstellung der Werkserie in den Räumen der Städtischen Galerie war der Beginn auf der Suche nach dem Spirit der Stadt. Heute kann man den Stand der Arbeit auf virtuelle Weise über rice.de erleben und sich dann selbst auf den Weg der realen Entdeckung in der Stadt machen.

Abbildung:

QR-Master und daraus gestalteter i:Code, den man mit dem Smartphone scannt. Die beste, kostenfreie App für alle Systeme ist inigma.

Literatur:

„Der|QR|Code – Hintergründe & Visionen“

Beschreibung, Geschichte, Technik, Nutzung, Gefahren, Grenzen, Visionen und Ästhetik der »schnellen Antwort« im 21. Jahrhundert

Die|QR|Edition – Edit 4, Murnau am Staffelsee, September 2015

210 × 210 mm, 200 Abbildungen s/w u. farbig), 308 Seiten

ISBN 978 3 95765 027 6

www.Rice.de

www.QR-Lab.de

www.dieqredition.pmachinery.de

Michael Weisser – Dezember 2017