

WEBER, Christian

## Von der Gläsernen Kette zum elektronischen Gewebe

Publiziert auf eCulture Factory:

<http://www.eculturefactory.de/eculturetrends/download/weber.pdf>

Auf netzspannung.org:

<http://netzspannung.org/database/377602/de>

19. Dezember 2006

Der Beitrag entstand im Rahmen der Veranstaltung »eCulture Trends 06: Zukunft entwickeln – Arbeit erfinden«, die am 20. Oktober 2006 von der Projektgruppe eCulture Factory des Fraunhofer IAIS in Bremen veranstaltet wurde.



**Fraunhofer** Institut  
Intelligente Analyse- und  
Informationssysteme

MARS - EXPLORATORY MEDIA LAB



CHRISTIAN WEBER

Präsident der Bremischen Bürgerschaft

## Von der Gläsernen Kette zum elektronischen Gewebe

Unser Thema „Zukunft entwickeln - Arbeit erfinden“ hat eine gewisse Beziehung zu dem Ort, an dem das Symposium „eCulture Trends“ stattfindet. Das Haus der Bremischen Bürgerschaft wurde 1962-66 von dem Architekten Wassili Luckhardt erbaut. (Es ist ein echter Bau der Sixties). Was viele nicht wissen: Luckhardt war Mitglied des visionären Künstlerbunds „Gläserne Kette“. Er wurde 1919, zur gleichen Zeit wie das „Bauhaus“ gegründet, mit der Idealvorstellung von der „Zukunftskathedrale“. Die „Gläserne Kette“ nannte ihre Kathedrale ein „Volkshaus“, ein politisch-kulturelles Zentrum. Ebenso wie das Bauhaus war die „Gläserne Kette“ eine Versuchs- und Experimentierstation, von deren Experimenten wir heute noch zehren. Beide Architekten-gruppen strebten Teamarbeit an und die Manifestation aller Kunstarten in einem Bau.

Hier finden wir eine Parallele zu den neuen digitalen Multi-Medien von heute: Ähnlich wie bei Filmproduktionen entstehen interaktive Medien, wie z.B. Webseiten, Spiele, interaktive Anwendungen, in Kompetenznetzwerken von Künstlern, Gestaltern und Informatikern. Auch die kreative Wirtschaft arbeitet im Team.

Die Innovationszone, die Teil dieser Veranstaltung ist, demonstriert neben neuen Produktideen auch die Idee des Netzwerks, die nunmehr die Zusammenarbeit aller Zünfte, wie sie die „Gläserne Kette“, propagiert hat, als Zusammenarbeit im elektronischen Gewebe möglich macht. Die Spanne von der Vision zur Realisierung eines Gebäudes hat im Fall Wassili Luckhardt von 1919 - 1966 gedauert, bald 50 Jahre. Für unsere heutigen Begriffe ist das lang. Wir haben die schnellen neuen Medien und wir haben mit dem Internet die Erfahrung gemacht, dass innerhalb von fünf Jahren, die Welt völlig umgekrempelt werden kann. 1989 erfand Tim Berners-Lee im Schweizer Forschungszentrum CERN die Grundlagen des heutigen Internet, das seit 1994 in Deutschland als neues Kommunikationsmittel verfügbar ist. Nutzen wir beim Innovativsein die Geschwindigkeit der neuen Technik. Seien wir von jetzt an schneller mit unseren Entscheidungen und deshalb schneller innovativ!

Das neue – das elektronische Bauhaus finden wir heute in Häusern wie dem Zentrum für Kunst und Medientechnologie in Karlsruhe oder dem Ars Electronica Center im österreichischen Linz repräsentiert. Von der Ars Electronica, dem Festival für elektronische Kunst, das vor mehr als 25 Jahren gegründet wurde, ist bekannt, dass es Linz – einer Stadt mit nur knapp 190.000 Einwohnern - das Image einer modernen, weltweit bekannten Medienstadt gebracht hat. Ebenso gilt das ZKM in Karlsruhe als wichtige Brutstätte für Innovation in Deutschland.

In Bremen ist die eCulture Factory ein ähnliches Experimentier-Labor. Mit interaktiven Werkzeugen zur Erschließung digitaler Archive - wie sie derzeit in der Ausstellung „Wissenskünste aus der eCulture Factory“ im Neuen Museum Weserburg zu sehen sind – zeigt sich eine neue Form der Arbeit: die Wissensarbeit. Das ist der Umgang mit Information. Die Auswertung und Aufbereitung von Information z.B. in digitalen Archiven, um die Reden der Abgeordneten sichtbar zu machen und der Öffentlichkeit zur Verfügung zu stellen.

Wissensarbeit benötigt Wissen. Es muss in zeitgemäßer Ausbildung erworben werden. Mit dem hochschulübergreifenden Studiengang „Digitale Medien“ hat Bremen bereits einen guten Weg eingeschlagen. Dennoch gibt es noch viel zu tun, um Innovationen in die Welt

zu bringen, wie die „Gläserne Kette“ das für die Architektur getan hat. Für diese Veranstaltung der eCulture Factory, die der Frage nach der Erfindung von neuen digitalen Produkten und Arbeitsprozessen nachgeht, wünsche ich Ihnen anregende Vorträge, gute Diskussionen und die zügige Umsetzung gewonnener Erkenntnisse.