

WEITER
SUSANNA MORGENSTERN

Dieser Beitrag zu Ars Electronica ist eine interaktive Computerarbeit, die sich mit "Genetische Kunst — Künstliches Leben" auseinandersetzt. Ausgangspunkt ist das Denken, der Denkraum, die Denkvermittlung, Computerdenken und die sprachliche und visuelle Komponente von Begriffen. Eine Reduktion als Paradoxie für Erweiterung und Wachstum. Die Ambiguität des Wortes drückt das Räumliche und Zeitliche als Komparativ und Imperativ aus. Das dabei entstehende mental-virtuelle Koordinatensystem ist in seiner Ausbreitung eine Metapher für Leben, Wachstum, Reproduktionsfähigkeit, Komplexität und Information, und gerät so in den Kontext von artificial life. Das Wort ist der Motor, Medien die Vehikel. Es bezeichnet eine Leermenge, wie ein Spiegel, aber mehrfach und doch exakt determiniert. Als Wort eine Falle, als Programm einem Virus ähnlich, fordert die Arbeit ambivalente Reaktionen heraus. Der imperative Anteil ruft zur Opposition auf, der komparative zur Orientierungsreaktion. Im Programmablauf erscheint das Wort "weiter", wenn dieser Aufforderung Folge geleistet wird. In der Interaktion mit dem Computer wird der Rezipient Opfer, Zeuge und Schöpfer.