

**Rede Erwin Miedke, Direktion Stadtbibliothek Bremen  
zur Vernissage der Ausstellung „Sed Vitae...“**

im Foyer und im Wall-Saal der Zentralbibliothek am Wall in Bremen  
Samstag, den 1.10. 2005

Sehr geehrter Herr Weisser  
Herr Prof. Dr. Manske,  
Frau Ott, Herr Hoffmann,  
Frau Dr. Nierhoff  
meine Damen und Herren,  
liebe Schüler,

im Namen der Stadtbibliothek Bremen darf ich Sie ganz herzlich zur Eröffnung der Ausstellung „Michael Weisser: Sed Vitae. Hommage an das Hermann-Böse-Gymnasium“ begrüßen.

Mein Name ist Erwin Miedtke, ich bin Cheflektor und stellv. Direktor der Stadtbibliothek Bremen.

Einleitend möchte ich Ihnen zunächst kurz die Programmfolge des heutigen Vormittags erläutern:

Gleich im Anschluss werden die Schulleiter des Hermann-Böse-Gymnasiums, Herr Helmut Hoffmann und Frau Sabine Ott über das gemeinsame und so außergewöhnliche und spannende Projekt ihrer Schule in Vorbereitung des 100jährigen Jubiläums mit Medienkünstler Michael Weisser berichten.

Danach stellt uns der Direktor der Städtischen Galerie, Herr Prof. Dr. Manske, den Künstler Michael Weisser vor - und dann - in deduktiver Folge sozusagen - kulminierend der Blick auf die hier präsentierten Werke mit der Expertin für Digitale Kunst an der Kunsthalle Bremen und dortigen Kuratorin, Frau Dr. Barbara Nierhoff.

Doch zuvor erlauben Sie mir einige Worte.

Zunächst möchte ich mich ganz herzlich bei Herrn Weisser bedanken, dass er unsere neue Bremer Zentralbibliothek, sicher eine der schönsten und auf jeden Fall die derzeit modernste Deutschlands, als Ausstellungsort für seine Arbeiten - sein Projekt - gewählt hat. Hier zeigt sich auch schon die Intention seiner Arbeit, die auf einen übergreifenden und aktiven Kunstbegriff zielt.

Wir von unserer Seite haben diesem Wunsch auch besonders gern entsprochen, nicht nur weil es hier um ein besonderes und wichtiges Oeuvre handelt und Michael Weisser in der Medienwelt ein VIP ist, sondern weil sich aus dem hier präsentierten künstlerischen Konzept so viele Parellelen zu unserer Arbeit ergeben, die ich kurz ansprechen möchte in Abwandlung des Projekts unter dem Blickpunkt: Bibliothek, Kunst und Leben.

Die überwältigende Bedeutung der Computer für die heutige Zeit ist unbestritten. Klar ist, das Internet eröffnet völlig neue Möglichkeiten der Kommunikation, der Öffentlichkeit und der Bilderwelt.

Nicht nur die Arbeitswelt, sondern auch Kunst und Kultur müssen sich wie „Das Private“ der Frage stellen, wie wir uns in der Digitalen Welt positionieren - und wer sich nicht entscheidet, wird überrollt.

Das gilt in der Folge natürlich auch für Bibliotheken, die zum einen immer Orte der Erinnerung sind, sich dem Erbe der Menschheit verpflichtet fühlen, aber zugleich auch Orte aktueller Gegenwartfragen sind sowie Orte der Visionen.

Wir sind zum einen realer Ort in virtueller Welt, von dem aus die Universen zugänglich sind, in denen wir Menschen real begegnen und uns in sozialen Kompetenzen üben – zum anderen verstehen wir uns als Wissenszentrale der Stadt und als Ort des Lernens – Lernen in einer neuen Qualität des selbst gesteuerten Lernens für alle Alters- und Lebensbereiche.

Lernen lässt sich längst nicht mehr nur aufs Buch und auf die Schule beschränken. Fähigkeit und Bereitschaft zum Lernen in jeder Lebensphase ist die nötige Voraussetzung, um uns auf die Zukunft vorzubereiten, in der wir alle ganz sicher anders arbeiten, informieren, spielen und lernen werden.

Damit das auch nachhaltig klappt darf, kann, soll und muss Lernen Spaß machen! Aufenthaltsqualität, schöne Räume, der Flirtfaktor und vieles mehr sind bei neuen Lern- und Erlebnisräumen zu beachten und das war uns auch wichtig beim Gestalten dieser Bibliothek.

Wir arbeiten mit unserer Zentralbibliothek unter der Prämisse der Konvergenz von Kultur, Spielen, Lernen und Digitalen Medien. Dazu haben in diesem Haus eine Erlebnislandschaft aufgebaut, die Information, Wissen, Unterhaltung und Spielen auf vielfältige Weise miteinander verknüpft und unseren Besuchern anbietet:

# 300.000 Medien

# Zugang zu über 100 Datenbanken

# 100 Computerarbeitsplätze für Kunden, davon 75 mit Internetzugang

# 3 Standleitungen zu den Servern von Radio Bremen

# 4 Dauer-Rundfunkplätze

# 24 Computerspielplätze.

Wir alle haben längst gelernt, dass Computer eben mehr sind als nur Kästen, die technisch funktionieren, bedient werden und eine Oberfläche haben, die betrachtet werden kann. Wir wissen, dass sie über alle Vorstellungen hinweg den rasend schnellen Zugang zu neuen Wissensweiten und Erlebnisdimensionen eröffnen.

Wie geht nun der Mensch damit um?

Wie gehen wir alle, meine Damen und Herren damit um?

Darauf gibt es viele verschiedene Antworten von Technikern, Soziologen, Psychologen und anderen Wissenschaftlern; das steht in unseren Büchern, aber es reicht oft nicht aus, um diese übergreifende Dimension wirklich zu erfassen und zu gestalten.

Hier bietet sich viel Raum für Kunst.

Kunst operiert seismographisch, schlägt Antworten allenfalls vor und hilft beim Artikulieren von Aussichten; aber davon werden wir gleich hören.

Zurück zur Bibliothek.

Wir sind auch ein Ort, der all dem Raum gibt; der hilft, Antworten zu finden und ein Ort, der solch spannende Projekte wie dieses von Michael Weisser und dem Hermann-Böse-Gymnasium präsentieren und vermitteln kann. Mehr als 3.000 Menschen besuchen uns hier im Haus tagtäglich – fast 800.000 im Jahr. Viele von ihnen werden in den nächsten 4 Wochen die Gelegenheit nutzen, sich mit dem Projekt "SedVitae – für das Leben lernen" – zu beschäftigen.

Ich schließe nun mit meinem nochmaligen Dank an Herrn Weisser und an alle Unterstützer, die heute morgen für uns bereitstehen sowie dem Angebot und dem Wunsch weiterer Kooperationen gerade auch in Richtung Schule.