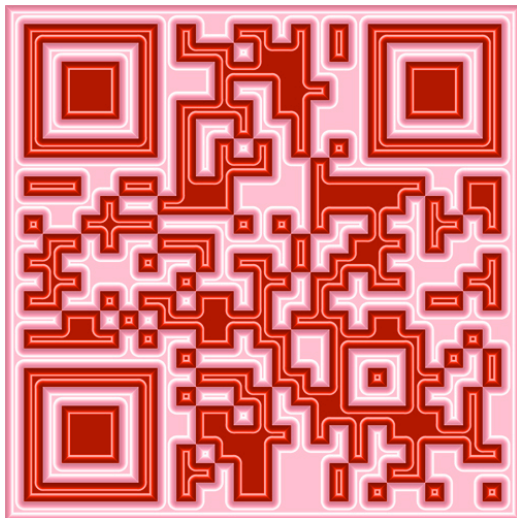


## Eine neue "Kunst im öffentlichen Raum"!

Medienkünstler Michael Weisser installiert auf der Kieler Kulturinsel Dietrichsdorf 33 Bänke mit individuell gestalteten QR-Codes und verbindet diese mit seinen digitalen Kunstwerken im Internet

**Kiel, Januar 2013 --- Der Bremer Medienkünstler Michael Weisser gestaltet für den Campus der Fachhochschule Kiel ein komplexes Kunstwerk im öffentlichen Raum. Am 3. März 2013 wird seine Installation „33!Denk!Bänke!“ der Öffentlichkeit übergeben. Angebracht auf der Lehne einer jeden Bank befindet sich ein individuell gestalteter QR-Code. Diese farbigen Pixel-Quadrate können auch als Werke der Konkreten Kunst rezipiert werden. Doch die Flächen beinhalten codierte Informationen, die mit jedem Smartphone, auf dem eine entsprechende Applikation installiert ist, entschlüsselt werden können. Es sind Links, die zu individuellen Bild-, Video-, Ton- oder Textdateien im Internet führen. Die verlinkten, digitalen Kunstwerke sind jeweils in Beziehung zum konkreten Standort der einzelnen Bank ausgewählt.**



[www.amoibo.de/info](http://www.amoibo.de/info)

Michael Weisser gilt als einer der Wegweiser der digitalen und der Medienkunst. Darum wurde sein komplettes Oeuvre in die Sammlung des ZKM in Karlsruhe übernommen. Während seiner rund 40-jährigen künstlerischen Tätigkeit entstand ein umfangreiches Archiv aus Texten, Bildern, Rezitationen, Videos und Kompositionen. Aus diesem Fundus bedient sich der seriell arbeitende Künstler in seiner jüngsten Installation.

Es entsteht ein sehr komplexes Werk im öffentlichen Raum, das Aspekte von Konzeptkunst, Medienkunst, digitaler und konkreter Kunst in sich vereint. Diese sind nicht immer offensichtlich, denn zunächst einmal begegnet der Betrachter lediglich einer Bank - einer Sitzgelegenheit im öffentlichen Raum - auf deren Lehne ein mehrfarbiges Quadrat im Format 30 x 30 cm angebracht ist. Die Gestaltung der Quadrate changiert zwischen streng geometrischer Konstruktion und amorphen Formen. Für Menschen, die vertraut sind mit den jüngsten digitalen Kulturtechniken des 21. Jahrhunderts, erschließt sich dennoch unmittelbar die optische Nähe zu den aus Warenwirtschaft und Werbung bekannten QR-Codes, die in zahllosen Zeitungen und auf Plakaten immer häufiger auftauchen. Sie werden Passanten dem spontanen Impuls der Neugier folgen und ihr Smartphone einsetzen, um zu prüfen, ob sie Recht haben. Und tatsächlich handelt es sich bei diesen in ihrer reduzierten Form- und Farbgebung an Konkrete Kunst und an Op-Art erinnernden Bildwerken um solche QR-Codes, in denen

alphanumerische Zeichen verschlüsselt hinterlegt sind. Mit einem Smartphone können diese Inhalte decodiert werden. Hinterlegt sind Internetadressen, die zu weiteren Werken von Michael Weisser führen: zu Bildern, Texten, Rezitationen, Videos, Musikkompositionen und Klängen aus dem reichen Fundus der digital gespeicherten Arbeiten des Künstlers. Die verlinkten Internetseiten sind optimiert für die Anzeige auf den kleinen Bildschirmen von Mobiltelefonen und Tablet-Computern. Für jeden Standort der Bänke und in Beziehung zu seiner Umgebung hat Weisser die Inhalte ortsspezifisch ausgewählt: mit Blick auf die Förde, auf einen Luftschutzbunker, auf einen freien Platz oder auf die Skulptur eines anderen Künstlers auf dem Campus. Statt hier jedoch einen direkt ablesbaren Bezug zwischen Ort und Werk herzustellen, lädt der Künstler ein zum freien Assoziieren. Michael Weisser präsentiert uns stereophone Rezitationen seiner Poesie ebenso wie elektronische Musik und fremde Klänge, die der rastlos reisende Künstler – immer getrieben von seiner Neugier auf die Welt, das Leben und die Menschen – an exotischen Orten aufgenommen hat. Unter anderem werden die Klänge nächtlicher Gesänge am Lagerfeuer auf der Osterinsel (Rapanui), bei Priestern auf Tahiti und vom Marktplatz von Viktoria auf der Seychelleninsel Mahé zugänglich gemacht. Diese Originalaufnahmen sind eher klangliche Fundstücke als dokumentarisches Material. Der Hörer kann über das Display seines Smartphones lediglich Region und Jahr der Aufnahme erfahren – mehr Informationen erhält er nicht über die Situation, in der die Klänge entstanden und festgehalten wurden. Ihm bleibt, die Atmosphäre auf sich wirken zu lassen und sie selbst und subjektiv in Beziehung zu sich und seinem Aufenthaltsort zu setzen. Es entstehen Orte der Entspannung und Anregung, der Provokation und Information, der Irritation und Erinnerung, sowie der Meditation und Inspiration.

In dieser Beschreibung zeigt sich bereits die außerordentliche Komplexität von Michael Weissers Installation: Während es ohnehin bereits sehr ungewöhnlich ist, derart viele Medien in einem einzigen Kunstwerk im öffentlichen Raum zu vereinen, so besteht die eigentliche Besonderheit der 33!Denk!Bänke! darin, dass die analogen und digitalen Inhalte hier erst im Moment des Rezipierens durch eine bewusste Interaktion des Besuchers zusammengefügt und in Beziehung zu sich und der Umgebung gesetzt werden. Der Rezipient muss hierfür zudem den QR-Code als solchen erkennen und ein geeignetes Gerät mit bestehender Internetverbindung bei sich haben.

Die Bänke stehen teils in kleinen Gruppen, teils einzeln verteilt auf dem 90.000 m<sup>2</sup> umfassenden Campus der Fachhochschule Kiel. Die dauerhafte Installation bildet die erste Ausführung eines von Michael Weisser entwickelten, neuen Modells für Kunst im öffentlichen Raum.

## **QR-Codes**

Was sind diese QR-Codes und warum üben sie eine derartige Faszination auf den Künstler aus? Ähnlich wie die seit den 1970er Jahren gebräuchlichen Strich- bzw. Barcodes, wurden sie zunächst als rein funktionale Instrumente für Logistik und Warenwirtschaft entwickelt. Während Barcodes von Anfang an auf Verpackungen

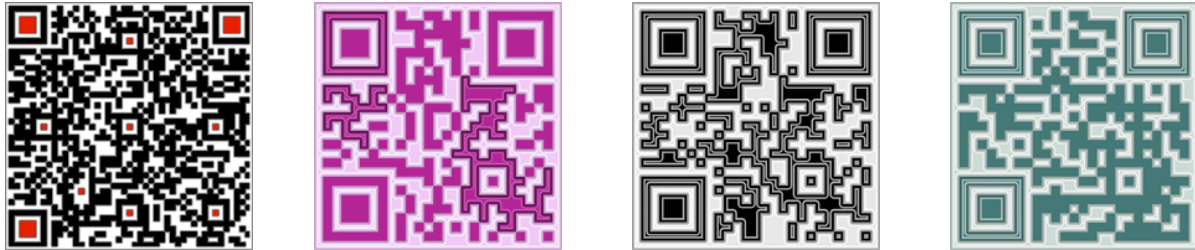
und Briefumschlägen für Endverbraucher sichtbar waren und sich somit rasch in der Alltagswelt der Industrienationen ausbreiteten, wurden QR-Codes zunächst nur zur Kennzeichnung von Komponenten für interne Prozesse der Automobilproduktion verwendet. Die Abkürzung „QR“ der 1994 in Japan entwickelten Codes steht für Quick Response – also schnelle Antwort. Sie ermöglichen es, in einem Dekodierungsprozess von kurzer zeitlicher Dauer viele Informationen zu übermitteln, also schnell viele Antworten zu einzelnen Bauteilen, Lagerbeständen und Lieferwegen zu geben. Während beispielsweise der hierzulande im Handel gebräuchliche EAN-Code nur 13 Ziffern darstellt, ermöglicht der QR-Code die Verschlüsselung von bis zu 4.296 alphanumerischen Zeichen. Zusätzlich ist er durch eine teilweise redundante Codierung gegen Datenverlust geschützt, so dass der Inhalt selbst dann noch erhalten bleibt, wenn bis zu 30% der Pixel unlesbar sind.

Da der Medienkünstler Michael Weisser sich generell mit Zeichensystemen - besonders mit solchen, die computergeneriert sind - auseinandersetzt, liegt es nahe, dass er sich auch für QR-Codes interessiert. Doch es gibt noch eine weitere Verbindung: 1988 erzeugte ein Computerfehler beim Scannen eines Bildes ein wirres Muster aus schwarzen und weißen Flächen auf seinem Bildschirm, das er selbst als digitales Rauschen wahrnahm und bezeichnete. Dieses Bildrauschen und dessen einzelne, aus Quadraten zusammengesetzte Formen, waren seitdem immer wieder Gegenstand seiner Betrachtungen und Ausgangspunkt für eine große Anzahl von Werken – unter anderem für seine Serie der „Digitale Identitäten“. Die einzelnen Pixelhaufen aus dem Bildrauschen von 1988 besitzen die gleiche Form und Struktur wie die Elemente aus denen sich ein QR-Code zusammensetzt. Somit erhalten Formen, mit denen der Künstler seit vielen Jahren arbeitet durch die neue Technik eine neue Funktionalität, führen zu neuen Themen und bieten ihm neue Möglichkeiten der Interaktion und Gestaltung. Hierbei geht er jedoch weit über die reine Funktion des Codes hinaus, indem er ihm eine neue ästhetische Dimension verleiht. In der Logistik werden die Codes weiterhin rein funktional genutzt, in der Werbung findet man vermehrt auch gestaltete QR-Codes. Jedoch beschränkt sich die Gestaltung hier zumeist auf die Integration eines Firmenlogos in das Pixelquadrat. Michael Weisser geht weit hierüber hinaus, indem er Formen und Farben bis an die Grenze der maschinellen Lesbarkeit verändert.

Seit 2007 untersucht er systematisch die möglichen Modifikationen der Flächen und Formen und entwickelte hierbei eine ganz eigene Ästhetik, welche der QR-Matrix den größtmöglichen Gestaltungsspielraum bei gleichzeitiger Erhaltung ihrer Funktionalität abverlangt. Hierdurch entstehen Bilder, die weit über ihre technische Funktion hinaus weisen, denn sie wecken Assoziationen an die Labyrinth früherer Computerspiele, an konkrete Kunst und an Op-Art. Teilweise scheinen Konturen aus dem Bildgrund hervortreten, vexieren zwischen Zwei- und Dreidimensionalität. In dieser Gestaltung reflektiert Weisser sowohl Sehgewohnheiten im Umgang mit Computern und Massenmedien wie auch mit der nonfigurativen Kunst. Hiermit schafft er Bilder, die eigenständige Kunstwerke sind, und zwar auch dann noch, wenn die in ihnen hinterlegten Informationen nicht entschlüsselt werden.

Die Bezüge zur konkreten Kunst sind hierbei vielfältig. In ihrer ersten Anmutung erscheinen die quadratischen Bilder als reine Konstruktion, frei von Figürlichkeit,

Symbolen und abstrakten Inhalten. Formen und Farben sind auf ein Minimum reduziert und entwickeln in dieser Reduktion die Klarheit ihrer Bildsprache.



Erst durch den leicht zugänglichen und dennoch hoch komplexen Prozess der technischen Dekodierung werden die Formen sinnhaft, indem ihnen ein semantischer Inhalt zugeordnet wird: hier die alphanumerisch notierten Adressen von Internetseiten. Nicht zufällig lautet der Name dieser speziellen Domain [amoibo.de](http://amoibo.de) – benannt nach dem griechischen Wort für „Ich verändere mich“.

In dieser Zuordnung von Inhalten unterscheidet sich Weisser wesentlich von den Begründern der konkreten Kunst aus der Avantgarde der klassischen Moderne, die für ihre Bildkonstruktionen jede Abbildung und jeden Verweis auf außerhalb des Bildgefüges befindliche Gegenstände strikt ablehnten, weil nur so – fern von jeder gegenständlichen Erinnerung - in der vollendeten Harmonie weniger Farben und einfachster Formen „reine, universelle Schönheit“ zu erreichen sei, wie Mondrian die Idealvorstellung formulierte. Ebenso folgten ihre Kompositionen keinem vorgegebenen Raster, sondern ihren selbst entwickelten Grundsätzen der harmonischen Gestaltung, während Michael Weisser natürlich die Matrix des Codes nicht beliebig sondern nur im Rahmen vorgegebener Grenzen verändern kann, will er ihre Funktion erhalten.

Auch hat sich Michael Weisser im Gegensatz zu van Doesburg, Lohse oder Bill nie ganz von der Gegenständlichkeit losgesagt. Hierin liegt eine Gemeinsamkeit mit dem Totalkünstler Timm Ulrichs und dessen vielfältigem und nur teilweise non-figurativen Werk, dem das Museum für Konkrete Kunst in Ingolstadt gerade eine große Ausstellung widmet.

Gleichwohl haben Weissers gegenstandslose Arbeiten viel gemein mit den Vertretern der Art Concret. Wie sie entindividualisiert er hier seine Ausdrucksmittel, befreit sie von handwerklich virtuoson Eigentümlichkeiten und ordnet sich mathematischen bzw. technisch-konstruktiven Prinzipien unter, um Werke von zeitloser Schlichtheit zu schaffen, die nur über die Wahrnehmung ihrer Formen- und Farbkomposition wirken.

Ein weiterer Berührungspunkt mit den frühen Konkreten besteht im Bestreben Weissers nach künstlerischer Gestaltung von Lebensräumen – wenngleich natürlich weniger utopistisch und weniger radikal als bei den Avantgardisten des frühen 20. Jahrhunderts. Doch aus dem Werk des Künstlers tritt uns immer wieder das Interesse an der Welt und ihren Bewohnern entgegen, begleitet von dem Streben, positive Entwicklungen zu initiieren oder zu unterstützen und mit seinen kreativen Interventionen gestaltend an der Entwicklung teilzunehmen.

## Codes in der Kunst

Immer wieder haben sich Künstler mit Zeichensystemen auseinander gesetzt. Und auch die Codes der Werbung und Warenwirtschaft sind mehrfach aufgegriffen und verwendet worden. Eines der frühesten und bekanntesten Beispiele ist der tätowierte Barcode auf dem Arm des Aktionskünstlers Flatz von 1988. QR-Codes wurden in den letzten Jahren mehrfach von der Off-Szene auf ihre Einsatzmöglichkeiten untersucht und teils spielerisch, teils kritisch reflektiert eingesetzt – etwa von Jan Dirksen bei der Hamburger Hafensafari 2005 oder der Gruppe Menschlabor beim Berliner Designmai 2007. Ein aktuelles Beispiel ist die chinesisch-australische Illustratorin und Malerin Yi Yinglu, die QR-Codes von Hand in ihre figurativen Malereien integriert, von hier zu ihrem Blog verlinkt und umgekehrt.

Während bei Flatz die Verwendung des Codes in erster Linie der Formulierung seiner Konsumkritik diene, indem er symbolisch auf Warenwelten und Wirtschaftsprozesse verwies, ist er in den anderen Beispielen ein funktionaler Teil des Werks: er soll technisch dekodiert werden, um zusätzliche Inhalte aufzurufen. Die dafür erforderliche Interaktion ist häufig nicht nur eine zur Rezeption notwendige Handlung sondern auch Thema der Arbeit. Die angebotenen Inhalte sind teilweise dokumentarischer Natur oder weitere Teile und Aspekte eines konzeptuellen Werks, welches Globalisierung, Kommunikation und Mediennutzung reflektiert.

Auch in der Arbeit von Michael Weisser spielen solche medien- und gesellschaftsbezogenen Aspekte eine wichtige Rolle, doch seine Installation unterscheidet sich durch einen wesentlichen Aspekt von den zuvor genannten: der über den QR-Code verlinkte Inhalt ist bei ihm selbst wieder ein eigenständiges Kunstwerk (im Rahmen des Werks der Installation). Der Künstler bietet analoge und digitale Inhalte an und lädt dazu ein, diese mit der gleichen Konzentration oder auch Kontemplation zu rezipieren, wie sie üblicherweise den Besuchern der etablierten Kulturinstitutionen zugesprochen wird. Damit stellt Michael Weisser mit diesem von ihm entwickelten und in Kiel erstmals realisierten Typ einer neuen Kunst im öffentlichen Raum auch die Frage nach der Kunstfähigkeit des Internets. Zugleich reflektiert er Art und Sinn von Rezeptionsgewohnheiten, stellt erneut spielerisch den Werkbegriff im Kontext zeitgenössischer Kunst in Frage und sucht nach neuen Formen der Darstellung und Präsentation von künstlerischen Ideen.

„Letztendlich ist immer wichtig, was im Kopf des Betrachters vor sich geht. Die materiellen Werke in ihrer physischen Präsenz dienen eigentlich nur der Stimulation der Gedanken.“ (Michael Weisser im Interview mit Rainer B. Schossig, Radio Bremen, Dezember 2012).

*Stefan Dupke*  
*Kurator und Kulturmanager, Hamburg*  
[stefan.dupke@gmail.com](mailto:stefan.dupke@gmail.com)  
0177 – 22 96 706

Weitere Informationen zum Künstler: [www.mikeweisser.de](http://www.mikeweisser.de)