

WhitePaperCollection 12

Michael Weisser

Interview mit

Klaus Michael Heinze

Kanzler der University
of Applied Sciences Kiel



Der Kunst-Campus in Kiel

DenkBänke

Information, Irritation, Inspiration



Michael Weisser

Dialog mit

Klaus Michael Heinze

Kanzler der

University of Applied Sciences Kiel

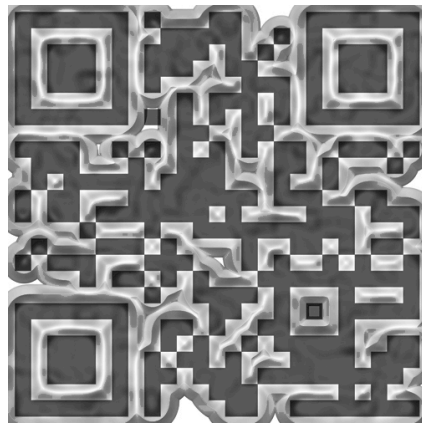
*

*Always the beautiful answer /
who asks the more beautiful question?*
(Edward Estlin Cummings / 1894-1962)

Klaus Michael Heinze

Klaus Michael Heinze ist nicht nur Kanzler einer Hochschule sondern zugleich Initiator des Kunst-Campus. Die Idee, vielfältige Formen von Gegenwartskunst auf dem Gelände der University of Applied Sciences in Kiel und in zahlreichen Innenräumen als ein Gesamtwerk zu positionieren ist in dieser Konsequenz sicher bundesweit einmalig und könnte zur Nachahmung anregen.

Der QR-Code



Scan mit QR-App i-nigma
Sound_KeniaPercussion 9:43
Recording Michael Weisser

Michael Weisser im Dialog mit
Klaus-Michael Heinze
Kanzler der University of Applied Sciences Kiel

Herr Heinze, in ihrer Funktion als Kanzler der Fachhochschule Kiel haben Sie eine ganz außergewöhnliche, vermutlich sogar einzigartige Kulturinitiative geschaffen, nämlich das Projekt »Campus-Kunst«, das diesen Ort zu einem »Kunst-Campus« qualifiziert hat.

MW: Ihre Fachhochschule, direkt an der Kieler Förde gelegen, hat eine besonders inspirierende Ausstrahlung. Dies auch, weil sie unter Ihrem Engagement zu einem Ort der zeitgenössischen Kunst mit unterschiedlichsten Medien geworden ist. Wann und wie ist es dazu gekommen?

KMH: Das ist eine lange Geschichte, die schon vor über zwanzig Jahren ihre Wurzeln hat. Denn schon im Jahr 1991 bin ich als einer der ersten Mitarbeiter der Fachhochschule Kiel auf das Ostufer umgezogen, um hier den neuen Hochschulcampus für die Fachhochschule Kiel zu entwickeln. Wir fanden dort in der Industriebranche nur die von der Howaldt Deutsche Werft und anderen gewerblichen Unternehmen zurückgelassenen Montagehallen und Büroräume vor. Das ganze Quartier, das heute unseren Campus bildet, war heruntergekommen. In den Folgejahren wurden dann die vorhandenen Gebäude soweit möglich umgebaut und einige Neubauten entstanden. Heute studieren hier rund 6.000 Menschen und fast 400 haben hier ihren Arbeitsplatz.

Eine weitere Wurzel wurde in diesen Jahren auch schon gelegt: Gefördert vom Land Schleswig-Holstein startete im Jahr 1995 das »Kunstlaboratorium«, zu dem zehn renommierte Künstlerinnen und Künstler eingeladen wurden. In der künstlerischen Auseinandersetzung mit diesem historischen Areal, den verlassenen Gebäuden und der Hoffnung auf einen Neubeginn wurden Konzepte entwickelt, die sich aus damaliger Sicht als kaum realisierbar darstellten. Heute sind einige dieser Gedanken visionär und wertvoll für die Entwicklung des Campus gewesen, der sich nun, nach gut zwanzig Jahren, zu einem attraktiven Standort entwickelt hat.

MW: Aber wie kam es für Sie persönlich zum Engagement für die Kunstsammlung auf dem Campus?

KMH: Im Jahr 2001 wurde ich zum Kanzler der Muthesius Kunsthochschule gewählt. Dort habe ich erlebt, welche Möglichkeiten sich bieten, wenn die Kunst in den öffentlichen Raum eingreift. So habe ich mehreren studentischen Projekten durch ganz konkrete Hilfestellung die Möglichkeit gegeben, sich zu erproben.

Im Jahr 2006 bin ich mit diesen Erfahrungen an die Fachhochschule Kiel zurückgekehrt. Hier hatte sich zwar baulich einiges getan, aber die Qualität des Campus hatte sich kaum verändert. Da ich als Kanzler nicht nur für die Finanzen und das Personal der Hochschule zuständig bin, sondern auch für die baulichen und sozialen Belange der Hochschulangehörigen, habe ich bei meiner Wahl versprochen, dem Campus etwas Seele zu verleihen. Und das ist mir tatsächlich in den zurückliegenden Jahren ein Stück weit gelungen.

MW: Nun sind ja aber Dinge entstanden, die allein mit gutem Willen und viel Elan nicht zu schaffen sind. So ein Projekt muss gewollt werden. Wie steht Ihre Hochschule dazu?

KMH: Ja, zu allererst hat man nicht wirklich geglaubt, dass ich es ernst meine mit meinen Ideen. Doch das hat sich schnell geändert. Die Fachhochschule Kiel hat sich zu ihrer Vision offiziell bekannt: »Wir sind die Exzellenz-Hochschule für Lehre im Norden!« In acht Leitsätzen sind unsere Themenfelder beschrieben und der siebente Leitsatz formuliert unseren Kulturauftrag: »Unsere Hochschule nimmt ihren Kulturauftrag in Stadtteil und Region an. Das heißt: Unsere Hochschule befindet sich in einem historisch geprägten Stadtteil von Kiel. Daraus erwachsen Verpflichtungen. Mit ihrer Computer-Schausammlung, dem Mediendom und der Sternwarte, dem Bunker-D sowie der Nähe zur alten howaldtschen Gießerei hat sie sich zu einer bedeutenden Kulturträgerin in Dietrichsdorf und dem Ostufer entwickelt. Diese Aufgabe wird sie ausbauen und zu einem Markenzeichen entwickeln.«

Mit diesem Auftrag konnte ich den Campus zu einem Kulturort mit einer stattlichen Anzahl von Kunstwerken in öffentlichen Räumen entwickeln und dabei die beiden historischen Hochbunker zu neuem Leben erwecken.

MW: Es fällt ja schon beim Betreten des Hochbunkers »Bunker-D« auf, dass hier etwas ganz Besonderes entstanden ist. Der Besucher betritt kein Mahnmal, das zum Gedächtnisort erstarrt ist, sondern hier pulsiert das kulturelle Leben. Wie ist Ihnen das geglückt?

KMH: Das Konzept vom Bunker-D ist ein Glücksfall, weil sich mehrere Strömungen trafen und vereinten. Im Jahr 2006 führte der AStA bei unseren Studierenden eine Umfrage durch, wie sie sich den Campus wünschten und was noch fehlen würde. Als Ergebnis wurde schnell deutlich, dass es keinen Ort gab, an dem man sich treffen und austauschen konnte.

Die Idee des studentischen Cafés auf dem Campus war geboren, hatte aber keinen konkreten Ort, um real zu werden. Gerade im Kanzleramt gestartet, kam ich mit meinem Vorschlag, den Jahrzehnte leer stehenden Hochbunker hierfür herzurichten, gerade recht.

Innerhalb nur eines halben Jahres haben dann unzählige Helferinnen und Helfer aus allen Hochschulgruppen den Bunker entrümpelt und zur ersten »Bunker-Woche« im Oktober ein Café und ein Kino in der dritten Etage sowie eine Bar und eine Kleinkunsthöhne in der ersten Etage hergerichtet. Die zweite Etage war mit vielen ausdrucksstarken, farbigen Gemälden junger Frauen zur Galerie mutiert und von da ab war klar, dass der Bunker-D bestens für Kunstausstellungen geeignet ist.

Seitdem ist die zweite Etage für Ausstellungen hergerichtet. Es stehen zwei 55 Quadratmeter große Ausstellungsräume und ein in der Mitte gelegener, fensterloser Raum von 16 Quadratmeter zur Verfügung. Die Bunkerräume sind weitgehend im Originalzustand erhalten, was eine ganz besondere Atmosphäre schafft.

Zurückgefragt an Sie, Herr Weisser, wie haben Sie unseren Campus bei unserer ersten Begehung im März 2012 empfunden?

MW: Ich war erst einmal überrascht, dass es so etwas gibt. Kultur an einem Ort der Technik, das klingt wie ein Widerspruch und ist deshalb besonders spannend. Hier gibt es Lehre und Lernen, die die Chance haben, über den Tellerrand zu blicken. Hier gibt es Kunst im Außenraum und einen funktional und geschmackvoll umgestalteten Bunker mit anspruchsvollen Räumen für Kunstausstellungen, mit einem Kinoraum und einem Café. Dazu gibt es auf dem Gelände einen Mediendom, in dem mit neuester Technik dreidimensionale Filme entwickelt und projiziert werden und es gibt ein Computermuseum mit einer Sammlung von Hardware und Software, mit einem Archiv, mit Fachkompetenz, Führungen und Bildungsangeboten.

Bei dieser ersten Begehung ist mir die Idee für eine eigene Ausstellung gekommen, über deren Thema und Umfang wir schon während des Rundgangs gesprochen haben. Auf ihrem

Campus geht es um Mensch und Technik, um historische, analoge und um zukünftige, digitale Identitäten in einer »smarten« Welt. Hier geht es um Zukunft und Visionen. Da lag mein Titel »analoge und digitale Identitäten« auf der Hand.

KMH: Und wie haben Sie auf die Bunkeratmosphäre reagiert? War die hinderlich oder inspirierend für ihr Projekt der Identitäten?

MW: Den Bunker als Relikt, als Erinnerungszeichen zu einem sehr dunklen Kapitel unserer deutschen Geschichte ganz bewusst zu erhalten und in vielen Details atmosphärisch zu gestalten, hat mich sehr beeindruckt. Der graue Sichtbeton, die rauen Durchbrüche, die neu gesetzten Mauern ... nicht verputzt oder übergestrichen, nicht verdeckt, sondern authentisch, offen sichtbar und einsehbar bis in das rohe Baumaterial, das erzeugt eine intensive Atmosphäre. Manchmal ist innen wie außen der alte Beton durch den Rost der in den Wänden liegenden Stahlmatten abgesprengt. So wird Zeit spürbar. Vergangenheit und der Prozess des Vergehens werden fühlbar und doch ist dieser Bunker kein Mahnmal. Sondern mit buntem Leben und Aufbruchstimmung erfüllt.

In einem Raum ist noch der originale Schriftzug »pst!! Feind hört mit« zu lesen. Das lässt assoziieren (wer ist der Feind), setzt Emotionen frei und auf diese Emotionen habe ich mit speziellen Werken bei meiner ersten Ausstellung reagiert.

KMH: Ja genau, das haben die Gäste Ihrer Ausstellung empfunden, denn gerade hier ist die ständige Veränderung spürbar. Insoweit passte Ihr Ausstellungstitel »ich:meiner:mir:mich – analoge und digitale Identitäten« als Bilder, Klänge und Worte sehr gut zum Kulturkonzept unserer Hochschule. Die Ausstellung habe ich am 21. September 2012 eröffnet und es war der Anfang einer bis heute sehr inspirierenden und erfolgreichen Zusammenarbeit zwischen uns beiden.

Heute ist Ihre künstlerische Handschrift ja an vielen Orten auf unserem Campus zu erleben, denn wir haben gemeinsam einige Ideen realisiert. Es gibt ja nicht nur die »33!Denk!Bänke« mit den QR-Codes und die QR-Sequenz im Flur zum Senatssaal, sondern auch Ergebnisse von Ihren weltweiten Feldforschungen, die im Flur und Konferenzraum des Präsidiums hängen und im Clubraum vom interdisziplinären Zentrum installiert sind – da ist im Verlauf der letzten Jahren einiges zusammengekommen.

MW: Ich erinnere mich, wie unser Kontakt begonnen hat. Als ich über Herbert W. Franke davon hörte, dass ein neues Computermuseum in Kiel eröffnen sollte, hatte ich Ihnen eine Sammlung von Computerkunst aus den 1980er Jahren als Dauerleihgabe angeboten. Ihr Raumkonzept war allerdings schon abgeschlossen, deshalb hat diese Sammlung jetzt in der Kunsthalle in Bremen und im Sprengelmuseum Hannover ihre Heimat gefunden ...

KMH: Leider war es zum damaligen Zeitpunkt schon zu spät, um noch etwas am Ausstellungskonzept zu ändern. Doch hat sich hieraus ja meine Einladung zu einem Besuch unseres Campus ergeben, der Sie gefolgt sind. Schon bei unserem ersten Rundgang über den Campus wurde deutlich, dass nicht nur der Kulturbunker, sondern auch unser Mediendom für Sie von großem Interesse ist. Mir war das klar, denn ich hatte vorher Ihr Buch »Syn-Code-7« gelesen, das schon 1982 in Suhrkamps Phantastischer Bibliothek erschienen war und in dem Sie dreidimensionale Kunsterlebnisse auf der Grundlage von Biotechnologie beschrieben hatten. Damals hatten Sie nur Ihre Vision und Ihre Worte. Unser Mediendom hat mit seiner Fulldome-Technologie die konkreten Möglichkeiten der Umsetzung in die Realität geboten. Wie hat dieser Ort bei der ersten Besichtigung auf Sie gewirkt?

MW: Wir standen unter der Kuppel und ich fühlte mich in der kleineren Ausgabe eines klassischen Planetariums wie Bochum oder Stuttgart, wo ich Ende der 80er Jahre mit meiner damaligen Musikformation »Software« erste elektronische Musik zu analogen und digitalen Bildwelten aufgeführt hatte. Und dann ließen Sie die Projektoren starten und ich war ganz unerwartet im 360-Grad-Panorama der Bilder wie in die dritte Dimension katapultiert. Der Klang wirkte nicht mehr stereophon, sondern wie ein Ozean, der den Zuhörer von allen Seiten umspülte.

Ich sah einen langsam über die Kuppel ziehenden Sternenhimmel und dachte an den Prosatext »im weißen Rauschen«, der im Polaris 7 Almanach 1983 ebenfalls bei Suhrkamp erschienen war, und stellte mir den Text von einem Schauspieler gesprochen vor. Dieses Bild war sehr zutreffend die Umsetzung meiner literarischen Beschreibungen aus den frühen 80er Jahren in die heutige Realität.

Dann zeigten Sie mir ein neues 3-D-Demo und ich dachte an mein Video »SynCode« von 2002, das man mit diesen neuen Möglichkeiten endlich von der Fläche in den Raum übersetzen könnte und das ließ mich sogar noch den Schritt weiter gehen, denn ich stellte mir vor, das Drehbuch zu einem ganz neuen 3-D-Film zur Musik »Crisanthemum Beauty« von der

CD »Heaven to Hell« zu schreiben. Wenn man solche neuen Techniken erlebt, dann kommen ganz unwillkürlich die Gedanken, welche neuen Möglichkeiten des Ausdrucks und der Empfindung sie erschließen.

Was ich in diesem Moment im Mediendom fühlte, war die Antizipation des Möglichen, für die ich in der Tat in den 80ern nur Worte hatte, aber heute konnten die Taten folgen. Die Uraufführung des dreiteiligen Events hatten Sie am 20. September 2012 im Mediendom eröffnet.

KMH: Ja, für mich war es auch sehr ungewöhnlich, erst literarische Visionen von einer »Kuppelprojektion« in einer SF-Story zu lesen und dann, Jahrzehnte später, diese in Bild und Klang konkret in einem Saal voller Besucher erleben zu können.

Wie kam es eigentlich zum großen Schritt von diesen kosmischen Themen und der Frage nach den Identitäten in Ihren QR-Codes?

MW: Mit dem QR hatte ich schon ab 2007 experimentiert. Damals besuchte ich im Verlauf einer ästhetischen Feldforschung über die bremischen Häfen ein Logistikunternehmen und man zeigte mir die Möglichkeiten der Codierung von Informationen in kleine, rauschende Quadrate. Rauschen war mein Thema und das Quadrat war mein Thema und so ließ ich mir einfache Statements und Orakel wie »Ich war Wort«, »Ich werde Herr Dein Gott«, »Deine Wünsche werden wahr« und »ich bin« sowie »ich bin nicht« als QR-Codes umsetzen, die ich später farblich und formal zu gestalten begann. Aber die Technik der mobilen Daten auf Smartphones war noch nicht ausgereift, es dauerte noch bis 2012, dann hatte ich den leistungsfähigen iMac, das iPhone und das iPad und konnte in die neue Welt des »mobile tagging« eindringen.

Als ich im September 2012 nach unserem Event im Mediendom und nach der Vernissage entspannt auf einer Bank vor dem Bunker-D saß, ließ ich die Ausstellung über die analogen und digitalen Identitäten noch einmal an mir vorüberziehen, spielte mit den Worten Utopie, Vision, Irritation, Inspiration, Information, Entspannung und Muße.

Und da kam mir in der einfachen Kombination der Stichworte die Idee, die zahlreichen Sitzbänke auf dem Campus mit gestalteten QR-Codes zu verbinden, um über den Vordergrund

des Bildes in einen überraschenden Hintergrund des Erlebnisses und von der Anspannung des Lernens in eine Entspannung für neue Ideen zu kommen.

KMH: Es ging Ihnen vermutlich um Inspiration zur Entfaltung von Kreativität ...

MW: Ja, es ging um eine mögliche Antwort auf die immer wieder gestellte Frage, wie man Kreativität entzünden kann. Kreativität als wichtigste und vor allem als nachwachsende, menschliche Ressource zur Lösung von Problemen, zur Verbesserung der Welt, zur eigenen Entwicklung, zur Annäherung an Grenzen und zur Überschreitung von Grenzen in unbekannte Orte.

Und das auf einem Campus des Lehrens und Lernens, an einem Ort der Begegnung von Kunst, Wissenschaft und Technologie mit Fachbereichen wie Informatik, Elektrotechnik, Maschinenwesen, Wirtschaft und Medien. Meine Frage war: Was können neue Medien und was kann Kunst leisten? In dieser Zeit, an diesem Ort! Meine Antwort: Sie können u. a. das Fühlen und das Denken befördern ...

KMH: Ich greife Ihr Stichwort »Kreativität« auf. Kunst und Kreation werden ja oft in einem Atemzug genannt, und wenn ich Ihr Gesamtwerk betrachte, wie es das Buch »all:about:sehnsucht« auszugsweise zeigt, dann erkenne ich viel Kreativität. Wie kommen Sie zu Ihrem Ideenreichtum? Fliegen Ihnen die Ideen zu? Müssen Sie sich Ihre Ideen hart erarbeiten?

MW: Mit den Ideen ist es oft wie mit dem Glück. Es passiert. Aber nicht so einfach von selbst aus dem Nichts heraus, sondern es passiert in Spannungsfeldern. Eine Idee ist für mich ganz im griechischen Sinn der Wortbedeutung eine Erscheinung, ein Aussehen, eine Gestalt. Aber im Gegensatz zur Ideenlehre von Platon, der Ideen als »nur geistig erfassbare Urbilder« beschrieb, interessiert mich im Vordergrund der Akt der physischen Gestaltwerdung eines Gedankens. Die Idee ist für mich ein verschwommenes Bild und ich möchte prüfen, ob es mir gelingt, so ein Bild real werden zu lassen. Die Kraft der Kreativität setzt da ein, wo ich das nicht da Gewesene tatsächlich kreierte, also schaffe.

Diesen Verlauf kann ich am besten fördern, indem ich mich nicht auf die Idee selbst konzentriere, sondern mich auf überraschende Erlebnisse einlasse, die im ersten Moment nichts mit der Idee selbst zu tun haben. Zum Beispiel: Ich laufe zum Bahnhof, kaufe mir dort

eine Handvoll Zeitschriften über Wirtschaft, Ikebana, Mountainbiking, Magazine über Kunst und Leben und Einrichtung und Freeclimbing und VIPs und Waffen und technische Innovationen. Die lese ich im Bistro an einer Straßenecke, lehne mich zurück, rauche vielleicht eine Pueblo-Grün und nehme die Atmosphäre auf. Den Wind, die Wärme, die Gerüche, die Wortfetzen der Menschen, den Klang vorbeifahrender Autos, den Duft eines fremden Parfums.

Dann rufe ich meine aktuelle Idee auf, betrachte sie aus der Ferne, lasse sie in der Unschärfe, schwebe auf sie zu, an ihr vorbei, von mehreren Seiten, von oben, von unten, von schräg. Gleite an der Idee vorbei, das ist wichtig. Nicht darauf zu. Nicht kleben bleiben wollen, nicht eindringen wollen, nicht wollend, sondern an ihr vorbei! Dann rate ich ein Kreuzworträtsel und plötzlich ergeben sich Ergänzungen zur Idee, Bausteine, Schärfen, Details.

Das mag merkwürdig klingen, aber ich spüre, dass Ideen in mir an anderer Stelle entstehen, als in der Analyse, in der Logik, in der Stringenz des linearen, kausalen Denkens.

Die Entwicklung einer neuen Idee hat nach meiner Auffassung sehr viel zu tun mit Verknüpfungen. Mit Spannungen, Gegensätzen, Widersprüchen. Interessant ist, dass mir körperliche Arbeit im Freien, wie Unkraut mähen oder Holz sägen, sehr hilfreich sind, wenn ich mich mit einer Idee beschäftige.

Als ich im Jahr 1998 darüber nachdachte, wie ich mein weiteres Leben gestalten könnte, habe ich wieder begonnen zu malen. Ganz einfach: Ich habe im spanischen Sommer erst einmal schweißtreibend auf einer Finca gearbeitet und dann Tausende von Pinselstrichen in leichten Nuancen von Gelb auf einer Leinwand versammelt und in diesem Moment ein fiktives Gespräch mit einer Person geführt, die ich kenne. Jedes Bild mit dreißig- bis vierzigtausend Punkten ist einer Person gewidmet. Verschiedene Personen bieten verschiedene Themenschwerpunkte und verschiedene Sichtweisen auf Vorlieben und Abneigungen, auf klare Optionen und auf Unschärfen. Im Jahr 2000 habe ich mich für die Kunst mit neuen Medien und für die Methode der Ästhetischen Feldforschung entschieden.

War so eine entspannte Situation auch der Startschuss für Ihre »Denk!Bänke«, die Sie mir nach der ersten Ausstellung in unserem Kunstbunker-D als eine neue Form von multimedialer Kunst im öffentlichen Raum vorgestellt haben?

Ja. Ich war nach dem Aufbau der Ausstellung ziemlich erschöpft und habe erst einmal überlegt, ob ich Ihnen das wirklich zumuten kann, nachdem wir gerade ein ziemlich kompliziertes Projekt und die aufwendige Produktion für den Mediendom hinter uns gebracht hatten. Ich ging also wieder nach oben in die Cafeteria, in der die Besucher noch in Gesprächen waren, und sagte zu Ihnen: »Herr Heinze, ich hab da noch eine Idee.« War das nicht ziemlich forsch von mir?

KMH: Ach – eigentlich nicht, denn mir ist Ihre vitale Dynamik nicht fremd und ich mag neue Ideen. Es war schon recht rücksichtsvoll, dass Sie diesen Vorschlag erst nach der Ausstellungseröffnung und der Premiere im Mediendom gemacht haben.

Durch meine Erfahrungen im Umgang mit Kunstprojekten kann ich schnell einschätzen, ob eine Idee wertvoll und realisierbar ist. Und das war mir bei den »33!Denk!Bänke!« sofort klar. Ich konnte erst gar nicht glauben, solch eine fantastische Idee offeriert zu bekommen. Denn schon lange hatte ich mit dem Gedanken gespielt, QR-Codes als Informationssystem für meine Kunstprojekte einzusetzen. Als technisch ausgerichtete Hochschule sind wir für Innovationen offen. Heute sind nicht nur alle Bänke mit Ihren gestalteten QR-Codes ausgestattet, sondern riesige QR-Code-Bilder an Hausfassaden begleiten Ihre Arbeit.

Zudem sind alle 23 Stationen unseres Audioguides »CampusKulTour« mit klassischen QR-Codes direkt von unserer Website zu laden. Derzeit arbeiten wir daran, die Erläuterungsschilder für die ausgestellten Werke ebenso auszustatten und haben hierfür die Website »CampusKunst-D« eingerichtet.

Der Aufwand ist zweifellos hoch, aber der persönliche Einsatz und der finanzielle Aufwand stehen hier in einem guten Verhältnis zum Erfolg, der unsere Lebenswelt hier an der Kieler Förde attraktiv macht und nachhaltig positiv prägt. Dass dieses Engagement wertgeschätzt wird, bezeugen auch die vielen Sponsoren, die unsere Arbeit gern unterstützen.

MW: Eine dieser Förderungen betrifft ja die außergewöhnliche Sammlung Ihres Computermuseums. Hier lag unser erster Berührungspunkt. Wie ich damals erfahren habe, ist Ihr Computermuseum das größte, umfassendste, am aufwendigsten ausgestattete Museum für Rechnertechnologie in Norddeutschland.

So freute es mich, dass Sie nach unserem Gespräch über den neuen, digitalen Arbeitsplatz eines Medienkünstlers ein Werk von mir in das Museum eingebunden haben. Mein Apple-G4 war ab 2005 für 4 Jahre mein täglicher und oft nächtlicher Arbeitsplatz, aber im Jahr 2009 war er technisch überholt und Geschichte. Dieser Rechner mit 21 Zoll großem Bildröhrenmonitor, Tastatur, Maus und Harddisk für das Back-up wurde zum Objekt. Im Loopmodus läuft auf dem Monitor das Video »ansICHten« aus dem Jahr 2009 und zeigt eine Sammlung authentischer Zitate von Menschen über ihr Leben, ihre Ängste, Hoffnungen, Sehnsüchte und Visionen in einer Welt steigender Automatisierung, Vernetzung, Steuerung und Überwachung. Auch hier geht es um einen Beitrag zu analogen Identitäten, digital bearbeitet, um das Thema »ICH« auf einem Computer in dem passenden Museum zu verankern.

KMH: Für mich ist dieses Objekt, das direkt am Eingang zu unserem Computermuseum steht, ein Ausdruck für den Wandel des Arbeitsplatzes eines Künstlers von früher zu heute – aber kommen wir zurück zum Thema »QR-Code«. Auch Ihr erster QR ist ja an diesem Computerarbeitsplatz entstanden.

MW: Ja – dieser Mac G4 und seine Nachfolger, die iMacs, die Bildschirm und Rechner endlich in einem Flatscreen verbinden, sind die Inkubatoren für eine neue Generation von Zeichen wie dem QR-Code.

KMH: Wie muss man sich das Entstehen eines QR-Bildes in Ihrem Atelier an so einem Rechner vorstellen?

MW: Man benötigt eine gute Hardware, einen kalibrierten Bildschirm wegen der Farbstimmigkeit und eine leistungsfähige Software für Bildbearbeitung und QR-Programmierung. So einen Creator ruft man auf und gibt eine Folge von alphanumerischen Zeichen und Sonderzeichen ein. Oft sind diese Zeichenfolgen sehr sehr lang. So eine Zeichenfolge per Hand einzugeben ist lästig. Wenn man jedoch durch den Creator die Zeichenfolge in ein kleines Pixelquadrat umwandelt und diesen entstandenen Code mit dem Smartphone und einer »Reader«-App liest, wird man komfortabel auf die Website geleitet und sieht den dort hinterlegten Film, hört die Musik und liest den Text.

KMH: Ich kenne den QR seit seiner Entwicklung. Während der Barcode nicht wirklich begeisterte, eher der schnellen Lesbarkeit in Warenwirtschaftssystemen diente, bot die

gepixelte Ästhetik des QR-Codes Raum für Entfaltung auch in künstlerischer Hinsicht. Wie gehen Sie mit dieser neuen Möglichkeit um?

MW: Für mich ist die Grundform des QR in seiner schwarz-weißen Form als rauschendes Quadrat nur der Ausgangspunkt der eigentlichen Arbeit. Mir geht es eigentlich um die Frage, wie kann ich dieses digitale Zeichen so gestalten, dass es in Form und Farbe eine Identität bekommt, ein ganz eigenes Gesicht, eine Charakteristik und Anmutung. Wie kann das Rauschen schön werden? Und wie kann es sinnvoll werden? Dabei entsteht etwas Neues, das über die bloße Funktion hinausgeht. Dieses Neue löst im Betrachter Gefühle aus, es setzt, je nach Aussehen, Assoziationen in Gang, wird als angenehm, störend, schön, anregend oder nervig empfunden. Es erinnert an konstruktive oder konkrete Kunst, wirkt geometrisch-maschinell oder organisch-vegetativ. Es wirkt zart verspielt oder dreidimensional oder aufrufend, warnend wie ein Signal – je nachdem, was ich mit der Grundform über verschiedene Gestaltungsaktionen gemacht habe.

KMH: Diese Vielfalt ist bei Ihrem ersten Konzept für die »Denk!Bänke« auf unserem Campus aber noch nicht abzulesen.

MW: Nein – die QRs für die Bänke habe ich mit einem selbst zusammengestellten Algorithmus für Bildveränderung aus dem Grund-QR herausgearbeitet und variiert, aber wesentlich nur durch die Farbgebung und eine leichte Veränderung der Form unterschieden. Im Stammbaum meiner QR-Familie ist dies nach den Experimenten in Schwarz-Weiß durch Differenzierung von Formen und Farben die dritte Generation und diese dritte Generation hat den schützenden Innenraum von Kunstausstellungen verlassen und ist mutig in den Außenraum des Alltagslebens getreten, hat sich den wechselnden Jahreszeiten, den Einflüssen der Witterung und der Öffentlichkeit und vor allem den Reaktionen durch die Nutzer ausgesetzt. Diese Codes haben sich auf ihrem Campus im wahren Sinne des Wortes niedergelassen.

KMH: Mir ist die Farbgebung in den Varianten Lila, Blau, Grün und Rot aufgefallen.

MW: Die Farben haben einen Sinn, der aber nichts mit dem Standort zu tun hat, sondern mit den Inhalten, die hinter den Codes liegen. Bislang haben wir nur von der optischen Erscheinung der QRs, also vom Vordergrund gesprochen. Jetzt müssen wir auch vom

Hintergrund sprechen, den man so lange nicht einsehen oder vielmehr erleben kann, bis man den Code mit dem Smartphone und einem Reader gelesen hat.

Erst diese Entscheidung macht den Betrachter zum Nutzer und führt ihn mit der Freigabe auf den Link und damit auf das Geheimnis, das hinter dem QR-Bild liegt.

Für Ihren Campus in Kiel habe ich bestimmte Kategorien von Erlebnissen ausgewählt. Ich bin davon ausgegangen, dass die Besucher hier in einem Arbeitsprozess leben und sich zwischen den verschiedenen Veranstaltungen über den Tag hinweg auf den Bänken entspannen, sich treiben lassen, träumen, nachdenken oder konzentriert auf etwas vorbereiten. Also habe ich vorwiegend Musik und atmosphärische Klänge von exotischen Orten unserer Welt hinter die QRs gelegt.

KMH: Was ist das für Musik und was muss man sich unter Klängen vorstellen?

MW: Im Verlauf meines Musikprojektes G.E.N.E., das für Gambling Electronic Natural Environments steht, bin ich ab 1986 weltweit herumgereist und habe mit dem digitalen Rekorder O-Töne aufgezeichnet, Fotos gemacht und Atmosphären beschrieben. Dieses Material wurde im Tonstudio mit Musikern zu einer Worldmusic umgesetzt, dann auf dem Label IC/Innovative Communication auf LP, MC und CD herausgegeben und weltweit vertrieben. Die Grundlage für diese Musikkompositionen ist ein Archiv aus Hunderten von Weltklängen, aus denen ich einige ganz besonders fremde und inspirierende O-Töne für das QR-Projekt ausgesucht habe.

Unter »Klängen« verstehe ich die O-Töne, die das Typische in Natur und Kultur am Ort erfassen. Auch die Vielfalt des Meeresrauschens wird angeboten; sie führt in die Welt der Malediven nach Farukolhufushi, in die Lagune von Bora Bora in Polynesien, an den Strand der Fiji-Insel Viti Levu, an die Pier von Santa Monica in Kalifornien oder an die Steilküste der Nordseeinsel Guernsey. Einige von diesen Klängen warten hinter den lilafarbenen Codes auf den »Denk!Bänken«.

Die QR-Codes für die Klänge sind blau, die für Musik sind dunkelrot, die für Gedichte sind lila, die für Texte sind hellgrün und die für Videos sind dunkelgrün. Es gibt keine Erläuterungen, die ausdrücklich auf diese farbliche Zuordnung verweisen, aber der

aufmerksame Nutzer wird sich nach dem Verhältnis von Gestalt und Inhalt fragen und vielleicht die Antwort selber finden.

Und dann gibt es natürlich noch die großen Fassadenbanner, bei denen die Codes auf eine Information zum Gesamtprojekt leiten. Die Banner sollen von Weitem schon aufmerksam machen, dass hier auf dem Campus etwas Besonderes auf den Besucher wartet.

Haben Sie, Herr Heinze, im Verlauf der zwei vergangenen Jahre Erfahrungen gemacht, wie dieses QR-Projekt auf dem Campus angenommen wurde?

KMH: Ich habe gute Erfahrungen gemacht. Das Bänke-Projekt ist allen Hochschulangehörigen bekannt und kein einziges der hochwertigen Schilder wurde beschädigt oder entwendet. Auch den neuen Studierenden erschließt sich deren Inhalt schnell, da diese Generation mit den »Smartphones« aufgewachsen ist. Hiermit organisieren sie ihren Studienalltag und pflegen ihre Kontakte. Schon während der Erstsemestertage lernen sie so ihren Campus als Kulturort kennen.

Unser Campus wird auch regelmäßig von Besuchergruppen aller Generationen besucht, da er mit den Angeboten im Mediendom und im Computermuseum ein beliebtes Ausflugsziel in Kiel bietet. Neben diesen Besuchern kommen mittlerweile Gruppen von Kieler Unternehmen und Behörden, die ihre Betriebsausflüge mit der Fähre vom Westufer kommend hier verbringen.

Es ist erstaunlich, dass der Umgang mit den QR-Codes anscheinend schon in weiten Kreisen der Bevölkerung als spannende Erweiterung ihres Medienkonsums geworden ist. Wenn auf den Erläuterungsschildern der »CampusKulTour« noch kurze Texte zu lesen sind und der QR-Code zum ausführlichen Hörtext führt, scheint dies bei den Bänken gar nicht nötig zu sein. Hier haben also Werbung und Produktkennzeichnung schon für hohe Akzeptanz gesorgt. Ich sehe aus meinem Arbeitszimmer viele der Besucher, die zum Beispiel mit einem Stadtführer über den Campus spazieren und die dann bei dem Halt vor dem Bunker-D die dort platzierten QR-Codes ausprobieren.

Was ich mich oft gefragt habe, ist, wie weit man den QR im Rahmen der Gestaltung eigentlich verändern kann? Gibt es da Grenzen und wo liegen die?

MW: Es gibt Grenzen der Veränderung und das ist manchmal nur eine Farbnuance oder eine kleine Dehnung oder Schrumpfung der »Zellen« (das sind die schwarzen Quadrate), dann kann der Reader den Code nicht mehr interpretieren und die Funktion des QR ist verloren.

Man muss sich den Arbeitsprozess der Gestaltung so vorstellen, dass der Code in seiner Ursprungsform auf dem Bildschirm liegt. Der Bildschirm muss kalibriert sein, damit die Farben so zu sehen sind, wie sie später im Ausdruck erscheinen. Gibt es eine Farbverschiebung zwischen der Bildschirmdarstellung und dem Ausdruck, ist die Erkennung des Codes nicht mehr gesichert. Das kann beim späteren Ausdruck viel Geld kosten, wenn das Bild nicht zu verwenden ist. Weiterhin muss man bedenken, dass die Farbräume RGB (Bildschirmansicht) und CMYK (Druckansicht) bei manchen Farben ganz stark voneinander abweichen. Also muss jede Veränderung des Bildes in der CMYK-Form durch Scan mit dem Reader geprüft werden. Wenn der Scanner versagt, muss man auf den Arbeitsschritt vor der Veränderung zurückgehen. Das alles ist ein aufwendiges Trial-and-error-Prinzip.

KMH: Ist die Fehlerrate bei der Gestaltung hoch?

MW: Je experimenteller man mit der Veränderung eines QR umgeht, desto spannender wird das Bild und desto höher steigt das Risiko des Fehlers. Man erlebt selbst nach jahrelanger Erfahrung noch Überraschungen, die dann schmerzlich sind, wenn man für einige Hundert Euro einen Druck hergestellt hat, der letztendlich nicht »funktioniert«.

KMH: Es spielt ja zur Frage der Funktion wohl auch der Reader eine große Rolle. Ich erinnere mich, dass wir am Anfang Ihres Projektes lange über dieses Thema gesprochen haben.

MW: Es ist in der Tat so, dass heute (Stand Februar 2015) allein im Apple-Store unter dem Stichwort »QR-Code« 1316 Apps angeboten werden. Zum Stichwort »QR-Scanner« sind es 936 und zum Stichwort »QR-Reader« sind es 547 Produkte. Wer soll das bewältigen? Man ist ja schon bei 10 verschiedenen Angeboten verwirrt, wenn man nicht genau weiß, welche Unterschiede bedeutsam sind. Nach welchen Kriterien wird sich da ein Nutzer entscheiden? Vermutlich wird er sich eine kostenfreie App herunterladen, die entweder gleich unter den ersten 5 erscheint oder die möglichst »gut« aussieht. Erst wenn man in der Praxis merkt, dass die meisten Apps schon bei ganz einfachen QRs schwerfällig reagieren, dass sie im

Halbdunkel völlig ausfallen, dass sie bei Scan aus spitzem Winkel oder bei Bewegung gar nicht wirken, dann ergeben sich Kriterien.

KMH: Welche Erfahrungen haben Sie gemacht?

MW: Für das Buch über den QR, das jetzt bei Die|QR|Edition erschienen ist, habe ich viele Apps unter verschiedenen Bedingungen systematisch getestet. Immer wieder bin ich auf die kostenfreie App i-nigma von der Firma 3GVision des Entwicklers Mendy Mendelsohn gekommen. Jeder Reader hat seine Besonderheiten, seine Schwerpunkte und zusätzlichen Features, die muss man in der persönlichen Nutzung berücksichtigen und auf seine Gewohnheiten abstimmen.

KMH: Auf eine Information hin, die unlängst von Ihrem Verlag kam, habe ich mir das erste Buch mit Ihren gestalteten QR-Codes bei »Die|QR|Edition« bestellt und gelesen. Wie kam es zu dieser Kooperation mit dem Verlag und zu der ganz ungewöhnlichen Edition?

MW: Der Kontakt zu dem Verleger Michael Haitel in Murnau am Staffelsee kam ebenfalls über den SF-Literaten und Computerkünstler Prof. Dr. Herbert W. Franke zustande. Wir beide haben im Jahr 1988 ein Buch für die Phantastische Bibliothek von Suhrkamp geschrieben, das die folgenreiche Begegnung von Menschen mit einer fremden Intelligenz zum Inhalt hat. Es war eine sehr innovative Kooperation, denn wir haben unseren Text Kapitel für Kapitel auf dem Computer geschrieben und die Diskette zwischen dem Ort Egling bei München und Bremen auf dem Postweg hin und her geschickt.

Die Grundlage der Story war ein Gedicht von mir, das ich eigentlich nur als Studiotest in eine sphärische Musik unserer Formation Software eingesprochen hatte. Diese Musik-Text-Produktion wurde damals auf Musikkassette dem Buch in einer speziell gefertigten Hülle beigelegt und begründete ein neues Medium, das erste Kassettenbuch des Verlages.

Die jetzt auf 30 Bände angelegte SF-Werkausgabe von Herbert W. Franke wird seit 2014 vom Verlag p.machinery Michael Haitel herausgegeben und so kam der Verleger mit der Frage auf mich zu, wie wir den Audioteil auf heutigem Stand der Medien dem Buch beifügen können.

KMH: Da hat sich natürlich der QR-Code angeboten.

MW: Für mich war ganz klar, dass wir im Zeitalter des Internets nicht mehr mit mechanischen Teilen wie der Musikkassette arbeiten, sondern den Stream aus dem Netz anbieten. Wer das Buch kauft, kann den darin abgebildeten QR scannen, kann zusätzliche Informationen abrufen und die Musik mit der rezitierten Poesie erleben, und zwar ohne auf eine fest installierte Stereoanlage klassischer Form angewiesen zu sein. Die Mobilität, die das Buch bietet, wird ergänzt durch die Mobilität, die jedermanns Smartphone bietet und nur der QR garantiert den schnellen Zugang zu jeder Zeit von fast jedem Ort. Also wird das Buch mit einem i:Code ausgestattet, der den Nutzer zum Audioerlebnis führt.

KMH: Ich habe schon öfters bei Ihnen vom »i:Code« gelesen. Ist das eine besondere Form des QR?

MW: Mit dem Begriff »i:Code« möchte ich im Fall meiner gestalteten Codes auf ihre i:Dentität verweisen. Ich betrachte die Codes im erweiterten Sinn als Wesen, die helfen, die anregen und Freude machen wollen. In einem Dialog mit meinem Verleger Michael Haitel beschreibe ich mit Augenzwinkern diese neuen Lebensformen, die durch mich und in mir als ihrem »Wirt« in ähnlicher Weise »leben«, wie es Millionen von Bakterien tun. Die Bakterien leben biologisch, die i:Codes leben energetisch im Neuronengewitter meines Denkens ;-))) Mittlerweile sind ganze Generationen dieser i:Codes auf meinen Rechnern entstanden und sie leben in Familien und kommunizieren als neue Form in einer Mischung von Netzkunst und Computerkunst.

KMH: Was ich Sie schon immer fragen wollte, es dann aber wieder vergessen habe, will ich bei dieser Gelegenheit nachholen. Was sehen Sie hinter der Kunst oder besser, was veranlasst Sie persönlich bei all den finanziellen Risiken und Unabwägbarkeiten, »Kunst« zu machen?

MW: Ich habe mich nach meiner Schulzeit nicht deshalb für Kunst entschieden, weil ich ein überragender Maler, Zeichner oder Grafiker war. Mir ist damals deutlich geworden, dass ich einen starken Freiheitsanspruch hatte, ich war unangepasst, vielleicht sogar rebellisch und habe sehr empfindlich auf die Forderung reagiert, mich so zu verhalten, »wie man sich zu verhalten hat«.

Jede Arbeit in Abhängigkeit von einem Arbeitgeber bringt solche Zwänge mit sich, das habe ich während meines Praktikums in einem Forschungslabor der Chemie in Bonn schnell

gelernt. Also war der »normale« Beruf nicht unbedingt meine Perspektive. Was also sollte ich machen? Ein Freund hatte gerade die Aufnahmeprüfung an den Kölner Werkkunstschulen bestanden und drängte mich, es doch im kommenden Semester ganz unverbindlich mal zu versuchen. Ich bestand überraschend diese Prüfung.

KMH: Die Bildende Kunst war für Sie demnach in erster Linie ein Freiraum, in dem Sie experimentieren und sich entwickeln wollten?

MW: Ja – Kunst bot mir einen Freiraum in Bezug auf die Gestaltung meiner Ideen und im Gegensatz zur konventionellen Arbeitswelt mit seinen Routinen. Aber selbstverständlich ist Kunst auch ein Raum mit eigenen Regeln. Es waren erst einmal meine Regeln, die ich aufstellen musste, die ich für mich erarbeiten musste, um eine Struktur mit einem Sinn leben zu können. Im Mittelpunkt standen immer die Fragen: Wie gestalte ich mein Leben, was sind meine Werte, was sind meine Träume, was sind meine Ziele?

Bei meiner Entscheidung, statt Chemie mit guten Berufsaussichten doch lieber Kunst mit unsicherer Versorgung und Zukunft zu studieren, hatte ich acht Semester mit weitgehend unabhängigem Handeln vor mir. Ich hatte BAföG beantragt, arbeitete nachts im Bonner Contra-Club (ein Treffpunkt für Presse und Politik) und beschäftigte mich zwölf Stunden am Tag im Studium mit meinen Projekten und meiner Qualifizierung.

KMH: »Qualifizierung« – wie ist das zu verstehen?

MW: Wenn ich meine Ideen umsetzen wollte, dann musste ich vieles wissen und auch handwerklich können. Also studierte ich nach den zwei Grundsemestern erst einmal sakrale Malerei als Einführung in die klassischen, malerischen Techniken. Wie erzeugt man ein Pigment? Wie mischt man ein Malmittel? Wie grundiert man eine Leinwand und wie spannt man sie auf einen Keilrahmen? Was ist eine Eitempera, was eine Imprimatur und was eine Lasur?

Dann habe ich diese Kenntnisse in der Fachklasse Experimentelle Malerei angewandt. Folgend bin ich in die Freie Grafik gewechselt, um die Techniken der reproduzierbaren Kunst mit Holzschnitt, Linolschnitt, Kaltnadelradierung, Ätzung, Aquatinta etc. zu lernen.

Dann kam der Schritt zur analogen Fotografie mit Experimenten in der Natur, im Atelier und in der Dunkelkammer und zum Abschluss kam mein Examen mit dem theoretischen Grundsatzthema »Abriss einer Theorie der Bildenden Kunst«.

KMH: Wie haben eigentlich Ihre Eltern auf diesen ganz anderen Lebensweg reagiert, den Sie als freischaffender Künstler beschritten haben?

MW: Mit Unverständnis, was ich nachvollziehen konnte. Ihr Leben war durch Krieg, Nachkriegszeit, Verlust und Ängste geprägt. Oberste Priorität hatte die materielle und soziale Sicherheit, aber nicht die Erfüllung der eigenen Vorstellungen vom Leben. Um Spannungen zu vermeiden, bin ich ausgezogen, habe mir ein Wohnatelier gemietet und diese Situation genutzt, um selbstständig zu werden. Dann habe ich mein Staatsexamen in Kunst gemacht und anschließend Kunstgeschichte, Soziologie, Politik- und Kommunikationswissenschaften studiert.

KMH: Und was ist Kunst für Sie heute? Haben sich Ihre Hoffnungen auf einen Freiraum erfüllt?

MW: Kunst in der Form, wie ich sie heute betreibe, ist nach wie vor meine Methode, das Leben zu gestalten, den Handlungen eine weitgehend selbstbestimmte Richtung und darin einen Sinn zu geben. All dies kann sich erfüllen, wenn man bereit ist, sehr hart zu arbeiten, eine Garantie gibt es auch hier nicht. Aus dem Erkenntnisinteresse setzt man sich Ziele und diese Ziele versucht man zu erreichen. Ich habe eine Idee und prüfe, ob ich die immateriellen Gedanken in Materie umwandeln, also sichtbar, hörbar, denkbar und damit erlebbar kann – für mich und für andere.

KMH: Und wie gelingt das?

MW: Für mich habe ich eine Art »Ästhetische Feldforschung« entwickelt. Sie ist mir die beste Methode, um die Welt, die anderen und mich selbst zu erforschen. Und nach der Forschung und den Erkenntnissen kommt die Lust am Gestalten, am Verändern und am Verbessern. Deshalb habe ich die ästhetische Feldforschung mit der kreativen Intervention verknüpft.

KMH: Und welche Rolle spielt bei diesen beiden Arbeitsfeldern die Musik?

MW: Bei der Feldforschung mischen sich zwei Strömungen, nämlich die Bildkunst und die Tonkunst. In beiden Feldern habe ich gearbeitet. Ein Schwerpunkt war das Musikprojekt G.E.N.E. Da ich heute nicht mehr genau weiß, wann das war, muss ich in meiner Datenbank nachsehen: »1986 – Musik – G.E.N.E. – Entwicklung des Konzeptes für die Musikformation G.E.N.E. (Gambling Electronic Natural Environments) in einem Camp an den kanadischen Seen nördlich von Montreal. Idee: O-Töne von weltweiten, exotischen Orten werden in elektronische Klangfarben und Sequenzen integriert und stehen für den Dialog von Natur, Technik und Kunst. Producing der Soundscapes und Imagedesign für Cléo de Mallio, die als Composer für diese Weltmusik steht. Aufbau eines DAT-Archivs mit ›Sounds of Planet Earth‹. Aufbau eines Bildarchivs ›Around the World‹.«

KMH: Sie sprechen von weltweiten, exotischen Orten. Um was für Orte ging es Ihnen besonders? Hatten Sie Vorlieben? Und arbeiten Sie noch heute an diesem Projekt?

MW: Die vollständige Liste wird zu lang, aber einige Orte lassen sich aufzählen, um einen Eindruck von der Spannbreite und den Präferenzen zu geben. Das hat der Kulturkritiker Dr. Rainer Bessling in einer Expertise zu meinem Projekt »CompressedWorld« schon gemacht, den möchte ich der Einfachheit halber zitieren: »In seiner Ästhetischen Feldforschung erkundete Michael Weisser ›Neuland‹, ob bei Lagerfeuergesängen auf der Osterinsel (Chile), in einer Felsenhöhle am Ayers Rock (Australien), bei einer Voodoosession im afrikanischen Busch (Kenia) oder in den Dünen der Skeleton Coast von Namibia. Auf der Suche nach dem »Spirit« eines Ortes führt ihn der Weg durch die USA zum Grand Canyon (Arizona), in den Yellowstone Park (Wyoming), durch das National Monument Craters of the Moon (Idaho), zum Arches National Park (Utah) und auf den Vulkan Mount St. Helen (Washington). Er hat die Tempel auf Sri Lanka, in Hongkong, Lan Tao und auf Bali ebenso gesehen, wie die Schreine in Tokyo und er hat die Grabsteine der Friedhöfe in den schottischen Highlands ebenso abgelichtet wie auf der Halbinsel Cape Cod (USA). Er fotografierte die Megalithen des Callanish Stone Circle auf der Insel Lews (Schottland), das Meer der Neonlichter von Las Vegas (Nevada) und von Kowloon. Und die überfüllten Schluchten zwischen den Hochhäusern und das zerstörte World Trade Center von New York waren in gleicher Weise sein Thema wie der einsame Kejimikujik National Park auf der Halbinsel Nova Scotia (Kanada) oder die Inseln der Kapverden, der Seychellen, der Malediven, von Fiji oder von Polynesien.«

KMH: Auffällig ist die Lage der meisten Orte an Meeren und Ozeanen oder mitten im Wasser auf Inseln.

MW: Ja, mich zieht es immer wieder zum Meer, das hängt sicher mit meinem Heimatort Cuxhaven an der Nordsee zusammen, da hatte ich eine sehr schöne Kindheit in der Natur. Vielleicht versuche ich, diese Idylle in mir wachzuhalten?

KMH: Ihr Projekt »CompressedWorld« klingt extrem aufwendig. Verzeihen Sie, wenn ich danach frage, aber es ist für mich schon interessant zu erfahren, wie Sie als freier Künstler so etwas finanzieren konnten?

MW: Damals lebte ich in einer glücklichen Zwitterstellung als Künstler, der sehr frei gearbeitet hat, und der zugleich Creative Director des Musiklabels IC/Innovative Communication war. In dieser Funktion konnte ich neue Musikformate mit neuen Medien entwickeln und verbinden. Das waren Projekte, für die wir damals engagierte Sponsoren wie Airlines und Hotelketten gefunden haben.

KMH: Was nennen Sie in diesem Zusammenhang einen Sponsor?

MW: Die Sponsoren waren Unternehmen, die mit dem Thema »Reisen« zu tun hatten und die so begeistert von unserer Arbeit waren, dass die uns Hilfestellung gaben und dafür Musik von uns bekamen und nutzen konnten. Wenn ich die engagiertesten an dieser Stelle nenne, dann ist das auch rückwirkend noch mit großem Dank verbunden, weil ohne diese Unterstützung weder die Musik noch die Archive für Bilder und vor allem für die Klänge entstanden wären. Mir fallen ein: Cathay Pacific Airline, Air Seychelles, Cabo Verde Airlines, LAN Airline (Chile), Helicopter Seychelles, Club Méditerranée Bali, Robinson Club Sri Lanka, Beach Cumber Parkroyal Hotel Tahiti, The Regent Hotel Hongkong, Hyatt Regency Hotels, Coral Strand Hotel Seychelles, Moana Beach Hotel Bora Bora, Grand Hyatt Hotels, Four Seasons Hotel Tokio, Northolme Hotel Seychelles, Plantation Club Seychelles, Fisherman's Cove Hotel Seychelles, Trauminsel Reisen, Chacra Music Canada und MindEx International Tel Aviv und da kommen noch einige hinzu.

KMH: Anhand dieser Namen kann man gut ablesen, wie Ihre Interessen waren. Es ging Ihnen als Europäer um exotische Orte und um außergewöhnliche Naturerlebnisse. Aber was hat die Natur und Kultur fremder Länder mit der Informatik des QR-Codes zu tun?

MW: Die Vielfalt und Fremdheit! Es ging und geht mir übergreifend um Phänomene in unserer Welt, über die ich mehr wissen will. Es geht um Intensität in der Begegnung mit Neuem, mit noch Unbekanntem. Also suche ich mir ein Thema und breche zur Expedition auf. Ich bewege mich auf das Thema zu, gehe dem Fremden entgegen, um es kennenzulernen. Ich entdecke, erforsche, sammle, archiviere, katalogisiere, transformiere die Erfahrungen in eine Kunstform und stelle sie zur Diskussion.

Die Themen mögen willkürlich klingen, doch es gibt für mich enge Zusammenhänge – so entsteht ein Spannungsbogen, unter dem ich Interesse und Erkenntnis in einer Bewegung erfasse. Insofern ist Kunst eine Strategie zum Überleben.

KMH: Nach diesem Hinweis von Ihnen habe ich im Internet recherchiert und bin dort auf eine Aussage von Peter Weibel dem Direktor des ZKM | Zentrum für Kunst und Medientechnologie Karlsruhe gestoßen.

Prof. Weibel hat bei der Übernahme eines großen Teils Ihrer Werke im Jahr 2008 in die ZKM-Sammlung sehr weitsichtig gesagt, ich zitiere: »Die Sammlung Computer-Kultur des Medienkünstlers, Musikproduzenten und Autors Michael Weisser stellt ein einzigartiges Konvolut zur Entwicklung der multimedialen und digitalen Kunst dar. Ebenso einzigartig sind die 100 digitalen Tonbänder des Projektes ›Sounds of Planet Earth‹, auf denen rund 1000 Klänge aus der ganzen Welt aufgezeichnet sind. Hier liegt ein in über 15 Jahren zusammengetragenes Audioarchiv der höchsten Qualität vor, das nicht nur einen historisch-dokumentarischen Charakter besitzt, sondern auch noch ungeahnte Möglichkeiten seiner Aufarbeitung und Präsentation beinhaltet.«

Wenn ich das richtig verstanden habe, dann schöpfen Sie heute aus Bild- und Klangarchiven, die bereits seit 1986 bestehen und ständig von Ihnen ergänzt werden?

MW: Ja – ich bin auch Archivar. Nicht nur in meinem Hirn und in meinem ganzen Körper archiviere ich Erinnerungen, sondern auch auf digitalen Datenspeichern, die mir bei guter Organisation zu jeder Zeit den schnellen Zugriff ermöglichen. So kann ich eine Übersicht über meine Lebenszeit, meine Schwerpunkte und meine Veränderungen bekommen. Bilder, Klänge und Texte triggern meine Vergangenheit und geben Anregungen.

Auch dieser Austausch, den wir schriftlich festhalten, ist für mich ein Archiv der Erinnerungen.

Recherchieren, sammeln, archivieren, extrahieren, komprimieren und publizieren das sind Handlungen, mit denen sich letztlich mein ganzes Werk aus Bildern, Klängen und Worten beschreiben lässt. Für mich ist also Erinnerung wichtiger Teil meines Berufes.

KMH: War es für Sie ein großer Gedanken- und Arbeitssprung von Ihren Weltreisen in ferne, exotische Länder zum naheliegenden QR-Code, der in vielfacher Form immer mehr in unseren Alltag eindringt?

MW: Nein – wenn Sie den QR wie ein fremdes Land betrachten, in das Sie reisen. Mir geht es übergeordnet um »Kompression«, um Verdichtung der Eindrücke und Informationen zu einer Quintessenz. »Kompression« ist übrigens ein guter Titel für eine kommende Ausstellung.

Im Fall meiner »ästhetischen Feldforschung« fotografiere ich oder zeichne Klänge auf, die mir typisch für Standort oder Thema erscheinen. Die Bilder bringe ich auf eine Größe von 100 x 100 Zentimeter und verdichte sie dann in Breite und Höhe auf 100 x 10 Zentimeter. So entstehen farblich schillernde Streifen in einer Stärke von jeweils 10 Zentimeter. Jeder Streifen hat seine eigene Atmosphäre. Wenn ich 10 von diesen »Codes« als Stapel schichte, ergibt sich ein streifiges Gesamtbild von wiederum 100 x 100 Zentimeter, in dem 10 verschiedene Bilder enthalten sind. Die Stimmung in dieser Kompression ist für mich die Quintessenz des Themas, der Atmosphäre, des Ortes, der Architektur oder des Objektes.

Beim QR-Code ist es vergleichbar. Er komprimiert bildhaft (übrigens auch im Format des Quadrates wie alle meine Bilder!) eine komplexe Information alphanumerischer Zeichen und gibt diese und das dahinter liegende mediale Ereignis als Bild, Film, Klang und Text wieder.

Besonders spannend wird es, wenn man mit QR-Codes das Komprimierungsprinzip der ästhetischen Feldforschung vornimmt, indem man jedes Bild zu schmalen Querstreifen staucht und diese Bilder stapelt. Dann entsteht ein rauschendes Bildfeld, das an DNA- und Genomforschung also an die Decodierung von Leben erinnert.

KMH: Arbeiten Sie gezielt oder unterbewusst an einer Versöhnung von Natur und Technik durch die Verbindung von Kunst und Wissenschaft?

MW: Zwischen Natur und Technik wird immer ein Gegensatz gesehen – aber besteht der wirklich? Sind Natur und Technik tatsächlich Gegen-Sätze oder eher doch Gleich-Sätze? Sind nicht auch Wissenschaft und Technik »Geburten« der einen Natur? Unserer Natur? Denn alles, was für uns »ist«, das ist aus unseren Gedanken. Kann Natur folglich etwas anderes als sich selbst denken?

KMH: Das klingt nach Science-Fiction, mit der Sie sich literarisch in Form von Romanen und Essays in der 80er und 90er Jahren beschäftigt haben. Ist Ihre Kunst heute eine andere Form von SF?

MW: Wenn Sie unter »SF« das Nachdenken über Zukunft, das Extrapolieren von heute Gedachtem in das reale Übermorgen des Gemachten verstehen, dann ja. Wenn wir von »Wissenschaftsdichtung« sprechen, dann finden Sie genau diese in meinen gesammelten Texten aus den 80ern und auch in meiner aktuellen Poesie mit dem Schwerpunkt in den Jahren 2013/2014.

KMH: Diese Sammlung ist im Herbst 2014 als erstes QR-Buch erschienen. Wie kam es dazu, dass Sie aus der Medienkunst wieder zurück in die Literatur gesprungen sind?

MW: Sprünge machen Sinn, um sich zu befreien, wenn man sich festgefressen hat oder wenn man einfach mal die Position und damit den Blickwinkel und den Erlebniskontext wechseln will. Das Buch »Im Tanz der Neuronen«, das im Frühjahr 2014 bei Die|QR|Edition erschien, verbindet visionäre Texte aus längst vergriffenen Büchern mit kosmischen Klängen der von mir produzierten Elektronikmusik von »Software«. Das ist als SF der SF eine neue Form von SF. Das im Herbst 2014 folgende Buch »Im Sog des Strudels der Worte« ist konsequent ein Werk der Medienkunst, weil der für diese Edition entwickelte Hybrid das analoge Buch mit dem digitalen Internet verbindet. Der QR verbindet Funktion und Ästhetik mit Zukunft.

KMH: Nachdem Sie sich so viele Jahre schon mit dem QR beschäftigt haben, frage ich mich: Wie sehen Sie die Bedeutung des QR-Codes innerhalb Ihre ganzen Arbeit?

MW: Der QR ist ein sehr komplexes Medium mit einer Potenz, die man heute noch nicht absehen kann. Mich fasziniert es, mit diesem Medium zu experimentieren, es bis an seine Grenzen der Lesbarkeit zu verändern und damit die starre Schwarz-Weiß-Matrix zu befreien.

Mir bietet der QR zudem erstmals die Möglichkeit, meine drei Medien Bild, Klang und Wort miteinander zu verbinden. Das, was vorher eine einzelne Disziplin mit eigener Szene war, vernetzt sich jetzt.

KMH: Ist diese Überschneidung für die verschiedenen Szenen von Bildkunst, Musik und Literatur nicht verwirrend?

MW: Ja – zu spüren sind die Probleme, die die Szenen mit dieser Vernetzung haben, zumal der QR ja mit seiner sachlichen Archivfunktion und seiner Nutzung im eBusiness und Marketing auf den ersten Blick nichts mit Emotion und Poesie zu tun hat. Und die sich als so innovativ behauptende Kunst erhebt stärkste Vorbehalte gegenüber den Stichworten Effizienz und Ökonomie, obwohl sie doch selbst nichts anderes tut, als diese Prinzipien im eigenen Interesse zu perfektionieren.

KMH: Was ist für Sie das Besondere am QR-Code als neues Medium in der Kunst?

MW: Der QR ist das Metazeichen des 21. Jahrhunderts. Man kann mit ihm vermutlich alle Existenzen im Kosmos beschreiben. Die Variationen seiner Gestalt gehen gen unendlich – das finde ich schon sehr faszinierend für ein kleines Quadrat. Dazu bietet der QR einen sichtbaren Vordergrund und einen unsichtbaren Hintergrund, der sich erst bei Annäherung erschließt, der Informationen freisetzt und Erlebnisse anbietet. Der QR birgt Geheimnisse, das ist doch spannend.

KMH: Die Erlebnisse hinter dem i:Code führen in die digitale, intermediale Welt ...

MW: Ja – so ist es. Man muss sich immer deutlich machen, dass in der zeitgenössischen Medienkunst nicht mit Bleistift, Pinsel und Farbe gearbeitet wird, sondern mit Hardware und Software – der Aufwand ist erheblich.

KMH: Kann man bei diesem Aufwand die entstehenden Werke überhaupt zu bezahlbaren Preisen verkaufen? Ist dieser ganze Prozess nicht eher wie ein Forschungsprojekt zu sehen?

MW: Durchaus. Deshalb waren meine besten QR-Kooperationen bislang die mit Ihrer Fachhochschule in Kiel und folgend mit der Dänischen Universität und dem dortigen Mads

Clausen Institut auf dem Alstion-Campus in Sønderborg. Beide haben verstanden, worum es im Kern geht, nämlich um Innovation und nicht um Wandschmuck.

Die Finanzierung dieser Art zu arbeiten braucht ein neues Grundverständnis, das zwischen dem entstehenden Objekt und dem Prozess vermittelt. Bei steigender Komplexität der Herstellung darf man nicht mehr linear Erbsen zählend den tatsächlichen Aufwand für ein Werk auf das Werk selbst umlegen, sondern muss vernetzt denken und auch kalkulieren. Das Netz verbindet in einem Zeitraum verschiedene Werte wie Investition, aktueller Umsatz, resultierender Gewinn, Verwendung von geschaffenen Werkanteilen in neuen Werken und den Leuchtbojenefekt.

KMH: Ich möchte auf Ihre Domain www.amoibo.de zu sprechen kommen und fragen, was es mit diesem außergewöhnlichen Namen auf sich hat, er erinnert an das Wechseltierchen, die Amöbe.

MW: Richtig. Amoibo kommt aus dem Griechischen, es bedeutet »ich verändere mich« und ist programmatisch zu verstehen. Zudem hat »amoibo« folgende Geschichte: Während meines Kunststudiums hatte ich zusammen mit Kommilitonen im Jahr 1969 einen Verlag gegründet. In der »amöben-presse« erschienen künstlerisch gestaltete Bücher, die u. a. mit Radierungen und Siebdrucken ausgestattet waren. Es gab auch das Buch »märchen?«, das war zusammen mit einer Handvoll getrockneter, roter Rosenblütenblätter in einem durchsichtigen Kunststoffbeutel eingeschweißt. Eigentlich waren es keine Bücher, sondern multimediale Objekte, die von der Buchhandlung König in Köln als komplette Auflagen gekauft wurden. Die »amöben-presse« befand sich in einem ständigen Wandel. Und ebenso sehe ich das neue Medium »Hybridbuch«, das mit dem QR-Code ständig auf der Suche nach neuen Möglichkeiten ist. Die Domain »amoibo« versteht sich als ein Ort der Bewegung und als Raum von Forschung und Lehre ...

KMH: Apropos Forschung und Lehre. In längeren Zeitabständen waren Sie immer wieder mit Kunstseminaren in der Lehre zu finden, wie an der Kunsthochschule in Braunschweig über »Kunst im öffentlichen Raum« oder an der Hochschule für Künste in Bremen zu experimenteller Fotografie und »Computerkultur«, an der Universität Bremen über ein Bunkerprojekt, an der Hochschule in Bremen zum Thema »Diversity« oder unlängst im Fachbereich Kunst an der Universität Erfurt zum »Kunstmanagement« ... warum haben Sie keine Laufbahn in der Lehre eingeschlagen?

MW: Dann müsste ich mich wiederholen, müsste alle paar Semester das Gleiche erzählen, müsste Lehrpläne einhalten etc. Das ist mir zu beengend, weil es letztlich kontraproduktiv zu meiner Arbeit wirkt. Alle paar Jahre ein aktuelles Thema aufbereiten und mit Studierenden in einen Diskurs treten, das regt an. Das habe ich gerade wieder in Erfurt gemerkt, als ich unter anderem das QR-Projekt vorgestellt habe. In so einer zeitlich begrenzten Situation ist man auf angenehme Weise gezwungen, präzise zu denken und zu formulieren und man erfährt hautnah, was Jugend heute macht, was sie heute denkt und wohin sie will oder nicht will.

KMH: An dieser Stelle möchte ich noch einmal zum Thema »Kunst« zurückkommen und zur Frage, welchen Preis Sie für das überaus privilegierte Leben bezahlen müssen, so konsequent Ihren Interessen folgen zu können.

MW: Der Preis eines freischaffenden Künstlers, der seine Arbeit als Beruf und nicht als Hobby sieht, ist die vollständige Verantwortlichkeit für seine Person, für sein Leben, sein Wohlergehen, für sein Handeln und für seine Werke. Wenn man krank wird, dann gibt es keinen Arbeitgeber, der diese Zeit finanziell überbrückt. Für die Kranken- und Alterssicherung muss man ebenso alleine sorgen, wie für alle Arbeitsmittel.

Das ist im Fall von Kunst mit neuen Medien ein sehr hoher Kostenfaktor. Man lebt in dieser Situation in einer selbst gesetzten Arbeitsstruktur, das erfordert ein hohes Maß an Disziplin oder besser an Motivation. Man schafft Werke und muss alle Kosten vom Verkauf dieser Werke finanzieren. Um zu verkaufen, braucht man Ausstellungsorte und ein Management, das ist zum Beispiel eine engagierte Galerie.

So ein Agent nimmt 40 bis 60 % Provision, also kann man sich ausrechnen, wie hoch der Umsatz im Jahr und Monat sein muss, um mit den laufenden Lebenskosten, den Betriebskosten und den notwendigen Rückstellungen davon leben zu können.

Der Agent ist wiederum abhängig vom Mainstream und von den wechselnden Moden. Er hat seine Klientel und damit meist auch sein persönliches Profil. In dieses Profil muss man als Mensch und als Künstler mit seinen Werken passen. In so einem Verhältnis ist es meist notwendig, sich anzupassen, um überleben zu können. Aber gerade die Anpassung wollen die meisten Künstler vermeiden. Sie machen ihre Kunst ja gerade, um diesem gesellschaftlichen Anpassungsdruck zu entgehen. Sie wollen Freiheit leben und spüren.

Auf diesem schmalen Seil tanzt man in diesem Beruf, wobei man die Unsicherheit und Schwankung nicht nur negativ sehen sollte. Wirtschaftliche Unsicherheit bei gleichzeitig existenzieller Erfahrung schärft die Sinne, vermittelt Intensität im Erleben der eigenen Identität. Wer so privilegiert lebt, hat keinen Grund sich zu beklagen ;-)))

KMH: Eine ganz menschliche Frage: Haben Sie auch Misserfolge in Ihrer künstlerischen Arbeit? Gibt es Frustration und Zweifel, Probleme und ein Scheitern?

MW: Ich stoße ständig an Grenzen. Nicht in der Idee, aber in der Umsetzung. Fast jedes Projekt ist mir am Ende doch immer noch zu klein, zu unvollkommen, zu begrenzt und zu wenig ausdifferenziert.

KMH: Wie würden Sie den Unterschied zwischen der analogen und der digitalen Kunst beschreiben? Was ist so ganz anders in der digitalen Welt?

MW: Die analoge Kunst der Bilder schafft Originale mit der Aura des Einmaligen im Hier und Jetzt. Das Original gibt es nur einmal und diese Einmaligkeit macht es über jede Werkqualität hinaus grundsätzlich interessant, weil es nur einen Eigentümer haben kann. Diese Sehnsucht etwas Einmaliges zu haben ist für Liebhaber der Kunst sehr wichtig. Der Name sagt es schon, der »Lieb-Haber« will in der Liebe die Einmaligkeit haben und halten.

Im Original steckt aber noch ein anderer Wert, der in seiner Authentizität liegt. Das Original wurde von Künstlerhand geschaffen. Ich sage es jetzt überspitzt: Es lebte mit seinem Schöpfer und atmete mit ihm zusammen die gleiche Luft seines Schaffens und Lebens. Dies ist kein zu objektivierender Wert des Werkes, sondern er wird ihm als Aura eingehaucht, als suche der Mensch im einmaligen Werk sein Ebenbild.

Das analoge Original zeichnet sich durch seine physische Existenz der mehrfachen Wahrnehmbarkeit aus. Man kann es sehen, aber auch riechen und fühlen. Ein Ölbild riecht nach Öl, eine Eitempera riecht nach dem Firnis. In beiden Fällen ist Pigment aufgetragen, das ein Volumen hat, man sieht den Pinselstrich und kann seinen Duktus sogar unter der Fingerkuppe fühlen. Jede Technik hat ihre spezifische Präsenz, ihre Materialhaftigkeit.

Die Kopie oder Reproduktion wurde dagegen aufgrund des Originals mit dem Ziel geschaffen, ihm möglichst ähnlich, am besten gleich zu sein, um auch anderen die Verfügung über die Anmutung zu gewähren. Will man dem Original mit der Reproduktion möglichst

nahe kommen, um einen Käufer zu täuschen, muss man diese Materialhaftigkeit gezielt übernehmen.

Die Abbildung des Originals z. B. in Printmedien dient weitestgehend der Information über das Werk, ist aber kein Ersatz für das Werk. Die Abbildung kann zwar die Bildansicht wiedergeben, aber nicht die Differenziertheit des Werkes in seiner vielfältigen Sinnlichkeit. Das Original bietet bei allen Varianten mit sich als Maßstab verglichen die beste Qualität. Insoweit ist und bleibt das Original ein-malig.

KMH: Und wie ist es im Fall der digitalen Kunst? Was ist dabei anders?

MW: Im Fall der digitalen Kunst der Bilder ergeben sich andere Kriterien des Schaffens und der Materialität. Erst einmal stellt sich hier die Frage, was eigentlich das Werk ist? Ist es der Algorithmus, das Programm, die Handlungsanweisung, die im Hintergrund des Rechners arbeiten und als Ergebnis der Berechnungen auf dem Vordergrund des Bildschirms ein Bild erzeugen? Oder ist es das erzeugte Bild auf dem Bildschirm – als Kathodenstrahlröhre, als Plasma, als LED? Gezeigt in welchem Farbraum? Oder ist es die Umsetzung des Bildes als Ausdruck auf Leinwand, auf Papier, auf Kunststoff? Gedruckt in welcher Technik? Gedruckt mit was für Farben mit welchen Eigenschaften? Es ergeben sich viele ganz neue Fragen.

Was könnte im digitalen Schaffensprozess das Original sein? Gibt es überhaupt ein Original außer dem Algorithmus, da nur er das Bild erschafft? Oder ist es der Datensatz? Aber diesen kann man kopieren (richtig: klonen). Der digital-elektronische Datensatz ist die Grundlage für die physikalische Erscheinung des Bildes. Von diesem Datensatz können unter gleichen Bedingungen unzählige Bilder gefertigt werden. Welches ist das Original? Gibt es noch ein Original? Ist die Frage nach dem Original überhaupt noch relevant? Oder geht es bei einer Wertbestimmung nicht viel mehr um die Frage, wie die Auflage begrenzt ist, wie selten das Bild ist, wie viele Lieb-Haber sich Eigentümer nennen können?

KMH: Und was für eine Konsequenz ziehen Sie daraus für ihre Kunstkalkulation?

MW: Mein Ansatz ist ein ganz anderer. Der technische Aufwand für meine Werke ist sehr hoch, also müsste der Einzelpreis sehr hoch sein. Um diesen im Interesse des Interessenten auf ein realistisches Maß zu senken, lege ich meine Werke in einer 3/3- oder maximal in einer 5/5-Edition auf. Zumeist bleiben es aber Unikate, weil ich ein verkaufte Werk aus eigenem Antrieb nicht erneut ausdrücke, sondern mich schon längst neuen Themen widme.

Ein echtes Problem ergibt sich bei der Frage des »Originals« digitaler Werke und diese Frage ist nicht akademisch, sondern hat sehr handfeste Folgen.

Dazu ein konkretes Beispiel: Um neue Bilder in einer geplanten Ausstellung zeigen zu können, gebe ich meine Datensätze in maximaler Auflösung an einen Drucker und spezifiziere den Auftrag. Ich bestelle von jedem Werk einen Ausdruck auf einer Leinwand im Format von vorwiegend 100 x 100 Zentimeter. Die Bilder werden gedruckt und auf Keilrahmen gespannt, ich erhalte die Datensätze auf meinem eingereichten USB-Stick zurück, bezahle die Rechnung und der Auftrag ist abgewickelt. So könnte man denken. Zufall! Einige Monate nach diesem Auftrag bin ich über Freunde zu einer Büroeinweihung eingeladen und sehe an einer der Wände drei Bilder im Originalformat aus meiner aktuellen Serie. Da meine Ausstellung noch läuft, frage ich den Gastgeber, woher denn diese Bilder stammen und er antwortet mit stolzem Lächeln, es gäbe da einen guten Bekannten, von dem er diese Drucke sensationell günstig bekommen hätte. Die Recherche hat ergeben, dass ein Mitarbeiter des Druckers am Feierabend auf eigene Rechnung Ausdrücke vorgenommen und diese unter der Hand verkauft hat.

KMH: Aber sind Ihre Bilder nicht signiert?

MW: Nur dezent auf dem Seitenstreifen oder auf der Rückseite, denn ich möchte das Bild selbst nicht mit meiner Signatur stören. Das Bild bleibt auch ohne meine Signatur, was es ist. Dabei stellt sich die interessante Frage, was »das Werk« eigentlich ist. Wer über diese Bilddatei verfügt, der verfügt bei Ausdruck über unendlich viele originale Werke. So einfach ist das.

Im Fall analoger Bildwerke kann so etwas nicht passieren, es sei denn, jemand hätte die Originalvorlage und würde danach in gleicher Technik in gleichem Stil das gleiche Motiv malen. Dann wäre dies eine Kopie und bezogen auf den Anspruch, das Original zu sein, eine Fälschung. Würde man ein analoges Original fotografieren und diese Fotografie ausdrucken, wäre dies eine Reproduktion, der man den Qualitätsverlust im Vergleich mit dem Original ansehen würde.

KMH: Das klingt im ersten Moment ungewohnt, ist aber doch nachzuvollziehen, wenn man die Besonderheit der digitalen Daten berücksichtigt.

Noch einmal zurück zum Begriff des »Originals«. Spricht man im Fall digitaler Daten bei der Vervielfältigung des Originals auch von einer »Kopie«? Mit dem Begriff Kopie findet eine Abgrenzung zum Original statt.

Normalerweise versteht man unter »Kopie« eine Vervielfältigung, die mit Qualitätseinbuße verbunden ist. Deshalb kann man die Kopie in der analogen Welt vom Original unterscheiden. In der digitalen Welt ist das nicht mehr der Fall. Also muss man als Künstler, der mit den neuen, digitalen Medien arbeitet, ganz anders mit Begriffen wie »Original«, »Urheberrecht« und der exklusiven Verfügung über die eigenen Werke umgehen.

MW: Ja, man muss sehr entspannt sein, aber das habe ich schon während meiner Zeit als Musikproduzent und Co-Composer lernen müssen. In den 1980er Jahren hatte unser Label IC/Innovative Communication internationalen Kultstatus. Unsere Produkte wurden gesammelt. Wir hatten feste Käufer. Dann setzte sich in den 90ern die digitale CD mit den CD-Brennern durch und jeder konnte billig und ohne Qualitätsverlust (und das ist entscheidend) die Musik unserer Künstler kopieren oder besser 1:1 klonen. Ich sah damals mit dem MP3-Format und dem aufkommenden Internet eine düstere Zukunft für die Musikindustrie und vor allem für die kleinen Label und ihre Künstler. Das war für mich der Grund, damals meine Anteile zu verkaufen und wieder zu meinem Ausgangspunkt, der Kunst, zurückzukommen.

Wenn ich heute recherchiere, dann finde ich im Netz, auf Musikplattformen und bei YouTube Hunderte von Angeboten unserer IC-Musik, die sich jeder kostenfrei herunterladen kann. Warum sollte da noch jemand eine CD kaufen und warum sollten unter solchen Bedingungen Musiker noch bereit sein, neue Musik dieser Art zu komponieren und zu produzieren? Zu bedauern ist das Ende eines Musikgenres.

KMH: Wenn ich es richtig sehe, dann haben Sie aber eine gute Möglichkeit gefunden, ausgewählte Musiktitel aus Ihrem Repertoire als Mehrwert hinter Ihre aktuellen i:Codes zu legen.

MW: Das ist richtig. Ohne die Rechte an den Musiktiteln könnte ich diese nicht verwenden. So biete ich den Nutzern meiner QR-Bilder akustische Überraschungen durch einen Link.

KMH: Hat ein analog gemaltes Bild heute überhaupt noch eine Bedeutung für Sie?

MW: Sie fragen ungewollt ganz aktuell! Es gibt in der Tat zwei frisch gemalte Bilder. Es sind die i:Codes für die Rezitation meines Textes zur »Heimat« und es ist der Link zu meinem YouTube-Film »Das Meer« mit der Rezitation des gleichnamigen Gedichtes von der Schauspielerin Tirzah Haase. Es sind zwei ganz persönliche Codes, die in einer Mischung aus Öl und Acrylmalerei hergestellt sind.

Mich hat interessiert, wie die Materialität der klassischen Malerei im Gegensatz zum Pigmentdruck wirkt. Die Malerei hat einen anderen Duktus, eine unregelmäßig changierend glänzende Oberfläche, eine sehr lebendige Binnenstruktur, eine erhabene Textur und einen spezifischen Geruch! Ja, das Ölbild riecht natürlich. In meiner kommenden Ausstellung werde ich die analoge und die digitale Version dieser beiden Arbeiten nebeneinanderhängen. So hat der Betrachter den direkten Vergleich.

KMH: Zurück zum QR. Seit 2007 beschäftigen Sie sich mit dem QR-Code. Woher haben Sie Ihr Wissen? Gibt es Literatur, wird das Thema auf Seminaren oder Symposien angeboten? Tauschen Sie sich mit anderen Künstlern aus?

MW: Alle Fragen kann ich mit dem einfachen Hinweis beantworten, dass ich experimentiert habe. Das altbewährte Prinzip »Versuch und Irrtum« hat mich weitergebracht, weil es hierzu keine Szene des Austausches gibt. Auch hier bin ich in meiner Methode der Feldforschung vorgegangen.

Nachdem Die|QR|Edition ab Frühjahr 2014 eine Publikation über meine frühen SF-Texte herausgegeben hat und im Herbst 2014 eine zweite literarische Publikation über Poesie folgte, habe ich zum zehnjährigen Bestehen von YouTube im Frühjahr 2015 einen Hybriden entwickelt, in dem 99 i:Codes zu 99 ganz besonderen YouTube-Filmen führen. Diesen Einblick in den »IrrSinn« menschlicher Eitelkeit, Fähigkeit, Agitation und Wissenslust habe ich zur Erhöhung der Irritation des Lesers mit 99 Fragen und Antworten zum Thema »Kunst und Gesellschaft« konfrontiert. Es sind Dialoge, die sich bei meinem Seminar im Fachbereich Kunst an der Universität Erfurt ergeben haben.

Das Buch Der|QR|Code soll Vergangenheit, Gegenwart und Zukunft der 2-D-Matrix erhellen. Es beschreibt die Entwicklungsgeschichte, die Technik, den Einsatz, die Gefahren,

die Grenzen, die Visionen und natürlich soll auch die Ästhetik des QR-Codes behandelt werden.

KMH: Der QR hängt ja unlösbar mit der mobilen Welt der Smartphones und Tablets zusammen. Hier geht es um Weiterentwicklung des klassischen Computers in neue Funktionen und vor allem in die Bewegung. Wie sehen Sie die Zukunft des Smartphones?

MW: Aus dem Handytelefon ist das smarte Phone geworden. Erste Smartphones vereinigten die Funktionen eines PDAs bzw. Tabletcomputers mit der Funktionalität eines Mobiltelefons. Später wurde dem kompakten Gerät auch noch die Funktion eines transportablen Medienabspielgerätes, einer Digital- und Videokamera und eines GPS-Navigationsgeräts hinzugefügt.

Entscheidend für den Erfolg des Smartphones ist der »Touchscreen«, bei dem die Computerfunktionen durch Berührung der Bildschirmoberfläche gesteuert werden. Erst durch diese komfortable Hardware-Software-Kombination wurden die Apps möglich, die das heutige Smartphone mit Multitouch definieren. Das Smartphone scheint ein »Gerät« zu sein, doch in Wirklichkeit ist es unser persönlicher Assistent.

Das Smartphone ist unser nach außen in unseren Vorraum verlagerter Kommunikator. Es ist Hersteller von Kontakten vielfältigster Art, es bietet Zerstreuung und macht den Genuss in der smarten Welt glücklicher Konsumenten immer leichter und schneller.

Und wenn sich unser »Smarty« erst einmal mit GPS und neuen Sensoren selbstständig und von uns unbemerkt über die NFC (Nahfeldkommunikation) mit unserem Computer, unserem Auto, unserem Fernseher, unserem Kühlschrank, unserer ganz intimen Kreditkartenabrechnung, unseren Internetsuchen und und und verbindet und dauerhaft die Daten unserer bewegten Identität und unerfüllten Sehnsüchte wie selbstverständlich austauscht, dann wird klar, dass wir einen neuen Freund, nein, vielmehr, dass wir eine Geliebte bzw. einen Geliebten gewonnen haben. Denn wer kommt uns näher als unser Smarty?

Wer erfüllt unsere tiefe Sehnsucht nach ... ja, wonach eigentlich? Nach Kommunikation über Telefon, SMS, Mail? Nach Information jeder Art über die Suchmaschinen und Wikipedia etc.? Nach Standortbestimmung und sicheres Geleit durch das Land über GPS und Google

Map etc.? Nach Musik und Filmen über YouTube und ähnliche? Nach dem Festhalten unserer Erlebnisse in Foto, Film und Audio? Nach unserem Körper und seinen Biodaten? Nach dem Teilen unserer Erlebnisse durch Twitter etc. oder die Selbstdarstellung durch Facebook etc.? Nach Konsum über die Schnellbestellung über Amazon, Zalando und anderen? Und nach Zerstreung durch Spiele über ungezählte Apps.

Dieser Sehnsuchterfüller all in one ist unser »Smarty«. Smarty gibt uns Essen und Zerstreung. Aber Smarty ist noch mehr! Smarty ist physisch, ist ganz nah an uns dran, ist immer und überall da. Wir haben uns aneinander gewöhnt. In der Hosentasche, in der Jackentasche, in der Handtasche. Smarty kennt unsere Geheimnisse. Und – das ist ganz wichtig – Smarty ist diskret, schweigt, kritisiert uns nicht.

Smarty ist um uns bemüht, bleibt bereit, ohne zu zicken oder zu maßregeln, ohne missbilligend die Augenbrauen hochzuziehen. Smarty führt mich aus oder in den Irrgarten der Stadt, hat den Überblick, das totale Verständnis, hebt mich in allen meinen möglichen Widersprüchen auf. Nur Smarty bewahrt mich ehrlich und loyal bis zur Erschöpfung seines Akkus. Was will ich mehr, als vollkommen akzeptiert, ja gewollt zu sein. Also wird die Entwicklung genau in diese Richtung gehen und um uns herum wird eine smart-bequeme Welt entstehen, die uns einlädt, immer abhängiger von ihr zu werden.

Eins ist sicher: Abgebucht wird immer!

Literatur & Quellen

50 Ausstellungen im Bunker-D, Katalog zur gleichnamigen Ausstellung, Herausgegeben vom Präsidenten der FH-Kiel, Kiel 2015

Michael Weisser. i:Codes. Über die unstillbare Sehnsucht aller Wesen, in ihrer Welt doch einzig und geliebt zu sein. Herausgegeben vom Präsidium der Fachhochschule Kiel, 2013. Broschüre, 64 Seiten, 45 farbige QR-Codes. Herausgegeben zum Anlass der bleibenden Installation »33!Denk!Bänke!« auf der Kulturinsel Dietrichsdorf.

Mit Textbeiträgen von Klaus-Michael Heinze (Kanzler der FH Kiel), Prof. Dr. Frieder Nake (Universität Bremen, FB Informatik und Hochschule für Künste Bremen, FB Digitale Medien), Stefan Dupke (Kurator in Hamburg) und Prof. Dr. Bernd Vesper (Dekan FB Medien)

an der FH Kiel). Die abgebildeten i:Codes führen zu Informationen, Bildern, Videos, Klängen und Musik.

FH-Kiel, 33!Denk!Bänke!, Bleibende intermediale Kunst auf dem Campus der Fachhochschule Kiel, 2015.

www.fh-kiel.de/index.php?id=11488&L=0

FH-Kiel-Campuskultur, 2015.

www.fh-kiel.de/campuskultur

Michael Weisser 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, 2015, 308 Seiten. ISBN 978 3 95765 028 3

Dieses Interview wurde der Publikation entnommen:

Michael Weisser (Hrsg) – **“neugierig:denken! Interviews und Dialoge** zum künstlerisch-kreativen und non-linearen Denken mit 44 Persönlichkeiten aus Kultur, Wissenschaft, Wirtschaft und Politik.”

QR-Hybridbuch bei Die|QR|Edition – Edit 5, Murnau am Staffelsee 2016.

ISBN 978 3 95765 070 2

www.dieQRedition.pmachinery.de