



## QR-CODING -

**eine neue Form von multimedialer Kunst im Öffentlichen Raum.**

**Anregungen für ein Seminar an der FH Kiel SS 2013**

von Michael Weisser

### **Das Thema:**

Immer häufiger trifft man auf die kleinen, schwarz/weißen Quadrate, in denen ein Pixelmuster rauscht. Mal größer in den Ecken von Plakaten, mal ganz klein auf Anzeigen, Werbeprospekten, aber auch bei Artikeln in Zeitungen und Magazinen. Die 2D-Codes, breiten sich in unserem Alltag aus, wie Marienkäfer im Juni. Es sind die sogenannten QR-Codes, die einen "quick response", also eine schnelle Reaktion anbieten. Reaktion worauf?

### **Die Funktion:**

Wer auf seinem SmartPhone z.B. die kostenfreie App von i-nigma zur Verfügung hat, der aktiviert diese App, richtet seine Kamera auf den Code und erhält blitzschnell die Reaktion, soweit ein gutes Sendesignal (3G) oder die Verbindung zu einem W-LAN besteht. Auf dem Display kann ein informierender Text erscheinen, eine Telefonnummer, eine SMS, eine URL oder eine komplette Adresse, die man mit einem Tastendruck in seinem Adressbuch abspeichert. Oder es wird eine Internetverbindung aufgebaut, die komplexe Informationen wie Bilder, Klänge oder Texte bietet. So wird die altbekannte Print-Werbung über QR-Codes komfortabel um multimediale Inhalte erweitert.

### **Die Technik:**

Der QR-Code besteht aus einer quadratischen Matrix aus schwarzen und weißen Pixelquadraten, die die kodierte Daten binär darstellen. Drei große Quadrate in den Ecken markieren die Orientierung für das Erkennungsprogramm. Die Daten im QR-Code sind durch einen speziellen, Fehler korrigierenden Code geschützt. Selbst wenn bis zu 30 % des optischen Codes zerstört sind, kann er dennoch erkannt werden.

Anders als einfache Strichcodes speichert der QR Daten zweidimensional, in horizontaler und vertikaler Richtung. In ein Codequadrat passen 4.296 alphanumerische Zeichen (Buchstaben, Zahlen, Zeichen). Zum Vergleich: Der bekannte EAN-Strichcode (European Article Number) verschlüsselt nur 13 Zahlen.

### **Die Vergangenheit:**

Der QR-Code hat seine Geschichte. Er wurde 1994 von der Firma Denso Wave in Japan entwickelt, um Komponenten für die Logistik in der Automobilproduktion bei Toyota zu markieren. Seit 2007 verbreitet sich diese Funktion auch in Europa. In das Auge der deutschen Öffentlichkeit traten die daumennagelgroßen Quadrate, als die

Zeitung "Welt Kompakt" auf diese Weise am 9.11.2007 erstmals ihre gedruckten Artikel um zusätzliche Informationen durch QR-Codes ergänzte.

### **Die Gegenwart:**

Das "mobile tagging" entwickelt sich. In einer Gesellschaft, in der Mobilität und Information immer wichtiger werden, nimmt diese Form des binären Zeichens im öffentlichen Raum rasant zu. Bald wird der QR-Code Teil unseres Alltags geworden sein und immer mehr Funktionen und Nutzer haben.

Was man mit diesem Code alles machen kann, ist noch völlig offen - ein Thema, über das sich ein Nachdenken lohnt.

### **Die Zukunft:**

Der hohe Funktionswert des QR-Codes ist unbestritten. Doch ist die Funktion alles? Diese Frage habe ich mir im Jahr 2007 gestellt, als ich diesem kleinen, zweidimensionalen Rauschen erstmals bei einem Logistikunternehmen begegnet bin. Was mich an den QR-Codes besonders interessiert, das ist die rauschende Optik, das offensichtliche Chaos, in dem doch die Ordnung der Information steckt.

### **Das Seminar "Mobile Tagging":**

"Wie entsteht eine Idee" und "Wie wird eine Idee in Realität umgesetzt?" das sind Fragen, die immer wieder an die Kunst gestellt werden. Der Fragesteller erwartet ein Rezept, nach dem es funktioniert, er möchte hinter die Kulissen blicken. Eine klare Antwort jedoch hat niemand. Interessant aber ist, die verschiedenen Kräfte und deren Vernetzung zu beschreiben, die an einem Kunstprozess mitwirken.

Erst wenn Neugierde, Ausdauer und Kreativität zusammenkommen, kann anhaltend Neues, Ungewöhnliches und im positiven Spannendes entstehen. Diese drei Qualitäten, die man den "SoftSkills" zuschreibt, erfassen soziale Kompetenzen, die man sich in der eigenen Entwicklung aneignet. Räume dieser Aneignung sind die Familie, die Freunde, der Kindergarten, die Schule und der Lebensalltag.

Mutig sein, ausprobieren, bewusst ein Risiko eingehen und immer wieder aus den Erfahrungen lernen, stärken das Selbstbewusstsein. Erfolg, Anerkennung und Respekt vor sich und von den anderen motiviert und Motivation ist die Grundlage für Neugier. Zur **Neugier** gehört allerdings auch **Ausdauer**, um zum Erfolg zu kommen. Und wenn der Erfolg darin liegt, die Welt nach den eigenen Vorstellungen und Werten zu verändern, dann bedarf es stets neuer Ideen, die man über entfaltete **Kreativität** gewinnt.

In unserer Wissensgesellschaft und bei den steigenden gesellschaftlichen Herausforderungen ist Kreativität der wichtigste, weil nachwachsende, Rohstoff und deshalb von höchstem Wert. Viele Berufe werden künftig auf dieser Qualifikation basieren, viele erfolgreiche Lebensperspektiven werden darauf gründen, wie immer man Erfolg auch im Einzelnen für sich beschreibt.

Deshalb ist die Frage wichtig, wie man Kreativität anregen kann und wie sie zu steigern ist. Kann Kunst dabei eine bemerkenswerte Rolle spielen?

Zu dieser Frage werde ich im Mai 2013 ein Seminar an der FH-Kiel anbieten.

### **In eigener Sache:**

*Mich interessiert, welchen Innovationswert öffentliche QR-Codes enthalten können. Muss es nur Funktion sein? Kann auch die optische Erscheinung dieser konkreten Kunstform kreativ gestaltet werden? Und wenn ja, wie weitgehend?*

Für Kreative zwischen Kunst, Design und IT-Welt ist das eine spannende Start-Up-Idee, denn laut ComScore hat sich die Anzahl der Smartphone-Nutzer allein in Deutschland in vier Jahren von Januar 2009 mit 6,31 Mio bis Dezember 2011 auf

21,30 Mio gesteigert. Im Vergleich dazu lag die Anzahl der Nutzer in Großbritannien im Dezember 2011 sogar bei rund 25 Millionen.

Nach neuester Untersuchung (11/2012) des Telekom-Ausrüsters Ericksson wird sich bis Ende 2018 die Zahl der genutzten Smartphones auf 3,3 Milliarden verdreifachen. In Westeuropa und Nordamerika dürften dann praktisch alle Mobiltelefone sogenannte Computer-Handys sein.

Alle Zahlen haben steigende Tendenz und so wächst ein gigantischer Markt heran, den man auf Europa und im globalen Zeitalter auf die ganze Welt hochrechnen kann.

*Wenn man Kunst nicht als Prestigeobjekt, als schönen Schein, als Dekoration oder unter Interessen der Spekulation auf steigende Werte sieht, sondern als einen Ort, an dem man weitgehend frei handeln, also gestalten, entwickeln, ausprobieren und verändern kann, gewinnt sie eine emanzipatorische Dimension.*

Seit 2007 experimentiere ich mit der Ästhetik und den Funktionen von QR-Codes. Auf dem schwerfälligen Equipment eines Logistikunternehmens entstanden meine ersten, orakelnden Text-Codes: "Ich war ein Wort!", "Deine Wünsche werden wahr!" und "Ich werde Herr Dein Gott!". Hier behauptet der digitale Pixelcode mit der Ansprache in der "Ich-Form" in provozierender Weise seine Identität. Gezeigt wurden diese quadratmetergroßen Drucke erstmals in meiner Ausstellung "am:wort:ort" in den Räumen der Zentralbibliothek Bremen von April bis Oktober 2012.

Erst mit der Entwicklung des Smartphones, mit der Einführung von Applikationen (den Apps auf dem i-phone 3GS) und mit komfortabler Lesesoftware wie "i-nigma" wurde es möglich, über die Codes spezielle Web-Seiten mit künstlerischen Inhalten aufzurufen. Erst bei diesem Stand der Technik konnte ich unterschiedliche Medien an jedem Ort mit entsprechendem Empfang (3G oder W-LAN) abrufen, um Bilder, Texte und Klänge zu verbinden.

Um über den QR-Code eine **neue Form von "Kunst im Öffentlichen Raum"** zu entwickeln, ist neben der Vision, der Kreativität und der Technik auch die konkrete Verfügung über Nutzungsrechte an Medien wie Bilder, Klänge und Texte Voraussetzung. Da ich im Verlauf meiner künstlerischen Entwicklung in den Medien Bild, Klang und Wort auf der Grenze von analog und digital gearbeitet habe, steht mir ein eigenes Archiv an Werken zur Verfügung.

### **"33!Denk!Bänke!" in Kiel:**

Seit der Eröffnung meiner Ausstellung "ich:meiner:mir:mich - analoge und digitale Identitäten" am 20. September 2012 auf dem Campus der Fachhochschule Kiel, arbeite ich an dem Konzept, speziell entwickelte QR-Codes auf den Lehnen der 33 Sitz-Bänke im 90.000qm großen Campusgelände anzubringen und auf diese Weise die "Kulturinsel Dietrichsdorf" zu einem besonderen Erlebnisort zu machen.

Ab dem 3. März 2013 werden 33 Bänke jeweils einen unterschiedlichen QR-Code im Format 30x30cm auf der Lehne tragen. Die Bänke sind mit Bedacht auf dem Campus der Fachhochschule einzeln oder in Gruppen verteilt.

Man kann den QR-Code auf der Bank scannen, dann Platz nehmen und mit Smartphone und Kopfhörer das jeweilige Kunstangebot erleben.

Was für ein überraschendes Erlebnis muss es sein, z.B. mit Blick auf den Steinkreis im Zentrum des Campus unvermittelt eine Woodoo-Session aus der Steppe der Shimba-Hills in Kenia zu hören, oder sich am Sokratesplatz mitten auf dem Marktplatz von Viktoria auf der Seychelleninsel Mahé zu fühlen, oder mit Blick auf

den Kultur-Bunker ein politisches Gedicht als Text zu lesen, oder vor der Mensa am Übergang der Schwentine in die Kieler Förde mit Blick auf das Meer eine sphärische Musikkomposition mit Gregorianischen Gesängen erleben. 33 mal oder, oder, oder...

Was lösen diese Erlebnisse von Texten, Gedichten, Musikkompositionen, Weltklängen, Filmen und Bildern in den Nutzern aus?

### ### Grundlagen für das Projekt "QR-Codes"

Die Entwicklungsgeschichte des Projektes der "33!Denk!Bänke!" umfasst nicht nur das Projekt selber in den Stadien der Ideenfindung, der Konzeptentwicklung und des Managements. Aufgrund seiner Komplexität setzt dieses multimediale Projekt auch die Ansammlung von Kompetenzen und von Nutzungsrechten an zahlreichen Medien voraus. Nachfolgend ist in chronologischer Folge am Beispiel meiner Entwicklung exemplarisch beschrieben, mit welchen Themen und Medien ich mich künstlerisch beschäftigt habe und welche Ergebnisse dabei erzielt wurden.

*Im Verlauf eines Seminars vom 14.-17. Mai 2013 an der FH-Kiel möchte ich diese Hintergründe für das Entstehen eines komplexen, intermedialen Werkes erläutern. Nachfolgend sind einige "Bausteine" in chronologischer Reihenfolge erfasst:*

**Seit 2007 experimentiere ich mit der Ästhetik** und den Dimensionen von QR-Codes. Erst bei diesem Stand der Technik konnte ich unterschiedliche Medien aktivieren und Bilder, Texte und Klänge miteinander zu verknüpfen.

**Das Interesse an öffentlicher Kunst** war generell bei mir geweckt durch die Kulturkritik der 68er Jahre, eine Phase, in der ich von 1968-1972 Bildende Kunst an den damaligen Kölner Werkschulen studierte und mit dem Examen abschloss. Sakrale Malerei (Kadow), experimentelle Malerei (Gerster), freie Grafik (Klauke), Fotografie (Jansen) und ästhetische Theorie waren meine Studienschwerpunkte.

Im Jahr 1969 gründete ich mit Kommilitonen den **Verlag "amöben-presse"**. Unser Ziel war es, ganz besonders ungewöhnlich gestaltete (bibliophile) Bücher herauszugeben. Uns ging es um Veränderung, insoweit war der Name das Programm. Er leitet sich von der Lebensform der Amöben ab, die durch Ausbildung von Scheinfüßchen ihre Gestalt laufend ändern. (im Griechischen bedeutet "amoibo" ich verändere mich)

Ab 1970 arbeitete ich verstärkt an **Veröffentlichungen in Fachmagazinen** und Zeitungen. Beiträge zu verschiedenen Themen sind u.a. erschienen in Vorwärts, General-Anzeiger Bonn, Bonner Rundschau, FAZ, IN-Bildungs-Magazin, Bonn-Illustrierte, Werk+Zeit, Der Architekt, Kunst+Unterricht, Baumeister, Archithese, Loccumer Protokolle, Bauwelt, Artis, Sozialmagazin, Keramos, Architektur&Wohnen, Kunstforum, Petra, Sammler-Journal, Weltkunst, Kunst+Handwerk, Novum, Expertise, Ullsteins Gourmet Journal, Die Tabak-Zeitung, LUI, Pack-Report, Aral-Journal, Kopernikus, Penthouse, Star-Ship, Solaris-Magazin, SF-Times, SF-Star, Marketing+Wirtschaft, Diners Club Magazin, Süddeutsche Zeitung, Foto-Scene, Spectramed, Manager-Magazin, VDI-Magazin, Computer+Grafik, Handelsblatt und econy/Wirtschaftsmagazin.

Mein Interesse an der **"Ästhetik der Alltagswelt"** begründete 1974/76 den Aufbau der fotografischen Sammlung "Industriearchitektur und Arbeiterwohnungsbau" im Rahmen des Bildarchivs Foto Marburg. Den Auftrag erhielt ich von Prof. Dr. Volker

Klotz im Verlauf meines Kunstgeschichtsstudiums (1974/75) an der Universität Marburg. Beeinflusst von dieser fotografischen Recherche erfolgte 1975 die Anmeldung meiner Promotionsarbeit im Fach Kunstgeschichte an der Universität Bonn zum Thema "Die Entwicklungsgeschichte der feinkeramischen Industrie in Bonn" bei Prof. Dr. Eduard Trier. Die Arbeit wurde vor ihrem Abschluss vom Rheinischen Freilichtmuseum Kommern übernommen und prägte drei Ausstellungen.

Mein Interesse an einer **Öffentlichkeit von Kunst** wurde vertieft, als mich 1975 der damalige Senator für Wissenschaft und Kunst in Bremen beauftragte, die Geschichte der "Kunst im Stadtbild" in Deutschland nach 1945 zu recherchieren.

Die Ergebnisse sollten eingebracht werden in ein gleichnamiges Seminar an der Universität Bremen. Als Ergebnis dieses Seminars realisierte ich eine Wanderausstellung, die erstmals in der Halle des alten Rathauses in Bremen und dann in verschiedenen anderen Städten gezeigt wurde.

Der dazugehörige Katalog "Von Kunst am Bau zu Kunst im öffentlichen Raum" erschien 1976 im Hausschild Verlag Bremen und gilt als erste Übersicht über die Theorie und Praxis öffentlicher Kunst in Deutschland.

*Die Inhalte für eine multimediale Form von öffentlicher Kunst ergaben sich für mich durch Experimente mit verschiedenen Medien:*

Seit 1964 beschäftigte ich mich **mit Lyrik und Prosa**. Mein erstes Gedicht erschien 1968 im Feuilleton der FAZ. Im Folgejahr erschien eine Sammlung von 13 Poesien unter dem Titel "13&5" als großformatiges Buch mit 5 Originalradierungen des Grafikers Uwe Brandt.

Im Jahr 1982 erschien mein **Roman "Syn-Code-7"** in der Phantastischen Bibliothek des Suhrkamp Verlages, 1983 folgte der Roman "Digit". Im Jahr 1984 folgte "Off-Shore, ein Bericht am Rand der Wirklichkeit", der bei Corian und Heyne erschien. Folgend erschienen Essays und Kurzgeschichten in verschiedenen Anthologien. Im Roman "Syn-Code-7" beschrieb ich das Totalkunstwerk einer visionären "Kuppelprojektion" - aufgrund dieser Veröffentlichung nahm der Musiker Peter Mergener Kontakt zu mir auf und wir gründeten 1984 die Musikformation "Software".

Ab 1970 folgten intermediale **Experimente mit der Projektion von Bildern**, die synchron zu elektronischer Musik öffentlich inszeniert waren. Eine der ersten Aufführungen fand statt im Bonn Center zur "Kunst-Totale", die ich im Auftrag von Josef Anton Riedl entwickelte.

Ab 1984 konzentrierte ich mich als **Produzent und Co-Komponist** auf elektronische Musik und World-Music. Sechzehn Jahre lang entwickelte ich das Konzept für die Musikformationen "Software" mit elektronischer Musik und "BioLogiCalEvents" mit Ambientmusic.

Im Jahr 1986 gründete ich bei einer Reise an die Seen in Kanada die **Musikformation G.E.N.E.** (Gambling Electronic Natural Environments). Bei zahlreichen Reisen an exotische Orte der Welt zeichnete ich Originalklänge auf, die als Atmosphäre für World-Music mit verschiedenen Musikern Anwendung fanden. Im Verlauf dieses Projektes entstand ein Archiv mit O-Tönen u.a. von der Osterinsel, den Seychellen, Malediven, Bali, Turks&Caicos, Hong Kong, Los Angeles, Pyrenäen, Antigua, Namibia, Sri Lanka, Tokio, den Cap Verden, Israel, New York, den Fiji-Inseln, Tahiti, Bora-Bora, Kenia.

Der Leiter des ZKM/Karlsruhe, Prof. Dr. h.c. Peter Weibel, erwähnte in einem Gutachten das große Potential dieser digitalen Klangaufzeichnungen des Projektes **"Sounds of Planet Earth"**, auf denen rund 1000 Klänge aus der ganzen Welt aufgezeichnet sind mit den Worten: "Hier liegt ein in über 13 Jahren zusammengetragenes Audioarchiv in höchster Qualität vor, das nicht nur einen historisch-dokumentarischen Charakter besitzt, sondern auch noch ungeahnte Möglichkeiten seiner Aufarbeitung und Präsentation beinhaltet." Diese Möglichkeiten lassen sich heute im Rahmen des QR-Projektes entwickeln.

Im Jahr 1988 erschien "Dea-Alba", **das erste Kassettenbuch im Suhrkamp Verlag**. Der Roman entstand auf der Basis eines poetischen Textes von mir in einer Kooperation mit Herbert W. Franke; die dazugehörige Musik von "Software", die als Musikkassette zum Buchpaket gehörte, entstand in Kooperation mit Peter Mergener.

Zum **Thema "Rauschen"** kam ich im Jahr 1988 durch den Auftrag, für die "ars-electronica" in Linz, eine erste Publikation in Buchform zu gestalten. Beim Scan der Titel-Fotovorlage "Nica" erfolgte ein digitaler Crash. Der Ausdruck der Datei auf einer A4-Seite zeigte ein Muster aus wahllosen schwarzen Pixelaquadraten auf weißem Grund.

Dieses digitale Rauschen hat mich fasziniert, weil ich der Annahme war, dass die Fotovorlage in diesem "Schnee" enthalten sei. Das Muster verwandte ich als Vorsatzpapier des Ars-Electronica-Buches "Meisterwerke der Computerkunst" und setzte es 1989 mehrfach komprimiert und verzerrt als gestaltendes Element bei meinem Buch "Computerkultur - the beauty of bit and byte" ein.

Ebenfalls im Jahr 1988 entstand eine Werkserie, die sich unter dem Titel "Compressed World" eingehend mit Verzerrungen und Vergrößerungen (Zooms) in diese Welt der Pixelcluster beschäftigte. Hier fand ich bei zunehmender Vergrößerung auch jene "digitalen Identitäten", die 2012 zum Thema der Ausstellung "Analoge und digitale Identitäten" im Bunker-D in Kiel wurden.

Die Ähnlichkeit der QR-Codes mit den Strukturen des Pixelfeldes ist verblüffend und sie bestätigt meine Auffassung, dass sich im Rauschen tiefgründige Formen von Sinn interpretieren lassen.

Im Jahr 1998 gründete ich zusammen mit dem Designer Ralph Kull die "Innovative Communication - Media Agency". Wir beschäftigten uns mit den gestalterischen und funktionalen Möglichkeiten des neuen Mediums **"Internet"** und spezialisierten uns auf kreative Internet-Konzepte zwischen Business und Kunst. Es entstanden u.a. die WEB-Suites von [www.ic-digit-music.de](http://www.ic-digit-music.de), [www.osterinsel.de](http://www.osterinsel.de), [www.jugendstilfliesen.de](http://www.jugendstilfliesen.de), [www.CogitoErgoSum.de](http://www.CogitoErgoSum.de), [www.rice.de](http://www.rice.de) und [www.MikeWeisser.de](http://www.MikeWeisser.de).

Im Jahr 2010 entwickelte ich die generelle Idee für **"DenkBänke"**. Die Sitzbank im öffentlichen Raum sollte zu einem Ort für Nach-Denken und Nach-Fühlen werden. Auf die Bänke eines definierten Areals (z.B. am Weserufer, in der Bremer Überseestadt) sollten A4 Tafeln installiert werden, in die Zitate eingraviert sind. Authentische Zitate von Menschen in Bremen schildern die Sorgen, Hoffnungen, Ängste und Visionen, sie sprechen offen und exemplarisch von den Stärken und den Schwächen dieser Menschen.

Die Zitate wurden erhoben im Verlauf eines vier Jahre andauernden Prozesses über die "gesICHter der Stadt" in Bremen.

Das Projekt zeigt nachhaltig und exemplarisch eine Momentaufnahme von dem, was Menschen hier und heute betrifft, bewegt und prägt.

Das Projekt hebt Menschen der Stadt aus der Anonymität heraus in die Öffentlichkeit und räumt ihnen damit Bedeutung ein.

Die Zitate sind Dokumente der Alltagswelt, sie beeindruckten durch ihre Offenheit: "Ich will endlich vom Alkohol wegkommen!", "Ich fühle mich einsam", "Ich liebe das Leben", "Meine Zukunft sehe ich positiv"...

Der Betrachter, egal aus welcher sozialen Szene, mit welcher kultureller Zugehörigkeit, welchen Glaubens, welchen Alters und welchen Geschlechts wird durch die Vitalität der Zitate angeregt, diese Aussagen von anderen Menschen mit der eigenen Situation zu vergleichen.

Das Projekt der mit Zitaten gestalteten "DenkBänke" konnte nicht realisiert werden, aber zum 110-jährigen Jubiläum der Stadtbibliothek Bremen wurde 2012 im Foyer der Bremer Zentralbibliothek ein 2.00x2.20m großes Wandbild mit 110 Zitaten als bleibende Installation eingeweiht.

Die generelle Idee der Sitzbank als "Ort des Fühlens" und "Ort des Denkens" blieb für mich aktuell.

Erst 2012 ergab sich die Möglichkeit, die neuen Techniken des "Mobile Tagging" für ein komplexes, künstlerisches Projekt umzusetzen. Die "33!Denk!Bänke!" auf dem Campus der Fachhochschule in Kiel sind eine erste Form...

[www.MikeWeisser.de](http://www.MikeWeisser.de)  
MikeWeisser@yahoo.de  
Tel. 0049-421-3479466

© Michael Weisser - 2013

QR Code® ist eine eingetragene Marke der DENSO WAVE INCORPORATED