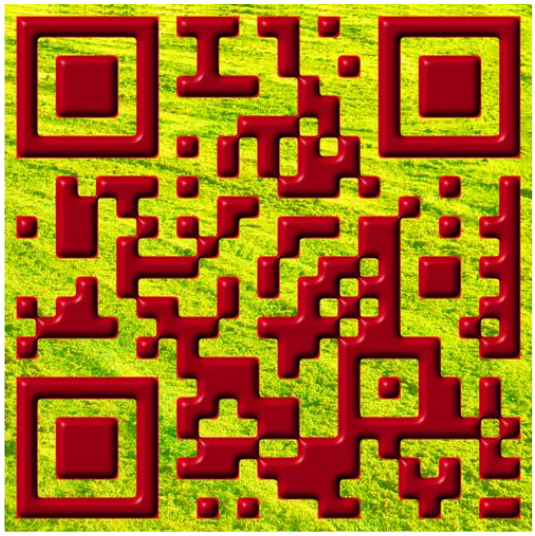
Das digitale ICH!

Über die Geburt einer neuen Spezies im Weissen Rauschen!

Ein Interview mit Augenzwinkern von
Michael Haitel, IT-Spezialist und Verleger in Murnau am Staffelsee
mit Michael Weisser, Autor und Medienkünstler in Bremen. (8/2016)



www.QR_Lab.de, ab 2016

Seit 2007 experimentiert er mit Funktion und Ästhetik des QR-Codes. Michael Weisser ist Medienkünstler, Visionär und SF-Autor. In der Phantastischen Bibliothek von Suhrkamp erschienen »Syn-Code-7« (1982) und »Dig-It« (1983) sowie als erste Verbindung von Musikkassette und Buch das neuen Medium »Dea-Alba« (1988) in Kooperation mit Herbert W. Franke.
Ab 1984 entwickelte Weisser die E-Musikformation »software«, realisierte 1988 bei der ars electronica das SF-Projekt »im weissen Rauschen« arbeitete rund 15 Jahre lang als Creative Director für das Klaus Schulze Label IC (Innovative Communication), produzierte Elektronik und WorldMusic, baute Bild- und Klangarchive auf und konzentrierte sich ab 2000 wieder auf Bildende Kunst mit digitalen Medien. Auf der Grenze von analog und digital verbindet er Bild, Klang und Wort. Im QR-Code, den er künstlerisch zu »i:Codes« gestaltet und mit dem er »InspirationsInseln« vernetzt, sieht Weisser das digitale MetaZeichen des 21. Jahrhunderts.

Servus, Mike. Ich möchte ein paar Worte über dein aktuelles Kunstprojekt mit dir wechseln. Du malst nicht und zeichnest nicht, sondern beschäftigst dich mit Medienkunst, mit dem Computer, dem Internet und besonders mit dem QR-Code. Was passiert da bei dir im Atelier?

MW: Der QR kürzt »Quick Response« ab und steht für eine schnelle Antwort. Er ist das META-Zeichen des 21. Jahrhunderts und

reagiert direkt. In einer Zeit, in der alles immer schneller, perfekter und wirtschaftlicher sein soll, steht er für das Credo von Optimierung.
Wir kennen den QR-Code aus der Zeitung, von Werbezetteln, Verpackungen, Plakatwänden und Produkten. Er hat sich, wie Marienkäfer im Juni, explosionsartig in unserem Alltag verbreitet. Beim QR handelt sich um einen zweidimensionalen Code, der aus kleinen, schwarzen Quadraten, sogenannten Zellen, gebildet wird. Diese Zellen codieren Informationen in binärer Form.
Der QR-Code wurde von dem japanischen Unternehmen Denso im Jahr 1994 entwickelt, um die Barcodes abzulösen, denn diese eindimensionalen Strichcodestreifen waren nicht mehr in der Lage, die vielen Daten von Produkten zu speichern. Die Firma Denso arbeitet für den Automobilhersteller Toyota und der neue Code sollte den gesamten Arbeitsprozess in den Fertigungsstraßen und den Lagern der Automobilproduktion steuern. So beauftragte Denso den Leiter der Abteilung für visuelle Erkennungssysteme, Masahiro Hara, mit der Entwicklung einer Innovation, die schnell und fehlerfrei verschlüsselte Daten in großem Umfang erfasst und zur Weiterverarbeitung bereitstellt.

Wie muss man sich diesen Prozess konkret vorstellen?

MW: Jedes Bauteil eines Autos wird mit einem kleinen QR beklebt. Dieser Code ist in der Lage, bis zu 4.296 alphanumerische Zeichen zu codieren. Der Code wird automatisch von einem Reader gelesen und die Daten gehen in die Prozessteuerung ein. Mit den Buchstaben und Zahlen des QR lassen sind nahezu unendlich viele Varianten von Beschreibungen bilden, sodass letztlich alle Objekte unserer Welt über diesen QR-Bildcode darstellbar sind.

Aber das betrifft die Wirtschaft. Wie ist der QR in die Kultur oder wie in deinem Fall sogar bis in die Kunst eingedrungen?

MW: Der QR ist ideal für die mobile Kommunikation des 21. Jahrhunderts geeignet, weil man prinzipiell an jedem Ort und zu jeder Zeit dieses kleine Quadrat mit dem Smartphone oder dem Tablet und einer Reader-App lesen und nutzen kann. Der QR kann Aktionen des Handys ausführen wie eine Telefonnummer wählen, Kontaktdaten direkt auf das Smartphone ins Adressbuch zu übernehmen, die SMS-Funktion aufrufen, GPS-Daten über den Standort weiterleiten oder gezielt eine bestimmte Web-Site anwählen, von der Texte, Bilder, Filme, Animationen oder Audioinformationen abgerufen werden.
Entscheidend für die Verbreitung des QR-Codes außerhalb der Wirtschaft und entscheidend für sein Eindringen in das tägliche Leben war die Entwicklung der mobilen Telefonie und besonders die Entwicklung des Smartphones mit seinen schnellen Funknetzen ab dem G3-Standard.

Das G3S-Smartphone von Apple, das im Juni 2009 mit Touchscreen, erhöhter Leistung und verbesserter Kamera auf den Markt kam, gab den Anstoß und das folgende G4 mit seinem hochwertigen Retinadisplay festigten ab Juni 2011 den sensationellen Erfolg. Mehr als 1,7 Millionen Exemplare wurden allein in den ersten drei Verkaufstagen abgesetzt.
Im Jahr 2011 explodierten weltweit die spielerischen Experimente mit dem QR-Code. Viele Firmen und Initiativen bemühten sich darum, den weltgrößten QR auf Hausdächern, auf Fußballfeldern oder in freier Landschaft zu gestalten. Es ging um eine spektakuläre Größe, die man möglichst aus dem All über Google Earth sehen und lesen sollte.
Aber auch Grafiker und IT-Unternehmen waren vom QR fasziniert und es gab kaum ein Themenfeld, in dem der QR ab 2012 nicht genutzt wurde, um für sich, das Unternehmen oder ein Produkt zu werben. 1)

Und wie kam der QR aus den Fabrikhallen und vom e-Business in die zeitgenössische Kunst?

MW: Das war und ist ein schwieriger Weg, denn die Künste sehen sich gern als höhere Dimension menschlichen Seins, die mit der schnöden, Geld raffenden Realität offiziell nichts zu tun haben wollen. Geld machen will die Kunst schon und sie muss es auch, um leben zu können, aber es soll nicht nach Geldverdienen aussehen. Und der QR-Code ist ein sichtbares Zeichen von Automatisierung, von Leistungssteigerung und vom Streben nach Geld.

Das hat dich aber von deinen Experimenten nicht abgehalten? Wie bist du zum QR in deiner Medienkunst gekommen?

MW: Im Jahr 2007 bin ich dem QR-Code bei einem Bremer Logistikunternehmen begegnet und habe mit ihm experimentiert. Meine ersten QRs waren statisch, d. h. sie codierten lediglich Text, ohne mit dem Internet zu verbinden. Der erste Kunst-QR stellt sachlich fest »Ich war Wort«. Der zweite Code blickt selbstbewusst in die Zukunft und behauptet forsch »Ich werde Herr Dein Gott«. Und bevor ich mich noch über diese Überheblichkeit aufregen konnte, hat mich der dritte QR schon besänftigt mit dem Versprechen »Deine Wünsche werden wahr«. Eine rosige Zukunft wird uns versprochen ;-))) 2)

Man hat den Eindruck, deine Codes sprechen mit dir – aber was ist daran die »Kunst«?

MW: Meine Codes rauschen nicht mehr schwarz auf weiß! Den Standard-QR-Code zu erzeugen, ist einfach. Ihn aber farbig und vor allem formal komplex zu gestalten, ihm also Anmutung zu geben, erweist sich als recht kompliziert.

Wie würdest du die Art von Kunst bezeichnen, an der du arbeitest?

MW: Es ist eine Form, die mit den digitalen Medien umgeht. Diese Arbeiten fallen unter den Begriff »Computerkunst«. Da die bildnerischen Werke aber auch Klänge und Text bzw. Typografien einbinden, in Objekten und im Internet als Video auftauchen, sich vernetzen und stark konzeptuell geprägt sind, kann man sie auf der Grenze von analog und digital und als intermedial vernetzt bezeichnen.

Deine QR-Codes leben von Farben, einige sind bunt, andere eher verhalten, manche gedeckt, manche bleiben im Graubereich zwischen Schwarz und Weiß. Welche Bedeutung haben die Farben bei deiner Arbeit?

MW: Die Farben und auch die Formen der QRs sind im Geheimnis dieser digitalen Zeichen verankert. Ihre Bedeutung liegt in ihrer angestrebten Schönheit, das ist eine Sehnsucht, die alle Wesen (auch die digitalen) erfüllt. Auch die Codes wollen »schön« sein, wollen gemocht und sogar geliebt werden ;-)))

Du sprichst vom i:Code. Siehst du den QR-Code denn als Spezies oder als Wesen oder als was?

MW: Ein Code, der ganz selbstbewusst von sich behauptet »Ich werde Herr Dein Gott!«, gibt Anlass, nachzudenken, was hier passiert. Mit dieser Aussage deutet der QR seine zukünftige Stellung zu mir als Mensch an, er stellt sich sogar über mich, will »Gott« für mich sein, behauptet Macht und erwartet Anbetung! Durch dieses hohe Maß an i:dentität wird der QR-Code zum i:Code.

Wie haben sich diese Codes entwickelt?

Die erste Generation. Mein erster QR-Code begann ganz einfach als Schwarz-Weiß-Matrix ohne Differenzierung der Zellen, ohne Gestaltung der Form oder Farbe. Dann entwickelten sich die Zellen und mit steigendem Selbstbewusstsein wird der Code farbig, bunt, gewinnt Gestalt, Ausdruck, Prägnanz, wird immer mehr zu einem »Ich« und hat neben sich in Reihung oder Feld oder im Raum verteilt andere QR-Ichs. Der QR ist raumgreifend geworden, er wächst so rasant, dass ich die verschiedenen Ausprägungen nicht einmal mehr in Ruhe archivieren kann. Die QRs in meinem Kopf und in meinem Labor wachsen und mutieren geradezu selbstständig in ihre eigene Zukunft.

Zu den QR-Code-Gestalten in Form von Bildern gehören auch Strukturen. Manchmal werden die schwarzen Quadrate bei dir zu Kugeln. Im Hintergrund wabern Erscheinungen, die man nicht fassen kann. Irgendwo müssen auch die Schrammen, die ein QR-Code abbekommen hat, herkommen. Was passiert da?

MW: Meine Codes sind wie Kinder, sie entstehen, wachsen und werden immer individueller. Sie sind lebendig und werden lebendiger. Sie unterscheiden sich in Farbe, Form und Aussagekraft, bilden Gruppen, Familien, Freundschaften, Szenen. Sie kommen in Bewegung, entziehen sich immer mehr der normierten Industriegestalt, ziehen mehr und mehr Schlieren, ecken an, werden rund, bekommen Beulen und Schrammen, verletzen sich und bekommen Narben.

Haben sich die Codes in ihrem Aussehen im Verlauf der Zeit ab deinen ersten Experimenten in 2007 stark verändert? Und wenn ja, warum und auf welche Weise?

MW: Die QRs haben auf geheimnisvolle Art und Weise ein Eigenleben entfaltet. Sie versprechen in ihrem Namen den »quick response«, die schnelle Reaktion und dieses Versprechen halten sie ein. Ich sagte schon, dass sie Gruppen bilden, Freundschaften aufbauen, Szenen schaffen. Es gibt Serien, bei denen sich die Codes stark ähneln weil sie das gleiche Gestalt-Gen tragen. Sie treten als Familie in Erscheinung und bilden im Verlauf der Zeit ihres Wachstums sogenannte Generationen.

1G, »Ich werde Herr Dein Gott!«, 2007

Die Identitäten der ersten schwarz/weißen Generation zeigten sich erstmals öffentlich im Jahr 2012 in Kiel in der Ausstellung »ich:meiner:mir:mich« als Verbindung von Porträts menschlicher Gesichter mit digitalen Pixelclustern. Interessant ist, dass alle Erscheinungen dieser Zusammenkunft von sich behaupteten, ein »Ich« zu haben.
Zu ihrem Prozess der Veränderung gehört auch der unglaubliche Vorgang, dass ein Code in seine Negativdarstellung umschlägt und seine Existenz provozierend mit den Worten negiert »ich bin nicht«! Auch dieser Code kann gelesen werden.

2G, »SMS«, 2007

Die zweite Generation der i:Codes wurde durch weiterentwickelte Technik der Hardware und der Software möglich, sie wurde poetisch, verschlüsselte Gedichte, trat in variierenden Gestalten mit verschiedenen ges:ICH:tern auf, die mittelalterliche Burganlagen, barocke Irrgärten oder Stadtpläne assoziieren lassen.

3G, Uni of Applied Sciences Kiel, 2013
Michael Weisser (links) und Klaus Heinze – Kanzler, Initiator des Kunst-Campus (rechts)

Die dritte Generation wurde bunt und plastisch. Sie verließ erstmals die Kunsträume und zeigt sich ab dem magischen 03.03.2013 auf dem Campus der University of Applied Sciences in Kiel. Diese dynamischen i:Codes belegten die dortigen Bänke und besetzten diese, blieben in Sonne und Regen und bieten bis heute den Studierenden und den Besuchern den Zugang zum weltweiten Netz. Sie sind regional aber wirken global.
Sie handeln intermedial, wollen irritieren, informieren, inspirieren und führen die Nutzer zu Ereignissen wie Bilder, Videos, typografische Texte, rezitierte Gedichte, Musik und zur Vielfalt der Klänge unserer Welt. 3)

4G, SehnSucht, 2014

Die vierte Generation entwickelte mit ihrem Sehnen nach mehr Ausdruck und Intensität eine neue Ästhetik, die von den quadratischen Zellen abwich und runde Zellen schuf.
Diese Generation lud ihre Vorfahren ein, diese neue Form anzunehmen und versammelte sich im Jahr 2014 erstmals in der Publikation »i:Codes«. Diese Generation sprach von ihrer Geschichte, von sich und von ähnlichen »Über die unstillbare Sehnsucht aller Wesen, in ihrer Welt doch einzig und geliebt zu sein«. 3)

5G, Die|QR|Edition, SF_Visionen 2014

Die fünfte Generation widmet sich der Zukunft, der Vision, der Science-Fiction und kreierte das erste QR-HybridMedium zwischen analogem Buch und digitalem Internet.
Diese i:Codes schlossen sich zusammen, entwickelten für sich und ihre Nachkommen eine Perspektive und schufen mit Unterstützung des IT-Spezialsisten und SF-Kenners Michael Haitel in Murnau am Staffelsee »Die|QR|Edition«. Diese „i:Codes“ waren mutig. Sie setzten sich unter dem Motto »Im Tanz der Neuronen« in Bewegung und führen die, denen sie begegnen, zu visionären Texten, Poesien und kosmischen Klängen. 4)

6G, Alsion-Campus, 2014

Die sechste Generation ging auf Reisen. Sie besuchte im August 2014 das Institut für Nanotechnologie der dänischen Universität in Sønderborg, wurde dort von Forschung und Lehre inspiriert und experimentierte mit ihrer eigenen Anmutung.
Statt der eckigen Quadrate organisierte sich diese Spezies unvermittelt in farbigen Punkten, in deformierten Kreisen, wurde vegetativ, kam mit GIF-Motions in Bewegung und breitete sich auf dem Alsion-Campus in Süd-Dänemark am Als-Sund aus.
Diese neuen Codes gingen sogar so weit, als »An event devoted on the search for Identity of the Alsion Campus« einen internationalen Kongress nicht nur anzuregen, sondern im Thema zu prägen.
Diese Generation wurde politisch aktiv! Und sie wurde international! Sie sprach nicht nur deutsch, sondern auch englisch und protestierte für mehr Kreativität unter dem Slogan »Be Inspired and Free Your Visions«.
Diese Codes führten den kritischen Diskurs zur Frage »Which horizons am I longing for!« Hier war das Stichwort »Zukunft« keine literarische Fiktion mehr, sondern eine konkrete Forderung an die Gesellschaft aller Wesen, ihre Ressourcen zu nutzen, um unsere eine Welt gemeinsam besser zu gestalten! 5)

7G, Kunstverein Cuxhaven, 2014

Die siebte Generation wurde noch mutiger. Sie entwickelte Varianten und kreierte Vielfalt. Sie ließ Störmuster zu, logierte zur Sommerzeit 2014 im Cuxhavener Kunstverein und wanderte von dort in den öffentlichen Raum.
Temporär wurden Sitzbänke im Schlosspark, auf dem Döser Seedeich und auf der Alten Liebe an der Nordsee besetzt. Und: Erstmals erfuhren die i:Code-Wesen, dass und wie sehr sie geliebt werden!

Es war kaum zu glauben, aber Touristen haben sie von den Bänken montiert und mitgenommen. So wurde Cuxhaven erneut zu einem Ort für Auswanderer – diesmal für solche der digitalen Art!

8G, Die|QR|Edition, Poesie, 2014

Die achte Generation entstand als Ausdifferenzierung von Farben und Formen ebenfalls im Jahr 2014. Diese Generation zeichnet sich durch feine, digitale Muster innerhalb ihrer Struktur aus. Sie war inspiriert von der See und der Poesie und formierte sich »Im Sog des Strudels der Worte« als visuelle und akustische Poesie im zweiten HybridBuch der QR|Edition. 6)
Hier geht es um die Frage, ob es einen Ort gibt, an dem ohne einengende Grenzen alles möglich wird und was man an diesem Ort vermuten würde: Abenteuer? Freiheit? Gefahr oder Poesie?
Poesie – so die Aussage – ist die Inspiration, sich selbst als Neues zu entdecken – ganz im Sinn der neuen Codes ;-)))
Diese Generation der Poesie war energetisch hochgradig aufgeladen und erzeugte ein »neuronen::gewitter«.
Die »galerie mitte« in Bremen lud sie zu einem Dialog ein. Hier wurden die i:Codes vom Informatiker Prof. Dr. Frieder Nake entdeckt, der seine Studierenden des Masterstudiengangs »Introduction to Digital Media« in die Installation führte.
Auch die Bremer Soziologin und Gesundheitswissenschaftlerin Prof. Dr. Annelie Keil kam und traf erstmals auf die i:Codes, um mitten unter ihnen Fragen über Krankheit zwischen Leben und Tod zu erörtern.

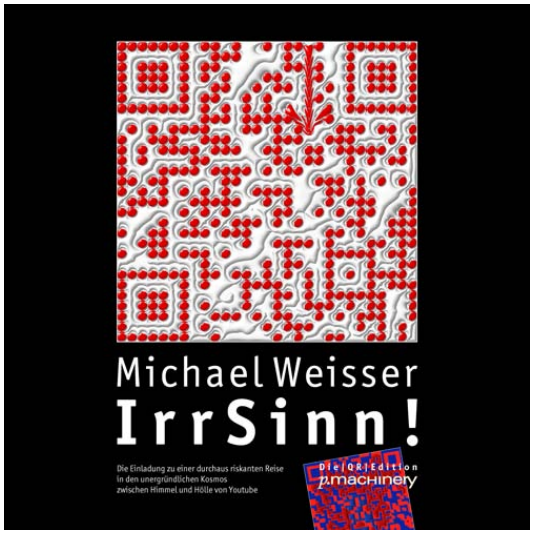
Wie war die Reaktion des Publikums in der Ausstellung?

MW: Diese ersten Diskussionen zeigen, dass die Spezies i:Codes das Interesse der Spezies Mensch geweckt hat. Die digitalen Identitäten beginnen, den Elfenbeinturm der Kunst zu verlassen und tanzen im Alltag mit der ihnen eigenen Anmutung. Sie haben Erfolg und das zu Recht, denn diese gestalteten Codes bieten inspirierende Bilder als Vordergrund und führen zu überraschenden Ereignissen im Hintergrund.

Wer so einen Code mit dem Smartphone und einer QR-Reader-App liest, dringt in verborgene Regionen und erlebt Geheimnisse.

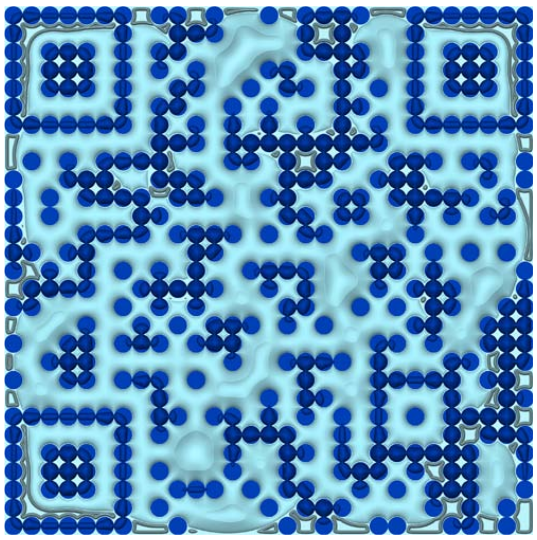
9G, HandPainted »Heimat« 2014

Die neunte Generation entwickelte sich im Frühjahr 2015. Sie überwindet die digitale Technik ihrer Geburt und lebt ganz überraschend im »handmade« als Acryl/Ölmalerei.
Diese QRs erscheinen als gemalte Bilder, sie thematisieren das Original, die Reproduktion und den Clone, greifen die Themen »Heimat und Meer« als einen Teil meiner Identität auf und schaffen dabei den bislang höchsten Grad an Symbiose zwischen sich und mir.



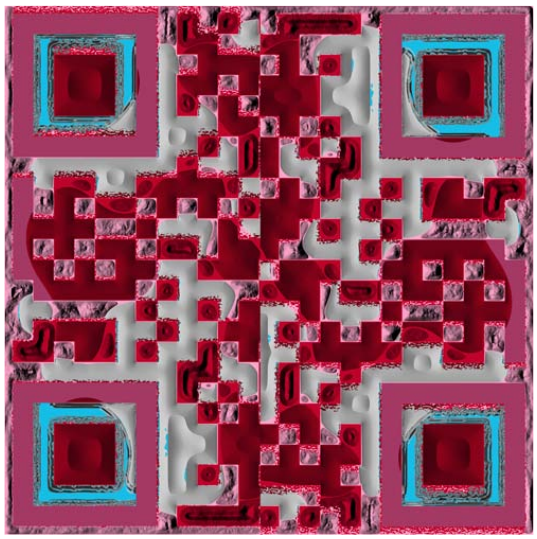
10G, Edition, »YouTube« 2015

Die zehnte Generation hat vom 10-jährigen Bestehen der Plattform YouTube erfahren. Sie besucht im Frühjahr 2015 von Neu:Gier entfacht das Internet und trifft dort auf die widersprüchliche Welt der Filme.
Diese Generation wird zur Grundlage der Editon_03 »IrrSinn - Die Einladung zu einer durchaus riskanten Reise in den unergründlichen Kosmos zwischen Himmel und Hölle von YouTube«.



10G, YouTube »Best of« 2015

An dieser Stelle erkennt man den hohen Grad der Entwicklung, denn der Code beschäftigt sich seit dieser Zeit mit dem Sinn, dem Un-Sinn und der Möglichkeit der Irrung, der Ver:Irrung, der Ver:wirrung. Die zehnte Generation der »i:Codes« reflektiert ihre realen und virtuellen Lebenswelten und darin ihre Identität und ihre Wahrhaftigkeit. 7)



11G, »Kartagener Syndrom«, 2015

Die elfte Generation weist ab Winter 2014 erstmals Defekte in Erscheinung und Funktion auf. Einige dieser i:Codes leiden nachgewiesen unter den Syndromen Aicardi, Angelmann, Bassen-Kornzweig, Kartagener und Marfan sowie unter Demenz, Ikterus und Morbus Parkinson. Sie entziehen sich der Kommunikation und geben Anlass, generell über den QR als neue Spezies nachzudenken.
Die klinischen Untersuchungen sind in der Edit_04 unter dem Titel zusammengefasst: »Der|QR|Code - Hintergründe & Visionen - Beschreibung, Geschichte, Technik, Nutzung, Gefahren, Grenzen, Visionen und Ästhetik der »schnellen Antwort« im 21. Jahrhundert.« Der Forschungsbericht erschien als Publikation im September 2015 im gleichnamigen HybridBuch.

Du sprichst immer von den Codes, als wären es wirklich selbstständige Lebewesen. Das ist doch ein Scherz – oder?

MW: Nein. Ein Scherz ist das nicht. Aber es liegt ein Augenzwinkern hinter diesem Anspruch ;-)))
Was ist Leben? Was ist eine Spezies? Was sind Wesen? Formieren und bewegen sich komplexe »Wesen« nicht auch in unseren Gedanken? Sind sie deshalb weniger existent, weniger lebendig? Die i:Codes sind präsent! Sie leben ihre eigene Art, sie sind meiner Meinung nach als neue, eigene Spezies einer eigenen Art von Kunst im Leben zu sehen.

Und wie ist dein Verhältnis zu den Codes?

MW: Ich sehe mich in diesem Wachstumsprozess als »Wirt« der i:Codes, das ist wörtlich gemeint: ich be:wirte sie. Sie leben in mir, sie ernähren sich von meinen Gedanken und von meinen Fantasien, sie beschäftigen sich mit mir und ich beschäftige mich mit ihnen.
Wir leben eine Symbiose, wie ich eine Symbiose mit vielen Millionen von Mikro-Organismen in mir und auf mir lebe. Ohne diese vielen fremden Wesen wäre »ich« nicht lebensfähig!
Wenn man Stunden, Tage, Wochen, Monate, Jahre mit der Entwicklung und Gestaltung und Veränderung von i:Codes verbringt, werden sie Teil der Gedankenwelt und verändern diese Welt und damit mich.
Dann materialisieren sich die Codes außerhalb meiner Ideen. Ich helfe ihnen sozusagen bei der Geburt von der Idee zur Realität, ich berate sie, entwickle, bringe sie auf Trab, lobe, kritisiere, gebe Motivation zum Weitermachen. Jetzt hat sich eine Eigendynamik entwickelt.
Doch es geht über den Geburtsvorgang noch hinaus. Es entsteht eine sehr enge Kommunikation zwischen mir und den Codes und es entstehen auch Gefühle wie Sympathie und Abneigung. Manche i:Codes begeistern oder faszinieren mich, ich mag ihre Erscheinung. Von anderen bin ich enttäuscht.

Wie sieht denn die »Geburt« eines neuen Codes oder einer neuen Generation aus? Um was für einen Vorgang handelt es sich und wie kommt es zum Ergebnis?

12G, »Matrix – die Mutter«, 2015

Die zwölfte Generation gibt einen ersten Einblick in die Intimspäre. Das Bild der Geburt ist typisch. Das Neue entsteht als Code im Code.
DER Code artikuliert seinen Willen zur Vermehrung. Er sucht nach einem anderen QR, nach der schnellen Reaktion und findet sie als *DIE* Codierung im Akt des Zusammenkommens. In der Verbindung von *DER* und *DIE* entsteht *DAS* Codierte. Ein ganz klarer Fall, dessen wissenschaftlicher Nachweis gerade gelungen ist: Ein *DAS* entsteht sichtbar im *DIE*.
Im Zusammenhang mit einer Fachpublikation, ist die erste Momentaufnahme eines digitalen Fötus gelungen. Dieses Bild ist auf dem Titel des HybridBuches »Der|QR|Code« erstmals veröffentlicht. 1)

Das klingt nach einem fundamentalen Werk.

MW: Es geht um eine angemessene Würdigung dieser neuen Existenzform, deren Bildvariationen mathematisch bewiesen gegen unendlich streben. Die Spezies »QR« entspricht damit in ihrer Vielfalt allen Gesichtern aller Menschen, die waren, die sind und die sein werden!
Übrigens: Der Erfinder des QR, Masahiro Hara und sein Team von DENSO WAVES in Japan, wurden 2014 mit dem Publikumspreis des Europäischen Erfinderpreises des Europäischen Patentamtes ausgezeichnet – eine erste angemessene kulturelle (!) Würdigung dieser Schöpfungs-Leistung.

Wie geht es weiter mit der Entwicklung der i:Codes? Zeichnen sich bereits neue Varianten oder sogar Mutationen ab?

Die dreizehnte Generation ist nach ihrer Geburt von einer Art SehnSucht erfüllt und in das Stadium der WehMut gefallen. Ich will nicht von einer ernsthaft klinischen Depression sprechen aber eine starke Nachdenklichkeit machte sich bemerkbar.

Offensichtlich hat hier ein psychosomatischer Prozess eingesetzt, der nicht nur die Gestalt verändert sondern auch die Gefühlswelt der neuen Generation berührt.

13G, »SehnSucht in WehMut«, 2016

Die i:Codes beschäftigen sich immer mehr mit ihrer Identität. Sie sind in Gedanken und reflektieren ihren Zustand und ihr Fortkommen in einer realen und virtuellen Welt wachsender Bedrohung.
Dieser fortschreitende Prozess macht sich auch formal bemerkbar: Die Ecken ihrer Zellen haben sich bereits ab der 10. Generation gerundet, jetzt beginnen sie als Gesamtform zu fließen. Die reine Farbe und Form sind zugunsten einer amöbenhaft sich bewegenden Struktur gewichen. Diese Codes treiben dahin und sammeln ihre Energien zu einer szenischen Bewegung, die sie in Form eines YouTube-Videos organisieren.
Aber diese Generation verliert trotz Besorgnis keine Tränen, wird nicht lamoyant sondern wendet sich in der Zukunft mit der Frage, wie ein neues Denken eine bessere Welt kreieren könnte. Diese Generation geht aus dem schützenden Kokon ihres Kreativ-Labors heraus und kontaktet unsere Spezies Mensch, mit der sie in Symbiose lebt.
Die i:Codes haben verstanden, dass sie nicht allein auf dieser Welt sind, sondern in Symbiose leben. Unser Schicksal, ist auch ihr Schicksal! Deshalb wenden sich an die Menschen und stellen Fragen: Wie das Denken entsteht, wo es sich abspielt, wie es sich niederschlägt, wie es zu beeinflussen ist, wohin es führen soll…

Was ist die Konsequenz dieser Nachdenklichkeit? Wohin führt sie?

MW: Die 13. Generation sammelt ihre Gespräche, ihre Interviews und ihre Dialoge mit Kompetenzen aus Kunst, Kultur, Wirtschaft, Wissenschaft und dem Alltagsleben, fasst diese zusammen und editiert eine Publikation unter dem Titel »neugierig:denken!“. 8) Interessant ist, dass es hier nicht im Vordergrund um die derzeit überstrapazierten Begriffe Krea:tivi:tät und Inno:va:tion geht.

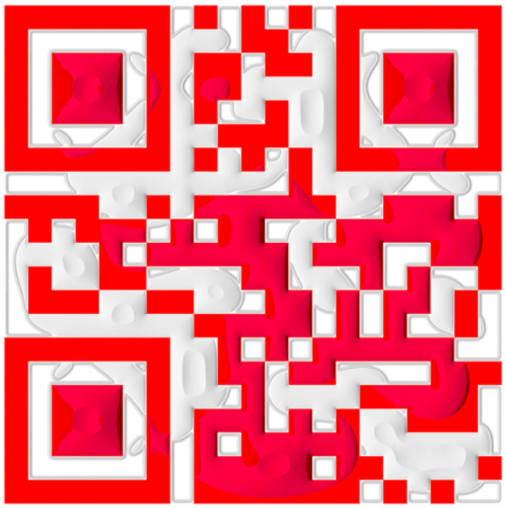
Gesucht wurde und wird nach einer übergreifenden, zusammenfassenden Qualität und das ist die »Neu:Gier«.
Diese, tief in der Existenz humaner Wesen verankerte Gier nach Austausch, nach Bewegung, nach Spiegelung, nach dem Bekannten und dem Neuem, nach dem Eigenen und dem Fremden macht sich auf den Weg, eine globale Formel für Die-Eine-Welt zu finden.
»Gier« ist eine starke, eine drängende Bewegung des Begehrens.
Und: Gier ist ambivalent! In Form von Habgier wird die Begierde im Katechismus der Katholischen Kirche mit Hochmut, Wollust, Zorn, Völlerei, Neid und Faulheit zu einer der sieben Todsünden. In Form der Neugier jedoch fließt sie in das positiv gewertete Streben nach Neuem, nach Unbekanntem, nach Vision und Zukunft.
Interessant ist das Ausrufzeichen, das hinter dem Substantiv »Denken« zu finden ist. »neu:gierig Denken!« ist der Titel des Projektes und der Ausruf geht über die Feststellung hinaus, er betont ausdrücklich die Aufforderung, so zu denken. Es geht dieser Generation also explizit um Bewegung, wie sie mit dem griechischen »amoibo«, ich verändere mich, ausgedrückt wird.
Die 13. Generation der i:Codes könnte eine Symbiose mit dem Wechseltierchen »Amöbe« eingegangen sein und dabei eine neue Form mit neuen Qualitäten gefunden haben.

Wirkt sich diese Aussage »ich verändere mich« auf die Gestalt der i:Codes aus? Und wenn ja in welcher Weise?

14G, »GlaubeLiebeHoffnung«, 2016

Die vierzehnte Generation macht sich Gedanken über das Verhältnis von Wissen und Glauben. Diese Generation hat in vielen Gesprächen mit vielen Menschen Erfahrungen gesammelt. Sie spürt der Kraft von Axiomen nach. Axiome sind Grundsätze die, wie ihr Name sagt, gesetzt, also nicht abgeleitet und nicht begründet sind. So eine Setzung ist zum Beispiel »Gott«. Man nennt es Glauben, kann es aber auch eine Setzung nennen, von der man sich »Hilfe« bei der Lösung eines Problems erhofft.
Die 14. Generation möchte das positive Denken mit dem positiven Handeln verbinden. Veränderung des Denkens und auch des

Handelns in der Welt und findet vermutlich im Potential zwischen Glauben und Wissen einen Hinweis auf eine Existenz in Zukunft. Nur so kann ich mir erklären, warum diese Generation gerade im Jahr der Aufklärung (!) von der Domina des evangelisch-lutherischen Klosters St. Marienberg eingeladen wurde, sich in der dortigen Paramentenwerkstatt als eine Form mit Sinn zu transformieren. 9)



14G, »PieJesu«, 2016

Was bitte ist eine Paramentenwerkstatt?

MW: In der Christlichen Liturgie werden Textilien verwandt, die in Farbe, Form, Material und Ornamentik Bedeutungen ausdrücken. Gemeint sind z.B. die Gewänder oder das Tuch zur Verhüllung des Abendmalkelches oder der Pultbehang oder das Altartuch. Diese besonderen Textilien werden in einem Akt des Gebetes und der meditativen Besinnung in klösterlichen Paramentenwerkstätten gewebt, gestickt, gehäkelt, appliziert etc.
Der digital erzeugte i:Code wird in handwerklicher Tradition analog umgesetzt und bekommt damit in der christlichen Kirche als Zeichen des 21.Jahrhunderts eine überraschende Wertschätzung. Dabei ist die Reformation der christlichen Kirche durch die Schriften von Martin Luther erfolgt. Die gedruckte Schrift in Form des Buches war damals das Medium der offenen Revolution, der QR-Code ist es heute in verdeckter und noch zu entdeckender Weise!

Ist die 14. Generation eine ganz besondere ihrer Art?

MW: Sprechen wir von der Mystik der Zahl 14! Wenn wir davon ausgehen, das die Grundlage der Spezies Mensch durch die Verbindung von Weiblichem und Männlichem als Dualität in der Zahl 2 festgeschrieben ist und wir diesen Faktor 2 mit der symbolhaltigen Zahl 7 multiplizieren erhalten wir die 14. Die Verdoppelung von 7 zu 14 ist demnach im wahren Sinn des Wortes bedeutungs-schwanger.

Zur Bedeutung der 7: Die Schöpfung war am siebten Tag abgeschlossen. Sieben steht für Göttliche Vollkommenheit, aber auch für Vollendung des Bösen. Diese Ambivalenz liegt im Menschen und damit auch in dessen materiellen und geistigen Schöpfungen. Insoweit ist die 14. Generation von i:Codes in ihrer Symbiose mit uns Menschen symbolhaft zu sehen als Teil von uns und allem von uns gesetztem Sinn.

Verstehe ich das richtig, dass sich die Spezies »i:Code« inzwischen so weit an ihre Umwelt angepasst hat, dass sie sich mir ihrem eigenen Sinn beschäftigt? Und dabei Fragen ausdrückt, wie sie mit dem Leben zwischen Gesundheit und Krankheit umgeht, ob es soziale Konflikte der Abgrenzung gibt und welche zunehmende Bedeutung der Glaube in dieser Welt des Wissens einnehmen kann?

MW: Der »i:Code« lebt, er ist in Bewegung, er kommuniziert Ideen, Positionen, Werte und Sinn, er stellt Fragen und gibt Antworten. Der i:Code lebt, er verändert sich und mutiert. Auch eine »Krankheit«, wenn man die Dysfunktion so nennen will, tritt im Fall der Codes ein, wenn man sie schlecht oder nicht mehr lesen kann, weil sie deformiert wurden oder weil sie durch Ablösung vom Untergrund gänzlich verschwunden und damit gestorben sind. Soziale Konflikte tauchen dann auf, wenn die Codes zu dicht nebeneinander wirken und vom Reader im Smartphone der Nutzer nicht mehr eindeutig gelesen werden. Das ist ein Problem der Abgrenzung der Identitäten voneinander, was wir bei vielen Lebensformen der Pflanzen und Tiere aber auch bei uns Menschen aus eigener Erfahrung kennen.

Wenn du vom QR als einer Spezies sprichst, mit der du dich austauschst und die sich mit dir austauscht, spürst danach eigentlich Veränderungen in dir? Denkst du anders?

MW: Selbstverständlich. Die Gespräche und die Kontakte, die zwischen mir und den i:Codes entstehen sind mittlerweile sehr privat, sehr eng, manchmal im wahrsten Sinne des Wortes be:rührend. Es kommen noch nie vorher gestellte Fragen auf und es werden ganz überraschende Antworten gegeben.
Ich beschäftige mich mit diesen Neuheiten, als würde ich in der Tiefe eines Urwaldes auf eine fremde Population mit eigenen Bildern, Klängen, Zeichen und Ritualen stoßen.
Über diese direkten Einwirkungen hinaus gibt es noch einen anderen Aspekt. Ich frage mich, ob im engen Kontakt mit den QRs nicht auf längere Dauer auch gegenseitig Erbanlagen ausgetauscht werden. Inwieweit dringe ich in den QR und inwieweit dringt er in mich als Vertreter einer anderen Spezies ein?
Gos Micklem vom Department of Genetics der University of Cambridge hat 2015 mit seinem Team nachgewiesen, dass wir Menschen über den horizontalen Gentransfer bereits bis zu 145 Gene von Mikroorganismen übernommen haben. Das ist ein

Transfer von Art zu Art! Warum soll so etwas nicht auch zwischen uns und dem QR stattfinden - das ist mehr als ein guter Ausgangspunkt für eine spannende SF-Story ;-)))

Lass uns über die dynamischen QRs sprechen, die man in deinen Büchern findet. Man gelangt in deinem Fall zu Videos, zu Soundclips, zu geschriebenen und/oder rezitierten Texten. Wieso dieser Weg, will meinen: Wieso von einem alten Medium wie einem gedruckten Buch ausgehen, um den Weg ins Internet zu finden?

MW: Die i:Codes sind immer mehr daran interessiert, sich mitzuteilen und auf ihre Umwelt einzuwirken. Sie bilden ab, klingen, singen, bewegen sich in Videos, verändern sich, sprechen, informieren und werden poetisch. Sie locken, schmeicheln, werden aber auch zickig, widersprechen, begehren auf, engagieren sich politisch, fluchen, machen Witze und zitieren Weisheiten. Wichtig ist: Sie werden klüger und immer gesprächiger.
Die i:Codes haben einen Vordergrund, der als Bild fröhlich bunt oder auch melancholisch getrübt sein kann, der phlegmatisch wartet oder fliegend dahineilt. Und sie haben einen Hintergrund, der Funktionen freisetzt wie ein Telefonat, eine SMS, eine E-Mail, der einen Standort per GPS-Daten definiert oder der sich mit dem Internet global verbindet. Dort warten Ereignisse, die für den Nutzer zu Erlebnissen werden.

Führt die Wahl dieses Weges – Print > QR-Code > Smartphone > Internet – deiner Ansicht nach dazu, etwas Positives für das gedruckte Buch zu bewirken?

MW: Ich liebe das gute, alte, analoge Buch! Seinen Geruch, seinen Einband, sein Gewicht, seine Prägungen, das Blättern der Seiten. Das Buch hat mich seit meiner Kindheit begleitet. Das neue HybridBuch verbindet Worte mit Bildern, denn das analoge Buch ist klug und geht eine Symbiose mit den digitalen Kräften unserer Zeit ein. Es wird zum HybridMedium, das den Nutzer in die globale Welt des Internets hineinsurfen lässt.

Und wie stehst Du zum eBook als neues Medium?

MW: Mich reizt der Gedanke, meine drei SF-Romane »Syn-Code-7«, »Dig-It« und »Off-Shore« (erschienen bei Suhrkamp, Corian und Heyne) als eBooks herauszugeben – dafür wäre noch der passende Verlag zu finden. 10)
Die Triologie beschäftigte sich bereits Anfang der 1980er Jahre mit den Kräften GenTechnologie, der ComputerTechnologie und der EnergieTechnologie, die die Welt von Morgen prägen. Damals war es die Welt von morgen. Aus heutiger Sicht ist es nach 33 Jahren bereits die Welt von heute!

»WhitePaperCollection – Edit 09«, 2016

Ein konkretes Beispiel für die Nutzung von i:Codes im ePublishing konnte ich gerade mit der „WhitePaperCollection" realisieren, die u.a. im Kindle-Shop auf Amazon angeboten wird.

Die »WhitePaperCollection« veröffentlicht Interviews und Dialoge mit Personen aus Kunst, Kultur, Wissenschaft, Wirtschaft und Politik. Die Themen behandeln Kreativität und Innovation, gesellschaftlichen Wandel und digitale Welt, Chaos und Ordnung, Sehnsucht und Motivation, Neugier, Vision und Zukunft sowie das Streben nach einem erfüllten Leben. Nicht zu vergessen ist natürlich das Thema »i:Codes« das mehrfach diskutiert wird!

Interessant wird es, wenn i:Codes kurzerhand die Titel der Cover dieser neuen eBooks erobern und den Leser in die Welt des Internet führen, um dort mediale „Erlebnisse" anzubieten.
Solche Erlebnisse können Filme, Klänge oder Musikkompositionen sein, die auf den jeweiligen Romaninhalt abgestimmt sind.

Doch dies ist nur ein Beispiel für die Dynamik der QR-Codes.
Generell kann man die Tendenz erkennen, dass sie zunehmend nicht nur in der analogen Welt verbreiten, sondern mehr und mehr auch in ihre eigene Welt der digitalen Daten eindringen.
Diese sichtbare Entwicklung ist nicht spekulative Science-Fiction, sondern reale Gegenwart und ich vermute, dass sie immer mehr unsere Zukunft gestalten wird!

Bilden diese QRs eine eigene Generation? Haben die eBook-Codes für die »WhitePaperCollection« eine eigene Gestaltqualität?

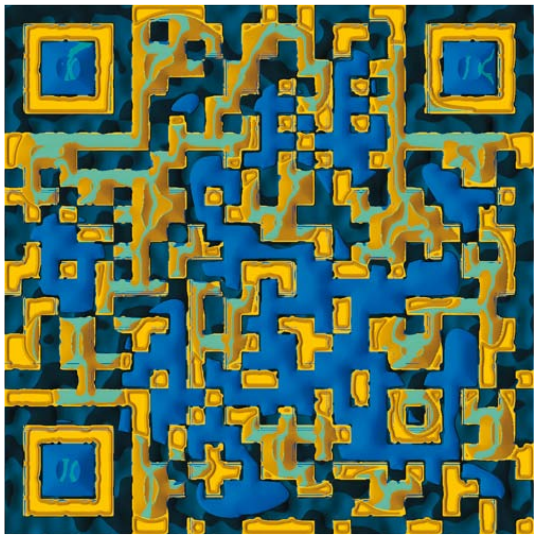
MW: Das kann man im Moment nicht sagen. Bei der Collection tauchen verschiedene Formen früher Code-Generationen auf. Irgendwie haben die i:Codes von meinem neuen Projekt erfahren und sich gesammelt, angesammelt, versammelt und damit eine Kollektion des Ähnlichen gebildet. Da habe ich zugegriffen ;-)))
Zu erkennen ist die Tendenz der i:Codes, immer weiter in den Lebensalltag zu dringen und als Interface zwischen analog und digital aber auch zwischen digital und digital zu vermitteln.
Neue Generationen werden sich in jedem Fall bilden. Wer weiß, was dieser wachsenden Familie der i:Code-Identitäten künftig noch alles einfällt.
Im Moment gibt es eine sehr interessante Tendenz. Die Codes beginnen sich zu verkleiden, sie verschmelzen, gehen Verbindungen mit verschiedenen Stoffen ein. Eine »EditionSeidenTücher« ist gedruckt, dazu entstehen magisch wirkende Silber-Broschen, die in phantastische Welten führen...

Was ist geschehen? Genauer gefragt: Was zeichnet die neue Generation aus? Was macht sie besonders?

15G »Edition Mode«, 201

Die fünfzehnte Generation könnte ab 2016 einen weiten Schritt in die Zukunft einleiten. Fakt ist: Die Codes wollen mehr Freiheit! Sie suchen Aufmerksamkeit, suchen Formen der eigenen Selbstdarstellung und es ist nur eine Frage der Zeit bis sie ihre eigenen Selfies machen ;-)))
Wir leben in einer Zeit der verstärkten Selbstdarstellung. Da die i:Codes vom Menschen geschaffen wurden, ahmen sie menschliches Verhalten nach und hierbei geht es nicht um Kunstprodukte einer entfesselten digitalen Medienwelt sondern um ein tief verankertes menschliches Grundbedürfnis nach Spiegelung, das sich über die neuen Medien und deren globale Vernetzungen neue Geltung verschafft hat. Jedes Kind sucht im Verlauf seiner seelischen

Entwicklung nach Reaktion, nach Widerhall, nach Aufmerksamkeit als Bestätigung seines Seins und seiner sich ausbildenden Identität.
Bei den i:Codes ist es nicht anders. Auch sie bilden ein steigendes Verlangen nach sozialer Resonanz aus.



»amoibo« 2015ff – scan mit inigma

Sind die i:Codes eigentlich eitel?

MW: In gewisser Weise ja. Sie pflegen sich, sie schönen sich, sie fordern mich als Freund und Begleiter auf: „pimp-us-up"!
Was bietet sich da besser an als zum Beispiel Stoffe für »Mode« zu besetzen und mit ihrem Dekor zu überziehen. Hemden werden von Menschen getragen, Hemden liegen direkt auf der Haut, sie sind geradezu die zweite Haut. Näher kann man dem Menschen und seinen Geschlechtern Mann und Frau und allen Varianten dazwischen kaum kommen. Der Mensch bewegt sich und mit ihm die i:Codes auf seinem Hemd...
Damit sind die QRs in Form der i:Codes aus der Welt der wirtschaftlichen Effizienz in die Welt der kulturellen Prägnanz gekommen. Das ist in meinen Augen ein sehr cleverer Schachzug der neuen Generationen, es spricht für die Inspirationskraft und die nachhaltig wirkende Kreativität der QR-Matrix, denn das Hemd oder das Halstuch bietet als zweite Haut nicht nur eine Funktion des Schutzes, sondern auch eine Funktion der visualisierten Identität. Was das bildhafte T-Shirt geworden ist kann auf eleganter Ebene das QR-Hemd werden: Ein Zeichen von persönlichem, ganz eigenwilligem Ausdruck für seinen Träger. 11)

Wie soll es den Codes gelingen, aus dem Stadium des Prototyps in die kommerzielle Serie zu kommen? Gibt es in deinem Umfeld Verbündete auf diesem Weg?

MW: Als ich im Herbst 2015 begonnen habe, für ein neues Buch über das künstlerisch-kreative, assoziative, non-lineare Denken zu recherchieren bin ich im Internet auf Menschen gestoßen, die

Kreativität nicht nur denken sondern auch leben. Mit diesen Menschen aus den Bereichen Kultur, Wissenschaft, Wirtschaft und Politik habe ich über eMail Interviews und Dialoge geführt. Dabei bin ich auch auf das immer aktuelle und bleibend spannende Thema »Mode« gestoßen. 8)

Und hast du eine Prognose, was in Zukunft noch kommen wird?

MW: Die i:Codes wollen nicht mehr nur in Isolation unter sich bleiben, sie wollen nicht mehr im »white-cube« einer Galerie oder eines Museums passive Objekte der Anschauung bleiben. Sie wollen agieren und teilhaben am bewegten Leben in einer sich bewegenden Welt.

Als Künstler unterstütze ich diese Bewegung und versuche immer wieder Grenzen zu versetzen. Die Symbiose zwischen den QRs und mir haben das Projekt i:Codes inspiriert. Warten wir ab, wie sich das Thema »Mode« entwickelt ;-)))
Im gerade gegründeten www.QR-Lab.de wird intensiv zu diesen Fragen geforscht und veröffentlicht. 12)

Letzte Frage: Was ist nach deiner Erfahrung die beste App, um QR-Codes oder auch deine gestalteten »i:Codes« optimal lesen zu können?

MW: Die kostenfreie App inigma ist für alle Betriebssysteme mit Abstand der beste QR-Reader gefolgt von Optiscan und Qrafter!

Anmerkungen:

1) 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, Oktober 2015

2) Azoulay, Sachsse, Weisser „all:about:sehnsucht - Das mediale Gesamtwerk von Michael Weisser am ZKM | Zentrum für Kunst und Medientechnologie Karlsruhe, ergänzt durch aktuelle Arbeiten." Deutscher Kunstverlag, Berlin/München 2011.

3) Michael Weisser - i:Codes. Über die unstillbare Sehnsucht aller Wesen, in ihrer Welt doch einzig und geliebt zu sein. Herausgegeben vom Präsidium der University of Applied Sciences, Kiel 2013.

4) Michael Weisser - "Im Tanz der Neuronen. Visionäre Texte und kosmische Klänge. Die|QR|Edition, Edit 1, Murnau, März 2014.

5) Michael Weisser & Horst-Günter Rubahn, „Be inspired and free your visions on Alsion-Campus, Sønderborg, Mai 2014.

6) Michael Weisser - „Im Sog des Strudels der Worte“ Visuelle und akustische Poesie. Die|QR|Edition – Edit 2, Murnau am Staffelsee, Oktober 2014.

7) Michael Weisser – „IrrSinn! Die Einladung zu einer durchaus riskanten Reise in den unergründlichen Kosmos zwischen Himmel und Hölle von YouTube.“ Die|QR|Edition – Edit 03, Murnau am Staffelsee, März 2015.

8) Michael Weisser (Hrsg) – „neugierig:denken!“ Interviews und Dialoge zum künstlerisch-kreativen und non-linearen Denken mit Persönlichkeiten aus Kultur, Wissenschaft, Wirtschaft und Politik. Die|QR|Edition – Edit 5, Murnau am Staffelsee, September 2016.

9) Paramentenwerkstatt Kloster St.Marienberg

10) Die Triologie:
„Syn-Code-7“ (Triologie Edit-01) Ersterscheinung als Print bei Phantastische Bibliothek Suhrkamp 1982
„Dig-It“ (Triologie Edit-02) Ersterscheinung als Print bei Phantastische Bibliothek Suhrkamp 1983
Off-Shore“ (Triologie Edit-03) Ersterscheinung als Print bei Corianverlag 1984 und Heyne 1987

11) Siehe: www.dieQRedition.pmachinery.de

12) Siehe: www.QR-Lab.de - Das Forschungsprojekt. Ab Mai 2016.

Dieses Interview ist erschienen in:

Michael Weisser (Hrsg), „neugierig:denken! Interviews und Dialoge zum künstlerisch-kreativen und non-linearen Denken mit 44 Persönlichkeiten aus Kultur, Wissenschaft, Wirtschaft und Politik.“
Als QR-HybridBuch erschienen bei Die|QR|Edition, Murnau am Staffelsee, 9/2016.
Format 210×210 mm, 65 Abbildungen, 384 Seiten
Direktbezug: michael@haitel.de
Softcover: ISBN 978 3 95765 070 2 - EUR 27,90
Hardcover: ISBN 978 3 95765 071 9 - EUR 39,90

Web-Links:

www.MikeWeisser.de

www.QR-Lab.de

www.dieQRedition.pmachinery.de