

**LEHRKONZEPT von Michael Weisser  
zur Bewerbung auf die Professur :  
"Digitale Gestaltung"**

**Vorlesung Freitag 28.6.1996  
Bergische Universität Wuppertal**

1.

Die "Grundlagen digitaler Gestaltung" sehe ich derzeit nicht unter dem Anspruch einer Theoriebildung, sondern im Rahmen einer umfassenden Recherche mit steter Analyse.

2.

Das Prinzip der Digitalisierung unserer analogen Welt in die diskreten Proportionen von "Ja" und "Nein" hat tiefgreifende Konsequenzen, deren Stärke und Richtung sich derzeit nicht absehen, sondern höchstens ahnen lassen.

3.

Die radikale Veränderung der menschlichen Basiswerte "Raum und Zeit" durch die universelle Maschine Computer und deren globale Vernetzung ist Teil der menschlichen Evolution.

4.

Der Zugriff von "überall" und "jetzt" auf "alle" Informationen dieser Welt macht SINN als ordnungsstiftende Kraft im Chaos des Beliebigen zur zentralen Kategorie für Orientierung.

5.

Die Schnittstelle zwischen Mensch und digitaler Datenverarbeitung liegt nicht im technischen Kontakt, sondern bereits in der neuronalen Konstitution des Menschen selbst.

6.

Die spezifischen Kriterien der digitalen Erfassung, Speicherung und Gestaltung von Bildern und Klängen jeder Art werden künftig nicht nur die Ästhetik prägen, sondern in nachhaltigster Weise das gesamte Spektrum menschlicher Interaktion.

7.

Die steigende Tendenz zur digitalen Gestaltung wird getragen von wirtschaftlichen Zwängen, deren innere Kraft die stete Steigerung von Effektivität ist.

8.

Mit fortschreitender Steigerung des Lebens-Taktes über den Herzschlag bis zum hochfrequenten Prozessor wird die digitale Gestaltung ihren eigenen Gegenpol provozieren.

## ... Lehrkonzept ...

Ein Lehrkonzept muß bei den Anforderungen unserer komplexen Welt zugleich erfahrungsintensives Lernkonzept sein !  
Deshalb sind die "Grundlagen digitaler Gestaltung" optimal nur innerhalb eines konkreten Projektes zu erfahren.

Inhalt des Lehrkonzeptes wird deshalb die Erschaffung einer ästhetisch organisierten Daten-Welt sein, die alle Kriterien der digitalen Erfassung, Speicherung, Gestaltung und Vermittlung von Informationen umspannt.

Diese "DigitalWorld" hat sich selbst zum Thema!

Die Methodik der Lehre wird sich aus den spezifischen Kriterien der digitalen Organisation entwickeln.  
Im Zentrum der Arbeit wird also keine Kunstkritik oder Kunstproduktion stehen, sondern die Auseinandersetzung, Aneignung und Erfahrung im Umgang mit digitaler Information und deren ästhetischer Organisation.

Durch den Aufbau der „DigitalWorld“ werden „learning by doing“ folgende Fertigkeiten vermittelt :  
Brain-Storm, Systematisierung, Recherche, Analyse, Handling der MAC-World, Textverarbeitung, Bild- und Klangverarbeitung, Organisation von Daten, elektronische Kommunikation... sowie die Verknüpfung von Forschung, Praxis und Industrie.

Zentraler Ort des Lehrangebotes wird konsequenterweise nicht mehr der konventionelle „Seminarraum“ sein, sondern der Datenspeicher der „DigitalWorld“.

Über Computer&Peripherie sind die Seminarteilnehmer vernetzt, und Kommunikation wird zu den spezifischen Bedingungen der digitalen Welt erfahren und trainiert.

### **Anforderungen :**

Explizit fordere ich von den beteiligten Studenten:

Engagement, Neugierde und Beharrlichkeit.

Das Lehrangebot wird verstanden als spielerisches Training unter den Bedingungen der Optimierungs-Gesellschaft, die künftig eine immer höhere Qualifikation des Einzelnen fordert.

Der Lernort wird nicht verstanden als unverbindliche Spielwiese, sondern als konkrete Chance, den Umgang mit digitaler Information zwischen Lust und Frust zu erleben.

**Ablauf :**

Globales Brain-Storm zum Thema.

Systematisierung der Stichworte, Bildung von Arbeitsgruppen.

Entwicklung einer Struktur für die "DigitalWorld".

Recherche von Daten und deren ästhetische Umsetzung.

Etablierung der virtuellen Welt und ästhetische Präsentation mit dem Ziel der internationalen Kommunikation.

Kontaktaufnahme zu Forschung, Lehre, Industrie.

**Ziel :**

Etablierung eines "Institut für Computer-Kultur" mit Präsentationen von digitaler Gestaltung in:

Bild, Typo, Objekt, Klang, Design.

Eigene Sammlung von Beispielen digitaler Gestaltung.

Etablierung der virtuellen Welt als umfassendes digitales Archiv für Informationen in Bild, Text und Klang.

Bereitstellung dieser Daten-Welt für Interessierte über ISDN und Internet.

**Zu prüfen ist :**

...ob die konkrete Situation von Arbeitsmitteln diese Ansprüche erfüllen kann.