

Aufbruch in die 90er Jahre

Forum Digitales Design

Die zentrale Bedeutung der Microelektronik für Wirtschaft, Kultur und Gesellschaft steht außer Frage.

Umso dringender notwendig ist ein Kristallisationspunkt, der die möglichen kreativen und sozialen d.h. die "humanen" Anteile der High-Tech-Systeme erfasst und zur Diskussion stellt.

Nachfolgend ist die Struktur eines "Forum Digitales Design" beschrieben, wie sie sich aus meinen langjährigen allgemeinen Erfahrungen in der High-Tech-Culture Szene und aus den speziellen Erfahrungen der "Bremer Tage der Computerkultur" ergeben.

Gespräche mit verschiedensten Stellen der Wirtschaft, der Medienvertreter, der Künstler und der senatorischen Behörden haben allseits ein großes Interesse signalisiert, selbst die Finanzierung ist durch engagiertes Sponsoring realistisch. Als wesentliches Problem ist allein die Frage nach dem Träger für diese Initiative offen.

Ich biete mein Engagement und meine Kontakte an, das "Forum Digitales Design" zu realisieren.

Michael Weisser, Bremen 1.6.1990

Anlage "Digitales Design"

IMAGEDESIGN

MICHAEL WEISSER

"FORUM DIGITALES DESIGN"

1.

Kunst in der zunehmend vernetzten Informationsgesellschaft erfasst die Sehnsucht der Menschen nach mehr Ausdifferenzierung und Selbstverwirklichung, weil sie originäre Anregungen zur bewußten Gestaltung des Individuums und seines Lebensumfeldes bietet.

2.

Dieser unübersehbare Wille zur eigenen Ausgestaltung, der Kunst mit Design und darin Freiheit mit Anwendung in dieser Zeit untrennbar vereint, ist ebenso in der wachsenden Beliebtheit von Kunst wie von individuell gestalteten Designs abzulesen.

3.

Der persönliche Lebensstil fordert die Individualität von Produkten und eine künstlerisch-individuelle Produktion in der Massengesellschaft. Diese ist bei der Fragmentierung zu Sub-Szenen nur möglich durch den Einsatz computergesteuerter Produktions- und Marketingsysteme.

4.

Die Verknüpfung von Kunst und Technologie erfasst die Frage nach dem Verhältnis von Mensch und künftiger Gesellschaft. Deshalb provoziert technisch gestützte Kunst als ästhetischer Ausdruck dieser Zeit in ausgezeichneter Weise das Gespräch über die Perspektiven der menschlichen Spezies.

5.

Diese Diskussion ist durch geeignete Maßnahmen zu stimulieren und aufrecht zu erhalten

6.

Time is what you´ve made it - High-Tech meets Soft-Touch

IMAGEDESIGN

MICHAEL WEISSER

7.

Computergrafik, Computeranimation und Computermusik sind emotional wie intellektuell geschaffene ästhetische Phänomene und enthalten wie derzeit keine andere Form die tragenden Kräfte von individueller Vision und kollektiver Organisation.

8.

Es gilt, diese ästhetische Kraft als Synthese von Kunst und Design als Sinnbild von Kultur und Wirtschaft in einem "Forum Digitales Design" zu präsentieren.

9.

Das "Forum Digitales Design" in Bremen kann werden :

- a) Innovativer Imageträger für die Region
- b) Internationaler Brennpunkt der Diskussion
- c) Vernetzende Kraft zwischen Hochschulen und Wirtschaft
- d) Integrationskraft zwischen Spezialisten und Publikum
- e) Treffpunkt für Kreative

10.

Das "Forum Digitales Design" enthält :

- a) Präsentation der "Entwicklungsgeschichte digitales Design"
- b) Wechselnde Präsentation aktueller High-Lights
- c) Datenbank "Computer-Ästhetik"
- d) Tonträgerarchiv "Elektronische Musik"
- e) Institut für Computerkultur mit ständigem Symposium
- f) Mailbox (Strukturierte öffentliche Information)

11.

Das "Forum Digitales Design" setzt voraus :

- a) Expose über Kosten/Struktur/Wirkung
- b) Organisation der Trägerschaft
- c) Gewinnung von Industrie-Sponsoren
- d) Ausstellungs Räume
- e) Personal und Equipment

IMAGEDESIGN

MICHAEL WEISSER

"FORUM DIGITALES DESIGN" AUSSTELLUNGEN

1.

"Im Land der Digits"

Computergrafiken, Computeranimationen und Skulpturen von
Rüdiger Hirth
Mit einem Workshop "Computergrafik".

2.

"Living Structures"

Eine transpersonale Erfahrung von
TamasLaboratorium
Computergesteuerte Multimediaperformance mit
algorithmyischer ComputerMusik, integrierten Signalen zur
Hemisphären-Synchronisation, komplexen Videoinstallationen
und fraktalen Computergrafiken.

3.

"Mind Machines"

Die Public Brain-Disco mit Hypermedia-Cocktail von
Station Rose
Ein interaktiver Live-Act, bei dem die cerebrale Festplatte der
Bio-Mainframes "Menschen" zum Multitasking aktiviert wird.
Der erste deutsche Mind-Maschine-Live-Act.
Einführungsvortrag in die Brain-Machines.
Brain-Machines live.
Konzert der Mensch-Maschinen-Menschen.

4.

"Holo-Visionen"

Die virtuelle Realität der Hologramme
Ausstellung des
Museum für Holografie.
Einführungsvortrag : Wie entsteht ein Hologramm.