

FLEISCHMANN, Monika
GOLDSTRASZ, Thomas

eCulture Trends 06 Zukunft entwickeln – Arbeit erfinden

Publiziert auf eCulture Factory:
<http://www.eculturefactory.de/eculturetrends/download/fazit.pdf>
Auf netzspannung.org:
<http://netzspannung.org/database/377324/de>
19. Dezember 2006

Der Beitrag entstand im Rahmen der Veranstaltung
»eCulture Trends 06: Zukunft entwickeln – Arbeit
erfinden«, die am 20. Oktober 2006 von der
Projektgruppe eCulture Factory des Fraunhofer IAIS in
Bremen veranstaltet wurde.



Fraunhofer Institut
Intelligente Analyse- und
Informationssysteme

MARS - EXPLORATORY MEDIA LAB



MONIKA FLEISCHMANN
THOMAS GOLDSTRASZ

eCulture Trends 06

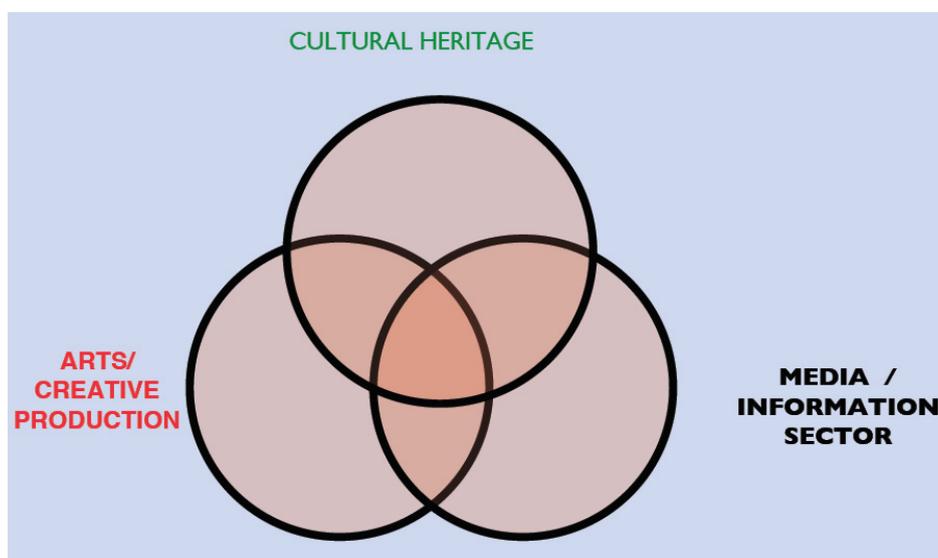
Zukunft entwickeln – Arbeit erfinden

Am 20.10.2006 fand im Rahmen der Aktivitäten zum Informatikjahr die Veranstaltung „eCulture Trends“ in der Bremischen Bürgerschaft statt. Die Veranstaltung, die ein Symposium, Präsentationen und Ausstellungen beinhaltete, wurde von der eCulture Factory, einem Bremischen Projekt des Fraunhofer-Instituts für Intelligente Analyse- und Informationssysteme, ausgerichtet.

Das Thema fand großes Interesse. Die Informatikjahr Veranstaltungen zu „eCulture Trends 06“ - Symposium und die Ausstellungen und Exponate an drei Orten - hatten im Oktober 2006 insgesamt ca. 1.850 Besucher. Hinzu kamen ca. 6.500 virtuelle Besucher der eCulture Websites plus potentiell 75.000 virtuelle netzspannung.org Besucher allein im Oktober 06, die über die „eCulture Trends 06“ Veranstaltung informiert wurden. Der Programmflyer der „eCulture Trends 06“ wurde innerhalb von einer Woche ca. 1.200 mal heruntergeladen.

Das Symposium der „eCulture Trends 06“ zeigte und diskutierte vor einem Publikum von rund 400 Besuchern (- davon waren 250 namentlich registriert), was elektronische Kultur heute ist und morgen sein könnte. Nach einer Begrüßung durch Christian Weber, dem Präsidenten der Bremischen Bürgerschaft, einführenden Worten von Dr. Ulrich Buller, Vorstandsmitglied der Fraunhofer Gesellschaft, Hans Georg Tschupke, Wirtschaftsförderer bei der big bremen, Monika Fleischmann, Leiterin der eCulture Factory, und einer Keynote des holländischen Medienexperten Dr. Michiel Schwarz fanden drei Panels statt: „Lern- und Spielwelten“, „Innovationswelten“ und „Zukunft gestalten“. Eine parallel eingerichtete „Innovationszone“ bot circa zehn Bremer Unternehmen eine Plattform zur Demonstration ihrer neuesten Entwicklungen.

Keynotes: Crossovers als Innovationsstrategie



Die größten Innovationen passieren hier [zeigt auf die Mitte der obigen Grafik] (Michiel Schwarz)

Michiel Schwarz identifizierte eCulture als ein neues großes Handlungsfeld für die Wirtschaft und die Politik und beschrieb sie als Crossover verschiedener Disziplinen, Institutionen und Wissensgebiete, die sich der kreativen Nutzung digitaler Medien verschrieben haben. Er empfahl, diese Crossovers als Innovationsstrategie zu nutzen, um durch die Vernetzung von Institutionen kreative Knotenpunkte entstehen zu lassen. Als Beispiel nannte Schwarz die „Creative Hubs“ in London. Diese „Creative Hubs“ sind Zentren, in denen lokale Business-Initiativen mit kreativen Communities und deren Entwicklungen verbunden sind. Sie verbinden lokale Wirtschaftsakteure mit kulturellen Institutionen und mit Bildungs- und Forschungseinrichtungen.

Das Geschäftsfeld des Fraunhofer-Instituts IAIS ist das Feld, das mit kleinen und mittelständischen Unternehmen weiterkommen kann. Nutzen Sie die Gemeinschaft mit Fraunhofer und der eCulture Factory hier in Bremen! (Ulrich Buller)

Ulrich Buller und Hans Georg Tschupke erkannten in der eCulture Factory einen solchen „Creative Hub“ zur Vernetzung der Bremischen Akteure und wiesen darauf hin, dass Unternehmer die Ideen kreativer Köpfe besser aufgreifen müssen, um neue Arbeitsplätze zu schaffen, denn sie verkaufen sich nicht von alleine. Ziel müsse es sein, eine Infrastruktur aufzubauen und aufrecht zu erhalten, die in der Lage ist, Ideen auf die Straße zu bringen. Das heißt, sie in Produkte zu verwandeln, die sich auf dem Markt durchsetzen. Monika Fleischmann zeigte ein konkretes Beispiel aus dem von der eCulture Factory ausgerichteten studentischen Medienkunstwettbewerb „digital sparks“: Studenten der Berliner Universität der Künste haben ein Navigationssystem für Spaziergänger entwickelt, das den Tastsinn anspricht. Diese „cap boots“ genannten Schuhe bergen das Potential marktfähiger Produkte in sich. Ihr Fazit: Mehr Unternehmen sollten die Zusammenarbeit mit der eCulture Factory suchen, um spezielle Produktionen im Teamwork mit Künstlern, Gestaltern und Wissenschaftlern marktfähig zu machen.

Lern- und Spielwelten: Aesthetische Labore und Smarte Textilien

Im ersten Panel, „Lern- und Spielwelten“, sprachen Prof. Udo Dahme, Geschäftsführer der Popakademie Baden Württemberg (Mannheim), Prof. Dr. Frieder Nake, Hochschule für Künste Bremen, Iris Bockermann, Informatikerin an der Universität Bremen, und Prof. Dr. Helmut Eirund, Experte für Mobile Medien am Institut für Informatik und Automation an der Hochschule Bremen. Moderiert wurden die „Lern- und Spielwelten“ von Gabriele Blome, Kunstwissenschaftlerin und Mitarbeiterin der eCulture Factory.

Wichtiger, als Stars zu produzieren, ist es, ein Umfeld für Popmusik zu schaffen. (Udo Dahmen)

Der Schwerpunkt lag darauf, unterschiedliche Ansätze der Ausbildung im Hochschulbereich vorzustellen. Udo Dahmen stellte mit der Popakademie Baden-Württemberg ein Modell vor, das gezielt für den Bereich der Popmusik, sowohl für künstlerisch kreative Berufsbilder qualifiziert wie für Berufsbilder im Bereich Management, Marketing und Vertrieb. Die Popakademie arbeitet eng mit Firmen zusammen, die die Hochschule mit finanzieren und auch konkrete Vorhaben wie beispielsweise Promotion-Kampagnen finanziell voll ausstatten und von Studierenden durchführen lassen. Ein neues Berufsbild, das er Community-Management nennt, umfasst gleichermaßen Design, Business und Medien- und Bühnenpräsenz. Dadurch werden Studenten in die Lage versetzt, neben fachlichem Wissen auch etwas über die Verwertung ihrer Fähigkeiten zu lernen.

Mit dem Fokus auf Bremen demonstrierte Iris Bockermann exemplarisch die Entwicklungen des Projekts „Smart Textiles“, Objekte, tragbare elektronische Geräte, die in Workshops mit Kindern entstanden sind. Diese Elektrifizierung des menschlichen Körpers und seiner Vernetzung zur Welt zeigte einen Zukunftstrend in Richtung „Digital Lifestyle“ und die Produkte denen damit Marktchancen zugesprochen werden: Datenmützen, Navigationsschuhe und intelligente Ausgehanzüge beispielsweise. Damit verbundene Bildungsprozesse müssten auch den Sinn und den Zweck sowie die Folgen dieser Elektrifizierung des menschlichen Körpers behandeln.

Ich würde mir niemals von einem Algorithmus auf der Nase herumtanzen lassen. (Frieder Nake)
Selbst Tetris ist kooperativ. Stellte man die Highscores aus, würde niemand mehr Tetris spielen. (Helmut Eirund)

In der Gegenüberstellung mit der Ausbildung an den Bremer Studiengängen im Bereich digitale Medien wurde deutlich, dass für den Bereich der digitalen Medien eine solch klare Profilierung von Berufsbildern und eine derart eng an der Arbeitswelt orientierte Ausbildung bisher nicht vorhanden ist. Die Vorstellungen darüber, ob es überhaupt wünschenswert ist, die Universität an die Arbeitswelt anzubinden, gingen weit auseinander. Helmut Eirund begrüßte die Kooperation mit Firmen, betonte, dass er bereits mit Firmen zusammenarbeitet und diese Zusammenarbeit ausbauen möchte. Frieder Nake identifizierte die Arbeit der Universitäten als Arbeit am Begriff, als ästhetische Labore für kompromißlose Forschung, Freiräume, die sich nicht den Zwängen der Produktentwicklung unterwerfen lassen sollten. Er sprach sich jedoch dafür aus, die Universitäten schrumpfen zu lassen und Teile der Universität in Berufsausbildungsstätten nach dem Muster der Bachelor-Studiengänge umzuwandeln.

Innovationswelten: Vom Elektronischen Wohnzimmer In Den Öffentlichen Raum

Das zweite Panel, „Innovationswelten“, wurde von Wolfgang Strauss, Architekt und künstlerischer Leiter der eCulture Factory, Michael Schmid von der STRÖER Out-of-Home Media AG (Köln), Thorsten Wieting von nordcom, EWE TEL (Bremen), Hanke Homburg von der GfG - Gruppe für Gestaltung (Bremen) und Andrea Schulz von der artundweise GmbH (Bremen) bestritten. Die Moderation hatte Kai Stührenberg, Innovationsmanager bei big bremen – Die Wirtschaftsförderer.

Der rote Faden der „Innovationswelten“ spiegelt sich in Formulierungen wie „alte und neue Medien miteinander verbinden“, „homogene Standards setzen“, „neue Medien sensibel in den Raum integrieren“, „eine gemeinsame Sprache lernen“ und „transparent Kommunizieren“ wider.

Das muss man nicht so machen. Das sind alles nur Ideen. (Thorsten Wieting)
Das Problem sind die gefühlten Wartezeiten. Die gefühlten, nicht die realen. Wir haben Lösungen dafür entwickelt (Manfred Schmid)

Thorsten Wieting stellte seine Vision vom elektronischen Wohnzimmer vor, in dem das alt bekannte mediale Wohnzimmermöbel namens Fernseher zur zentralen Schaltstelle für die gesamte Wohnung wird – von der Überprüfung des Kühlschrankinhaltes bis hin zur Überwachung der Kinderzimmer. Gleichzeitig übernimmt er sämtliche Funktionen des Internet-PC - surfen, chatten, Musik hören etc. – und enthält neben allem Neuen auch das Alte: den Fernseher, über den man sich den vertrauten Tatort um viertel nach Acht anschauen kann. Technisch realistisch macht diese Vision die Einführung eines homogenen Netzwerkstandards für beliebige Dienste: das IP-Protokoll. Ähnliche Projekte stellte Manfred Schmid vor; allerdings von der Außenperspektive aus betrachtet, als Vertreter einer Firma für Stadtmöbliering interessierte ihn die Vision einer „Interactive City 2.0“, in der sich die gute alte Litfaßsäule zu einem Medienverbund aus LED-Ticker, Multimedia Terminal und konventioneller Plakatwerbung mausert. Beide Vorträge waren eher an der technischen Machbarkeit orientiert und weniger an inhaltlichen Problemen oder den Wünschen bestimmter Zielgruppen, wie Kindern, Familien oder Älteren. Daher ist es nun das Wichtigste, wie Wieting bemerkte, Kreative Köpfe zu finden, um problem- und wunschorientierte Dienste für ein elektronisches Wohnzimmer und eine „Interactice Cicty 2.0“ zu entwickeln.

Wir sollten die Sache mit der totalen Überwachung konsequent ausprobieren, damit wir nachher durch unsere Ideen browsen können. (Wolfgang Strauss)

Wolfgang Strauss erweiterte den Raumbegriff vom elektronischen Dienst zur medialen Inszenierung – am Beispiel der Medienkunstinstallation Energie-Passagen, in der ein Fluss aus Worten über die Straße fließt und tagesaktuelle Zeitungsberichte intuitiv erfahrbar macht.

Energie_Passagen zeigt, wie begehbare mediale Wissensräume entstehen, die Passanten zum Mitdenken und Mitmachen anregen und miteinander ins Gespräch bringen. Kommunikation im öffentlichen Raum, so Strauss, würde zurzeit mehr gesucht, als das einsame Schalten und Verwalten mit der Fernbedienung zu Hause; das ginge auch mit dem Mobiltelefon oder über neue Kommunikationsgeräte wie den PointScreen.

*Gestalter denken in Form und Farbe, Informatiker denken in C++. (Hanke Homburg)
Schauen Sie sich das Team der eCulture Factory an. Kunsthistorikerin.
Medienwissenschaftler. Philosoph. Informatiker. Gestalter ... Allein die miteinander
sprechen zu lassen, das braucht seine Zeit. (Monika Fleischmann)*

Andrea Schulz und Hanke Homburg betonten beide gleichermaßen ebenfalls die zentrale Bedeutung von Kommunikation in der elektronischen Kultur. Homburg illustrierte am Beispiel der Entwicklung des GfG-Produktes „Sound Visualizer“, was die Grundvoraussetzungen der Arbeit eines interdisziplinären Teams sind: »Gestalter denken in Form und Farbe, Informatiker denken in C++« so Homburg »da muß man eine gemeinsame Sprache entwickeln.« Schulz sagte: »Kommunikation alleine genügt nicht, es muss eine gut durchdachte kommunikative Strategie her, um unter elektronischen Marktbedingungen erfolgreich zu sein, insbesondere muss ein authentisches Erscheinungsbild definiert werden: Das Storytelling muß passen.« Diese These wurde später, im dritten Panel, wieder aufgegriffen, wobei der Moderator, Dr. Wolf Siebert, sie etwas plakativer formulierte: »Profil bringt Profit.«

Innovationszone: Treffend platzierte Botschaften

An den Präsentationen der „Innovationszone“ beteiligt waren die folgenden Bremer Firmen und deren Vertreter: artundweise - Jürgen Schöffel, eCulture Factory des Fraunhofer IAIS- Thomas Goldstrasz, GfG Gruppe für Gestaltung GmbH - Hanke Homburg, Internationales Studienprogramm Digitale Medien - Roland Kerstein, Journalistic Online Education Hochschule Bremen – Benjamin Wischer, Kreativbüro Schilling - Renate Schilling, Media Law Services - Iris Kirchner-Freis, Neusta GmbH - Carsten Meyer-Heder, proNova Bremen - Thorsten Bauer, Spring Technologies - Holger Arndt und Stefan Burkard, The Soulcage Department - Martin Ernsting, TZI Universität Bremen - Thorsten Hermes, Zoom Videobeamer - Felix Koplín und Florian Wilke. Einleitende Worte sprach Martin Koplín, Medienwissenschaftler und Mitarbeiter der eCulture Factory.

*Sie haben, wie ich sehe, schon einen schönen Freundeskreis hier in Bremen gewonnen.
Jetzt müssen Sie ihn nur noch zur Wertschöpfung bringen (Hans Georg Tschupke)*

Die „Innovationszone“ wurde zwischen Panel eins und Panel zwei geradezu gestürmt und war auch während der Panels durchaus gut besucht, die Reaktionen, die zurückkamen, ausgesprochen positiv. Ein Ausschnitt aus der Reaktion von Thorsten Bauer von proNova: »Ich fand die Botschaft der Veranstaltung eindeutig und treffend platziert, künstlerisches und wirtschaftliches nicht als kategorisch getrennt anzusehen. Längst nicht alle teilen diesen innovativen Ansatz von experimenteller Wirtschafts- und Kulturentwicklung. So kann man nur hoffen, dass diese Botschaft auch ein Bewusstsein bei den politisch Verantwortlichen generiert. Die Fraunhofer eCulture Factory hat in jedem Fall einen Teil dazu beigetragen - einen Teil der auch uns ein Stück weit mehr auf den Weg bringt ... «

Die Produkte und Konzepte, die vorgestellt wurden, deckten ein gutes Teil des Spektrums der elektronischen Kultur ab. So wurden verschiedenerlei neue Ansätze des Interface- und Interaktionsdesigns vorgestellt: Spring Technologies war mit dem Prototypen „3D-Search: interaktive Suchlandschaft“ für inhaltlich orientierte Darstellung von Suchergebnissen mit Hilfe von 3D-Grafiken vertreten. Die eCulture Factory zeigte eigene Entwicklungen, wie die berührungslös steuerbare Benutzeroberfläche „PointScreen“, das virtuelle Faksimile mit integrierter Hypertextstruktur „Virtual Book“ und „digital sparks“ Projekte auf DVD mit virtueller Lupenfunktion. Urbane Strategien wurden mit „Schlüsselpunkten“ von artundweise gezeigt, mit denen man Orten in der Stadt eine Art URL geben kann. Die Neusta GmbH zeigte mit

„Project2Web 4Bau“ ein Produkt zur mobilen Personaleinsatzplanung in der Stadt z.B. auf Baustellen. proNova und Zoom-Videoebeamers, führten Videoproduktionen vor, die zur künstlerischen Projektion auf Hausfassaden konzipiert worden sind. Wie sich das Erzählen von Geschichten mit den wachsenden Möglichkeiten in der elektronischen Kultur verändert zeigten The Soulcage Departments preisgekrönte Animationsfilme, die unter anderem für Werbezwecke eingesetzt werden. Das Technologie-Zentrum-Informatik bewies mit „Semantic Video Patterns“, dass man Hollywoodtrailer auch ohne menschliche Hilfe, vollautomatisch, herstellen kann und die Media Law Services klärten auf über „Wert und Verwertung“ von Multimedia Produktionen ...

Zukunft gestalten: eCulture is everywhere und erzeugt eine Sucht nach Authentizität

Im letzten Panel des Tages, „Zukunft gestalten“, diskutierten der junge Produzent Jochen Schmidt von Realmix (Berlin), der Trendforscher Klaus Burmeister von Z_punkt – The Foresight Company (Essen), der Mathematiker und Unternehmer Prof. Dr. Heinz-Otto Peitgen vom Center of Complex Systems and Visualization der Universität Bremen, Albert Schmitt, Managing Director der Deutschen Kammerphilharmonie Bremen und Monika Fleischmann, Medienkünstlerin, Forscherin und Leiterin der eCulture Factory. Moderiert wurde die Diskussion von Dr. Wolf Siebert, Direktor der IRIS@Media (Berlin).

Wir brauchen Kreative mit dem Mut zur Zerstörung (Klaus Burmeister)

Das Panel „Zukunft gestalten“ reichte von Begeisterung bis Skepsis. Klaus Burmeisters Hauptthesen waren: eCulture is everywhere und eCulture ist alternativlos; die Digitalisierung der Gesellschaften sei nur ein Megatrend, der in einen globalen gesellschaftlichen Transformationsprozess zur Wissensgesellschaft eingewoben ist. eCulture sei ein Synonym für den Übergang in eine Wissensgesellschaft. Peitgen hielt dagegen, dass er keine Wissensgesellschaft sehen könne, er sehe im Gegenteil eine Verarmung auf ganz vielen Gebieten: »Die Tatsache, dass uns immer mehr Informationen zur Verfügung stehen, bedeutet nicht, dass wir auch lernfähiger geworden sind.« Monika Fleischmann wies darauf hin, dass eben dies gerade genau das Ziel des Projekts eCulture Factory sei, neue Kulturtechniken zu entwickeln, um der medialen Informationslage, die viele als überbordende Informationsflut empfinden, gewachsen zu sein; was auch bedeute, entspannter damit umzugehen: »Mehr Spiel!« Auch auf dem Gebiet der multimedialen Spiele-Entwicklung selbst, wie Jochen Schmidt berichtete, ist noch einiges an Crossover-Nachholbedarf zu verzeichnen. An kulturtechnischer Aufrüstung also. Zwar hätte sich eine gewisse Parallelisierung der verschiedenen Disziplinen eingestellt, aber zu einer Verschmelzung sei es nicht gekommen.

Er hat den Bremer Stadtmusikanten Konkurrenz gemacht (Wolf Siebert über Albert Schmitt)

Albert Schmitt arbeitet im Augenblick an dem Experiment, eine Zusammenarbeit zwischen klassischen Musikern und popmodernen Schülern herzustellen. Das Mittel der Verschmelzung sollen multimediale Performances im Foyer einer Schule sein. Im Zeitalter elektronischer Kultur ist also denkbar, Gegensätze zu verbinden, zum Beispiel im Crossover von Klassik und Popkultur.

eCulture erzeugt eine Sucht nach Authentizität (Heinz-Otto Peitgen)

Die Gemeinsamkeit aller Beteiligten war, dass eCulture für sie ein Begriff ist, der sie beschäftigt und beschäftigen muß, da er ein Phänomen beschreibt, das allgegenwärtig und real ist. Wenn es manchmal schwierig zu greifen scheint – Michiel Schwarz sagte »Wir benutzen das Wort eCulture in Ermangelung eines besseren. Wir sind alle auf der Suche danach« – so mag es an der zeitlichen und räumlichen Nähe dazu liegen, dass man die Dinge, die einem am nächsten sind, oft am schlechtesten sieht: eCulture – elektronische Kultur - geht alle an.

Performance: Schauspieler wie Programme steuern

Zum Abschluss der Veranstaltung führte das Theater der Versammlung des Centers for Performance Studies der Universität Bremen unter der Leitung von Jörg Holkenbrink sein interaktives Theaterstück „Klick“ auf. Drei Schauspieler, A, B und C, die eigentlich nicht miteinander spielen können, weil sie aus verschiedenen Stücken kommen, standen gemeinsam im Raum und wurden vom Publikum mit Hilfe von Befehlen zum Spielen aufgerufen. Durch geschicktes Zurufen der Befehle gelang es dem Publikum, die eigentlich zusammenhanglos in den Raum gespielten Stückfragmente so zu kombinieren und wiederholen zu lassen, dass sich kleinere „Sinninseln“ ergaben. Dieser spielerische Ausklang des Tages fand beim Publikum großen Anklang, konnte es doch einige Aspekte der elektronischen Kultur, über die bis dahin gesprochen wurde, noch einmal gezeigt, vor Augen geführt bekommen, so zum Beispiel die Tatsache, dass Computer nach wie vor Maschinen sind, die nichts von den Inhalten verstehen, die sie medial transportieren. Sinn herzustellen und zu verstehen ist die Aufgabe der Menschen.

Ausstellungen: „Wissenskünste“ und „Gewissheit – Ungewissheit“

Gewissheit – Ungewissheit

In der Ausstellung „Gewissheit - Ungewissheit“, die am 20.10. in der Bremer Bürgerschaft aufgebaut war, wurden frühe Computergraphiken und interaktive Installationen von Frieder Nake gezeigt. Die frühen Graphiken wie ‚Polygonzüge‘, und ‚Hommage à Klee‘ sind Mitte der 60er Jahre im Umfeld der Stuttgarter Schule um Max Bense entstanden und beziehen sich auf die Informationsästhetik. Im Rahmen der Arbeitsgruppe CompArt an der Universität Bremen sind interaktive Graphiken entstanden die auf die frühen Graphiken Bezug nehmen. So wurde die Grafik ‚Hommage à Klee‘ in der Installation „Spannung“ (2005) aufgegriffen die es Besuchern ermöglicht zu zweit interaktiv in die Grafik einzugreifen. In einer anderen Installation "Walk through Raster. Berliner Version" (2005) mit 4 Animationen werden frühe Computergraphiken aufgegriffen, die auf Markovketten basieren.

Wissenskünste aus der eCulture Factory

Vom 5. Oktober bis 2. November zeigte das Neue Museum Weserburg Bremen die Ausstellung „Wissenskünste aus der eCulture Factory“ mit interaktiven Installationen und medialen Inszenierungen, die digitale Informationen auf neue Weise strukturieren, visualisieren und sinnlich zugänglich machen. Die Kunsthistorikerin und Kuratorin Dr. Söke Dinkla unterstrich in ihrer Rede anlässlich der Ausstellungseröffnung die Notwendigkeit von Experimentallaboren für freie und angewandte Forschung, wie die eCulture Factory eines ist und wovon es in Europa nur sehr wenige gibt. Sie bemängelte, „dass sich viele Museen (nicht alle, es gibt natürlich auch Ausnahmen, wie hier in Bremen) wichtige Chancen vergeben, Chancen nämlich der Mitwirkung an der ästhetischen Gestaltungsarbeit unserer Alltagsmedien.“ Dr. Klaus Sondergeld konstatierte, dass die Arbeit der eCulture Factory gut in die Wissenschaftsstadt Bremen passe. In der Nutzung des Bildes als Werkzeug der Erkenntnis seien Bremer Wissenschaftler an vorderster Front. Als Beispiel nannte er die Arbeit des Mathematikers Dr. Heinz-Otto Peitgen. Ausgehend von der Fraktalen Geometrie widmete dieser sich Anfang der 80er Jahre der Computergrafik und leitet heute als Geschäftsführer das Centrum für Medizinische Diagnosesysteme und Visualisierung (MeVis), für dessen Aufbau Dr. Peitgen 2006 mit dem deutschen Gründerpreis ausgezeichnet wurde. In der Partnerschaft von Kunst, Wissenschaft, Technologie, Forschung und Wirtschaft sieht Dr. Söke Dinkla die eigentliche Herausforderung der Zukunft und würdigte Monika Fleischmann und Wolfgang Strauss, die ihre Arbeit auf Medienkunstfestivals, auf Computermessen und im Designkontext präsentieren: „Sie gehören zu den wenigen Künstlern, die nicht nur kreative Anwender einer existierenden Technologie sind wie die meisten Künstler, sondern sie haben sich ihr Terrain im Bereich der Forschung erfolgreich erkämpft. Durch diese Arbeit gehören sie zu den Gestaltern und Wegbereitern von neuen Technologien.“

<http://www.eculturefactory.de/wissenskuenste>

eCulture Trends 07: Mehr Zeit für Gespräche

Soll die eCulture Trends im Oktober 2007 wieder durchgeführt werden, dann mit einem Call for Papers und auf internationalem Niveau die neuen urbanen und semantischen Medien beleuchtend. Mehr Zeit für Gespräche und dialogische Kommunikationsformen wie die sehr positiv bewertete Innovationszone sollen dann frontale Präsentationsformen stärker ablösen. Die Ausstellung „Wissenskünste“ könnte in 2007 als Messe organisiert werden und internationale eCulture Trends Produkte vorstellen.

<http://www.eculturefactory.de/trends>