

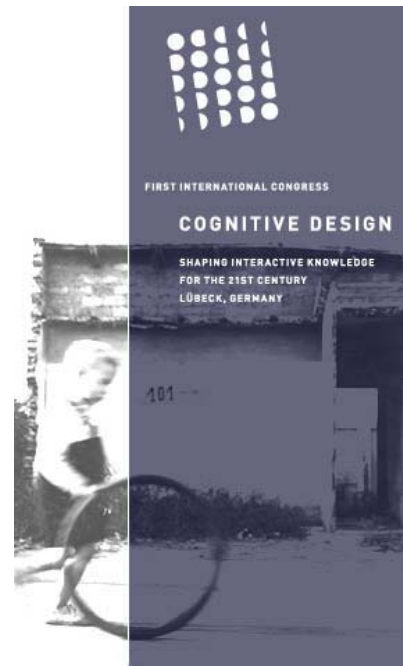
## **Cognitive Design Shaping Interactive Knowledge for the 21st Century**

„Da Sender und Speichermedien früher knapp waren lebten wir lange außerhalb des Wissens. Heute dagegen bewegen wir uns im Raum des Wissens, in der permanenten virtuellen Gegenwart wissenschaftsgesättigter Orte, ja, wir werden überflutet mit Wissen.“

(Michel Serres, *Thesaurus der exakten Wissenschaften*)

Im Zentrum des gesellschaftlichen Systems heute steht der Umgang mit Wissen. Seit zehn Jahren, seit der Entstehung des world wide web, wird mit Milliarden von Websites versucht, an anderen Formen der Generierung, der Vermittlung und der unbeschränkten Abrufbarkeit von Wissen zu arbeiten. Ehemals singuläre Interessens-Verbünde werden heute in globale Netzwerke eingebunden, Informationen dezentral und unter Umgehung staatlicher Hierarchien verbreitet. Die Verfügbarkeit und auch die Überfülle von Informationen weltweit stellt alle vor die Frage, wie lässt sich Information zu Wissen und Wissen in Handlung übersetzen?

Welcher Bildung und Fortbildung, welcher Grundvoraussetzungen bedarf es, um die ‚virtuelle Gegenwart‘ von Wissen in die realen gesellschaftlichen, in die politischen, wirtschaftlichen und kulturellen Räume übertragen zu können?



Mit der allgegenwärtigen Nähe ‚möglichen Wissens‘ fällt bestehenden und künftigen Formen der Kommunikation die zentrale Aufgabe zu, zwischen den ‚Archiven der Gegenwart‘ des Internets und der Arbeit an den gesellschaftlichen Bedingungen der Gegenwart zu vermitteln.

„Die Rolle des Designers“, schrieb der französische Semiotiker Abraham A. Moles „besteht nicht so sehr in der Erzeugung ‚neuer‘ Objekte (...), sondern in der Forderung nach einer absolut stabilen Umwelt“. Welche kulturellen Voraussetzungen werden wir in Zukunft benötigen, um jede Kommunikation in der Weltgemeinschaft auch als eine Kommunikation mit der Weltgemeinschaft ansehen zu können? Die Wissenschaft der Zukunft wird die eigene Disziplin mit Bezug auf die Einbindung oder Ausgrenzung anderer Disziplinen analysieren und umwerten, eine Trennung von Naturwissenschaften und Geisteswissenschaften wird mit der Bildung des Verständnisses füreinander und der Entwicklung gemeinsamer Wissensportale aufgehoben, die Gestaltung von Kommunikation wird für alle gesellschaftlichen Bereiche unverzichtbar sein. Um regionale, nationale und internationale Netzwerke aufzubauen und gleichermaßen wirksam gestalten zu können, entstehen neue Sprachen in den Zusammenführungen von Tönen, Bildern, Texten und sinnlich unmittelbaren Wahrnehmungen, die nicht minder revolutionär sind als es vor bald zwei Jahrhunderten die Erfindung der Telegraphie war.



Ricard Terre, 1955

*Cognitive Design* bedeutet die Gestaltung von Wissensportalen und begründet die Möglichkeit anderer experimenteller und angewandter Wissensformen.

Seit dem 19. Jahrhundert hat sich Design als eine Disziplin entwickelt, die zunächst von der Formung eines Objekts und der Beziehung zwischen Benutzer und Objekt heute umfassend das Verhältnis von materieller und immaterieller Welt analysiert und gestaltet. Design ist im Begriff sich als eine der wichtigsten Meta-Disziplinen zu etablieren.

Im Zuge der „Immaterialisierung“ bzw. der „Ästhetik des Verschwindens“, d.h. der radikalen Veränderung der Kommunikations- und damit Handlungskompetenzen durch die Medialisierung der lokalen, regionalen und globalen gesellschaftlichen Prozesse, gewinnt das Design als Disziplin eine weitaus umfassendere Verantwortung. Fiel noch bis Mitte des 20. Jahrhunderts der Sprache die Rolle für die Verständigung und den Kommunikationsprozess zu, so erfolgte mit dem „Iconic Turn“ in der 80er Jahren eine Verlagerung zugunsten der bildhaften Darstellung, innerhalb derer sich die ‚Räume‘ des Gesprächs zu Präsentationen und Texturen von Bildern wandelten. Mit der weltweiten Umspannung der Informationswelten durch das Internet ab Mitte der 90er Jahre vollzog sich ein weiterer Wandel von passiv zu aktiv bzw. interaktiv wahrgenommenen Informationen und damit zu kooperativen und verteilten Formationen von Wissen.

In dieser Zeit entstand auch die Bewegung des „Meta-Designs“, einem ersten Versuch, in der Verbindung von Wissenschaft, gesellschaftlichen Systemen und Design, eine allgemein gültige Vertrauens-Basis für alle Kommunikations-Vorgänge zu schaffen. Teilbereiche des Designs verlagerten sich zunehmend von der objekthaften Gestaltung hin zu der Gestaltung von immateriellen Kommunikations-Vorgängen. Ziel war und ist es, durch die Stabilisierung von immateriellen Kommunikationsformen Verständnis, Verlässlichkeit und Vertrauen für die weltweite Arbeit in Netzwerken zu schaffen.

*Cognitive Design* bedeutet einen weiteren Schritt innerhalb dieser Entwicklung der Zusammenführung verschiedener Disziplinen und Wissensformen hin zu einer ‚offenen‘ Wissenschaft, deren Ziel Erkenntnisprozesse für das globale Handeln sind.

Die ISNM International School of New Media (Lübeck) lädt zum

1. Internationaler Kongress

**“Cognitive Design – Shaping Interactive Knowledge”**

vom 21.-23. September 2005 ein.

Der Kongress wird internationale Gäste aus der Kunst, der Politik, der Wirtschaft, der Architektur und des Designs vereinen. Kongress-Sprache ist Englisch. Der Fokus wird auf Interaktion zwischen den Teilnehmern in Workshops in offener Arbeitsatmosphäre liegen und weniger auf Vortragsveranstaltungen im Plenum.

Die Themen der Gespräche werden sein:

Ubiquitous proximity – die Lehre der Nähe

Dislocation – die Lehre des Ortes

Trust - die Lehre des Vertrauens

Collective Intelligence – die Lehre des Verstehens

Translation – die Lehre des Anderen

Shaping Senses – die Lehre der Künste

Fort/Da – die Lehre der Geschwindigkeit

Das Programm steht unter [www.cognitive-design.org](http://www.cognitive-design.org) zur Verfügung und nehmen Sie direkt mit uns Kontakt auf.

**ISNM International School of New Media GmbH**

Bettina Tischel

Marketing und Kommunikation

Willy-Brandt-Allee 31 c

23554 Lübeck, Germany

Telefon: 0451 2967-16

Telefax:0451 2967-40

eMail: [tischel@isnm.de](mailto:tischel@isnm.de)

[www.isnm.de](http://www.isnm.de)

Stand: Mai 2005