

Mediengestaltung im Kontext digitaler Technik

Gegenwärtige Praxis und Alternativen

Agenda

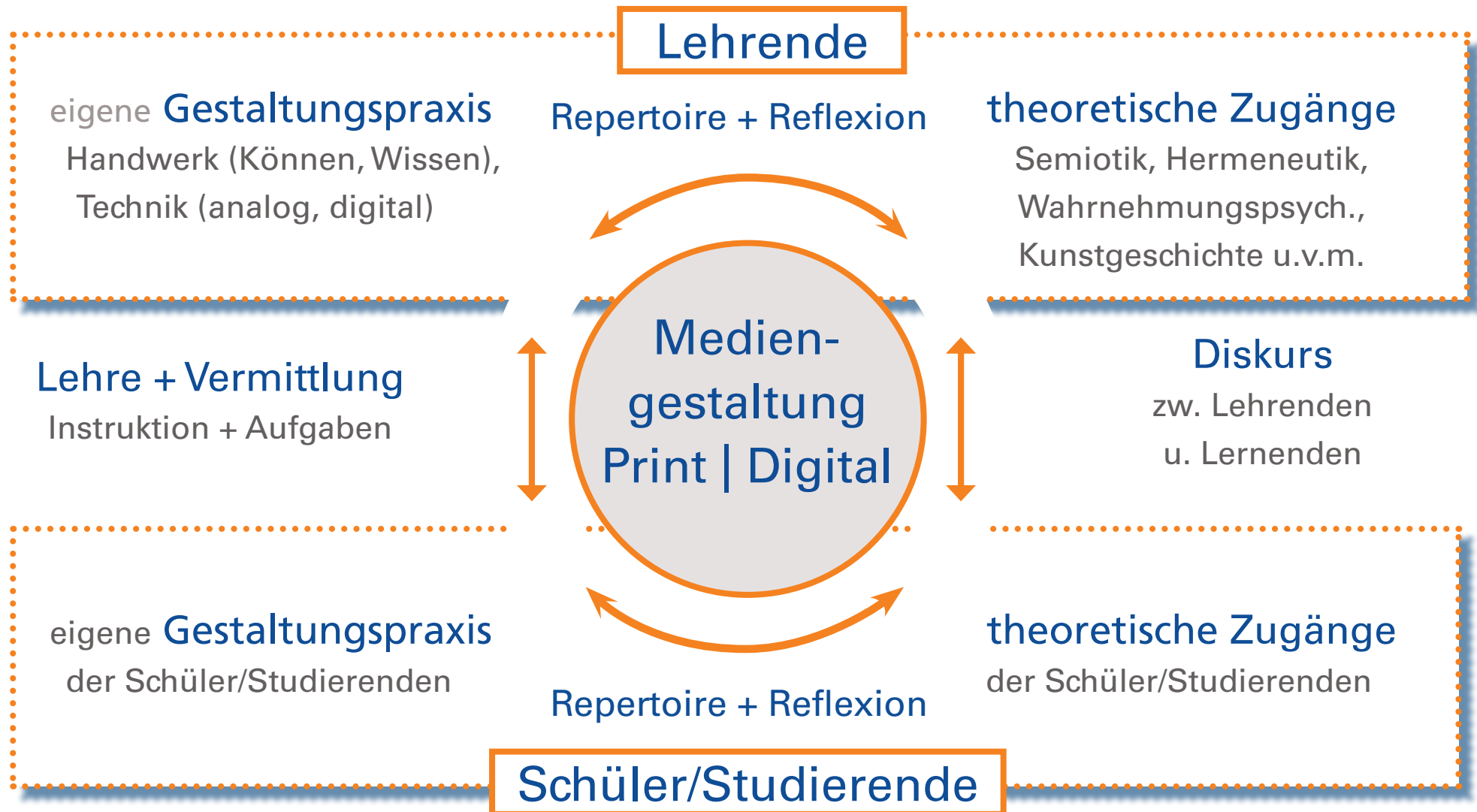
Mediengestaltung im Kontext ...

- Gestaltung und Pädagogik
- Gestalten als Form von Wissen(schaft)
- Medien im Wandel (Konvergenz I + II)
- Mediales Fracking

- Mediengestaltung im Wandel
- Ist-Zustand und Perspektiven
- Alternativen
 - Systemische Konsequenzen
 - Curriculare / methodische Aspekte
 - Konkrete Aufgabe der Hochschulen



Gestaltung und Pädagogik



Vier Formen des Wissens (Aristoteles)

Unterscheidung der Wissensformen			
Wissenschaft	Meinung	Glaube	Kunstfertigkeit
griech.: theoria, lat.: scientia	griech.: doxa lat.: opinio	griech.: pistis lat.: credere, credo	griech.: technê, ars lat.: artes
theoretisches Wissen, theoretische Satz- systeme	scheinbare Erkenntnis, vermeintliches Wissen	(philosophisch) Über- zeugtsein, Vertrauen in Geglaubtes	praktisches Wissen, praktisch anwendbar
begründete/begründ- bare Erkenntnis, auch Einsicht (episteme)	angenommenes Wissen, das, was auch anders sein kann...	Fürwahrhalten ohne methodische Begrün- dung	durch Übung gewonnen Fertigkeiten und Kenntnisse

Wissensformen (Exzerpt n. Mittelstraß, Enzyklopädie, Bd. 4, S. 717-719)

Dreiklang der Wissenschaften (Aristoteles)

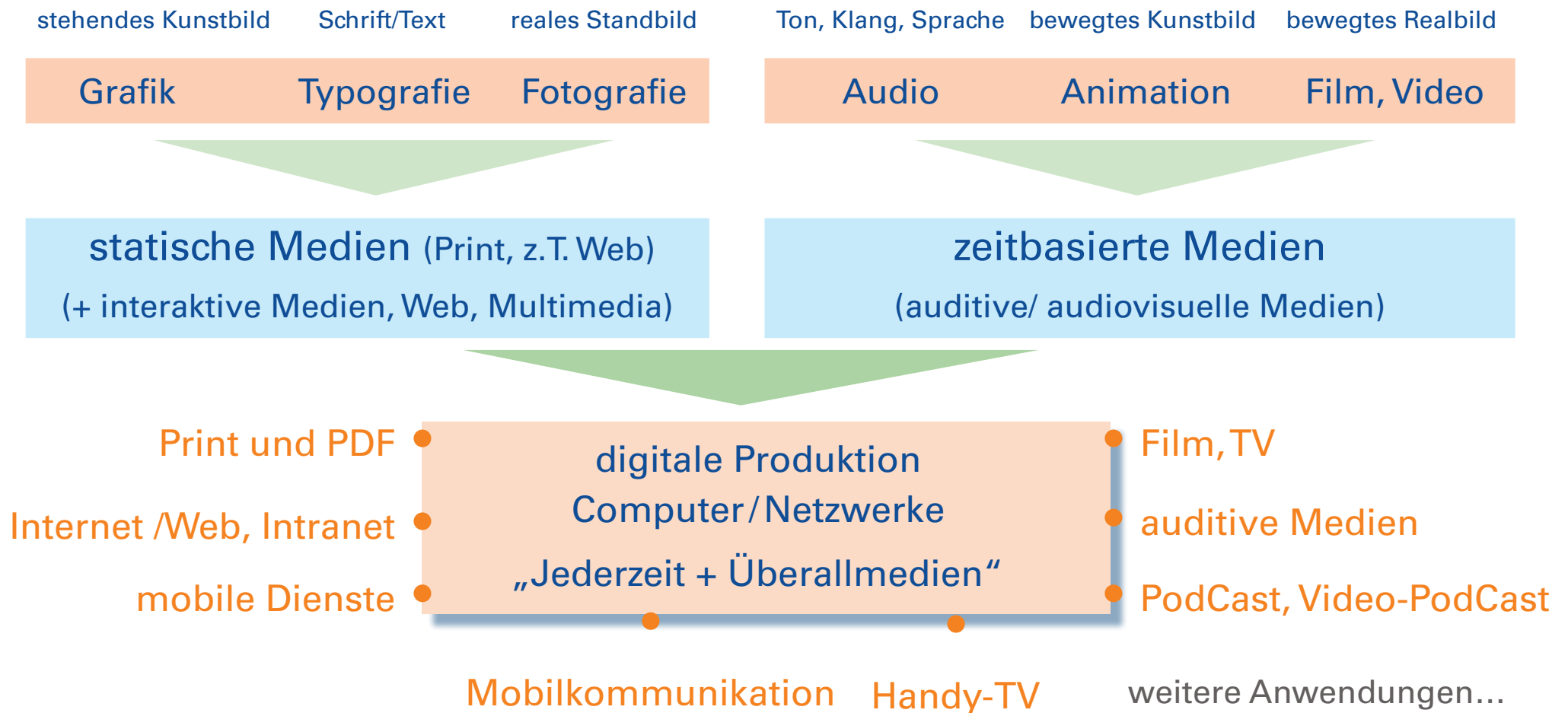
Unterscheidung der Wissenschaften		
Theorie	Praxis*	Poiesis
Theoretisches Wissen / Theoretische Philosophie	Praktisches Wissen / Praktische Philosophie	Poietisches Wissen Poietische Philosophie
Mathematik, Philosophie, Theologie bzw. erste Philoso- phie und Metaphysik	im engeren Sinn: Ethik, Moral- philosophie; im weiteren Sinn: Gesellschafts-, Rechts- und Staatsphilosophie	allgemeine Grundlage des Wissens, neue Bedeutung im amerik. Pragmatismus und Päd- agogik (Dewey)
Gründe des Wissens, (warum etwas ist; Begründung)	Bestimmung von Zwecken und Zielen (das etwas ist) als Grün- de für das „gute“ Leben	das Wissen als Können

*Praxis bei Aristoteles: Kommunikatives Handeln als Selbstzweck

Tabelle: Wissenschaften (auch: Philosophien) nach Aristoteles und Böhm, Grundproblem, 1995

Medienkonvergenz I (allgemein)

Medienbausteine und Einsatz



Medienkonvergenz II

Digital und mobil bedeutet

Aufhebung ...

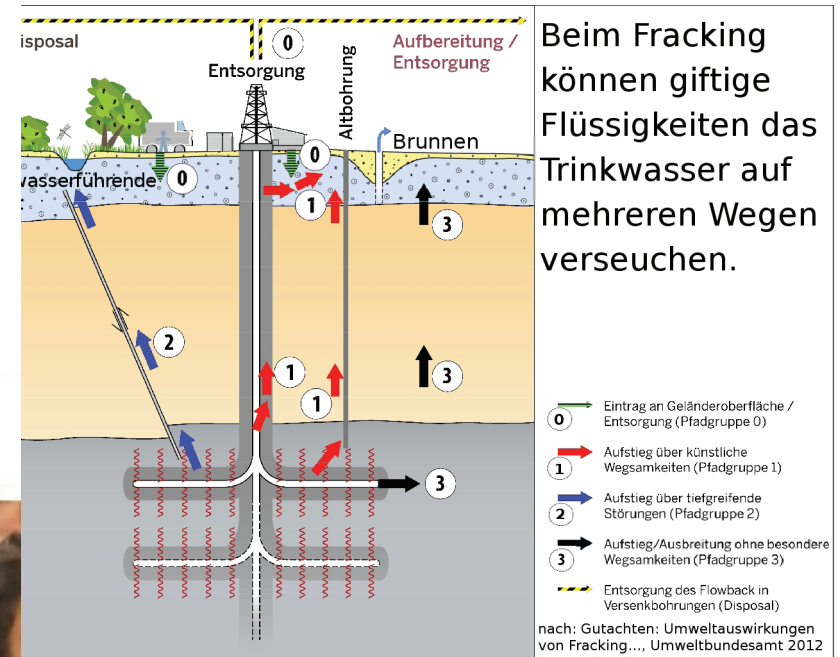
- der Mediengrenzen
- von Raum und Ort
- der Rollen (Web 2.0)
- der Zeitstrukturen



Mediales Fracking*

- Neue Geräte, Dienste, Techniken: mit Hochdruck in den Markt drücken.
- digitale Dienste: alle Lebensbereiche und Alterstufen abdecken.
- Personenbezogene Daten sammeln, vermarkten, Grundrechte verletzen:
 - Urheberrechte
 - Persönlichkeitsrechte
 - Privatsphäre
 - Recht am eigenen Bild etc.pp

* Fracking: Hydraulic Fracturing



rama-Projekt Der WDR-Rockpalast (Mit vielen Infos zum Festival) Rheinkultur 2011 (Homepage des Veranstalters) Weitere Panorama-Projekt

Ist-Zustand und Perspektiven der IT

- Drei Phasen:
 - Mainframe | PC | Cloud
- Neue Parameter
 - Online (Registrierung)
 - Update (Kompatibilität)
 - Software-Leasing
- Netzsegmentierung
 - closed community, walled garden
 - techn. inkompatibel produzieren
- On-Line: „an der Leine“
 - externe SW, Daten, ID-Kennung ...



Alternative

Open Source

- Umdenken!
 - Community vs. Monopole
- Systemische Konsequenzen
 - Hard-/Software, off-line
 - Trennung Arbeit/Privat
- Curriculare Aspekte
 - Mediale Sprachsysteme
 - Gestaltungsfelder/Prinzipien
- Aufgaben der Hochschulen
 - F&E Medienproduktion, Lehre



Systemische Konsequenzen

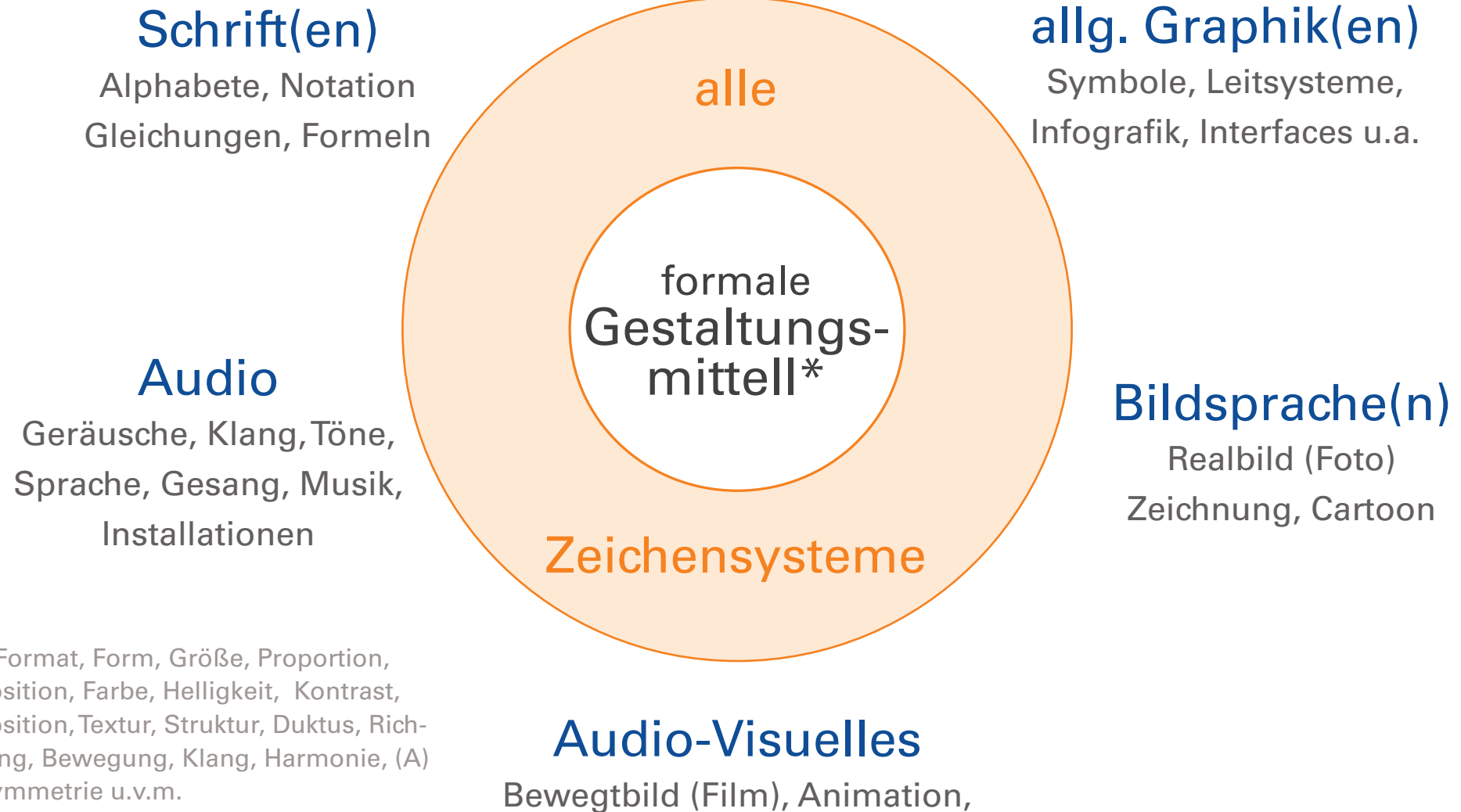
- UNIX/Linux-Derivate
 - Betriebssystem und Applikationen
 - Mac OS/Win: virtuelle Maschinen
- Produktionsrechner offline
 - geschlossenes Intranet (Apple)
 - lokale Datenhaltung
- Trennung Produktion/Kommunikation
 - abgeschottete Systeme
 - Austausch nur über Server / Admin
- Medienproduktion in eigener Regie
 - Hoheit über SW, Updates, Publikation ...



Mediale Sprachsysteme

– medienübergreifend –		
sensibilisieren, analysieren, verstehen, entwerfen, entwickeln, gestalten, produzieren		
verbales Repertoire (Sprache)	visuelles Repertoire (Bildsprache)	auditives Repertoire (Klangsprache)
Medientexte: lesen, schreiben, redigieren, interpretieren ... (Texte, Dialoge, Geschichten)	Bildsprache, Symbole und Zeichensysteme, Filmsprache, visuelle Metaphern, Rhythmik	Geräusche, „Sound“, Klänge, Klangbilder/ Klangräume, Gesang, (Film)Musik)
a) medienspezifische Reflexion (Theorie) b) mediengerechte Gestaltung/Produktion (Konzeption und Praxis) c) Reflexion über soziale Verantwortung der Medien (Ethik, Medienethik)		

Gestaltungsfelder (medienübergreifend)



* Format, Form, Größe, Proportion,
Position, Farbe, Helligkeit, Kontrast,
Position, Textur, Struktur, Duktus, Rich-
tung, Bewegung, Klang, Harmonie, (A)
Symmetrie u.v.m.

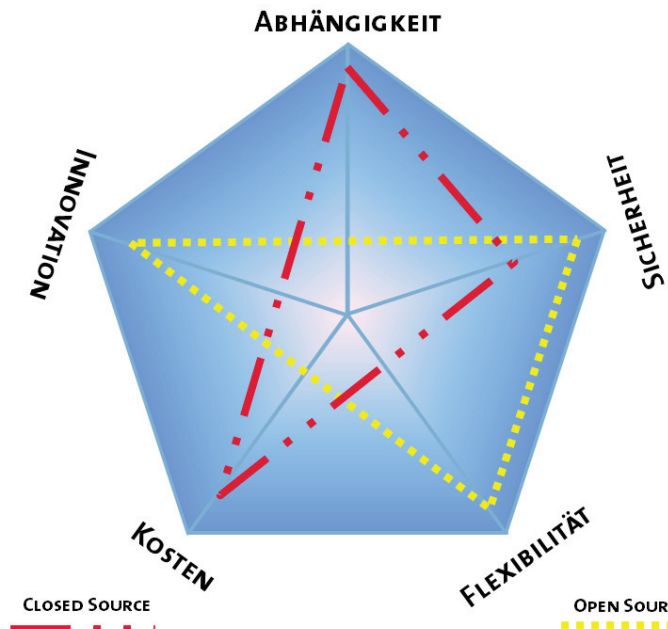
Praktische Konsequenzen

- Grundlagen und Prinzipien
 - Gestalten als Sprache(n),
 - medienübergreifend
- Analog vor digital
 - manuelle Techniken für Entwurf, Idee, Scribble
- Logik vor Oberfläche
 - TeX / LaTeX (Mengentext)
 - plain HTML, CSS, CMS (Screen)
- Werkstattkonzept
 - Lernen als sozialer Prozess ...



Konkrete Aufgaben der Hochschulen

- Open Source
 - Entwicklungen (F&E) für professionelle Medienproduktion
- Lehrer(fort)bildung
 - musisch-ästhetische Erziehung
 - IT-Wissen statt SW-Bedienung
 - Hard + Soft als Werkzeug
- ... das Undenkbare denken ...





Danke für Ihre Aufmerksamkeit.
Offen für Fragen.