

# Medien gestalten im Kontext digitaler Technik

## Poiesis und Kognition in der Medienproduktion

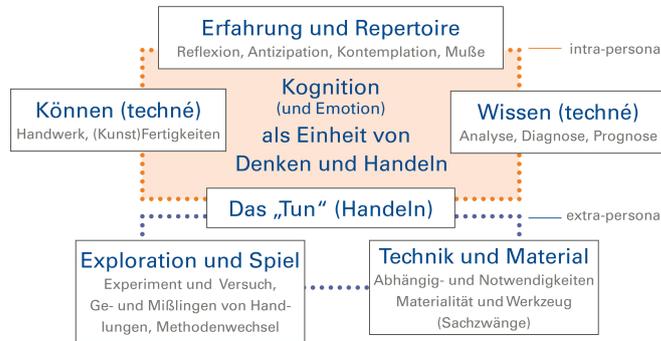
[ 1 Kognition | 2 Poiesis | 3 Medienkonvergenz | 4 Konsequenzen ]

### 1 Kognition

Der Begriff „Kognition“ wird umgangssprachlich oft auf das begriffliche Denken und die Ratio reduziert. Dabei umfasst Kognition im ursprünglichen Wortsinn alle Aspekte der Wahrnehmung und Verarbeitung sinnlicher (aisthetischer) Impulse vom Erkennen bis zum konkreten und reflektierten Handeln. Es ist der Begriff für das „Handeln können“ als Option. Zur Kognition gehören manuelle und rationale Fertigkeiten (Können und Wissen) ebenso wie Erfahrungen und das individuelle Repertoire, um z.B. mit Techniken/Materialien zu experimentieren und zu spielen. Kognition ist die Einheit von Denken und Handeln.

: Es kommt auf das Tun an.

Kognition: Gestalten als Prozess



Notwendige Termini der Poiesis

**Poiesis als Prozess**

das „Hervorbringen von Werken“

**als autotelisches Sein**

- eigene Seins-Qualität (flow)

**als Kognition**

- Einheit von Denken und Handeln

**als ästhetische Erkenntnis**

- anschaulich, auch (vor)begrifflich



### 2 Poiesis

Der Begriff der „poiesis“ beschreibt den Prozess des Hervorbringens von Werken als Zusammenspiel von kognitiven und ästhetischen Ereignissen. Das eigene Tun (Wahrnehmung, Reflexion und Tun) verbinden sich zu einem Sein als besondere Qualität, der Autotelie (das „bei sich sein“ im Handeln). Man kann die Grafik in beide Richtungen lesen: die Poiesis als autotelischer und kognitiver Zustand, Aisthesis als Autotelie und Kognition, den kognitiven Akt des Denken und Handelns als ästhetischen und poetischen Prozess und umgekehrt. Poiesis ist die aktive Form der Kontemplation: der schöpferische Akt des Gestaltens.

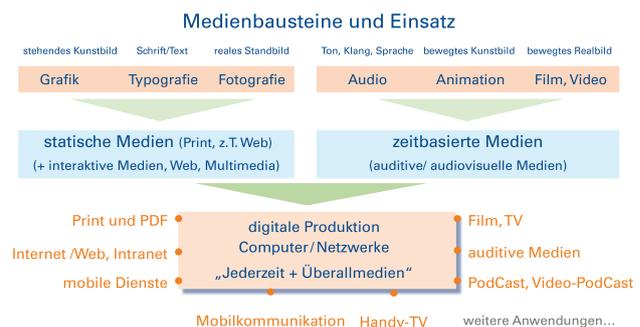
: Gestalten ist Erkennen im Tun.

### 3 Medienkonvergenz

Medienkonvergenz bedeutet, dass die sechs Medienbausteine (Grafik, Schrift, Fotografie, Audio, Animation und Film) durch die Digitalisierung in der Produktion technisch nivelliert (alles wird Datei/Digitalisat) und für digitale Medienproduktionen zusammengeführt werden können (Multimedia, enhanced Publishing). Für die professionelle Mediengestaltung verbinden sich damit sowohl Optionen wie Einschränkungen. Optional ist das Netz ein offenes Medium, das andere Formen der Öffentlichkeit erlaubt. In praxi führen Monopole mit Online-Zwang, Update-Zwang und Cloud Computig zu Einschränkungen und Überwachung.

: Digital ist das Synonym für Kontrolle.

Medienkonvergenz I (allgemein)



### 4 Konsequenzen

#### 4.1 Technisch

- Open Source statt „main stream“
- Offline-Produktion statt „Cloud“
- Trennung von Produktion und Kommunikation, auch physisch (Geräte)
- Datensparsamkeit und -sicherheit
- Verschlüsselung, Kryptografie, Forensik
- technisches Know-how, um Techniken als Werkzeug (!) zu nutzen

: Selbst Handeln statt be- + gehandelt zu werden.

Kunst- und Gestaltungsunterricht



#### 4.2 Methodisch

- Werkstatt als sozialer Raum und Kontrapunkt zu „a-social media“
- analog vor digital: Idee und Entwurf, Diskurs und Korrektur vor Ort
- Handwerk als Basis des Gestaltens
- selbst gestalten statt Templates nutzen
- Vielfalt des Gestaltens statt Norm
- KUNST | HAND | WERK als Qualität

: Gestalten ist Einüben von Freiheit.