
Medien gestalten im Kontext digitaler Technik. Gegenwärtige Praxis und Alternativen

Abstract

Mediengestaltung (Print, Screen) und digitale Techniken sind heute beinahe Synonyme. Dabei gilt bei jedem Handwerk: Werkzeug und Ergebnis bedingen sich wechselseitig. Dadurch entstehen Dissonanzen. Gestalten im Sinn von Kreation sucht eigenständige, individuelle Lösungen. Digitaltechniken und technische Produktionsprozesse normieren notwendig. Entstehen parallel Softwaremonopole wie im DTP-Bereich und werden Produktionsbedingungen durch Anbieter und Infrastruktur vorbestimmt (Stichwort „Cloud Computing“), wird man sich als Gestalter und Dozent Alternativen überlegen (müssen), um autonom handlungsfähig zu bleiben. Wer Mediengestalter(innen) ausbildet, wird curriculare Inhalte nicht an aktuellen Techniken ausrichten (können), sondern ein langfristig tragfähiges, handwerklich und methodisch solides Fundament an Können und Wissen entwickeln und diese Handlungsfähigkeit als übergeordnetes Ziel Auszubildenden vermitteln.

Prolog

Yahoo-Chefin MARISSA MAYER hat Anfang 2013 den Heimarbeitern des Internet-Konzerns die Rückkehr ins Büro verordnet. Dabei reklamieren Studien zur „Arbeitswelt von morgen“ seit Jahren das Ende von „Nine-to-five-Jobs“ im Büro und preisen stattdessen die Vorteile des „Home-Office“ (BERNAU 2013). Wieso läutet ausgerechnet ein hippes Internet-Startup die Kehrtwende ein? Noch dazu eine der wenigen Frauen in Führungsposition von IT-Unternehmen, selbst Mutter und eher prädestinierte Nutzerin? Der erste Grund ist pragmatisch: Präsenz erlaubt bessere Kontrolle und Steuerung der Mitarbeiter(innen). Der zweite Grund: Nur persönliche Präsenz schafft einen realen Raum für Kommunikation. Kommunikation aber – im Team, in Hierarchien – funktioniert immer noch am besten in der direkten Begegnung, allen digitalen Kommunikationstechniken zum Trotz – oder vielleicht sogar deswegen. Persönliche Beziehungen sind für Unternehmen derart stabilisierend, dass Yahoo sich die Präsenz der Mitarbeiter(innen) sogar mehr Geld kosten lässt als das „teleworking“. Es ist zugleich ein Hinweis auf die Notwendigkeit, im Umgang mit digitalen (Kommunikations-)Techniken umzudenken und Fehlentwicklungen zu revidieren, auch wenn Trend(forscher) und „main stream“ anderes propagieren.

Umdenken ist zugleich das Stichwort für die Diskussion über Medienberufe. Dabei ist der Autor weder technik- noch computerfeindlich, sondern arbeitet seit 1988 kontinuierlich mit Rechnern, unterrichtet Mediengestaltung (Grafikdesign Print/Screen) und produziert Bücher und Websites mit digitalen Werkzeugen. Vielleicht ist es gerade diese Erfahrung aus über 25 Jahren Medienproduktion mit Hard- und Software, die bei der Frage innehalten lässt, was

denn curriculare Inhalte der Mediengestaltung und -produktion sein können oder vielmehr müssen?

1 Selbstverständnis als Grafiker und Pädagoge

Ausgangspunkt der folgenden Überlegungen zum Thema „Mediengestaltung im Kontext digitaler Technik“ ist die eigene Gestaltungspraxis und die Fundierung im Handwerk sowohl der analogen wie der digitalen Techniken als notwendige Grundlage der Lehrpraxis (Abb. 1). Dazu kommen wissenschaftliche und wissenschaftstheoretische Studien und Reflexionen über zum Beispiel die Semiotik als „Lehre von den Zeichen“ oder die Hermeneutik als die „Kunst des Verstehens“ für den erweiterten Diskurs über Medien und Medienwirkung. Kommunikation über und Vermittlung von Inhalten sind schließlich Kernaufgaben der Medien. Menschen kommunizieren dabei nicht nur über Verbalsprache und Text, sondern gleichermaßen über Bild- oder Klangsprachen. Insbesondere die visuellen (Grafik, Bild) und zunehmend die akustischen „Sprachen“ (Audio und Audiovisuelles) und deren Anwendung lernt man in Gestaltungsberufen.

Gestaltung und Pädagogik

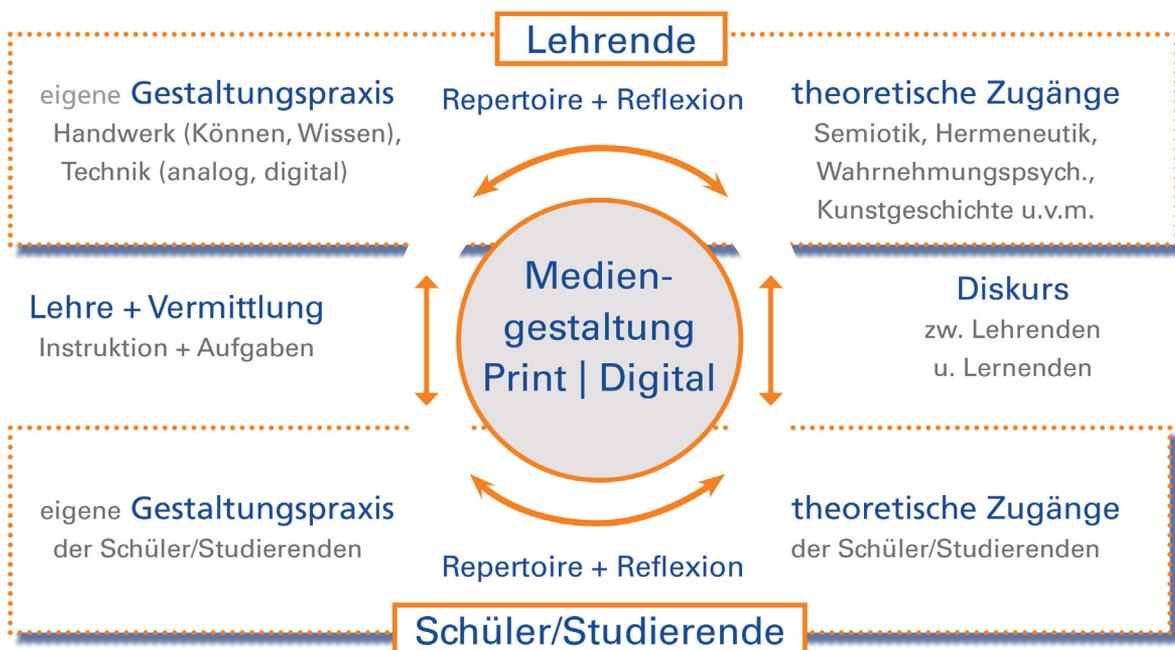


Abb. 1: Medien gestalten lehren heißt, Praxis und Theorie durch konkrete Aufgaben, eigene Praxis und den Diskurs darüber zu vermitteln und als eigene Erfahrung zu ermöglichen

Auf Seiten der Auszubildenden bzw. Studierenden steht die eigene und – als Ziel – die zunehmend eigenständige Praxis. Man lernt nur, was man selber tut. Bei ARISTOTELES heißt das: „Denn was wir erst lernen müssen, um es zu machen, lernen wir, indem wir es

machen.“ (NE 1103a) COMENIUS formuliert: „Lehre mich nicht, lass mich lernen“ und betont den notwendig aktiven Lernprozess (GOLZ 1996; CHOTT 1998). Bei JOHN DEWEY heißt es amerikanisch pragmatisch und kurz: „learning by doing“ (DEWEY 1915) und korrespondiert mit einer englischen Fassung des ARISTOTELES-Zitats: „What we have to learn to do, we learn by doing.“ (KNOLL 2011). In der musisch-ästhetischen Erziehung sind exemplarisch Kunsterziehungsbewegung und Arbeitsschule (LICHTWARK), die Landerziehungsbewegung (HERMANN LIETZ u.a.) oder allgemein die reformpädagogischen Konzepte und z.B. der Projektunterricht zu nennen. Nur durch das eigene Tun entwickelt man sein individuelles Repertoire an Handlungsoptionen.

Zur gestalterischen Praxis gehört ebenso der direkte Diskurs zwischen Lehrenden und Lernenden, über konkrete Arbeiten, aber auch über z.B. Ästhetik, Medienethik oder manipulative Potentiale medialer Artefakte, zumal in einer zunehmend medialisierten Gesellschaft. Dabei werden „quasi nebenbei“ Bewertungs- wie Qualitätskriterien und die Begrifflichkeit (Fachtermini) gelernt, um über ästhetische, visuelle oder akustische Phänomene und Objekte zu sprechen.

1.1 Vier Formen von Wissen

Lernen zu können ist eine Grundeigenschaft des Menschen. Um es als Paraphrase in Anlehnung an PAUL WATZLAWICK und das von ihm postulierte Unvermögen, nicht nicht kommunizieren zu können, zu formulieren: Der Mensch kann nicht nicht lernen. Lernen führt zu Wissen. (WATZLAWICK 1996, 53) ARISTOTELES benennt in seiner Ethik vier Formen des Wissens:

- die Wissenschaft (griech. *theoria*; lat. *scientia*), das theoretische Wissen, das begründet und begründbar ist;
- die Meinung (griech.: *doxa*, lat.: *opinio*), das nur vermeintliche Wissen und die nur scheinbare Erkenntnis, die auch anders sein kann (nach Popper gilt das auch für die Wissenschaft(en));
- der Glaube (griech.: *pistis*, lat.: *credere, credo*), das „Fürwahrhalten ohne methodische Fundierung, weil man etwas auch ohne Begründung für wahr hält und schließlich die
- Kunstfertigkeit (griech.: *techné, ars*; lat.: *artes*), das praktische, praktisch anwendbare Wissen, durch Übung gewonnene Kenntnisse und Fertigkeiten.

Folgt man der erkenntnistheoretischen Argumentation von Sir KARL RAIMUND POPPER, ist auch die „*theoria*“ (ursprünglich: das Schauen) eine Form der „*doxa*“ (nur scheinbare Erkenntnis), die es als mögliche Meinung beständig zu verifizieren und zu validieren gelte, da gesichertes Wissen dem Menschen nicht möglich sei (POPPER 2013). POPPERS „Meinungen“ korrespondieren dabei mit dem „erkenntnisleitenden Interesse“ (HABERMAS 1994), durch das Fragestellung, Methode und letztlich die „Ergebnis“ (Interpretation im Kontext von Disziplin und Methode) präjudiziert würden. Theorie und Meinung bleiben

Möglichkeit, das praktische Wissen der Kunstfertigkeit (techné), auf das hier referiert wird, erlaubt konkretes Handeln.

1.2 Drei Wissenschaften

Weiter benennt ARISTOTELES drei generelle Wissenschaften, bei ihm auch synonym „Philosophien“ genannt: Theorie, Praxis und Poiesis:

- die Theorie und das theoretische Wissen sind die Gründe und Begründung des Wissens (Mathematik, Philosophie, Theologie, Metaphysik);
- die Praxis und das praktische Wissen dienen der Bestimmung von Zwecken und Zielen (Ethik, Moral; Gesellschafts-, Rechts- und Staatsphilosophie), Praxis ist bei ARISTOTELES „kommunikatives Handeln“;
- die Poiesis und das poetische Wissen sind die allgemeine Grundlage des Wissens und das „Wissen als Können“.

Im Begriff der „Poiesis als Wissenschaft und Philosophie“ sind die eben benannten Kunstfertigkeiten (techné, artes) wiederzufinden. Die „Poiesis“ ist dabei allgemein das „Hervorbringen von Werken“: nicht von „Kunst“-Werken, sondern von handwerklichen Objekten. (ARISTOTELES postuliert es am Beispiel eines Tisches.) Dieser Begriff der Poiesis als „Hervorbringen von Werken“, als praktisches Wissen und handwerkliche Kunstfertigkeit, liegt der Mediengestaltung und damit curricularen Diskussionen zugrunde.

1.3 Medienkonvergenz zum ersten

Handwerk, Wissen und Können auf der einen Seite korrelieren mit einer sich verändernden Produktionsumgebung auf der anderen Seite. Durch die Digitalisierung der Medienproduktion werden die Inhalte vor allem technisch nivelliert. Alles wird zur Datei, jeglicher „Inhalt“ zum Digitalisat (Abb. 2).

Die bisherige Trennung zwischen den sechs Medienbausteinen, zwischen statischen und zeitbasierten Medien, wird damit zunächst technisch aufgehoben. Die digitale Produktion erlaubt in Verbindung mit mobilen Computern (Laptops, Net-PC, Tablets, Smartphones) und Funknetzen die Distribution von beliebigen medialen Inhalten auf entsprechende Endgeräte.

Medienkonvergenz I (allgemein)

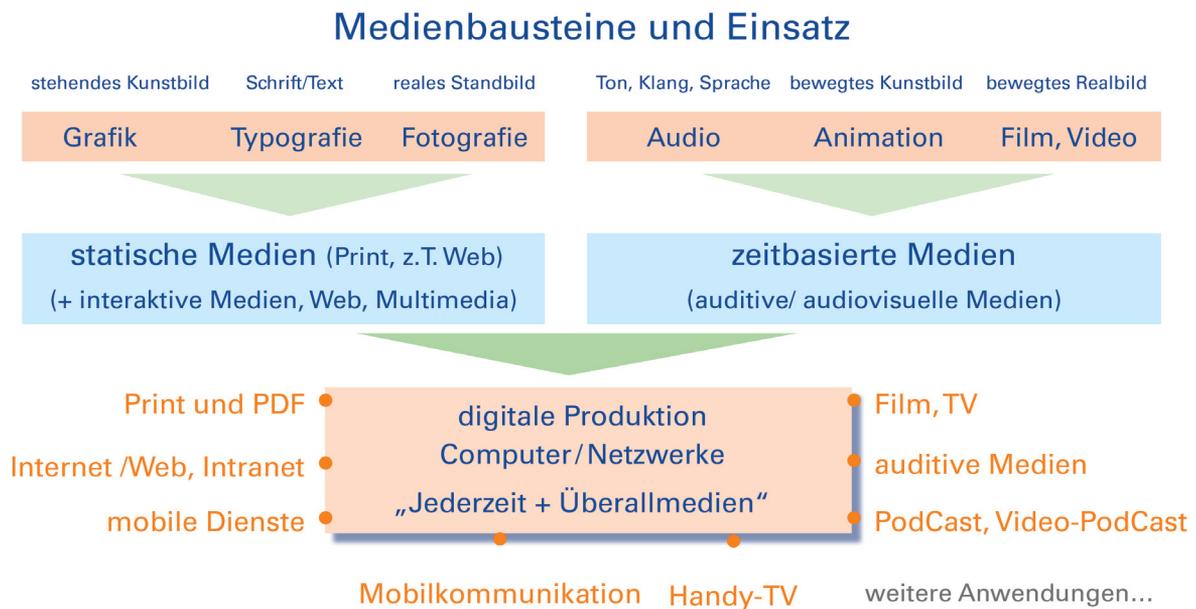


Abb. 2: Medienkonvergenz bedeutet, alle Inhalte werden durch den Prozess der Digitalisierung zum Digitalisat und lassen sich unabhängig vom konkreten Inhalt als Datei behandeln.

1.4 Medienkonvergenz zum zweiten

Digitale und mobile Geräte und Anwendungen haben in Verbindung mit der Digitalisierung von Inhalten und mobilen Geräten und Diensten aber noch weiter reichende Folgen. Dazu zählen:

- Aufhebung der Mediengrenzen: Da alle Inhalte zu Dateien werden, verwischen inhaltliche Spezifika der Medien ebenso wie die Charakteristika der Medienkanäle. („Alles über alle digitalen Kanäle.“)
- Aufhebung von Raum und Ort: „Jederzeit und überall-Medien“ bedeutet: immer erreichbar, immer vernetzt, ortbar, adressierbar. Online und connected gibt es weder Privat- noch Freiräume. („Immer online.“)
- Aufhebung der Rollen (Web 2.0): Unter den Schlagworten Web 2.0, „social media“ und „user generated content“ werden die Rollen von Produzenten und Konsumenten aufgelöst und im Begriff des „Prosumenten“ (des sich selbst als Kunde optimierenden Konsumenten) zusammengefasst. Der Begriff stammt zwar aus Zeiten vor dem Web (TOFFLER 1980), findet aber erst jetzt seine technische Entsprechung („Alle publizieren.“).

- Aufhebung der Zeit(strukturen): Die Übergänge zwischen Arbeitszeit und „freier“ Zeit werden fließend, die Zeithoheit geht verloren. Es gibt nicht mehr die Modi „öffentlich oder privat“, sondern nur noch die Stati „online oder offline“, „connected oder disconnected“. (Für „Digital Natives“, die sich gegen den „Digital Dualism“ von Off- und Online der Altvorderen wenden, gibt es nach eigenem Selbstverständnis sogar nur noch einen Zustand: „online“) (PRENSKY 2001; TURKLE 2012a, 2012b).

Allerdings beginnt auf allen Ebenen das Umdenken. Die eMail-Server einiger internationaler Unternehmen blockieren z.B. den Empfang und Versand von eMails von Diensthandys außerhalb der Geschäftszeiten. In Deutschland ist VW Vorreiter und setzt den eMail-Stopp seit Ende 2011 durch. Andere Arbeitgeber folgen. Die Unternehmen verordnen (und sichern) ihren Mitarbeiter(inn)en wieder Feierabende und Wochenenden.

1.5 Mediales Fracking

Selbst der „Mythos Multitasking“ wackelt und realisiert den Zerstreungs- wie Zertreueheitsfaktor multitaskender Mitarbeiter(innen) als mediennutzungsbedingte Form des Aufmerksamkeitsdefizitsyndroms (ADS). In Folge geht man dazu über, die Kommunikationskanäle zeitweise in Sekretariate, Anrufbeantworter oder Mailboxes umzuleiten, damit Mitarbeiter(innen) wieder ein paar Stunden unterbrechungsfrei und konzentriert arbeiten können. Das ist auch notwendig. Denn was wir derzeit erleben ist das, was mit dem Begriff „mediales Fracking“ gekennzeichnet werden kann:

- Neue Geräte, Dienste und Techniken werden mit Hochdruck und kurzen Zyklen in den Kommunikationsmarkt gepresst.
- Digitale Dienste (Apps) durchdringen buchstäblich alle Lebensbereiche und Altersstufen, vom Baby vor dem Tablet bis zu Senioren am Smartphone. Apps wirken dabei bipolar: Sie helfen und unterstützen auf der einen, bevormunden und entmündigen auf der anderen Seite.
- Wie Chemikalien beim geologischen Fracking in den Untergrund gepresst werden, so werden beim medialen Fracking soziale, genauer: a-soziale Giftstoffe in Form von Rechtsbrüchen in den Medienmarkt und in medialisierte Sozialgemeinschaften gepresst. Das Urheberrecht wird ebenso ausgehebelt wie Persönlichkeitsrechte, das Recht auf Privatsphäre oder das Recht auf informationelle Selbstbestimmung u.v.m.

Alle „User“ sind Lieferanten von immer mehr Daten. Jede Aktion im Netz, jeder Mausklick, jede Eingabe in Suchmasken, jedes Wischen auf dem Touchscreen werden erfasst. Der einzelne Nutzer wird durch sein Handeln im Netz unfreiwillig und quasi „nebenbei“ immer genauer profiliert. Das Potenzial der Datensammlungen, die unter dem Schlagwort „Big Data“ derzeit entstehen, ist weder inhaltlich noch in seinen möglichen Konsequenzen erfasst (KANNENBERGER 2013; MEISTER 2013; RIEGER 2012).

2 Ist-Zustand und Perspektiven der IT

Was hat das mit dem Thema Mediengestaltung und curricularen Fragen zu tun? Die zunehmende Datenspeicherung, Profilierung und mögliche Kontrolle jedes Einzelnen ist ein Kernthema medialer Produktionen. Denn die netzbasierten Kontrollmöglichkeiten betreffen nicht nur die Endverbraucher im Netz, sondern viel stärker noch Gestalter und Produzenten. Die immer stärker ins Netz verlagerte Medienproduktion wird zunehmend kontrollierbar. Ein paar Stichworte:

- Die technische Entwicklung der Rechner lässt sich grob in drei Phasen einteilen: Mainframe (bis Mitte/Ende der 1980er Jahre), Personal Computing (ab etwa 1985) und jetzt Cloud Computing (ab 2010). (LANKAU 2007b) Es ist die Rückkehr zum Mainframe-Konzept, nur dass die Daten nicht mehr lokal im Rechenzentrum vor Ort liegen, sondern dezentral auf sogenannten „Serverfarmen“ irgendwo im Netz gespeichert werden.
- Dazu kommt der Online-Zwang auch bei lokaler Produktion. Regulär gekaufte Software lässt sich nur als Testversion installieren, bis man sich zusätzlich online registriert (Adobe). Diese Online-Legitimierung erfolgt zum Teil bei jedem Start des Programms. Die Lizenz ist i.d.R. an Hardware (z.B. die Festplatte) gebunden (Microsoft). Hardwaretausch erfordert eine neue Lizenzierung (derzeit kostenlos).
- Ergänzend gehen Software-Anbieter dazu über, den Onlinezwang zu systematisieren. In aktuellen Versionen etwa der Creative Suite (Adobe) stehen viele Funktionen nur in der Online-Variante bzw. nur bei Installation auf dem Adobe-Server zur Verfügung.
- Dazu kommt: Software wird immer öfter verleast. Der Nutzer lockt sich via Netz beim Anbieter ein und startet das Programm dort vom Server. Programme und Daten liegen beim Provider. Offline ist man nicht mehr arbeitsfähig. Gibt es Probleme mit dem Netz oder mit der Identifizierung, bleibt man von den eigenen Daten ausgesperrt. Nach Adobe (Creative und Master Suite) hat Microsoft angekündigt, seine Software-Pakete (Office) nach dem Leasing-Modell mit monatlichen oder jährlichen Gebühren zu vertreiben.
- Dazu kommen Bestrebungen der Monopolisten, das Netz zu segmentieren: Dienste und Anwendungen werden an Hard- oder Software gebunden und nur noch für geschlossene Kreise (closed communities, walled garden) und die eigene Plattform angeboten.
- Inhalte (Dateien) werden vorsätzlich technisch inkompatibel produziert (Apples iBooks, Amazon Kindle, Apps für Android oder iOS), um Kunden an die eigene technische Infrastruktur und Geräte zu binden sowie den Wechsel zu erschweren. (Für die Produktion heißt das: Anpassung an alle entsprechende Plattformen und Geräte.)

- Zum Onlinezwang kommt der Update-Zwang. Neue Versionen sind in der Regel nicht abwärtskompatibel. Man wird gezwungen, die Update-Zyklen mitzumachen, um Daten austauschen und Dateien öffnen zu können (Medienproduktion ist Teamarbeit) etc.

Diese Liste ließe sich ergänzen. Aus der ursprünglichen Idee des Web als offenes Netz bei freier Wahl der Produktions-Software und kompatiblen Austauschformaten für Dokumente mit dem Ziel der Kommunikation wird ein Web, das von wenigen Monopolisten durch technische Hürden abgeschottet und in geschlossene Bereiche aufgeteilt wird, um Produzenten und Konsumenten an sich zu binden.

3 Umdenken: Systemische Konsequenzen

On-Line übersetzt sich neu mit: An der Leine. Produzenten bestimmen nicht mehr über ihre Werkzeuge und haben nur noch über das Web und ID-Kennung Zugriff auf eigene Produktionsdateien und (Medien)Produktionen. User sitzen, auch und gerade als Medienproduzenten, wieder vor „dummen Terminals“, sind vollständig vom Netz, Providern und deren Server abhängig und bis auf die Ebene der Produktionsmittel fremdbestimmt (LANKAU 2012a).

Dazu kommt: Das 20. Jahrhundert war das Jahrhundert von Film und Fernsehen als Leitmedium (neben dem erfreulich stabilen Printsegment). Das 21. Jahrhundert ist bzw. wird das Jahrhundert der digitalen Netze. Ausbildung und Studium in den Medienberufen muss diese Verschiebung berücksichtigen und auf Digitaltechniken als Werkzeug fokussieren, gleichzeitig aber die Hoheit über die Produktionsmittel und -techniken bewahren bzw. zurückgewinnen. Denn zum kreativen Arbeiten gehören Freiräume, gehören Experiment und Spiel und das gelingt nur, wenn auch die Produktionsmittel selbst zum Spiel gehören. Es ist für die professionelle Medienproduktion daher wenig attraktiv, Projekte und Produktionen vom Netz und irgendwelchen Anbietern abhängig zu machen und sich auf diese Weise selbst „die Leine um den Hals“ zu legen und darauf zu warten, nach Belieben stranguliert zu werden - über Kosten, Übertragungsraten oder durch den Eingriff in die Daten und Dateien.

Zum professionellen Verständnis von Handlungs- und Gestaltungsfreiheit gehört daher, sich auch technisch, soweit nur irgend möglich, autonom zu machen. Dazu gehört:

- Neutrale Hardware, auf der jedes Betriebssystem installiert werden kann (UNIX, MacOS, Windows; Mediengestalter(innen) müssen an und mit allen Rechnern arbeiten können);
- Betriebssystem: Unix und Linux-Derivate. Internet und Web als Leittechniken der digitalen Medien laufen unter Unix, Mac OS und Windows werden bei Bedarf als virtuelle Maschinen auf Unix-Rechnern eingerichtet;
- Open Source auch für Applikationen und Anwendungsprogramme; technisch lässt sich mittlerweile (fast) alles mit Open Source-Software realisieren, eine aktive

„community“ ergänzt das Fehlende (Nachholbedarf gibt es bei Interfaces und Usability).

- Die Produktionsrechner sind offline (!) und nur über ein abgeschottetes Intranet miteinander verbunden. Wer das für abwegig hält: So entwickelte und produzierte Apple seine neuen Produkte der“ i-Serie“: Offline, in separat abgeschotteten Gebäuden, mit Rechnern, die nur im separaten Intranet verbunden waren und bei striktem Verbot, eigene digitale Geräte (Smartphones, Tablets mit Funkverbindung) und Speichermedien (USB) mitzubringen. Bei Zuwiderhandlung wurde mit Konventionalstrafen in Millionenhöhe gedroht (ISAACSON 2011). Steve Jobs mag ein Kontrollfreak gewesen sein, aber er wusste: Jeder Rechner mit Internetzugang und/oder Funkverbindung ist ein Einfallstor für Werkspionage. Derart abgeschottete Systeme sind für die Produktion von (Werbe)Kampagnen mittlerweile üblich, da man nur so bestimmen kann, wann etwas erstmalig publiziert wird
- Trennung von Produktions- und Kommunikationsrechnern (Smartphones, Tablets), Datenaustausch nur über gesicherte Intranetserver, nur durch den Administrator und „Quarantäne-Server“ (keine externen Festplatten, USB-Sticks etc.)
- Trennung von geschäftlicher und privater Kommunikation und der zugehörigen Geräte u.v.m..

Open Source für Betriebssystem und Applikationen, Offline-Rechner für die Produktion, die Trennung von Produktions- und Kommunikationsrechnern: Das sind erste Regeln, die für die notwendige technische Infrastruktur sorgen, um unabhängig vom Netz und Monopolen offline und lokal produzieren zu können. Den zweiten Schritt, Publikation und Distribution im Netz und die damit verbundenen Optionen wie Risiken bleibt hier außen vor, da es den Rahmen sprengen würde und sinnvollerweise in Absprache mit IT-Spezialisten und Computerforensikern realisiert wird. Wichtig ist auch hier, umzudenken. Aber Technik ist nur ein Aspekt.

3.1 Curriculare Aspekte

Entscheidender sind curriculare Grundsatzfragen. Gestalten bedeutet, Material auf eine besondere Art zu organisieren und zu strukturieren: Töne oder Zeichen, Formen, Farben oder Bilder und Kombinationen daraus. Gestalten lernen heißt, verbales, visuelles, akustisches Material zu ordnen. Gestalten lernen heißt, Organisieren und Strukturieren zu lernen. Dazu dient das Modell der Sprachsysteme.

3.1.1 Mediale Sprachsysteme

Die medienübergreifenden Sprachsysteme sind:

- Verbales Repertoire (Sprache): Man muss sich mit (Medien-)Texten auseinandersetzen, lesen, schreiben, redigieren, interpretieren, um mit der Verbalsprache

vertraut zu werden und ihre Eigenheiten und Stärken zu lernen. Nur, wer mit seiner Sprache vertraut ist, kann Texte sinnentsprechend setzen.

- Visuelles Repertoire (Bildsprachen): Bilder sind emotionaler als Text, wirken unmittelbar und werden deshalb gezielt als zusätzliches Kommunikationsmittel eingesetzt. Um über Bildsprachen zu kommunizieren, muss man die „Bildgrammatik“ ebenso lernen wie die semantische Vieldeutigkeit. Bildsprachen sind wie (verbale) Metaphern interpretationsoffen und zielgruppenspezifisch kontextualisiert. Der Spruch: „Ein Bild sagt mehr als 1000 Worte“ ist zwar nicht falsch, aber es stellt sich zeitgleich die Frage: Was genau sagt ein Bild – wem – und was verstehen er oder sie genau?
- Auditives Repertoire (Klangsprachen): Wie Bildsprachen wirken auch auditive Klangbilder und Sounds unmittelbar und emotional. Klänge und Sounddesign werden in Digitaltechniken und -medien verstärkt genutzt, da man die Ohren nicht schließen kann und Klänge, wie Gerüche, unmittelbar wirken.

Mediengestaltung zu lehren heißt, so verstanden, Sprachen zu lehren und mit diesen Sprachen medienübergreifend und zielgruppengerecht „argumentieren“ zu lernen.

3.1.2 Gestaltungsfelder

Grundlage jeder Gestaltung sind die „formalen Gestaltungsmittel“ (innerer Kreis, Abb. 3). Dazu gehören (als erstes) das Format (keine Gestaltung ohne Format). Darauf folgen Farbe, Form, Größe, Position, Kontrast, Textur, usw. Formal heißen diese Gestaltungsmittel, weil man sie formal, d.h. ohne Anschauung oder konkretes Objekt, benennen und definieren kann. (Bsp.: Ein roter Kreis: An sich ist nichts definiert und doch hat jeder eine Vorstellung vom Aussehen.)

Formalen Gestaltungsmittel sind auf der einen Seite medienspezifisch: Eine Klangfarbe ist etwas anderes als eine Körperfarbe, eine akustische ist etwas andere als eine visuelle Komposition. Auf der anderen Seite gibt es Gemeinsamkeiten. Eine Komposition ist immer „ein als Einheit organisiertes Gebilde aus einzelnen Elementen“. Wer „komponiert“, ob einen Text, ein Bild oder ein akustisches Werk, muss sowohl die syntaktischen Elemente wie Grammatik und Kompositionsregeln beherrschen – selbst, wenn er (oder sie) sie brechen will.

Gestalten lernen heißt, Eigenheiten wie Gemeinsamkeiten von Zeichensystemen zu kennen und konkrete Inhalte in die jeweils spezifische (Medien- und/oder Zeichen)Sprache übersetzen zu können.

Gestaltungsfelder (medienübergreifend)

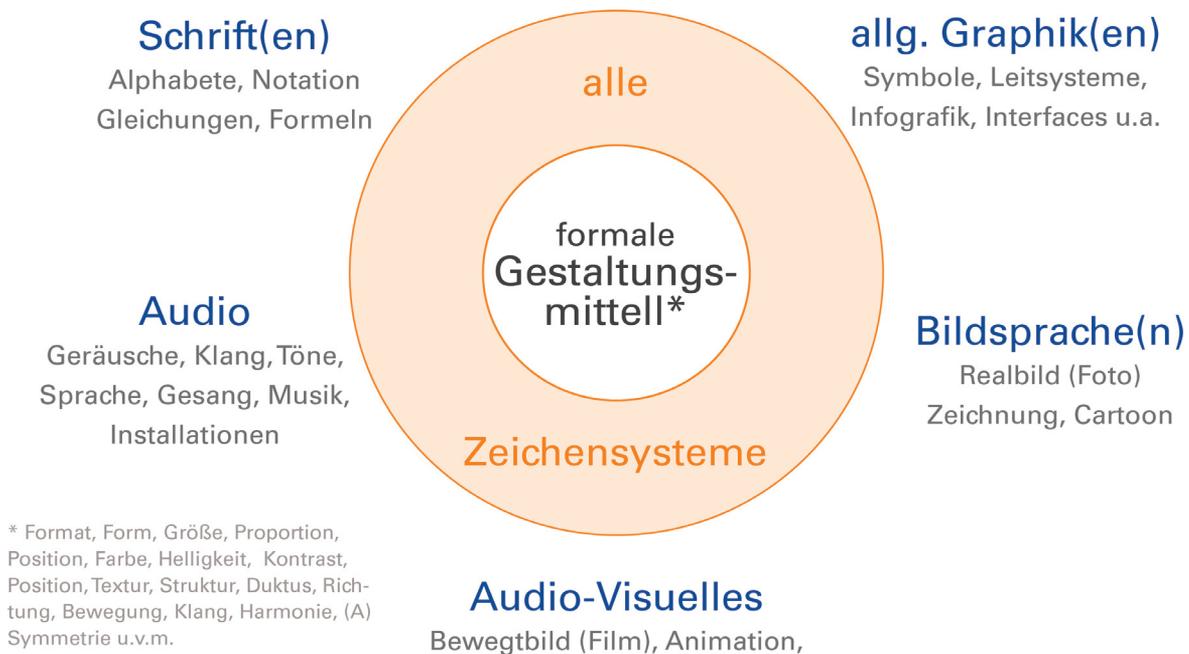


Abb. 3: Basis jedes Gestaltens sind die formalen Gestaltungsmittel, aus denen sich die Zeichensysteme zusammensetzen, aus denen wiederum auditive und/oder visuelle Medien entstehen

Elemente in einem Zeichensystem haben spezifische Formen und funktionieren nur in diesem Kontext korrekt. Gute Beispiele sind die Buchstaben des Alphabets oder die Notationen der Partituren. Gestalten lernen heißt, Prinzipien der Zeichensysteme und Zeichensetzung zu lernen, um sie variieren und kontextualisieren zu können.

Die medienübergreifenden Gestaltungsfelder sind:

- Schrift(en) (inklusive Notationen, Gleichungen, Formeln);
- alle Grafiken (Zeichen, Symbole, Infografiken, 2D und 3D-Objekte);
- Bildsprachen; „Bild“ verstanden als organisierte Einheit von Zeichen, unabhängig von technischen Parametern (Zeichnung, Fotografie etc.) oder Abbildhaftigkeit;
- Audio (Klang, Sound, Geräusche, Sprache und Musik) und
- audiovisuelle Medien als Kombination und Integration der andere Zeichensysteme (Klang, Bild, Bewegung, Grafiken, Schrift).

Zeichensysteme als spezifische Sprachen sind medienübergreifend. Ob ein Text oder eine Grafik gedruckt oder am Bildschirm angezeigt wird (oder beides), ist nachgeordnet und eine

Frage des Kanals, aus dem sich ergänzende Spezifika ergeben können (Bsp. animierte Grafiken im Web).

3.2 Praktische Konsequenzen

Wer Sprachen lernt, beschäftigt sich mit dem Vokabular, der Grammatik und der Bedeutung der einzelnen wie der kombinierten Zeichen. In der Semiotik stehen dafür die Begriffe Syntax und Semantik (LANKAU 2007, 127f). Die Syntax in der visuellen Gestaltung sind die formalen Gestaltungsmittel, Komposition und Motiv. Das ist das Sichtbare und Identifizierbare. Die Semantik ist die Bildbedeutung und Thematik und beschreibt das, was man nicht unbedingt sieht, sondern oftmals wissen muss. Denken Sie an die „Blaue Blume“ der Romantik, mit der keine botanische Pflanze bezeichnet wird, oder das „Abendmahl“, dessen Bedeutung sich nicht aus dem Motiv (Männer sitzen am Tisch) erschließt.

3.2.1 Sprache und Bildgrammatik

Diese Bildgrammatik (formale Mittel und Syntax) steht auch in der Ausbildung am Anfang: Vermittelt werden die Grundlagen von visuellen und akustischen Sprachen. Dazu bedarf es konkreter Übungen mit analogen und digitalen Techniken – und den Diskurs darüber. Um es am Beispiel aus dem Musikunterricht zu verdeutlichen: Sie lernen Klavierspielen nicht durch das Drücken von virtuellen Tasten am Touchscreen eines Tablet-PC, auch wenn es entsprechende Apps dafür gibt, sondern durch das Spielen eines Instruments (und Korrekturen durch qualifizierte Lehrende, Mitspieler oder Zuhörende).

3.2.2 Analog vor digital

Gleiches gilt für Zeichentechniken. Eine Vorstellung von Farbe bekommt man nicht durch das Anklicken von Paletten, sondern durch das Mischen von Pigmenten, das Kleben von Collagen und ähnlichen Übungen. Eine Vorstellung von der Form eines Buchstaben (einer Letter) bekommt man nicht durch das Anschauen am Monitor, sondern durch das (Nach)Zeichnen. Ohne das hier weiter ausführen zu können, seien nur zwei zentrale Aspekte genannt: die Erfahrung von Farbe oder Form wird durch solche Übungen wieder (auch synaptisch) haptisch und sinnlich und durchbricht damit die derzeitige Fixierung auf Displays und Touchscreens.

Diese multi-sinnlichen Erfahrungen von Farbe, Form, Objektgröße, Textur etc. sind eine notwendige Erfahrung *vor* der Umsetzung von Entwürfen mit digitalen Techniken. Denn am Monitor wird alles zur Bildschirmanzeige und zu Pixelhaufen nivelliert. Das Display wird zum Referenzformat, nicht die Briefmarke oder das (Großflächen)Plakat, das ein Entwurf später werden soll. Relationen und Proportionen muss man aus der realen Welt kennen, um sie in virtuellen Welten einschätzen zu können. (Ausdrucke helfen nur bei kleinen Formaten.)

Überspitzt formuliert: Gestalten und Entwerfen lernt man ohne Hard- und Software besser und kann es (haptisch, synaptisch) einfacher verinnerlichen. Die derzeitige Dominanz der technischen Werkzeuge bereits bei Ideenfindung und Entwurf ist darum ebenso zu

überwinden wie die Konzentration auf wenige Software-Monopolisten, da jedes Werkzeug das Ergebnis mitbestimmt und Monopole auch zu Monokulturen von Programmen, Benutzungsphilosophien und Interfaces führen. Vermittelt werden müssen stattdessen qualifizierte und tragfähige Grundlagen des Gestaltens, die sich im Prinzip mit jeder Technik umsetzen lassen, auch wenn die konkrete Realisierung technik- und softwarespezifisch ist. Es ist eine Frage des didaktischen Geschicks, dieses analoge Arbeiten den heute auf Digitalgeräte fixierten (jungen) Menschen als Qualität zu vermitteln.

3.2.3 *Logik vor Oberfläche*

Dazu kommt die Besinnung auf das strukturierte und logische Arbeiten in der Medienproduktion. Die mittlerweile flächendeckend etablierten grafischen Oberflächen (graphics user interfaces; GUI) erleichtern zwar die Bedienung von Programmen, verdecken aber, was „hinter der Scheibe“ passiert. Das mag für den normalen Nutzer genügen, nicht aber für Gestalter und Produzenten.

Mediengestaltung und -produktion sind durch Digitaltechniken so eng verschränkt, dass diejenigen, die professionell damit arbeiten, mehr kennen müssen als die Oberfläche. Daher wird in der Ausbildung der logische Dokumentenaufbau mit entsprechenden Programmen präferiert.

Um es am Beispiel von Layout und DTP zu verdeutlichen: Im Mittelpunkt der Lehre steht die Entwicklung von Gestaltungsrastern, unabhängig von aktueller DTP-Software. Im Gegenteil: Um das „Prinzip Layout“ mit Seitenaufbau, Gestaltungsraster, Druckformatvorlagen und Satz zu vermitteln, ist aktuelle Software wie z.B. InDesign oder QuarkXPress eher ungeeignet, weil „graphics user interface“ und Dialogbox vieles verdecken und verstecken statt zu klären. Man klickt und stellt Werte ein, ohne zu wissen, was es bedeutet.

Daher steht hier das Plädoyer für den Einsatz von TeX und LaTeX als Einstieg für Satzprogramme und Plain-HTML für das Screendesign. Das erlaubt den logischen Dokumentenaufbau bei gleichzeitiger Sicht auf den Code.

Man lernt den logischen Aufbau von Dokumenten und über diese Logik den strukturierten Einsatz und die Platzierung der einzelnen Elemente und deren Parameter.

Im Fall TeX/LaTeX kommt dazu, dass es das einzige Programm ist, das auf allen Plattformen (UNIX, Mac OS, Windows) identisch zu nutzen ist, Dokumente auch beim Wechsel des Betriebssystems exakt anzeigt und korrekt ausdruckt. Die Philosophie des „What you get is what you wish“ (Wysiwyw) gilt plattformübergreifend. Dazu kommt: Wer Dokumente mit TeX/LaTeX aufgebaut hat, bedient DTP-Programme im Wysiwyg-Modus systematischer, so, wie ausgebildete Fotografen eine Bildbearbeitung anders nutzen als reine „Photoshopper“.

Ziel des Unterrichts in Gestaltungsfächern ist, Ideenfindung und Entwurf von Hard- und Software zu lösen und nicht nur sinnbildlich wieder in die eigene Hand zu nehmen, um im zweiten Schritt diese Entwürfe logisch und systematisch mit Digitaltechniken zu realisieren.

3.2.4 *Werkstattkonzept*

Die Mediengestaltung wird, die Medienproduktion ist vollständig digital, ebenso die Distribution. Auch Medienrezeption und Medienkonsum werden zunehmend über digitale Endgeräte realisiert. Als Folge neigen Menschen nicht nur ständig ihre Köpfe und fokussieren Blick und Aufmerksamkeit auf das Display ihres Tablet oder Smartphone. Auch das Kommunikationsverhalten ändert sich. Selbst wer nebeneinander im gleichen Raum sitzt, kommuniziert per SMS oder eMail (TURKLE 2012). Zu erleben ist ein seltsames Paradox: Je mehr über diese Geräte kommuniziert werden kann, desto unpersönlicher und technisch vermittelter wird die Kommunikation.

Als Folge – erinnert sei an dieser Stelle an Frau MAYER (Yahoo) und die Kehrtwende zu Büro und Präsenz – müssen wieder mehr reale und soziale Räume und Anlässe für die direkt, interpersonale Begegnung und Kommunikation geschaffen werden. Für Medienschaffende in Ausbildung und Lehre sind z.B. Aufgabenstellung, Gespräche über Ideen und Entwürfe oder Korrekturen der Scribble und digitalen Layouts geeignete Anlässe. Wichtig ist, realen Raum für diese Begegnungen in Form von Werkstätten zu schaffen und die Präsenz einzufordern, auch wenn es selbst für die Dozenten manchmal bequemer wäre, diese Gespräche via eMail oder Videokonferenz abzuwickeln (SENNETT 2012, 103f.). Die Präsenz von und der direkte Dialog zwischen Lehrenden und Auszubildenden bzw. Studierenden sind eine besondere Qualitäten von Betrieben und Hochschulen, die es als spezifische Qualität zu bewahren gilt. Es gibt aber noch mehr zu tun.

3.3 **Konkrete Aufgaben der Hochschulen**

3.3.1 *Entwicklungsumgebung für Medienproduktion*

Die erste Aufgabe von Hochschulen ist die Entwicklung einer voll funktionsfähigen Medienproduktionsumgebung auf Open Source-Basis für die professionelle Mediengestaltung und -produktion in Kooperation mit Unternehmen, Verlagen, Druckereien, Agenturen und anderen Beteiligten.

Diese Umstellung ist, zumal im laufenden Betrieb, alles andere als einfach. Hier sind Hochschulen mit jungen, computer- und netzaffinen Menschen prädestiniert, die Vorreiterrolle zu spielen. Zugleich lassen sich hier sinnvolle Angebote für Beratung und Dienstleistungen für Wirtschaftsbetriebe entwickeln, sofern die Drittmittelfixierung aufgrund der chronischen (systematischen) Unterfinanzierung der Hochschulen weiterhin Bestand haben sollte.

3.3.2 *Lehrerausbildung*

Die zweite Aufgabe der Hochschulen liegt in der Lehrerausbildung. Hier wird derzeit einseitig auf technische und naturwissenschaftliche Fächer (Stichwort MINT) fokussiert. Es ist die wissentliche und vorsätzliche Halbierung des menschlichen Erkenntnisvermögens. Niemand braucht einseitig rational trainierte junge Menschen. Neben der logischen bedarf es

der emotionalen Intelligenz, neben der Analyse der Empathie. Daher muss die musisch-ästhetische Erziehung in allen Lebensaltern und allen Schulformen als Korrektiv und gleichwertiges Unterrichtsfach zu Mathematik und Deutsch etabliert, gelehrt und gelernt werden. Dann würden nicht nur Mediengestalter(innen) wieder mehr praktisches Wissen und Können in Schule und Studium mit- und im Arbeitsleben einbringen.

3.4 Fazit: Das Udenkbare denken

Der Text schlieÙe mit der Paraphrase eines Textes zur aktuellen Entwicklung des Web, der im übertragenen Sinn als Antwort auf Fragen nach Perspektiven beruflicher Bildung nicht nur der Mediengestaltung dient.

Das Web, heißt es dort, leide unter der immer stärkeren Abschottung durch einzelne Anbieter und dem Aufbau geschlossener Systeme. (o.A. (misp) 2013) Die großen Monopolisten (Apple, Amazon, Google, Facebook, Microsoft) fühlten sich stark genug, um immer neue Mauern zu errichten und die Verbindungen zu externen Diensten anderer Provider zu kappen. Statt freier Wahl durch die Nutzer würden zunehmend Druck und Zwang die Agenda bestimmen. Wer sich nicht in diesen „closed communities“ oder „walled gardens“ einrichten möchte, sondern ein freies Web präferiere, müsse gegen den Trend handeln. Aber ...

*„Ein Leben ohne die GroÙen der Netzwelt? Das hieÙe ja, das Udenkbare zu denken.“
(SPEHR 2013)*

Es gilt, das „Udenkbare“ zu denken und offene Strukturen zu schaffen. Hier sind Berufswie Hochschulen gefordert, um in Ausbildung und Studiengängen das Fundament zu legen, damit Absolventen unabhängig von einzelnen IT-Anbietern und Software-Peripherie handlungsfähig werden und vor allem bleiben. Hier sind Hochschulen und Medienschaffende gefragt, die für ein freies und demokratisches Netz ohne Barrieren und Schlagbäume eintreten. Medienschaffende als Vertreter der vierten Gewalt müssen (wieder) mutiger werden und für offene Netze, für eine selbstbestimmte, nicht reglementierte und nicht kontrollierte Produktionen eintreten.

Mediengestaltung im Kontext digitaler Technik, heißt das, muss sich auf ihren Kern besinnen: die Gestaltung von Inhalten zwecks medialen Kommunikation (media based communication). Dazu müssen Handlungshoheit und Entscheidungsfreiheit bei Gestalter(innen) und Produzenten liegen. IT ist Werkzeug, Mittel zum Zweck. Die poetische Kraft des Hervorbringens von authentischen und individuellen Werken liegt beim Individuum.

Literatur

- ARISTOTELES (2008): Nikomachische Ethik. Übersetzt und herausgegeben von U. WOLF. Reinbek.
- ANDERS, G. (1985): Die Antiquiertheit des Menschen. München.
- BERNAU, V. (2013): Yahoo-Chefin schafft Home-Office ab. Mit der Peitsche zurück ins Büro. In: SZ vom 25.02.2013. Online: <http://www.sueddeutsche.de/karriere/yahoo-chefin-schafft-home-office-ab-mit-der-peitsche-zurueck-ins-buero-1.1609777> (28-2-2013).
- BORCHARDT, A. (2013): Zurück auf Los. In: FAZ vom 27.02.2013, 4.
- CHOTT, P. O. (1998): Die Entwicklung des Mathetik-Begriffs und seine Bedeutung für den Unterricht der (Grund)Schule. In: PÄDForum, H. 4, 390-396.
- HABERMAS, J. (1994): Erkenntnis und Interesse. Frankfurt a.M.
- DEWEY, J. (1915): Schools of tomorrow, The Middle Works of John Dewey, 1899-1924.
- HORKHEIMER, M./ ADORNO, TH. W. (1969): Dialektik der Aufklärung. Frankfurt a.M.
- ISAACSON, W. (2011): Steve Jobs. Die autorisierte Biografie des Apple-Gründers. München.
- MARQUARD, O. (2003): Zukunft braucht Herkunft. Philosophische Essays. Ditzingen.
- GOLZ, R. (1996): Comenius: Mathetica, das heißt Lernkunst. In: GOLZ, R./ KORTHAASE, W./SCHÄFER, E. (Hrsg.): Comenius und unsere Zeit. Geschichtliches, Bedenkenswertes und Bibliographisches. Hohengehren, 130-148.
- GRAUPE, S. (2011): Humankapital. Wie der ökonomische Imperialismus das Denken über Bildung bestimmt. In: Wozu Bildungsökonomie? Fachtagung 2011 des Deutschen Lehrerverbandes (DL), 35-50. Online: http://lehrerverband.de/DL_Tagungsdokumentation_2011_Bildungsoekonomie.pdf (21-03-2013).
- KANNENBERG, A. (2013): Whistleblower Snowden lieferte tausende Dokumente über PRISM. Online: <http://www.heise.de/newsticker/meldung/Whistleblower-Snowden-lieferte-tausende-Dokumente-ueber-PRISM-1886567.html> (11-06-2013).
- KANT, I. (1784): Was ist Aufklärung? In: Digitale Bibliothek. Online: http://www.digbib.org/Immanuel_Kant_1724/Was_ist_Aufklaerung (15-06-2012).
- KNOLL, M. (2011): „Learning by doing“. Woher kommt der Ausdruck? Aristoteles. Online: <http://mi-knoll.de/53664.html> (20-05-2013).
- KUHN, J. (2013): So überwacht der US-Geheimdienst das Internet. Online: www.sueddeutsche.de/digital/prism-programm-der-nsa-so-ueberwacht-der-us-geheimdienst-das-internet-1.1690762 (07-06-2013).

- KURZ, C. (2012): Wer liest, der wird gelesen. In: FAZ vom 23.11.2012, 33. Online: <http://www.faz.net/aktuell/feuilleton/aus-dem-maschinenraum/der-glaeserne-leser-wer-liest-der-wird-gelesen-11968518.html> (24-11-2012).
- LANKAU, R. (2007a): Lehrbuch Mediengestaltung. Grundlagen der Kommunikation und Visualisierung. Heidelberg.
- LANKAU, R. (2007b): Von Gutenberg zur Mobilkommunikation. Medien und Medienrezeption im Wandel von Zeit und Raum. Online: www.lankau.de/texte/pdf/gutenberg.de (13-3-2013).
- LANKAU, R. (2012a): Wenn Avatare mit Prosumenten chatten: Der Rezipient im Spannungsfeld des digitalen Wandels. In: FELSMANN, K.-D. (Hrsg.): Medientechnologien vs. Handlungsstrategien. Der Spielraum des Rezipienten. München, 83-92. erweiterte Textfassung. Online: www.lankau.de/texte/pdf/lankau_avatare_lang.pdf (20-04-2012).
- LANKAU, R. (2012b): Welche Hochschulen wollen wir?. Online: www.lankau.de/texte/pdf/lankau_welche_hochschulen.pdf (20-04-2012).
- LANKAU, R. (2013): Systemfehler. Es gibt kein echtes Leben im digitalen. In: FELSMANN, K.-D. (Hrsg.): Systemrelevant. Neue Wege, alte Werte. 16. Buckower Mediengespräche. München, 35-46.
- MEISTER, A. (2013): PRISM: Amerikanischer Geheimdienst NSA hat direkten Zugriff (...). Online: <https://netropolitik.org/2013/prism-amerikanischer-geheimdienst-nsa-hat-direkten-zugriff-auf-alle-daten-der-grosen-internet-unternehmen/> (07-06-2013).
- POPPER, K. R. (2013): Logik der Forschung. Berlin.
- PRENSKY, M. (2001): Digital Natives, Digital Immigrants. On the Horizon 9 (5), 1-6; Online: <http://www.marcprensky.com/writing/Prensky - Digital Natives, Digital Immigrants - Part1.pdf> (02-05-2013).
- RIEGER, F. (2012): Der Mensch wird zum Datensatz. In: FAZ vom 15.01.2010, 33.
- SENNETT, R. (2012): Handwerk. Berlin.
- SPEHR, M. (2013): Sendeschluss. In: FAZ vom 08.01.2013. Online: <http://www.faz.net/aktuell/technik-motor/agenda-2013-sendeschluss-12016055.html> (02-07-2013)
- TOFFLER, A. (1980): Die Zukunftschance. Von der Industriegesellschaft zu einer humaneren Zivilisation. München.
- TURKLE, S. (2012a): Verloren unter 1000 Freunden. Wie wir in der digitalen Welt verkümmern. München.
- TURKLE, S. (2012b): The Flight From Conversation. Online: <http://www.nytimes.com/2012/04/22/opinion/sunday/the-flight-from-conversation.html> (04-05-2013).

WATZLAWICK, P./ BEAVIN, J./ JACKSON, D. (1996): Menschliche Kommunikation. Formen, Störungen, Paradoxien. Bern.

WEIZENBAUM, J. (1977): Die Macht der Computer ist die Ohnmacht der Vernunft. Frankfurt a.M.

WERNER, H.-U./ LANKAU, R. (2009): Medien, Kreativität. Interdisziplinarität, Werkstattberichte aus dem MedienNeuBau(Haus). Schriftenreihe „Massenmedien und Kommunikation, MuK“. Siegen.

ZEUG, K. (2009): Der Drang nach dem Klick. Auch Erwachsene leiden unter der sogenannten Aufmerksamkeitsdefizitstörung, die bislang vor allem bei Kindern diagnostiziert wurde. In: Die Zeit, 64, H. 37. Online: <http://www.zeit.de/2009/37/M-ADHS-Erwachsene> (10-09-2009).

Zitieren dieses Beitrags

LANKAU, R. (2013): Medien gestalten im Kontext digitaler Technik. Gegenwärtige Praxis und Alternativen. In: bwp@ Spezial 6 – Hochschultage Berufliche Bildung 2013, Fachtagung 13, hrsg. v. BUETHER, A./ HEINEN, U., 1-18.
Online: http://www.bwpat.de/ht2013/ft13/lankau_ft13-ht2013.pdf

Der Autor



Prof. RALF LANKAU

grafik.werkstatt
Hochschule Offenburg

Badstr. 24, 77652 Offenburg

E-mail: rlaf.lankau@hs-offenburg.de

Homepage: mi.hs-offenburg.de/ansprechpartner/professoren/