

Voraussetzungen für eine mediengestalterische Grundlehre



Paradigmenwechsel: Vom Text zum Bild
Anzeige aus einer Image-Kampagne des STERN, 2003

Fast alle Gestaltungsaufgaben werden heute digital gelöst. So wie der Computer unsere Lebens- und Arbeitsweise beeinflusst und verändert hat, so verändert er auch die Gestaltungsmethoden und deren Erscheinungsformen. Der zu gestaltende Gegenstand im Informationszeitalter hat sich in seinem Wesen von den einzelnen materiellen Produkten wie Plakat, Flyer etc. hin zu den eher immateriellen *Kommunikationsprozessen* gewandelt. Die einzelnen medialen Produkte sind Bestandteile dieser Prozesse. Durch die Digitalisierung der verschiedensten »Zeichensysteme« wie Bild, Text, Ton wurden diese von ihrer Bindung an haptische Oberflächen losgelöst, sie werden

zur immateriellen Information. Informationen erscheinen nicht nur traditionell auf Plakatwänden, in Heften und Büchern, sondern zunehmend als Daten auf entsprechend großen Displays, Monitoren und vor allem in einem Informationsnetzwerk digital vernetzt. Aus der Perspektive des Gestaltungsprozesses sind sie nicht länger an materielle Oberflächen gebunden. Die Welt der Dinge wird von immateriell organisierten Informationen dominiert. Visuelle Erzählformen sind durch Hyperlinks von ihrer rein linearen Erzählform befreit. Inhalte und Informationen können in vielfältigster Weise in zeitbasierter Gestaltung (Flash, HTML, Macromedia Director etc.) miteinander vernetzt werden. Verbunden mit anderen Computern werden Informationen so zu räumlich und zeitlich strukturierten Hypertextsystemen. Sie können Hyperräume simulieren, die vollkommen unabhängig vom physikalischen Raum und der chronologischen Zeit konstruiert werden und somit spezifischen gestalterischen und dramaturgischen Eigenheiten unterliegen. Der Bildschirm wird zum virtuellen Treffpunkt der Sender und Empfänger, aller Informationen. Das Computernetzwerk zum virtuellen Atelier im Cyberspace.

Neben der zunehmenden Immaterialisierung der Kommunikationsprozesse ergibt

sich auch ihre zunehmende Verbildlichung. Bildgebende Technologien wie Fotografien, Röntgenbilder, Ultraschallbilder, Computer- oder Magnetresonanztomografien haben Dinge sichtbar gemacht, die bislang unsichtbar waren. Dies hat zu einem Paradigmenwechsel beigetragen, dem »*Iconic Turn*« bzw. »*Pictorial Turn*«. Komplexe Inhalte werden zunehmend durch Visualisierung und Wissen in Form von Bildern kommuniziert.

Dieses so beschriebene Problemfeld, das der zunehmenden Immaterialisierung und Verbildlichung, setzt neben gestalterischem Vermögen wie räumlichem Denken und *Rhythmusgefühl*, auch technisches Abstraktionsvermögen voraus. In der Zeit, in der Kultur und Technologie nicht mehr voneinander trennbare Größen sind, in der sich Kommunikation in virtuellen Räumen abspielt, ist es notwendig geworden, die Fähigkeiten miteinander zu verbinden, die sich traditionellerweise diametral gegenüberstehen: einerseits die am Musisch-Konkreten orientierte und andererseits die an der technischen Abstraktion orientierte Gestaltung.

Die grundlegenden Arbeitsfelder der hier vorgeschlagenen mediengestalterischen Grundlehre sind: *Mediengestaltung*, *Medientheorie* und *Medientechnik*. Die drei Kompo-

nenten Kreation, Reflektion und Abstraktion sollten gleichgewichtig zueinander stehen und praktiziert werden. Sie bedingen einander. Die Medientheorie, die den Gestaltungsprozess fortwährend reflektiert, ist eng mit der Mediengestaltung abgestimmt. Eine Besonderheit unserer Lehrkonzeption ist die Verbindung körperlicher Erfahrung mit technischer Abstraktion. D. h. neben einer Programmiersprache wie C++ oder Actionscript im Rahmen der Mediengestaltung wird u. a. eine asiatische Bewegungskunst wie Kung Fu oder Chen Taijiquan gelehrt. Diesem Bewegungstraining zur Sensibilisierung des kinästhetischen Sinns und der *Propriozeption*, steht die Abstraktion der Medientechnik des digitalen Code gegenüber (siehe Abb. S. 170). Die eigenen, sinnlichen Erfahrungen des Körperraums werden in den medialen Raum übertragen. Dieser Prozess der Transformation von eigener Bewegungserfahrung ins Bildmediale bildet die Bedingung für eine am Menschen orientierte Wahrnehmungslehre und Produktionsweise, so wie in herkömmlichen Grundlehren das Naturstudium dies zu leisten hatte. Zeichnerische und andere musische Begabungen sind zwar grundlegend, treten aber als ausdifferenzierte Form künstlerischen Ausdrucks im medialen Bilderstudium mehr und mehr in den Hintergrund.