

Über die Notwendigkeit
eines Lernens jenseits
von Kulturpessimismus
und Technikeuphorie

– oder –

Denken und Medien
– als Basiselemente
einer erfolgreichen Politik des 21. Jahrhunderts



**Piratenpartei - Barcamp Sozialpolitik,
Soest 02.-03.04.2011**

Vorneweg: Warum ich aushole ...

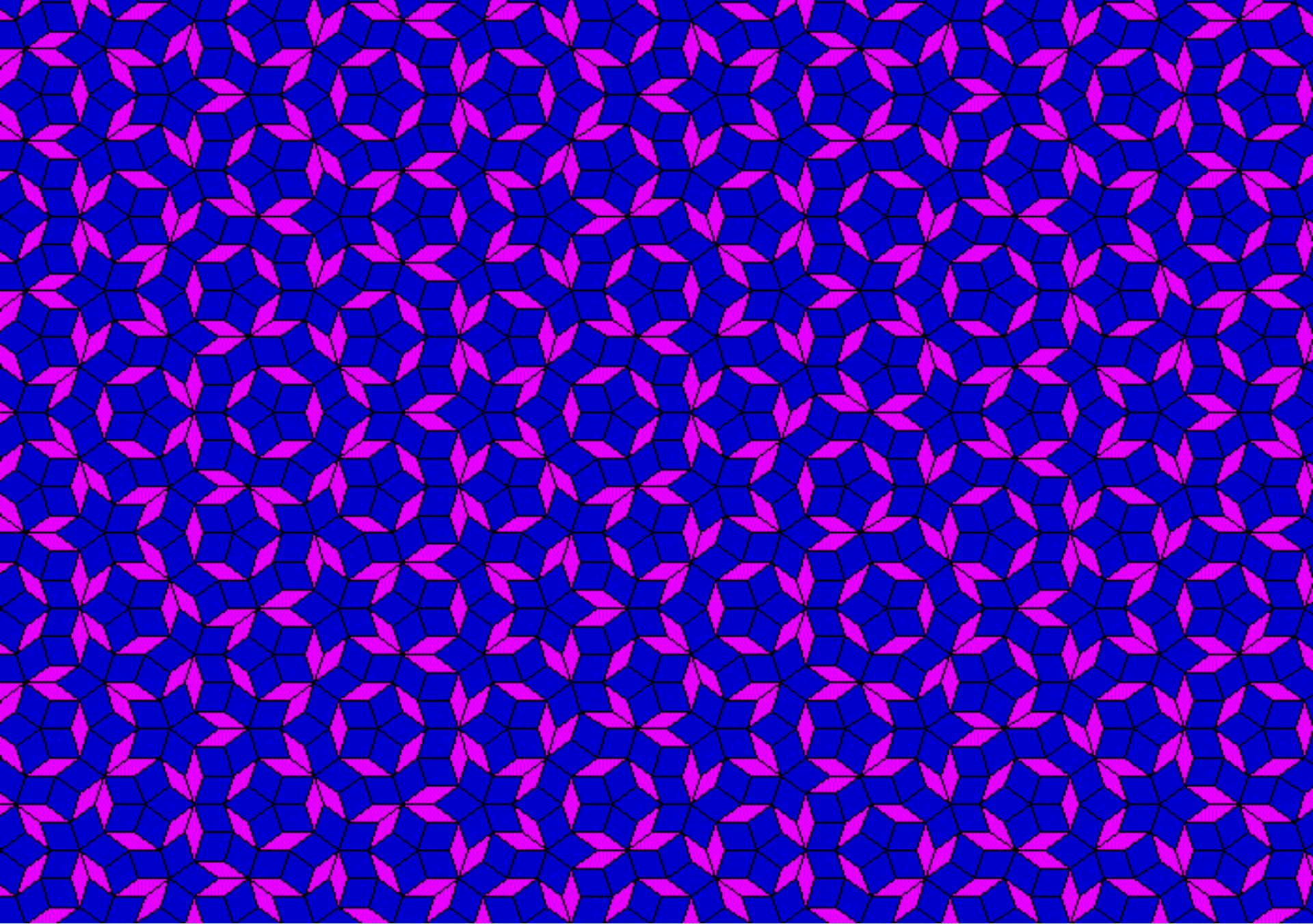
Ziel: Jede/Jeder von euch darf, kann, soll, mindestens einen neuen Gedanken haben, damit sich das Erzählen auch lohnt.

**Also:
Ausholen und Hirnzellen und Synapsen verflüssigen ...**

Spielen wir alle mal Wissenschaftler ...

**Es ist in der Tat ein Hauptziel des Wissenschaftlers,
diese Redundanzen und Musterungen der phänomenalen Welt
zu erschließen.**

Gregory Bateson, Redundanz und Codierung, Ökologie des Geistes,
Frankfurt a. M. 1999, S. 534



Why?

Ziel: Richtlinien und Grundgedanken für politisches Gestalten gewinnen ...

What?

Für Bildungspolitik: Wer soll wie an Bildung gelangen und warum?

How?

**Als Methode zum Erkenntnisgewinn verwenden wir als Rahmen die durch den Philosophen und Mathematiker Edmund Husserl systematisierte Methode der Phänomenologie [altgr., phainómenon: „Sichtbares, Erscheinung“. lógos: „Rede, Lehre“], so wie sie im Kontext der Medien durch Vilém Flusser praktiziert wurde.
Stichwort: VAKOG-System**

Über Medien erschliessen wir uns die Welt.

Das heisst, Medien markieren gleichermassen die Spaltungen und die Brücken zwischen uns Menschen und der Welt.

Diese Spalte/Brücken haben eine Geschichte, die zugleich die Geschichte des Menschseins ist.



Themen

1. Eine kleine Kulturgeschichte
2. Medienphilosophie -> Medienkritik,
die Geschichte einer Verwerfung,
oder: von Sokrates zu Heidegger
3. Denk-Wege zu einer neuen Souveränität
4. Handlungsoptionen für die Bildungspolitik
... Schwerpunkt Schule ...

Was ist passiert?



?



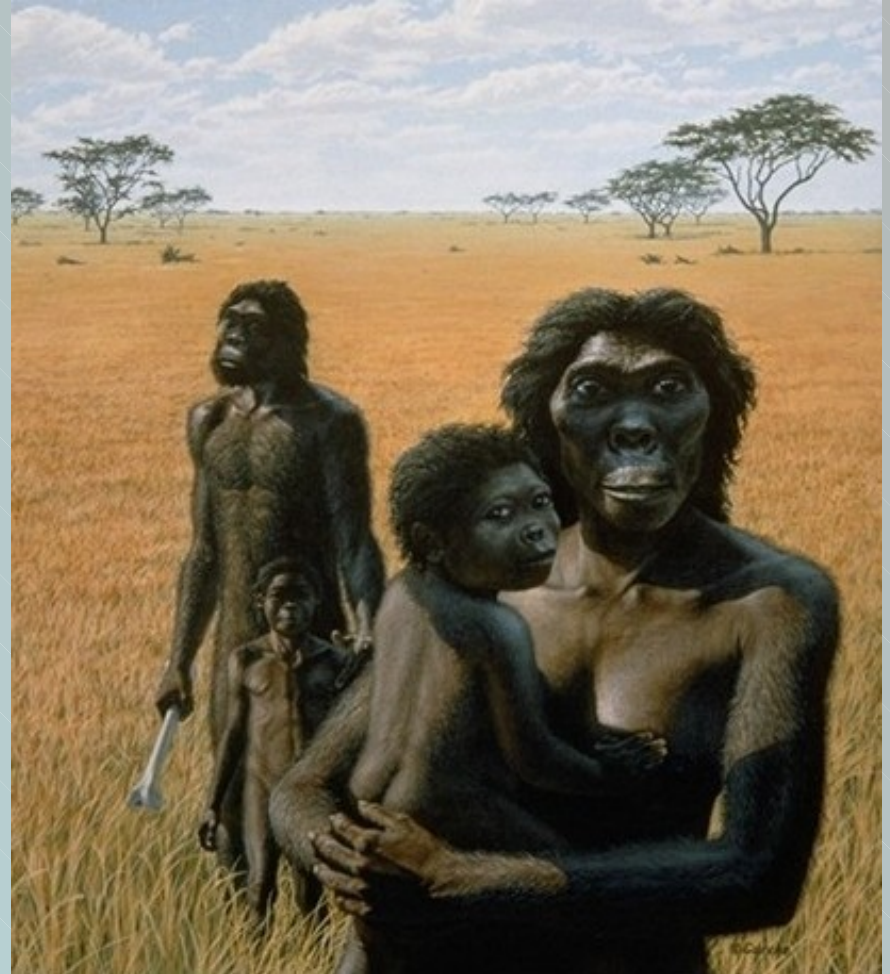
Kulturgeschichte ist Mediengeschichte. Mediengeschichte ist Bewusstseinsgeschichte.

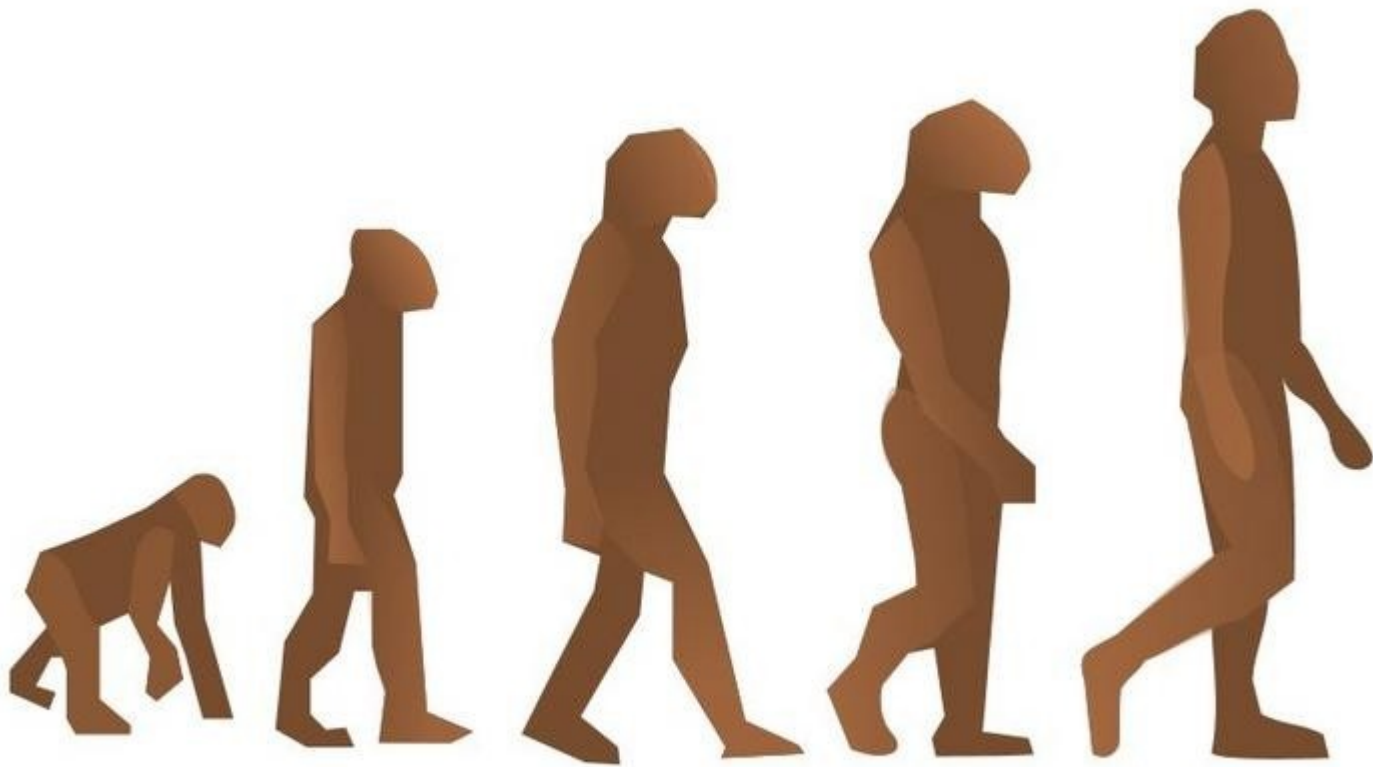
Eine kleine Kulturgeschichte

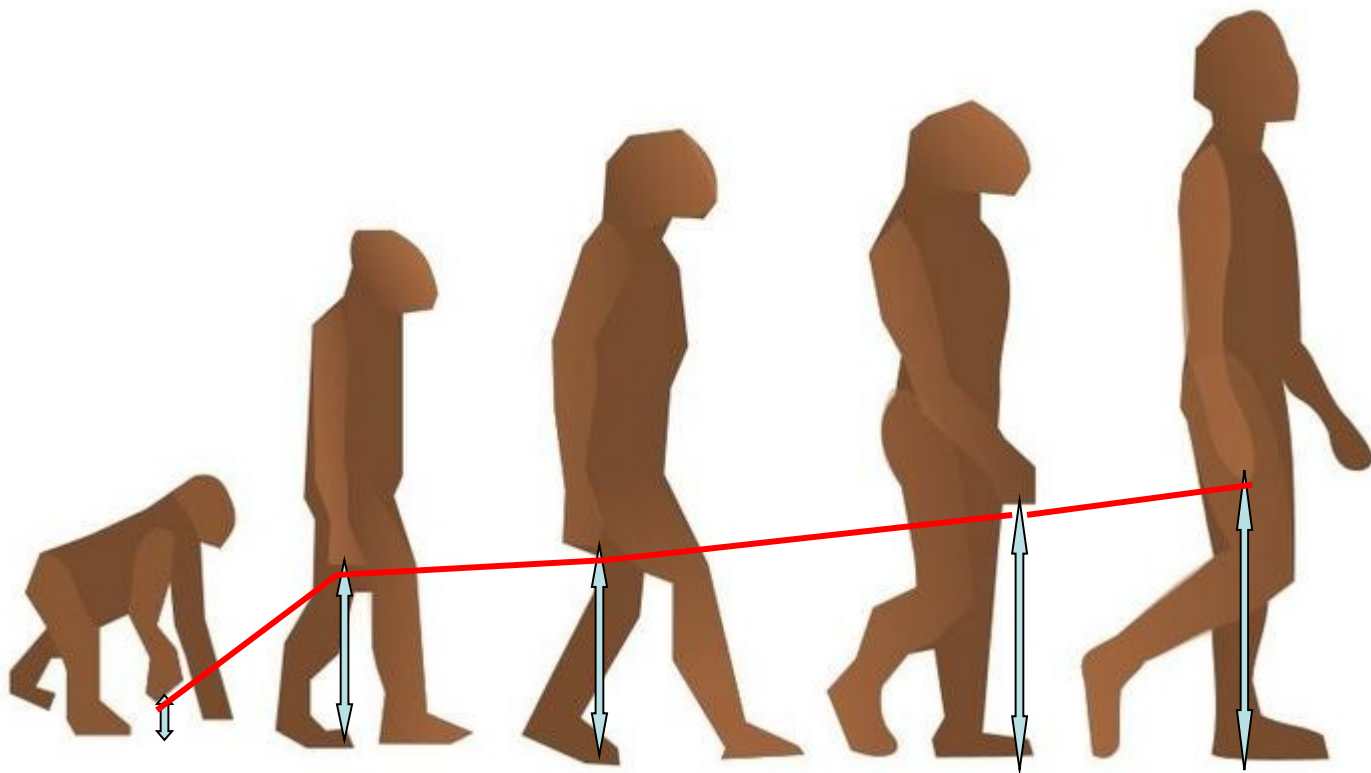
Schritt 0: Der Fall vom Baum, der Abstand von den Dingen

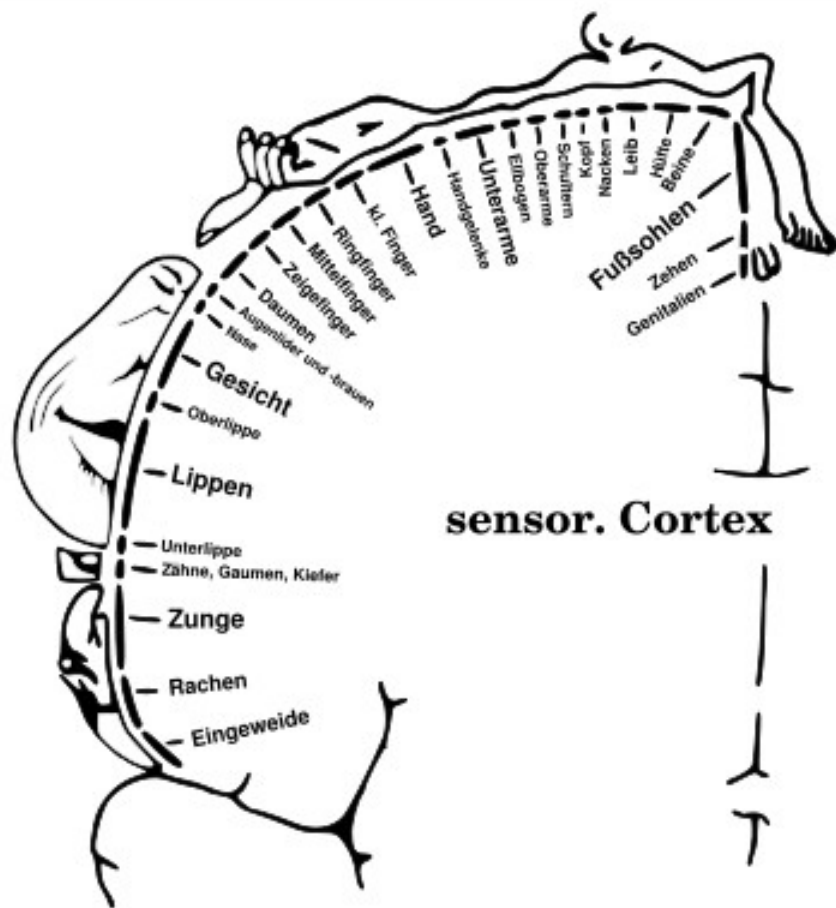
Bis 2,5 Mio Jahre vC:

Die Baumdichte im ostafrikanischen Becken geht rapide zurück. Daher müssen die Baumbewohner größere Strecken am Boden, zwischen den Bäumen, zurücklegen. Sie tun das "aufrecht", um über das Steppengras hinweg sehen zu können, Feinde, etc. Sie haben die Vorderfüße "frei", d.h. ihre Vorderfüße gewinnen Abstand zu, Freiheit gegen-über den Dingen. Die Vorderfüße sind nur noch *mittelbar* in Kontakt mit der Umwelt, nicht mehr *unmittelbar*. Sie werden zu Händen. Infolgedessen entwickelt sich das Gehirn, Stichwort "neuronale Plastizität".

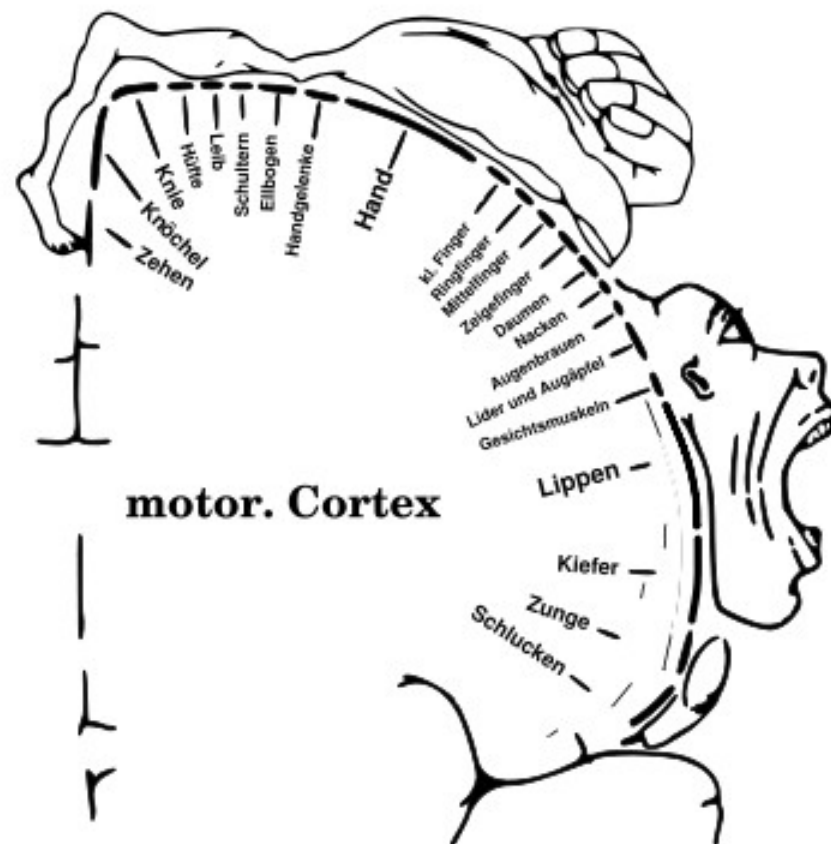








sensor. Cortex



motor. Cortex

Inside the cortex

We know that different areas of the cortex control different parts of the body. Scientists can say *how much* of the cortex relates to each part of the body, as this exhibit shows.

sensory

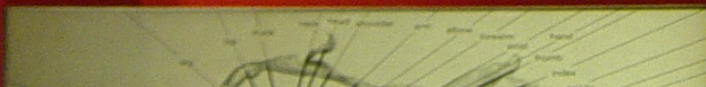
'Cortex man'
(representational models)

This is what a man would look like, if each part of his body grew in relation to the area of the cortex that controls it.

motor



Sensory model



Motor model



Inside the cortex

We know that different areas of the cortex control different parts of the body. Scientists can say *how much* of the cortex relates to each part of the body, as this exhibit shows.

ERKENNEN, DENKEN

WOLLEN, HAND-ELN

sensory

'Cortex man'
(representational models)

This is what a man would look like, if each part of his body grew in relation to the area of the cortex that controls it.

motor



Sensory model



Motor model



Eine kleine Kulturgeschichte

Schritt 1: Hand-lung und Zuhandenheit

Mit dem ersten Schritt, dem ersten *Zurücktreten* aus dem Kontext der den Menschen *angehenden* Dinge, wird der Mensch zum *Behandler*, er praktiziert die Erzeugung von Werkzeugen, die den Bruch mit der Welt als Mittler (Medium!) zwischen Mensch und Welt überbrücken sollen. Die *zuhandenen* Dinge, z.B. Steine, werden bearbeitet, *manipuliert*. Die Gegenstände des Menschen sind dreidimensionale, das heißt räumlich-ausgedehnte, Dinge.

Vom Blickwinkel des Abstandes des Menschen zur Welt ist es sinnvoll, alles welt-vermittelnde, also auch Gegenstände und technische Objekte als Medien (Medium = lat. das Mittlere) zu betrachten.



Eine kleine Kulturgeschichte

Schritt 2: Der Beobachter und das Bilder-machen

~ 1 Mio bis 25.000 vC:

Der zweite Schritt führt aus der dreidimensionalen Dingwelt heraus ins Reich der zweidimensionalen Bilder.

Der Mensch wird zum Beobachter und entwickelt die Praxis des Bilder-machens.

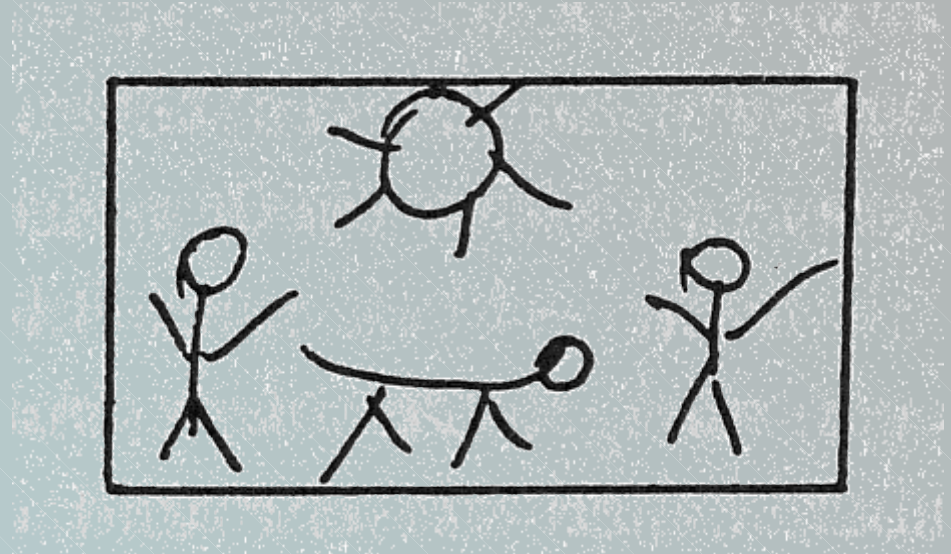
Sein Bewusstsein ist nun nicht mehr nur dinglich sondern imaginativ, magisch. Ereignisse der vierdimensionalen Raum-zeit werden nun in zweidimensionalen Szenen zusammengefasst. Diese Art der Codierung liefert eine Reduktion der Weltereignisse auf Umstände, auf Beziehungen, auf Sachlagen, die vielleicht gewesene oder gewünschte - wie z.B. den Jagderfolg - Szenerien abbilden.



Exkurs 1: Wie arbeitet Imagination?

Wir sind von Schrift geprägt. Wie das magisch-imaginative Bewusstsein unserer Altvordenen beschaffen war, ist uns heutigen nur mühsam vorstellbar.

Was ist auf dem Bild rechts zu sehen?



Für ein magisches Bewusstsein *meint, be-deutet* das Bild alle dazu erzählbaren Geschichten *zusammen*.

Das ist - nach Maßstäben der Schrift - undiszipliniertes Denken.

Eine kleine Kulturgeschichte

Schritt 3: Der Beschreiber und das Verfassen von Texten

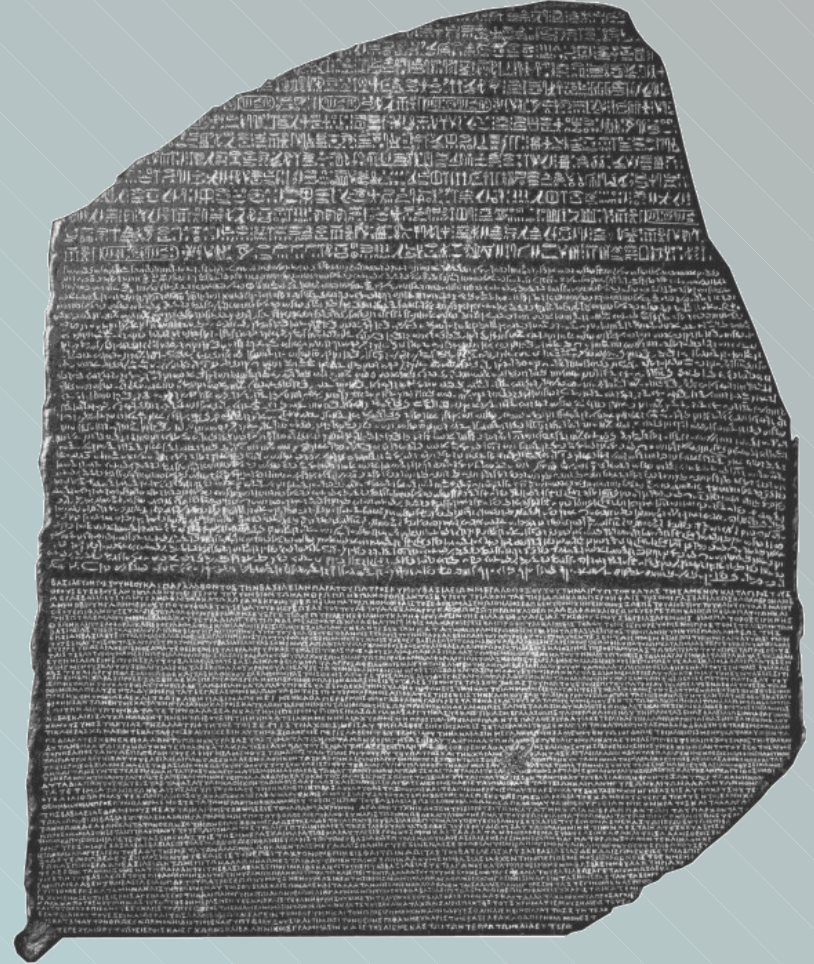
~ 3.500 vC:

Der dritte Schritt führt heraus aus der Imagination und der Welt der zweidimensionalen Bilder in die eindimensionale Welt von Alpha und Omega, in die Welt der Texte.

Schreiben bedeutet eine Disziplinierung des Denkens. Was bisher in zwei Dimensionen nebeneinander stand, wird nunmehr in die Reihe des Vorher und Nachher der Buchstaben und Worte gebracht, die Geburt des kausalen Denkens.

Bilder werden in Schrift umcodiert. Die altägyptischen Hieroglyphen zeigen uns, dass das *allmählich* geschah.

Die *Literati*, die der Schrift mächtigen, lösen den Schamanen, den Magier in seiner Führungsrolle ab. Sie sind diejenigen, die Sprache nicht mehr nur hören, sondern auch sehen können.



Eine kleine Kulturgeschichte

Schritt 4: Der Kalkulierer und die dimensionslose Zahl

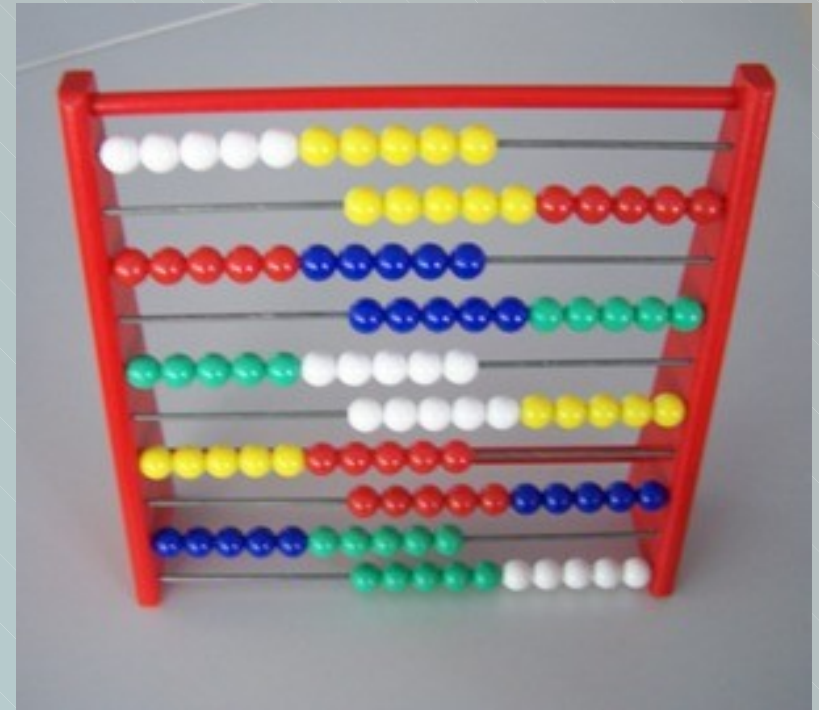
~ 3.500 vC:

Der vierte Schritt führt aus der Eindimensionalität der Texte ins *Nichts* der Zahlen.

Das Denken codiert „Welt“ um vom Buchstäblichen ins Numerische.

Das Numerische besitzt eine seltsame Eigenschaft, es hat eine der dinglichen Welt nicht mehr analoge Struktur, ist aber – vielleicht gerade deshalb – besser geeignet als das Buchstäbliche, die Dingwelt in den Griff zu bekommen.

Der mathematische Punkt hat die Dimension Null. Er ist nur über Zahlen fassbar.



Eine kleine Kulturgeschichte

Das Denken reflektiert sich selbst.

Das Zurücktreten des Denkens von der Linearität in die Nulldimensionalität bietet dem Denken einen Abstand von sich selbst: Da das Denken gegenstands-los - seinen Gegen-stand los - geworden ist, kann es sich selbst zum Gegenstand nehmen. Es wird sich selbst gegenüber kritisch, die Geburt der Moderne, der Wissenschaft und der neuzeitlichen Philosophie. Die Entwicklung beginnt mit Descartes:

„Dubito, ergo sum, vel quod idem est, cogito, ergo sum.“

Hat mit Kant und Hegel weitere Höhepunkte :

„Gewinne ich die Welt, verliere ich mich,
gewinne ich mich, verliere ich die Welt.“

und findet mit Heidegger ihr vorläufiges Ende:

„Aber wir hören noch nicht, wir, denen unter der Herrschaft der Technik Hören und Sehen durch Funk und Film vergeht. Die Konstellation des Seins ist die Verweigerung von Welt als die Verwahrlosung des Dinges.“

Exkurs 2: Symptome und Anzeichen der neuen Selbstreflexion

Das Denken, das Ich, das Selbst, das Subjekt,
nimmt *sich selbst* zum Gegenstand seines Denkens.

Ist das vorstellbar?

Wo können wir Anzeichen für diese Bewegung finden?











Rembrandt van Rijns Genie bestand in der Entdeckung der Subjektivität und damit der Zeit als wesentlichem Element des Subjektiven.

Die Beschäftigung mit dem "Ich" und dem "Moment des Ichs" zieht sich nahtlos durch sein gesamtes Werk.

Das 17. Jahrhundert, die Zeit Rembrandts, ist auch die Zeit der Erfindung der Nulldimensionalität, der Infinitesimalrechnung (Leibniz, Newton) und die Zeit der ersten Rationalisten Descartes (Zweifel, Ich), Spinoza (Ethik als logisch aufgebautes System) und Leibniz (Monadologie – Ich und Welt – moderne Metaphysik)



Eine kleine Kulturgeschichte

Das Ent-werfen

Ein weiteres Zurücktreten aus der Welt der Dinge, der Bilder und der Schrift ist vom Punkt aus nicht möglich.

Der Punkt ist ein Punkt der Wende, doch der Wende wohin, in welche Richtung?

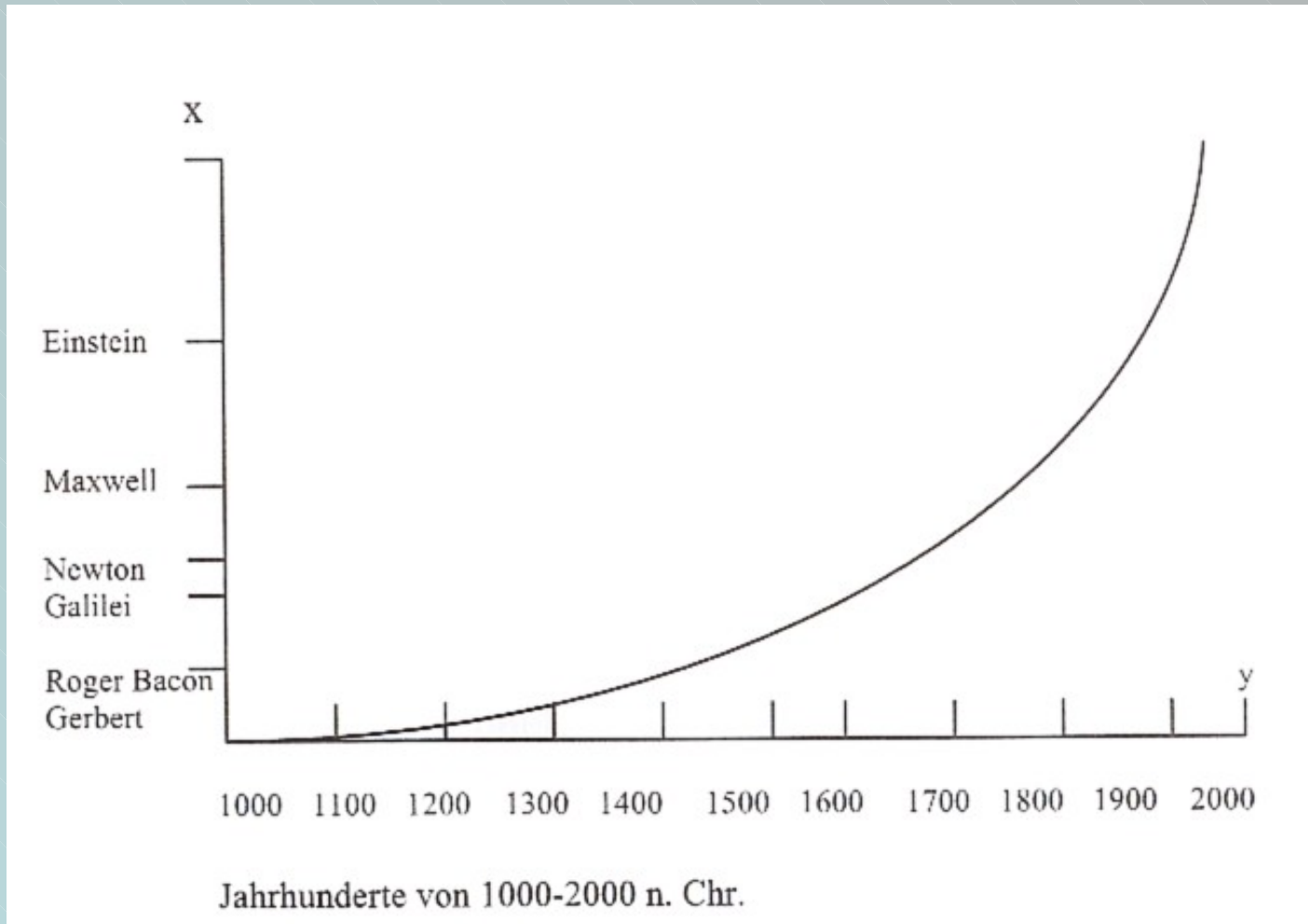
Die Situation ist nach Flusser vielleicht vergleichbar der des frühen Hominiden, der plötzlich die Hände frei hatte. Wir wissen nicht wohin, da wir den dinglichen Halt verloren haben.

Infolgedessen beginnen wir, aus uns heraus zu projizieren, mittels des Punktes und der Zahlen Linien, Flächen und Körper zu kalkulieren, also Welt, zu ent-werfen, vermittelt Mathematik und Technik.

Doch diese Linien, Flächen und Körper sind etwas anderes, als die ersten an den Dingen orientierten Bilder und Texte.

Und hier scheiden sich die Geister

Die "historische" Zeit einer Hochkultur und ihre Erlebnisinhalte



nach Gotthard Günther, Die amerikanische Apokalypse, S. 23ff

Kulturgeschichte

Die beiden Pole des Heute:
Kulturpessimismus und Technikeuphorie

Auch die gegenwärtige Revolution ist von einem Umcodieren des Denkens gekennzeichnet.

Wir sind dabei, das numerische, jetzt digital kodierte Denken in Linien, Formen, Farben, Töne, sog. Technobilder, bald auch in Volumina umzukodieren. Zu diesem Zweck haben wir Apparate wie Plotter, Synthesizer, Holographen, usw. erfunden.

Wir denken nicht mehr numerisch, sondern in diesen «synthetischen» Codes, für die wir noch keinen Sammelnamen haben.

Dieses unser Umdenken wird von Kulturpessimisten als Rückfall ins bildliche, magische Denken gedeutet. Aber darin sind sie im Irrtum. Soweit sie überhaupt den Namen «Bild» verdienen, deuten die neuen synthetischen Technobilder auf die Gegenseite der hergebrachten: die alten Bilder bedeuten die Dingwelt und/oder das Subjekt dieser Dingwelt, die neuen bedeuten Gleichungen, Kalkulationen.

Die alten Bilder sind Ab-bilder von etwas, die neuen mittels Apparaten produzierten Bilder sind Projektionen, Vor-bilder für etwas, das es nicht gibt, aber geben könnte. Die alten Bilder sind «Fiktionen», «Simulationen von», die neuen sind Konkretisationen von Möglichkeiten.

Die alten Bilder sind einer abstrahierenden, zurücktretenden «Imagination», die neuen einer konkretisierenden, projizierenden «Einbildungskraft» zu verdanken. Wir denken also nicht etwa imaginativ magisch, sondern im Gegenteil einbildend entwerfend.

Kulturgeschichte

Die beiden Pole des Heute:
Kulturpessimismus und Technikeuphorie

Aber in einem Punkt ist der kulturpessimistischen Position unbedingt recht zu geben, die neuen Technobilder werden von ihren Produzenten, die die Codes beherrschen, verstanden, von den Konsumenten jedoch oft nicht.

Technobilder manipulieren. Ein Ausweg scheint nur dahingehend möglich zu sein, einen medialen Weg hinter die Bilder zu öffnen, um diese Codes deutlich werden zu lassen, ihre Codehaftigkeit transparent werden zu lassen.

Dies kann jedoch nur über die Beherrschung des/der Codes selbst geschehen. Zu wissen, dass ein Code ein Code ist, ist hier „die halbe Miete“.

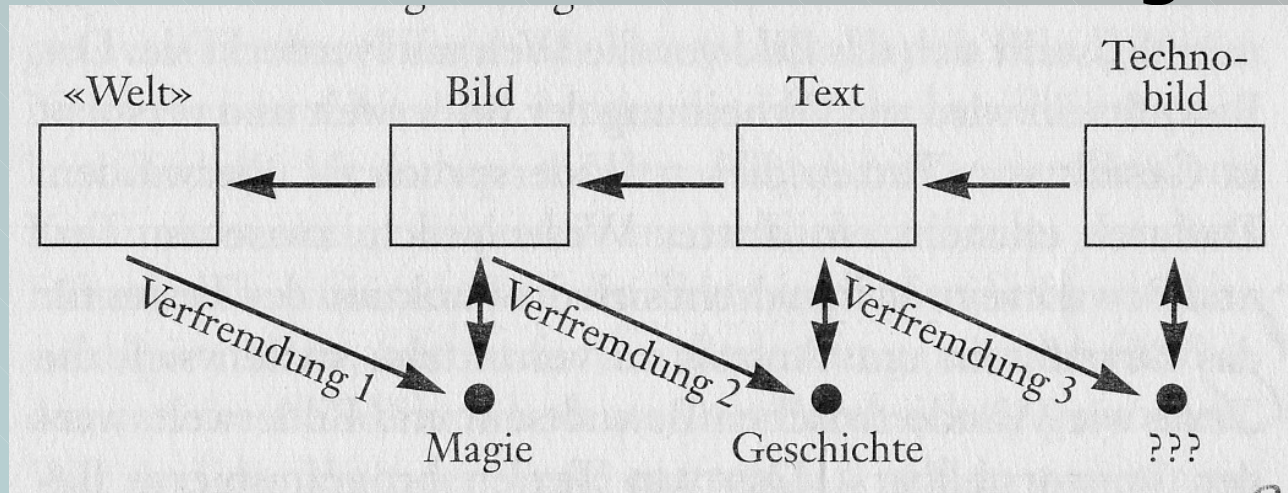
Man kann aber nur wissen, dass ein Code ein Code ist, wenn man wenigstens einen weiteren Code kennt, in den man übersetzen kann.

Der neue alphanumerische Code des Entwerfens scheint hier der Königsweg zu sein.

Das o.g. Pro und Contra wirft weitere Fragen auf:

u.a.: Gibt es so etwas wie eine historische Spur des Pro und Contra?

Kurze Zusammenfassung



Der Mensch wird aus der «Welt» verstoßen (Verfremdung 1), versucht, den klaffenden Abgrund durch die Projektion von Bildern zu überbrücken, und dank des Feedback zwischen Existenz und Bild gewinnt er einen Standpunkt zur «Welt», das magische Bewusstsein. Die Vermittlungsleistung des Bildes wird gestört, der Mensch verläßt die Welt der Bilder (Verfremdung 2) und versucht, den Abgrund zwischen sich und der Bilderwelt durch Texte zu überbrücken. Dank des nun entstandenen Feedback zwischen Existenz und Text gewinnt der Mensch einen neuen Standpunkt, den des historischen Bewusstseins. Im Lauf der Zeit werden jedoch die Texte opak, sie werden «unvorstellbar», und der Mensch beginnt, sie zu verlassen (Verfremdung 3). Aus der bodenlosen Standpunktlosigkeit versucht er gegenwärtig durch über Zahlen und Maschinen produzierte Technobilder zu den Texten zurückzufinden.

Jedoch: Dass wir uns über unsere Geschichte mittels eines Technobildes klar werden können, ist ein Moment der Gegenwart!

Das Technobild, Beispiele



H-O-H

Die Bilder sind von unterschiedlichem Typ. Wer den Unterschied spürt, hat bereits einen Zugang hinter die Technobilder gefunden.

Ein weiterer Aspekt: Wir verändern uns mit Medien!

"2500 Jahre lang haben die Philosophen der westlichen Welt jede Technologie aus der Behandlung von Materie-Form-Problemen ausgeklammert. [...] Von Plato bis heute hat es in der westlichen Welt keine nennenswerte Theorie des durch technologischen Wandel verursachten psychischen Wandels gegeben."

Marshall McLuhan

Wir müssen heute - nach neueren Erkenntnissen der neurologischen Forschung - auch davon ausgehen, dass der von McLuhan benannte Wandel nicht nur psychologischer sondern sogar physiologischer Natur ist.

Beispiel: Neurologische Funktionsmuster beim Lesen weisen erhebliche Unterschiede auf zwischen Amerikanern und Europäern auf der einen und rein muttersprachlichen Chinesen auf der anderen Seite. Die Unterschiede zwischen der Wahrnehmung alphabetischer und ideographischer Schrift sind erheblich.

Detlef Linke

Anm.: Dies mit einzubeziehen, schützt vor unliebsamen Überraschungen und impliziert Freiheit und Verantwortung, über unsere Selbstveränderung, unseren Selbstumbau konstruktiv nachzudenken!

2. Medienphilosophie -> Medienkritik die Geschichte einer Verwerfung

Medienphilosophie -> Medienkritik

Sokrates: Als er aber an den Buchstaben war, sagte der Theuth: » Diese Kenntnis, o König, wird die Ägypter weiser und erinnerungsfähiger machen; denn als ein Hilfsmittel für das Erinnern sowohl als für die Weisheit ist sie erfunden.« Er aber erwiderte: »O du sehr kunstreicher Theuth! Ein anderer ist der, der das, was zur Kunst gehört, hervorzubringen, ein anderer aber der, der zu beurteilen vermag, welchen Teil Schaden sowohl als Nutzen sie denen bringe, die sie gebrauchen werden. So hast auch du jetzt, als Vater der Buchstaben, aus Vaterliebe das Gegenteil von dem gesagt, was ihre Wirkung ist. Denn Vergessenheit wird dieses in den Seelen derer, die es kennenlernen, herbeiführen durch Vernachlässigung des Erinnerns, sofern sie nun im Vertrauen auf die Schrift von außen her mittelst fremder Zeichen, nicht von innen her aus sich selbst, das Erinnern schöpfen. Nicht also für das Erinnern, sondern für das Gedächtnis hast du ein Hilfsmittel erfunden. Von der Weisheit aber bietest du den Schülern nur Schein, nicht Wahrheit dar. Denn Vielhörer sind sie dir nun ohne Belehrung, und so werden sie Vielwiser zu sein meinen, da sie doch insgesamt Nichtswisser sind und Leute, mit denen schwer umzugehen ist, indem sie Scheinweise geworden sind, nicht Weise.«

[Platon: Phaidros, S. 112-113. Digitale Bibliothek Band 2: Philosophie, S. 1977 (vgl. Platon-SW Bd. 2, S. 475)]

Medienphilosophie -> Medienkritik

Sokrates: Dieses Mißliche nämlich, o Phaidros, hat doch die Schrift, und sie ist darin der Malerei gleich. Denn die Erzeugnisse auch dieser stehen wie lebendig da; wenn du sie aber etwas fragst, schweigen sie sehr vornehm. Geradeso auch die Reden: du könntest meinen, sie sprechen, als verstünden sie etwas: wenn du aber in der Absicht, dich zu belehren, nach etwas von dem Gesprochenen fragst, zeigen sie immer nur eines und dasselbe an. Und wenn sie einmal geschrieben ist, so treibt sich jede Rede aller Orten umher gleicherweise bei den Verständigen wie nicht minder bei denen, für die sie gar nicht paßt, und weiß nicht, bei wem sie eigentlich reden und nicht reden soll; vernachlässigt aber und ungerecht geschmäht, hat sie immer ihren Vater als Helfer nötig; denn selbst vermag sie weder sich zu wehren noch sich zu helfen.

[Platon: Phaidros, S. 114. Digitale Bibliothek Band 2: Philosophie, S. 1978 (vgl. Platon-SW Bd. 2, S. 475-476)]

Anmerkung:

Platon war der erste "(viel)schreibende" Philosoph der europäischen Geschichte, schreibt jedoch in seinen Schreibern gegen das Schreiben (angewandte Dialektik!) und verpflichtet sich somit dennoch der auditiv-oralen Tradition der Philosophie.

Medienphilosophie -> Medienkritik

Wir diagnostizieren also mit Platons Kritik der Schrift eine Differenz zwischen der Unmittelbarkeit des Phonemischen und der Mittelbarkeit (medium = das Mittlere) des Graphemisch-Symbolischen.

Unmittelbar ist nur die Rede. Die Vernunft, bzw. der Logos ist durch den Atem, die Rede, vermittelt.

Unmittelbarkeit <-> Mittelbarkeit

Medienphilosophie -> Medienkritik

1. Zeitsprung

Shakespeare war ein erklärter Kritiker des Buchdrucks.

Die Druckerpresse wurde zunächst von jedermann außer Shakespeare als Unsterblichkeitsmaschine mißdeutet.

Rabelais (1494-1553) sieht die Zukunft der Buchdruckkultur als ein Verbraucher-Paradies angewandten Wissens.

Marshall McLuhan

Anmerkung: Letzteres erinnert an die vollmundigen "Versprechungen" der Internet/Datenautobahn-Protagonisten.

Medienphilosophie -> Medienkritik

2. Zeitsprung

Im 18. Jahrhundert kam der gedruckte Roman als Massenmedium auf. Ein deutscher Pädagoge geißelte die "Lesesucht von Kindern und Frauenzimmern".

Quelle: Die ZEIT 1995

"Das Telefonieren mit Handy läßt die Intimität der Telefonzelle vermissen."

Artikel in der FAZ 1997

Medienphilosophie -> Medienkritik

Eine Feststellung

Alle Technologie, die bereits existiert, wenn jemand geboren wird, wird im Leben dieses Individuums als "Kultur" wahrgenommen, alles neu hinzukommende als "Technologie".

Alan Kay, US-Informatiker

Medienphilosophie -> Medienkritik

3. Zeitsprung

Was andernorts als Kulturindustrie in ihren Produktionsmomenten analysiert worden ist, bezeichnet Günther Anders als den *industriellen Dionysos-Kult*, die Angleichung an den Gott der Maschine, der seinen Sieg "dem Leib pausenlos einhämmert".

Frank Hartmann, Medienphilosophie

Günther Anders: "Der Mensch wird nebensächlich."

Anmerkung:

Wer oder was wird dann "hauptgeschichtlich"?

Medienphilosophie –> Medienkritik die kulturpessimistische Seite heute, im pädagogischen Kontext

Prof. Dr. Dietrich Schwanitz,
Autor von "Bildung, was man wissen muss"
zum Thema "Lesen"

3. Denk-Wege zu einer neuen Souveränität

Frage: was haben die Pros und Contras gemeinsam?

Und dennoch läßt sich durch alle Divergenzen hindurch ein gemeinsamer Hintergrund erkennen, vor dem sich die jeweiligen Ansätze als je unterschiedliche Formen abheben.

Explizit oder implizit versammeln sich sämtliche Theorien auf dem Boden eines gemeinsamen anthropologischen Aprioris: Die Bestimmung des Menschen als Mängelwesen, das überlebensnotwendig gezwungen ist, "die Mängelbedingungen seiner Existenz eigentätig in Chancen seiner Lebensfristung umzuarbeiten." [Arnold Gehlen, *Der Mensch* 1940]

Medien und Technik erscheinen so als Körpererweiterungen eines zur prothetischen Verlängerung seiner selbst, zur Kompensation seiner "Primitivismen" (Gehlen) gezwungenen Wesens; "Organentlastung" und "Organüberbietung" generieren den Menschen als "Prothesengott" (Sombart), dessen Ausdehnungsmedien folgerichtig quantitativ thematisiert werden: "Höher, schneller, weiter" signifizieren das Mehr der Selbst-überbietung von der platonischen Rede über Schrift (der Abwesende spricht raum- und zeittranszendent) bis hin zur Metaphorisierung des Netzes als Datenautobahn (Infohighway des Al Gore; [Netzmetaphern vgl. Achim Bühl, *CyberSociety* 1996, 13ff.]

Joachim Castella, Medientheorie als Theoriemedium

Frage: was haben alle Ansätze gemeinsam?

Die instrumentelle Sicht auf Medien und Technik engt den Raum, sich zu Medien und Technik zu verhalten, auf die einfache Alternative von Affirmation und Ablehnung ein. Notgedrungen wächst die Dualität von Techniqueuphorie und Kulturpessimismus als habituellem Reaktionsmodus auf dem Boden des instrumentalen Paradigmas, das seine Leitdifferenz in der digitalen Opposition von "nützlich", "gefährlich", letztlich also von "gut" und "böse" findet. Gute Medien - böse Medien; tertium non datur - das Nachdenken über Technik stoppt als Technikfolgeabschätzung, Medientheorie zerfasert in Medienwirkungsforschung.

Allerdings ist das instrumentelle Paradigma selbst nur Ausdruck einer tieferliegenden metaphysischen Positionierung, nämlich der egologischen Entscheidung, die Welt als das radikal geschiedene Reich der Objektivität vom Subjekt aus zu denken. Nur da, wo das Ich die Welt als sein Gegenüber erfährt (gleichgültig ob positivistisch erfahren oder rationalistisch konstruiert), kann die Frage aufkommen, ob dieses Gegenüber als Mit- oder Gegenspieler zu denken ist, ob die Welt als kaltes Universum oder nährendes Natur erfahren wird; nur wenn das Außen das ganz Andere meiner selbst ist, wird die Frage nach gut oder böse des ganz Anderen sinnvoll.

Joachim Castella, Medientheorie als Theoriemedium

Plädoyer für einen Umgang mit Medien jenseits des Gegensatzes von "Euphorie und Entsetzen"

Anhand der Beispiele aus der (Medien-) Geschichte wurde deutlich, dass es offensichtlich historisch notwendig war, entweder eine kulturpessimistische oder eine technikeuphorische Haltung gegenüber der Medienlandschaft einzunehmen:

Kulturgewinn, technisch-wirtschaftlicher Nutzen

vs.

Entäußerung, Verlust von Innerlichkeit

Die beiden sich daraus ergebenden *zentralen Fragen* sind:

-> Welches Menschenbild verteidigt der Kulturpessimismus, welche Technologie-Formationen verherrlicht der/die Technikeuphoriker/in?

-> Und wie ist eine Medien- und Technologie-Konzeption und ein Menschenbild jenseits der beiden zu denken, zu schaffen und zu erleben?

Anm.: Ich denke, das ist ein Piratenthema!!



Medienphilosophie, Vilém Flussers Ansatz

Die Menschen im Paradies aßen Eingeweide. Um jedoch bis zur Büffelleber vorzudringen, muß man sich dorthin durchgebissen haben. Dabei zeigt es sich, daß unser Gebiß nicht so ist, wie es sein soll. Es ist nämlich kein Fleischfressergebiß, sondern eines von vor-adamitischen pflanzenfressenden Baumbewohnern. Also stellt man Faustkeile her, künstliche Gebisse. Das heißt, man stellt etwas Künstliches dem Natürlichen entgegen. Man weiß, daß nicht alles so ist, wie es sein soll, man hat ein "unglückliches Bewußtsein", und deshalb wird man Künstler. In diesem Fall Fabrikant von künstlichen Gebissen. Das ist unparadiesisch.

Um Faustkeile (künstliche Gebisse) herzustellen, muß man sich darüber einigen, was sein soll. In diesem Fall: Steine sollen wie Zähne beißen. Um sich zu einigen, kodifiziert man einige Luftschwingungen, die von spezifischen Körperorganen hervorgerufen werden, zu Phonemen. Diese bedeutungsvoll gewordenen Töne ordnet man nach spezifischen Regeln, das heißt, man redet miteinander. Die derart erzeugte Software ist Vorbedingung zur Faustkeilerzeugung, zur Hardware. Denn erst wenn man das Design des Faustkeils mündlich programmiert hat, kann man es handlich in die Wirklichkeit (in den Stein) setzen. Erst im Gespräch entwirft man die zu verwirklichenden Formen, "Werte", und das heißt, daß die Welt erst einen Wert hat, wenn sich die Menschen darüber einig werden. Das ist unparadiesisch.

Vilém Flusser: Das Paradies, verbesserte Neuauflage

Medienphilosophie – Vilém Flussers Ansatz



Das Steinschlagen zeigt, daß die Existenz (die technische Einstellung) eine Verneinung des Objekts seitens des Subjekts ist, und zwar in doppelter Hinsicht. Einerseits setzt das Steinschlagen ein Modell voraus (etwa das eines künstlichen Zahns), was beinhaltet, daß für das Subjekt das Objekt (der «gegebene» Zahn) nicht so ist, wie er sein soll. Andererseits äußert sich das Steinschlagen als eine gegen den Stein gerichtete Geste: Weil der gegebene Zahn nicht so ist, wie er sein soll, ist auch der gegebene Stein nicht so hinzunehmen, wie er ist. Das läßt sich auch so formulieren: Das Subjekt «weiß» sich einer objektiven Bedingung unterworfen (dem gegebenen Zahn), es empört sich dagegen und in seiner Empörung verneint es auch Objekte, von denen es nicht bedingt wird (zum Beispiel Steine). Es ist daher lächerlich, wenn sich manche Leute gegen die Vergewaltigung der objektiven Welt durch die Technik empören: Sie empören sich gegen die spezifisch menschliche Empörung, gegen die menschliche Existenz, und das heißt gegen alle «Werte». Die Verneinung der Technik ist eine doppelte Verneinung, und dieses «Nein dem Nein» kann nicht zu einer Bejahung führen.

Vilém Flusser, Technik entwerfen, aus: "Vom Subjekt zum Projekt - Menschwerdung", Fischer TB, 1998, p.133-146.

Gotthard Günther's Ansatz

Die Technik ist die einzige historische Gestalt, in der das Wollen sich eine allgemein verbindliche Gestalt geben kann.

G. Günther, Identität, Gegenidentität und Negativsprache, Vortrag: Internationaler Hegel-Kongreß, Belgrad 1979. Veröffentlicht in: Hegeljahrbücher 1979, p.22-88

Die inverse Richtung der Technik nach "außen" aber resultiert in dem Phänomen der Technik.

G. Günther, Das Bewusstsein der Maschinen, 3. Aufl. Baden-Baden 2002, S. 101

"Beide, Intelligenz und Welt, bedingen einander; und das ist ebenso ein kybernetischer wie auch ein anthropologischer Satz. Der Mensch als technische Existenz: das scheint mir eine der großen Aufgaben einer philosophischen Anthropologie von morgen zu sein."

Max Bense, Kybernetik oder Die Metatechnik einer Maschine, in: Kursbuch Medienkultur, (C. Pias et al, Hrsg.), Stuttgart 1999

Gotthard Günther's Ansatz

"Jedes Einzelsubjekt begreift die Welt mit derselben Logik, aber es begreift sie von einer anderen Stelle im Sein. Die Folge davon ist: insofern, als alle Subjekte die gleiche Logik benutzen, sind ihre Resultate gleich, insofern aber, als die Anwendung von unterschiedlichen ontologischen Stellen her geschieht, sind ihre Resultate verschieden."

"... der logische Formalismus hat nicht einfach zwischen Subjekt und Objekt zu unterscheiden, er muß vielmehr die Distribution der Subjektivität in eine Vielzahl von Ichzentren in Betracht ziehen. Das aber bedeutet, daß das zweiwertige Verhältnis von Subjekt und Objekt sich in einer Vielzahl von ontologischen Stellen abspielt, die nicht miteinander zur Deckung gebracht werden können."

G. Günther, Das Problem einer transklassischen Logik, in: Sprache im technischen Zeitalter, 1965, Heft 16, p. 1287 1308, abgedruckt in: Beiträge zur Grundlegung einer operationsfähigen Dialektik, Bd. 3, Meiner, Hamburg 1980, p. 87

4. Handlungsoptionen für die Bildungspolitik – Schwerpunkt Schule

Welten und Medienwelten der Kinder und Jugendlichen ...

„Inputs“



peer group



Fragen:
Wer bin ich?
Was kann ich?
Wer will ich sein?

„Output?“



„nur“ Papier und Stift?

... vier Ansprüche ...

politisch, PISA- und Bologna-getrieben:

.. die stetige Verbesserung der Qualität des Unterrichts ...

intellektuell, wissenschaftlich:

... vom Unterrichten zum Aufrichten ...

(Franz-Josef Röll, Medienpädagoge)

pädagogische Praxis, Lehrerinnen und Lehrer:

wie kriege ich meine „Kids“ dazu, engagiert mitzuarbeiten?

Schülerinnen und Schüler, hier etwas überspitzt:

... ist das dröge, wofür brauch' ich das später?

Schulen ...

... sind eine Erfindung der Schriftkultur.

Lernprozesse geschehen IMMER beim "Übersetzen"
der Lerninhalte von einem Medium in ein Anderes,

i.d.R. vom gesprochenen Wort in Schrift,
oder von der Schrift ins gesprochene Wort.

Mit diesem Anspruch ist „Schule“ einst angetreten.

Erkans Lesefähigkeit

Erkan: 8 Jahre, Legasthenie, Dyskalkulie



RACE CLASSIFICATION
AFTER 62 LAPS

		Tyre	Nat	Race Time	Speed
1	M. SCHUMACHER	(B)	GER	1:29:10.789	205.613
2	BARRICHELLO	(B)	BRA	17.907	204.927
3	R. SCHUMACHER	(F)	GER	19.755	204.856
4	MONTOYA	(F)	COL	44.725	203.908
5	BUTTON	(F)	GBR	1:23.395	202.457
6	COULTHARD	(F)	GBR	1 LAP	202.259
7	VILLENEUVE	(B)	CAN	1 LAP	201.160
8	MASSA	(B)	BRA	1 LAP	200.928
9	TRULLI	(F)	ITA	1 LAP	200.541
10	HEIDFELD	(B)	GER	1 LAP	200.317

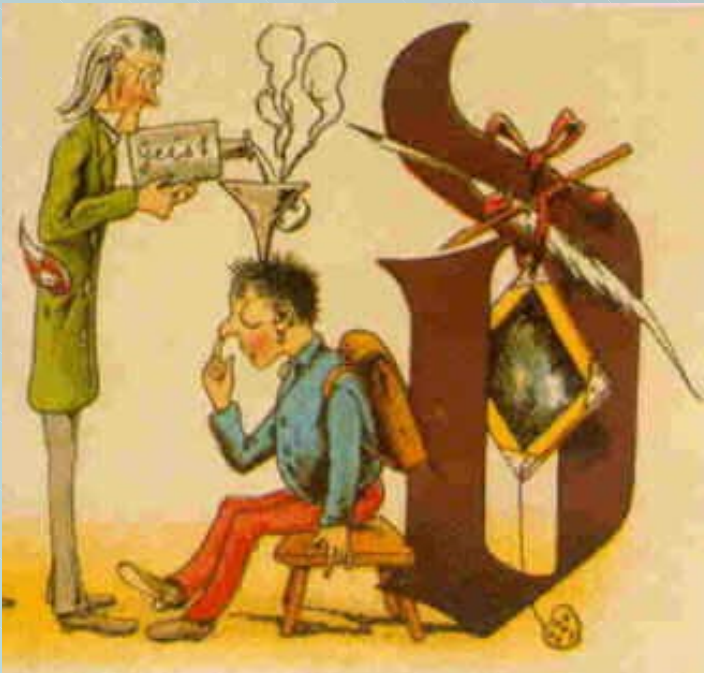
TAG Heuer TIMING

Erkans Lesefähigkeit



Das heisst:

"Nicht der Alphabetismus ist am Ende, sondern wir sind es, wenn wir mit dem Alphabetismus so weitermachen."



Rudolf Kaehr, Logiker und Philosoph

"Es ist ein vernünftiger Schluß, daß eine mathematische Kultur, welche die räumlichen, visuellen, kinästhetischen und nichtverbalen Aspekte unseres Denkens ausdrücklich herunterspielt, sich damit den Weg verbaut, die Möglichkeiten des Gehirns voll auszuschöpfen."

Davis/Hersh, Erfahrung Mathematik

Erinnerung: Projizieren aus der Nulldimensionalität!

heute folgt daraus,

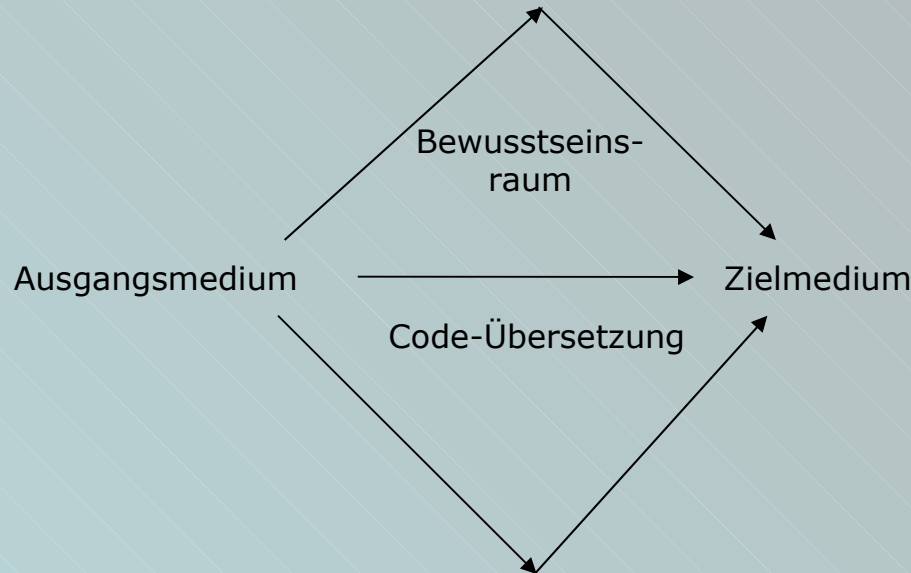
- dass wir den medialen Spannungsraum im Klassenzimmer erweitern müssen.
- Es sind hierbei vielerlei "Übersetzungen" zu üben, zwischen Film, Bild, Text, Formel, usw.
- nur so kann die universale Abstraktionsleistung des alphanumerischen Textes heute überhaupt noch angeschlossen, begriffen werden.
- d.h. aktives Tun mit und in Medien, Lernen als aktive Medienarbeit im offenen, explorativen Unterricht



Explorativer, forschender Unterricht

- hat den Vorteil, dass sich die Lernenden gegenüber der Lehrkraft nicht mehr als defizitär erleben – die Beziehung des alles wissenden lebendigen Lehrers zu den zunächst unwissenden Lernenden – Metapher Nürnberger Trichter – wird ersetzt durch gemeinsames „Forschen“. Lehrer: Ich weiß nicht alles, aber ich zeige euch, wie man forscht.
- setzt auf die Ausbildung und Förderung von Kompetenzen. Inhalte werden quasi „nebenbei“ gelernt.
- benötigt entsprechende Werkzeuge, um „Forschen“ durchführen zu können.

Die Form des Lernprozesses als Medienwechsel, als Transkriptionsakt



Die Differenz der Codes von Ausgangs- und Zielmedium spannt überhaupt erst den Bewusstseinsraum auf, in dem sich „Verstehen“ ereignen kann.

„Verstehen“ ist keine Ja-Nein-Alternative. Es kann auf einem einseitig offenen Kontinuum zwischen „nicht verstanden“ und „verstanden“ angesiedelt werden.

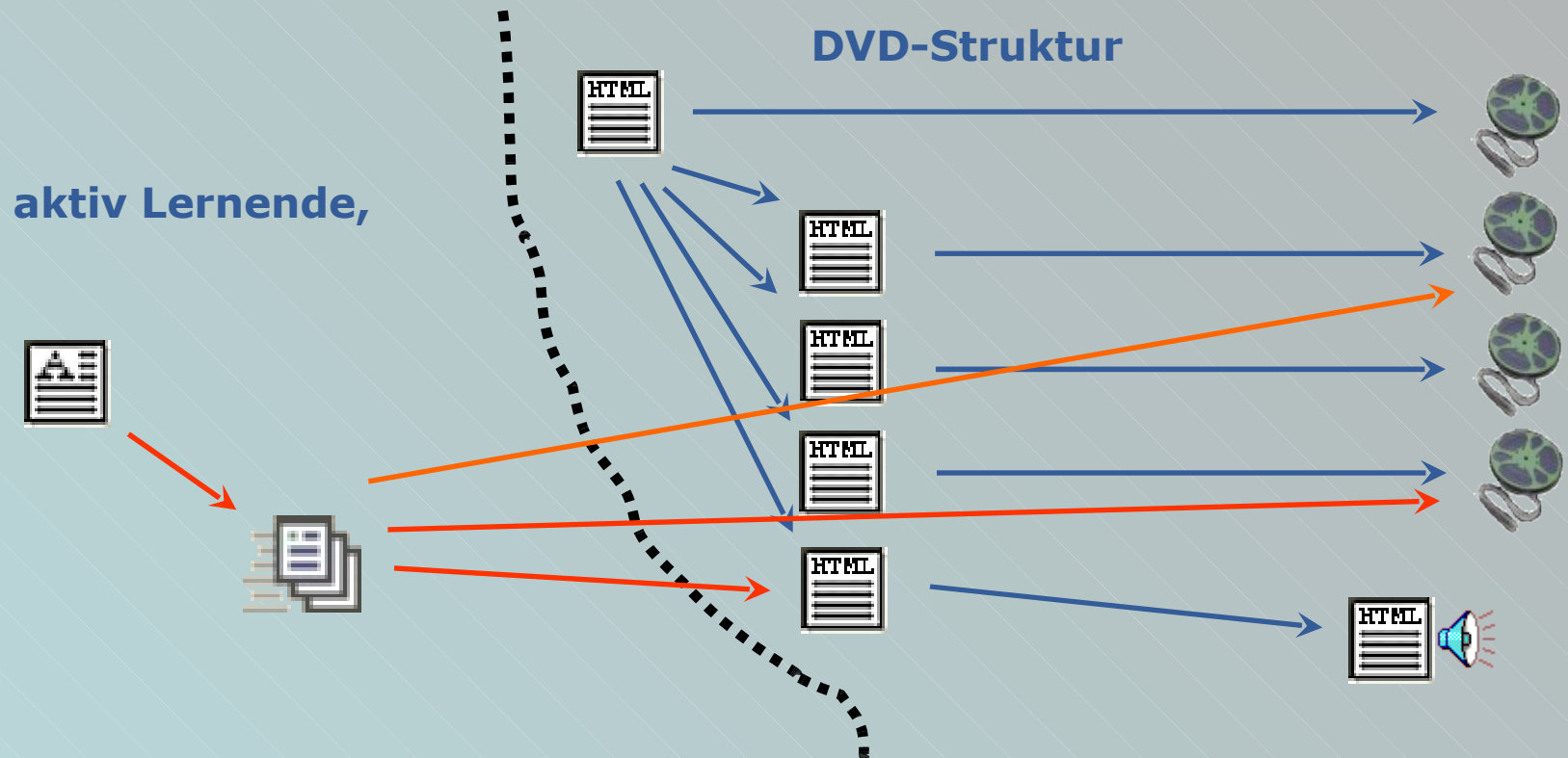
In o.g. Szenario/Modell haben Lernende die Möglichkeit, eigene Fragestellungen in den Transkriptionsakt einfließen zu lassen. Im Sinne einer veränderten Lernkultur können so in verstärktem Maße ergebnisoffene Unterrichtsformen realisiert werden.

Eine Prise Medientheorie – zum Begriff „Code“

Anmerkung: Das im Folgenden Gezeigte basiert auf dem Codebegriff von Vilém Flusser:

Die zwischenmenschliche Kommunikation und unser Wissen beruht auf Codes. Unter Codes versteht man die Gruppierung, Aneinanderreihung oder Kombination von Symbolen zur Beschreibung der Welt.

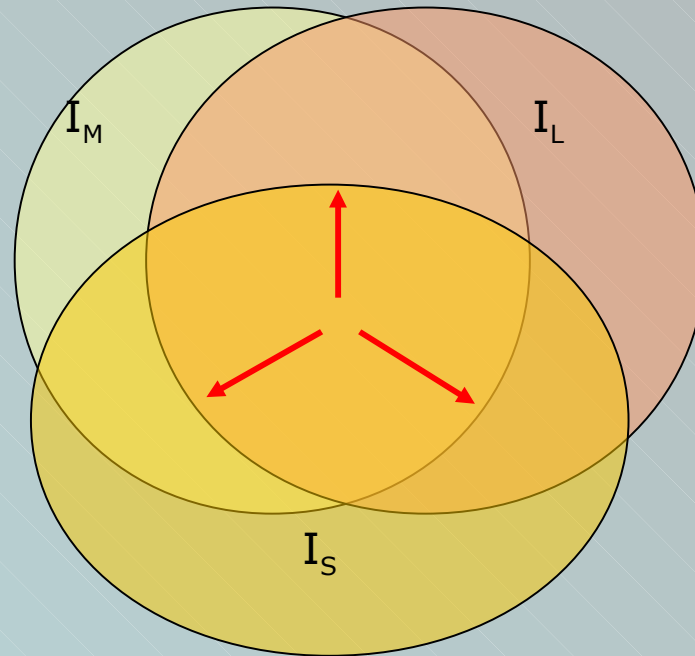
EDMOND: Die Vorteile der DVD-Aufbereitung



Lehrende und Lerngruppen haben die Möglichkeit, sich über Eigenproduktionen, Texte, etc., direkt zum Medium in Beziehung zu setzen!!!

**Die DVD-Elemente sind über Hyperlink
einzeln zugänglich!**

Der Einsatz audiovisueller Medien im Rahmen einer Aneignungskultur



Legende:

I_M : Informationsmenge eines Mediums; I_L : Informationsmenge der Lehrkraft;

I_S : Informationsmenge der Schülerinnen und Schüler

**Herzlichen Dank für Eure
Aufmerksamkeit!**