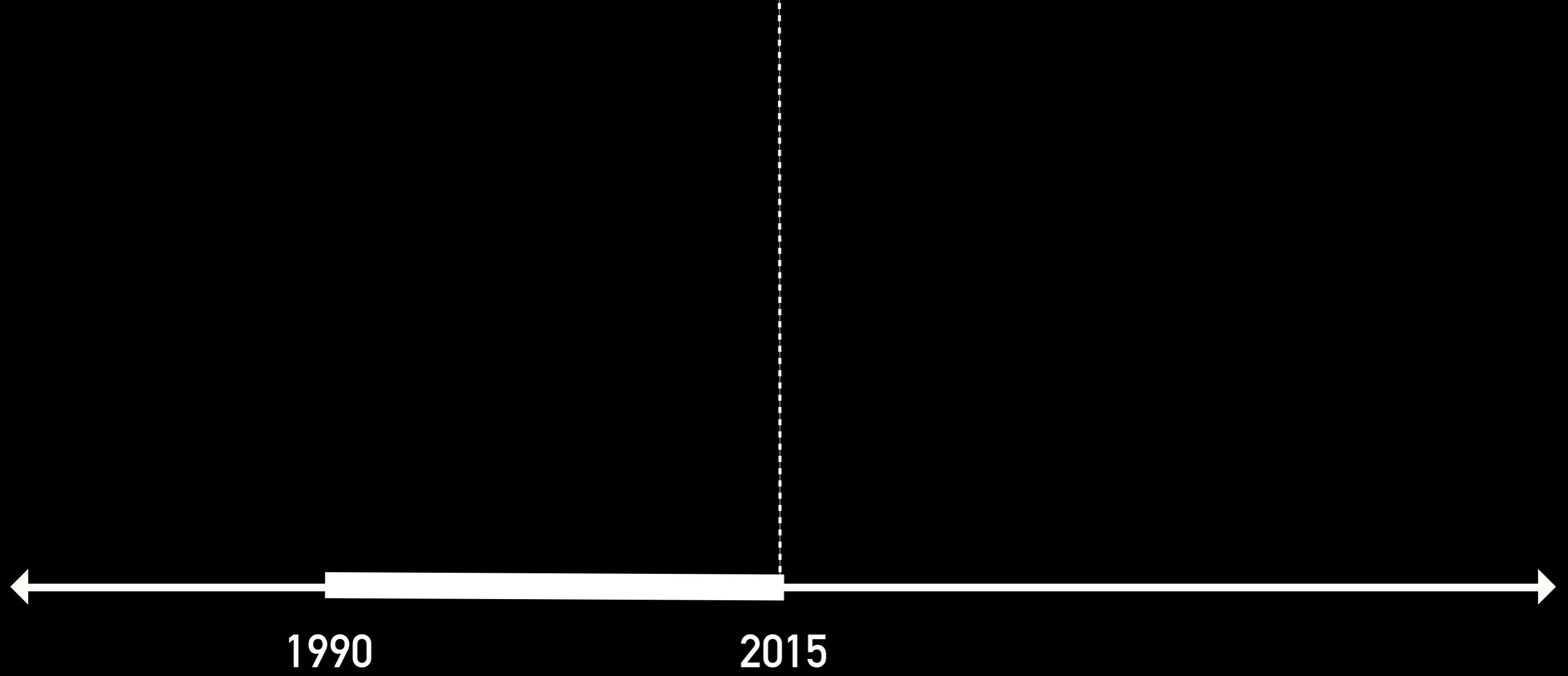


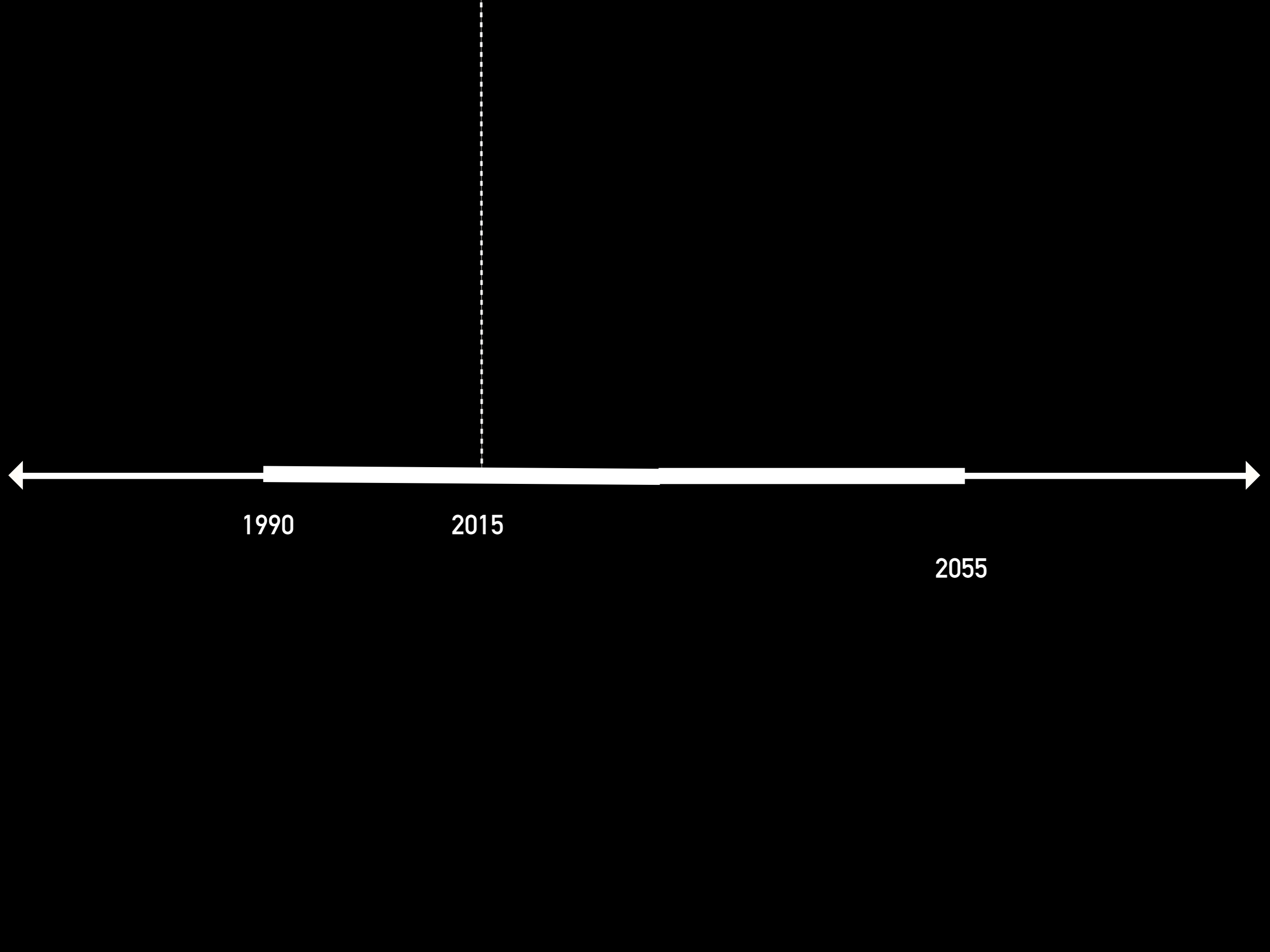
Mediologische Perspektiven der Medienbildung

am Beispiel der Medienkultur der Generation C

Medienkultur im Wandel
Mediologie
Generation C
Cyberspace Inside Out
copy/paste
The Global Contemporary
Cultural Hacking

Vorbemerkung zur Reichweite

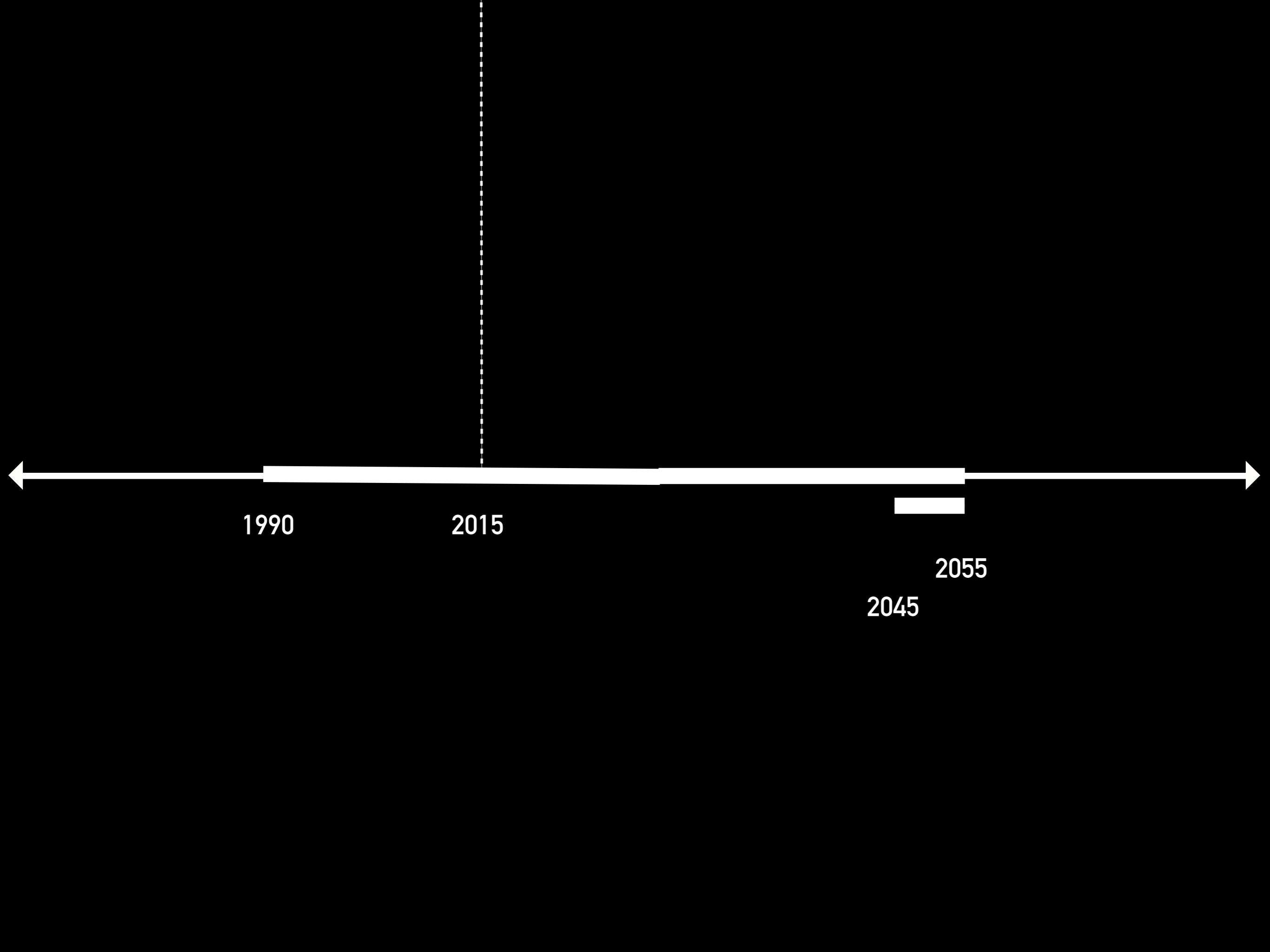


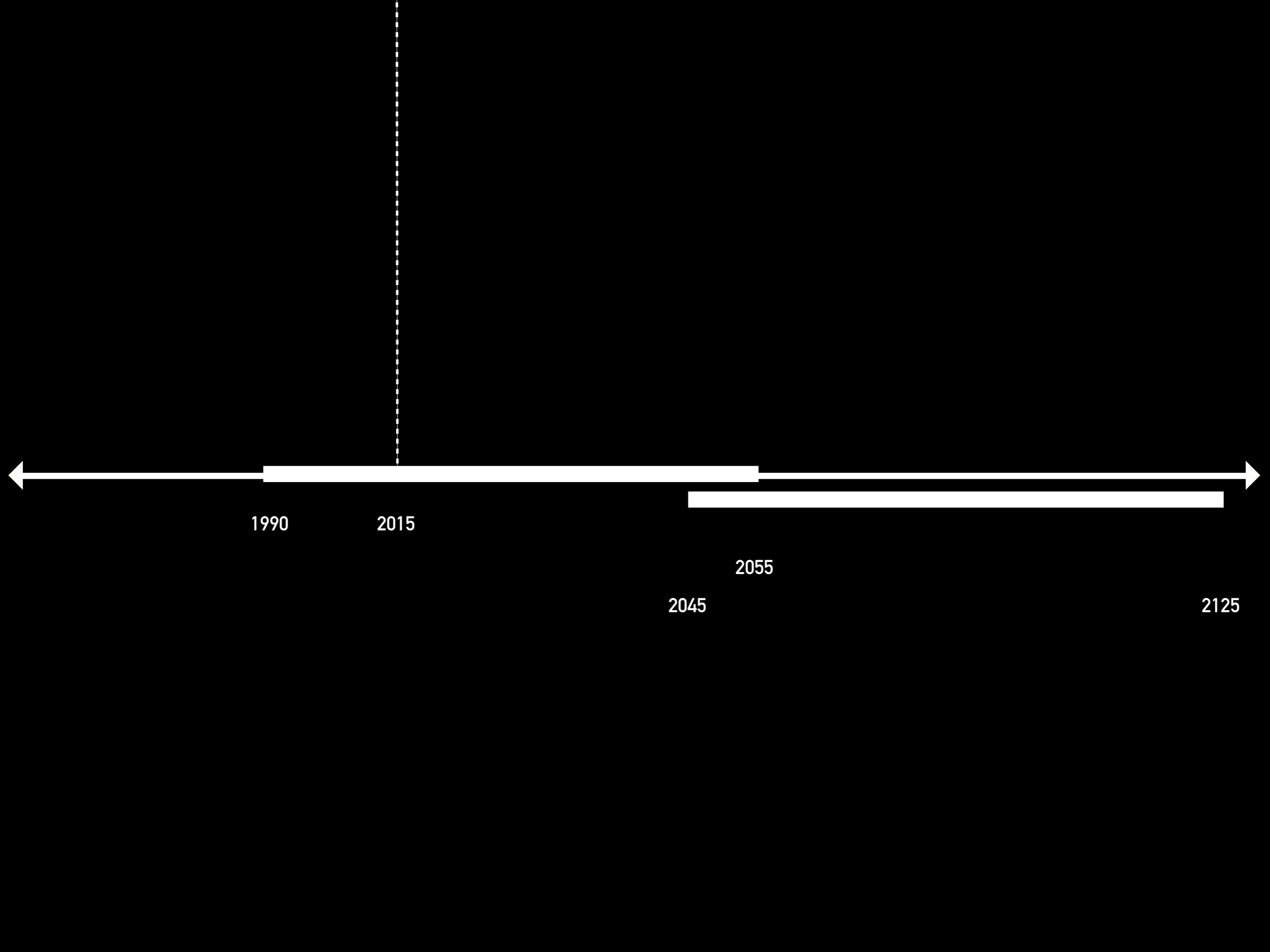


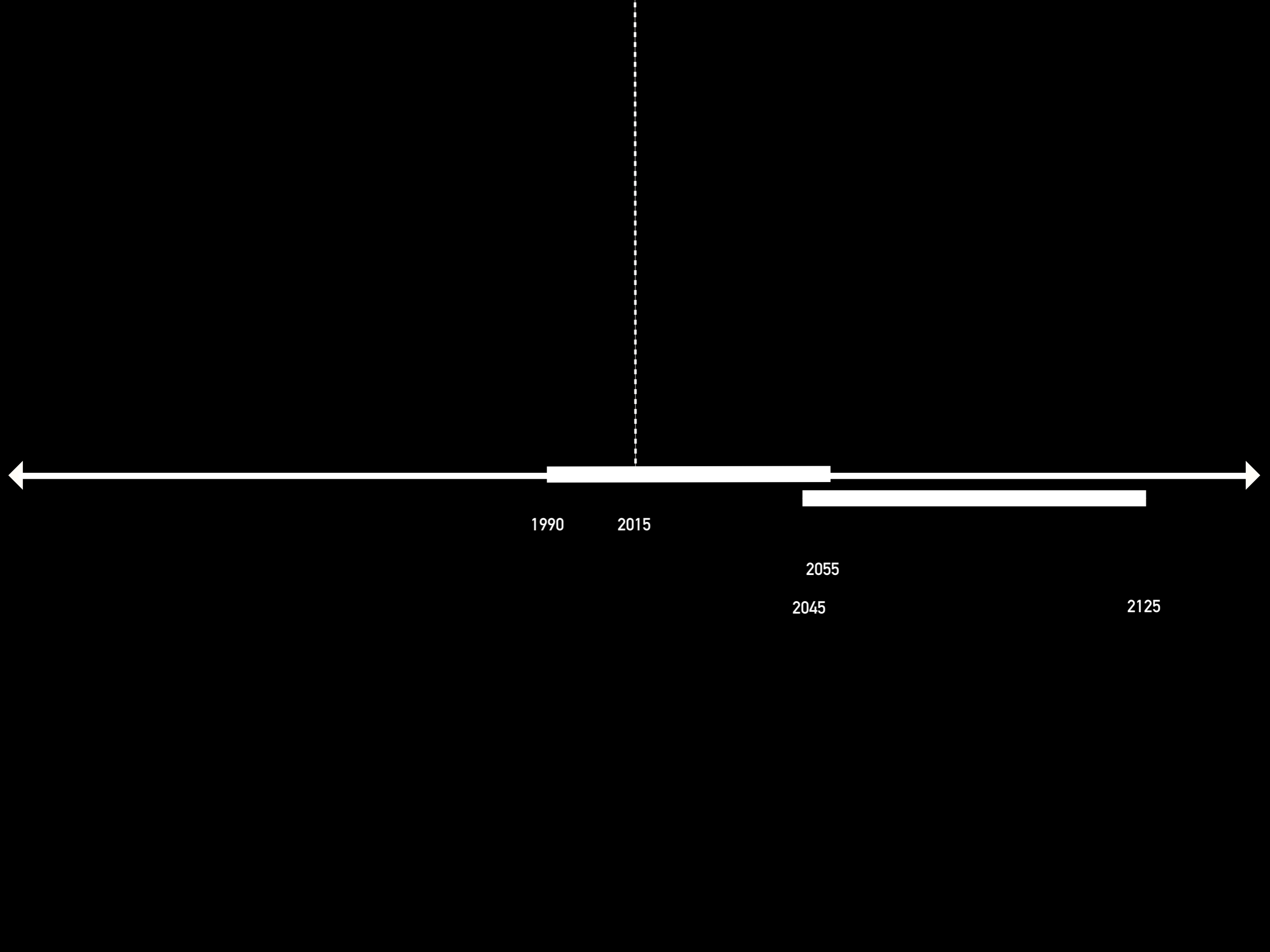
1990

2015

2055







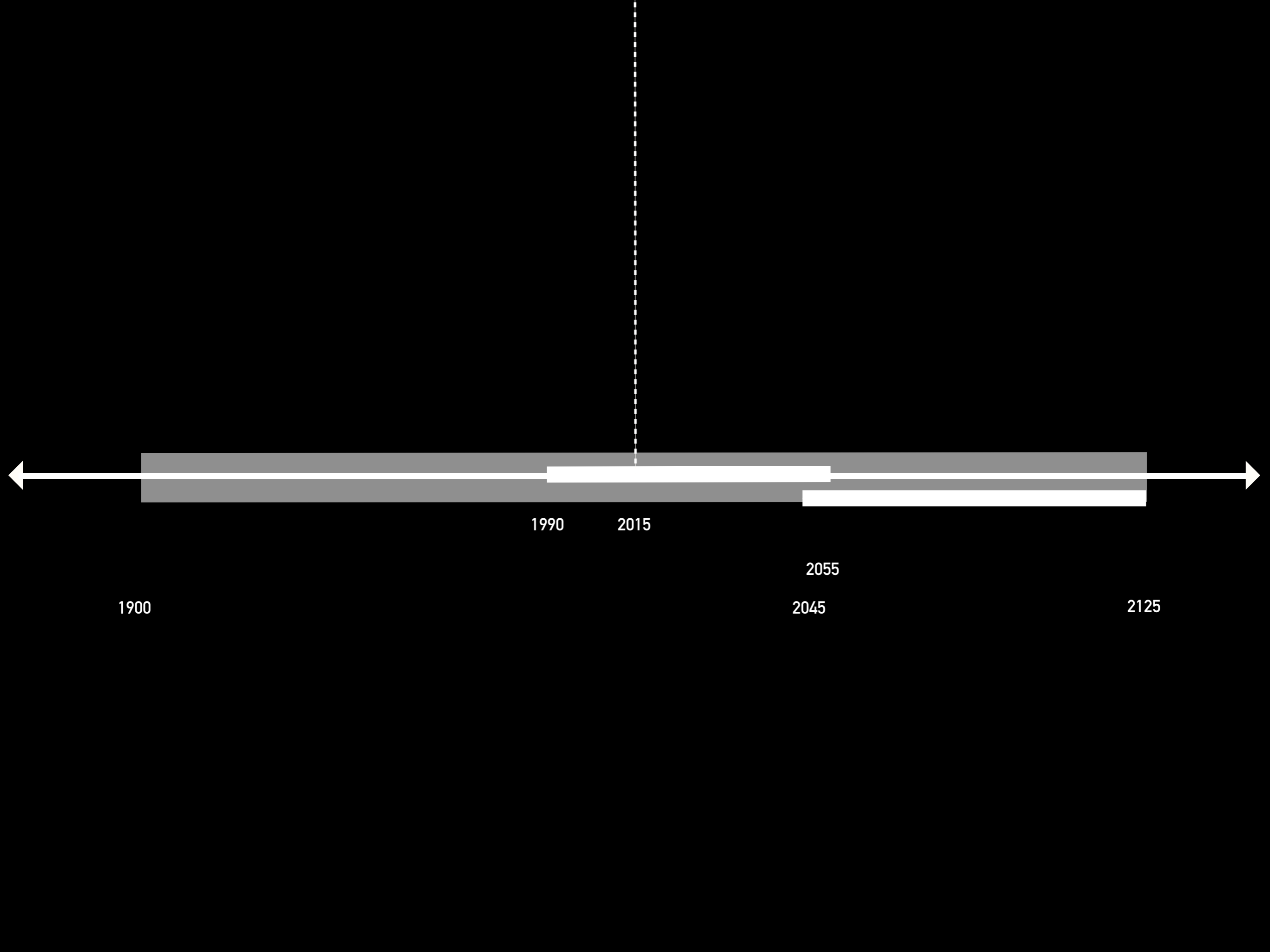
1990

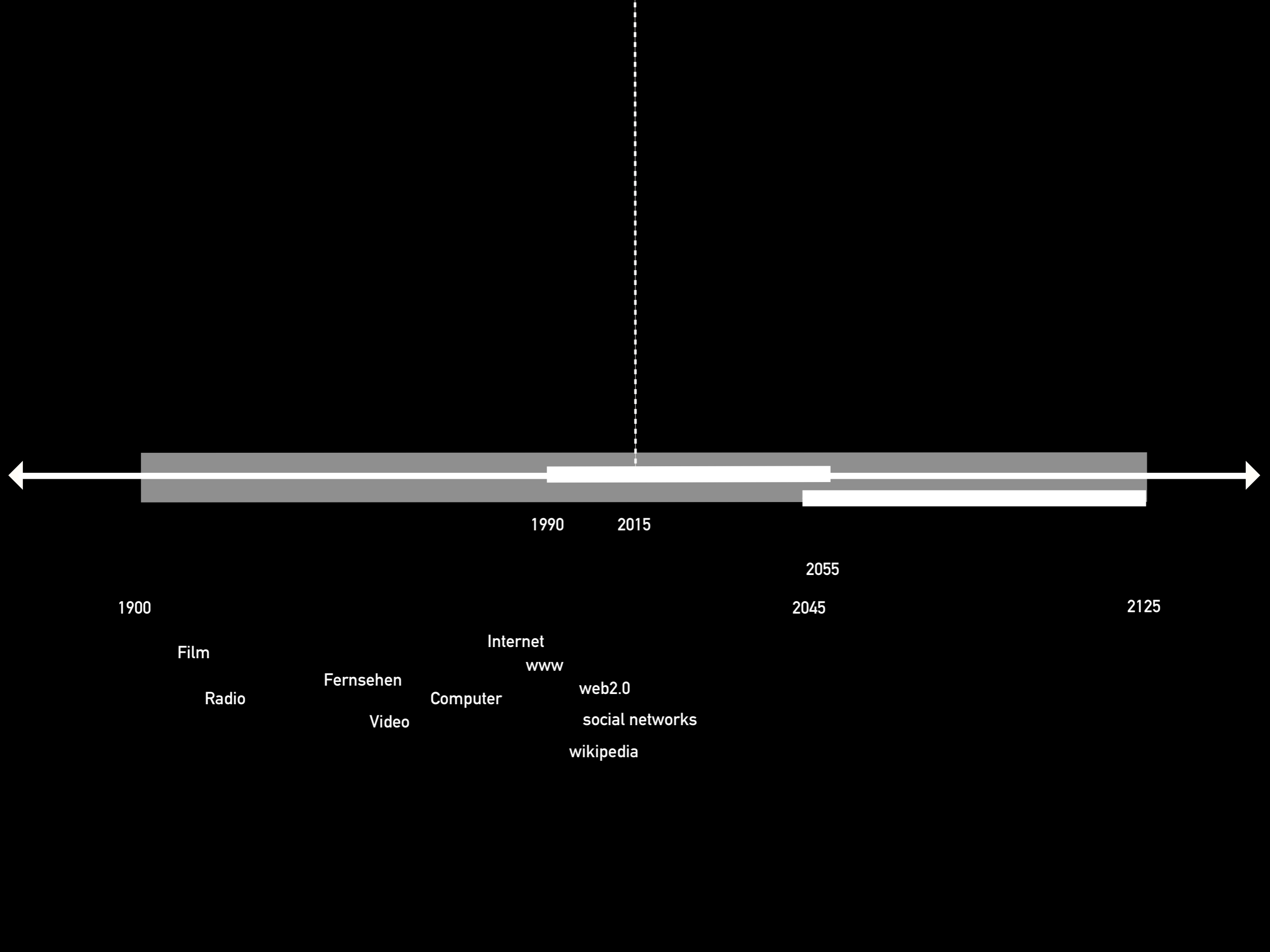
2015

2055

2045

2125





1900

Film

Radio

Fernsehen

Video

Computer

Internet

www

wikipedia

social networks

web2.0

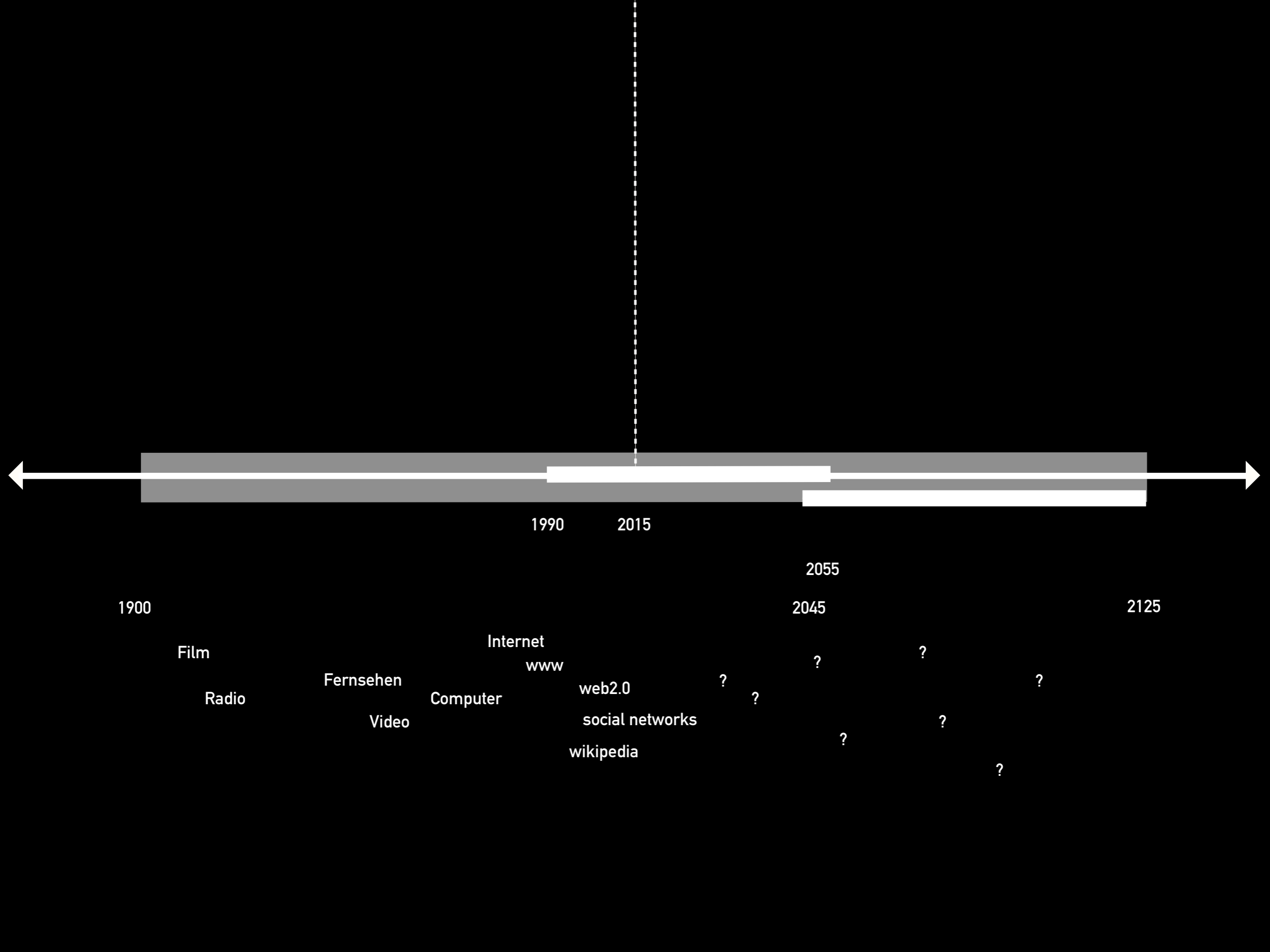
1990

2015

2045

2055

2125



1900

Film

Radio

Fernsehen

Video

Computer

Internet

www

web2.0

social networks

wikipedia

1990

2015

2045

?

?

?

?

2055

?

?

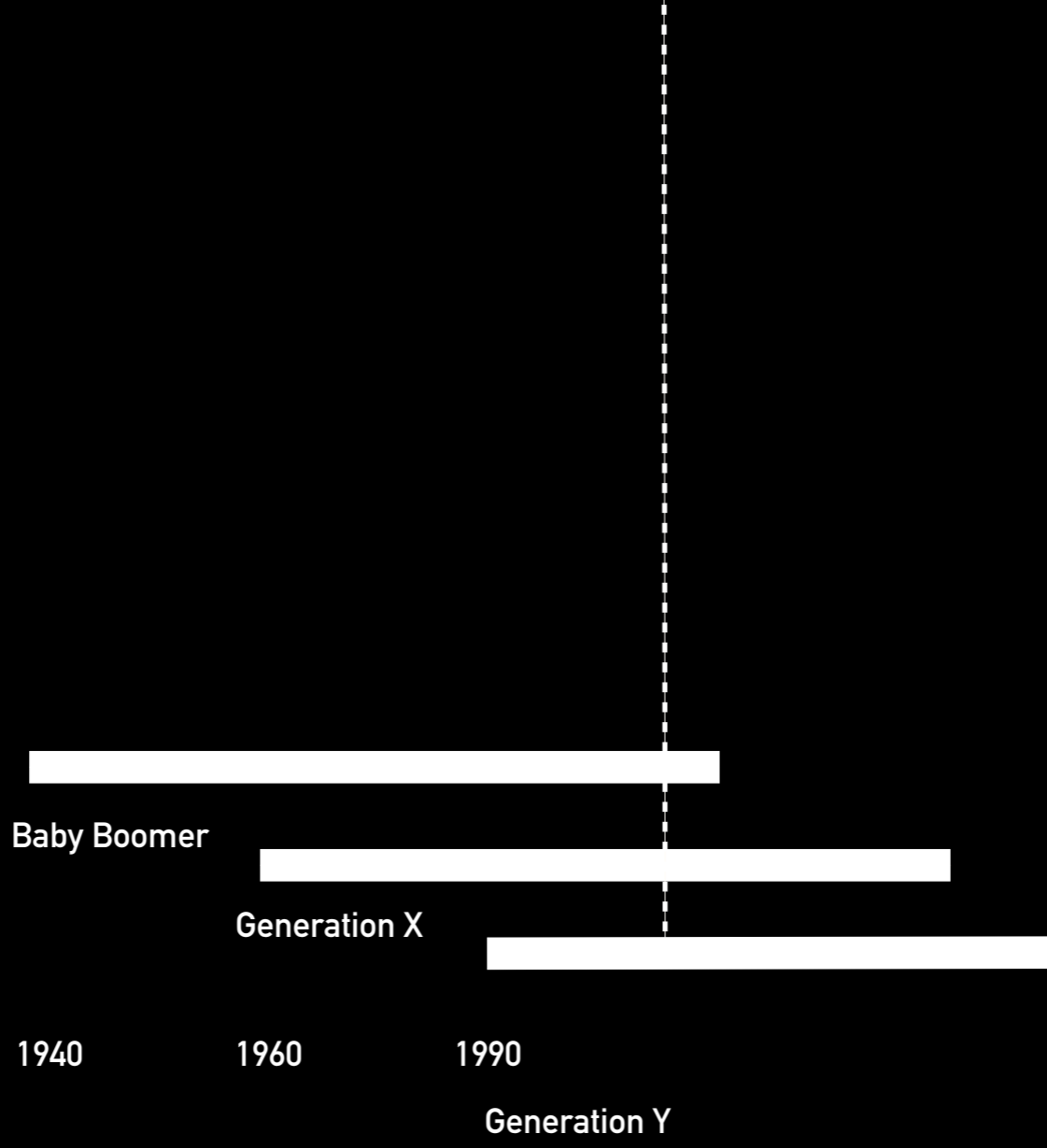
?

?

2125

1990





Baby Boomer

Generation X

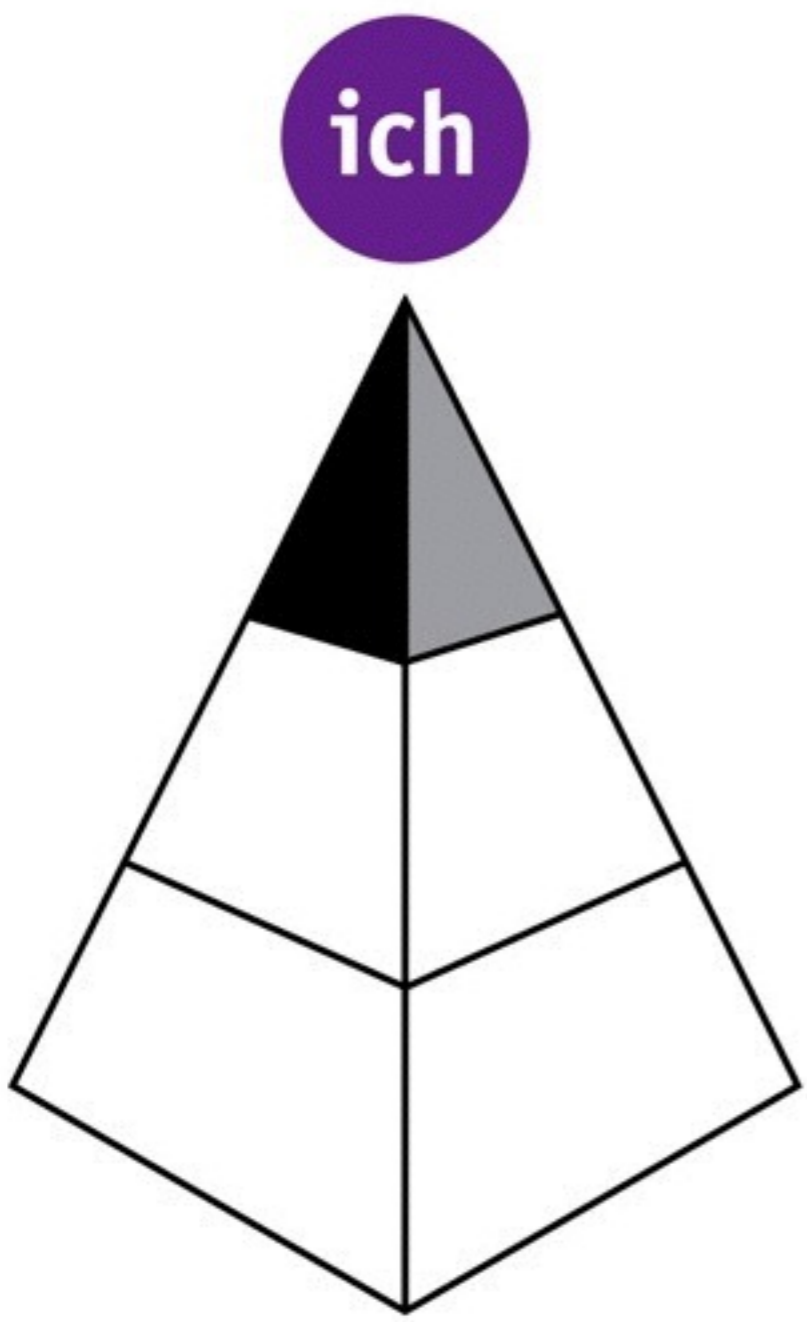
Generation Y

1940

1960

1990

Medienkultur im Wandel



Babyboomer

geboren 1940–1960
22 Mio. Deutsche

Ziel: Selbstbehauptung

Wertefokus:

- Idealismus
- Narzissmus
- Rebellion
- Entfaltung



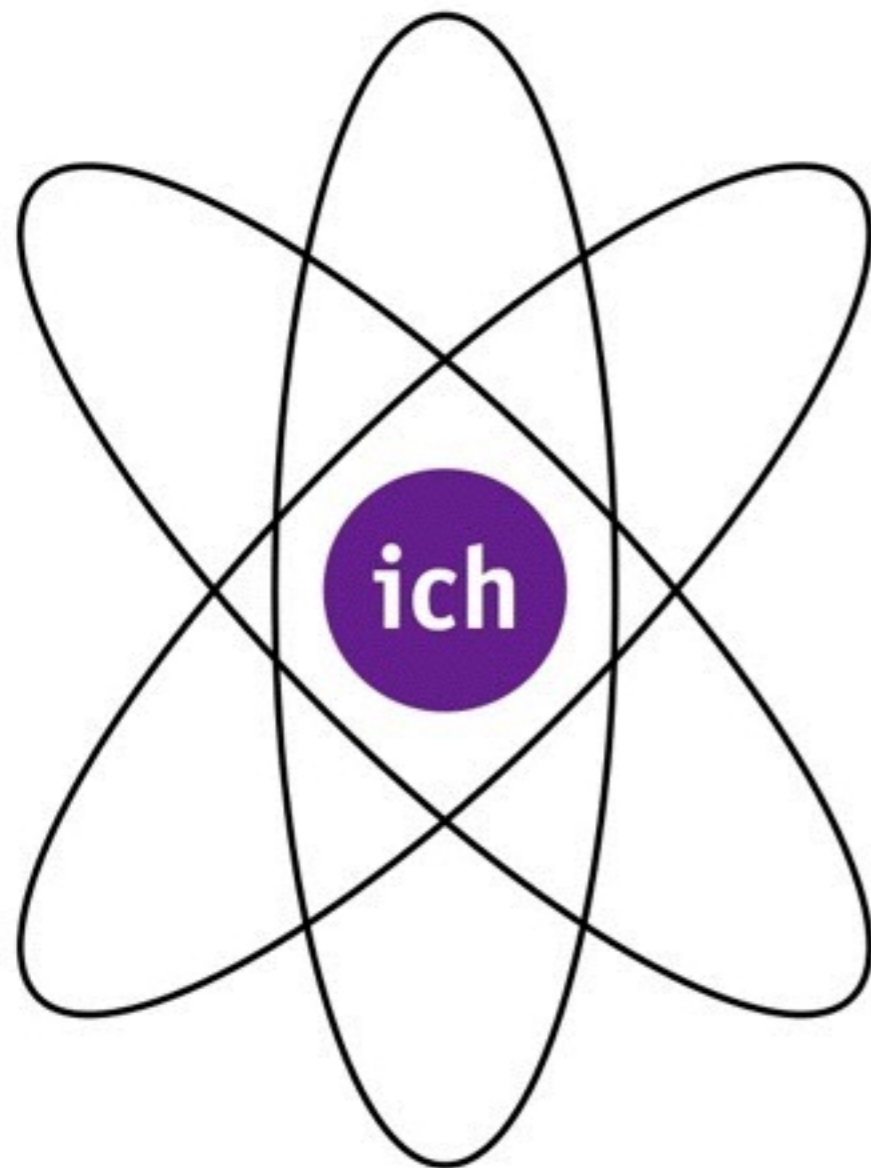
Medientechnologien im Kinderzimmer der **Babyboomer** Heute 50–70 Jahre

- öffentliches Fernsehen
- öffentlicher Rundfunk
- Transistorradio
- 8-mm-Film
- LPs
- Wählscheibentelefon

GDI – 6th ECTC

TREND[®]
BÜRO

www.trendbuero.com → 29



Generation X

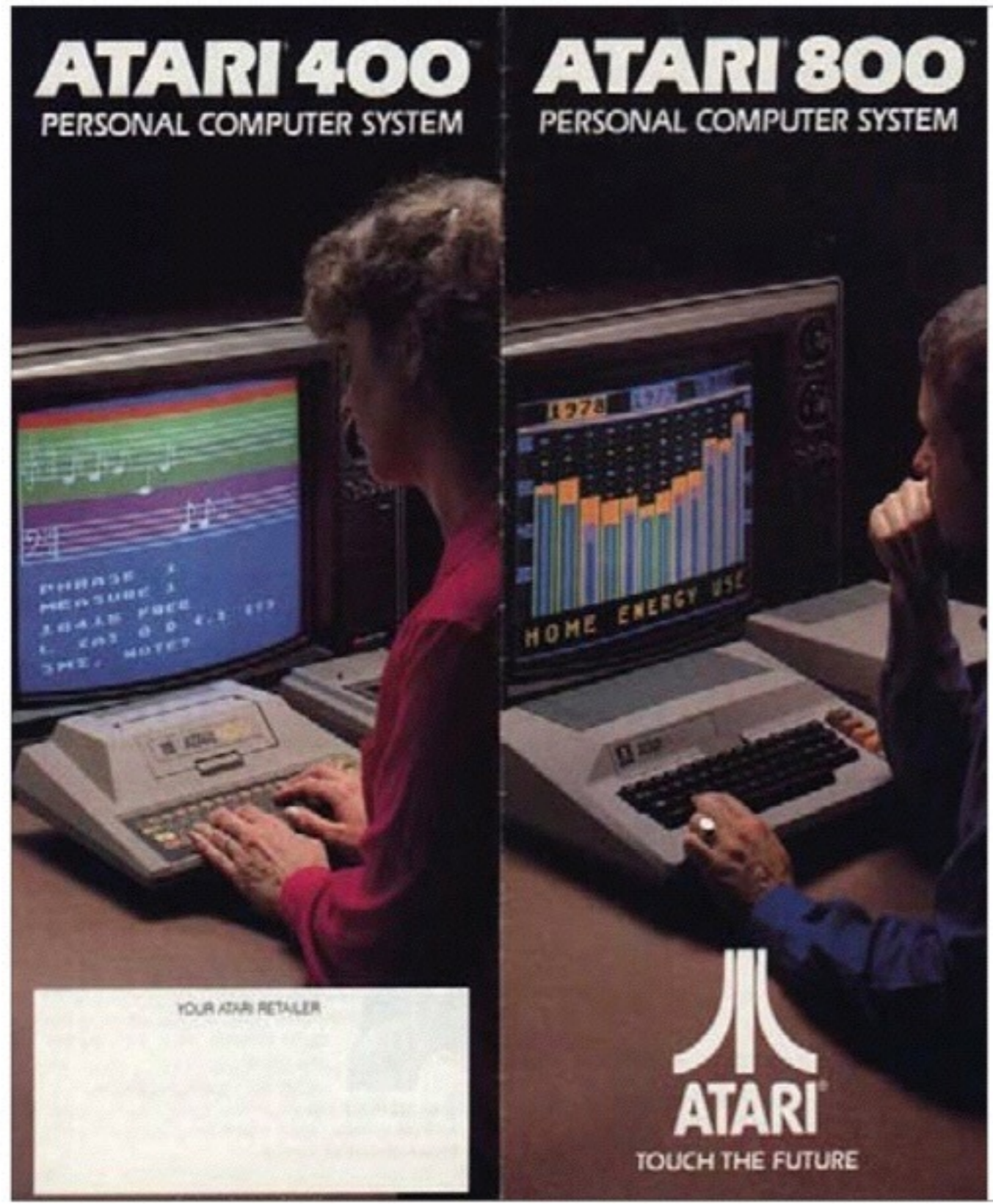
geboren 1960–1980
22 Mio. Deutsche

Ziel: Selbstreflexion

Wertefokus:

- Soft-Individualismus
- Konservatismus
- Selbstorganisation
- Sinnsuche

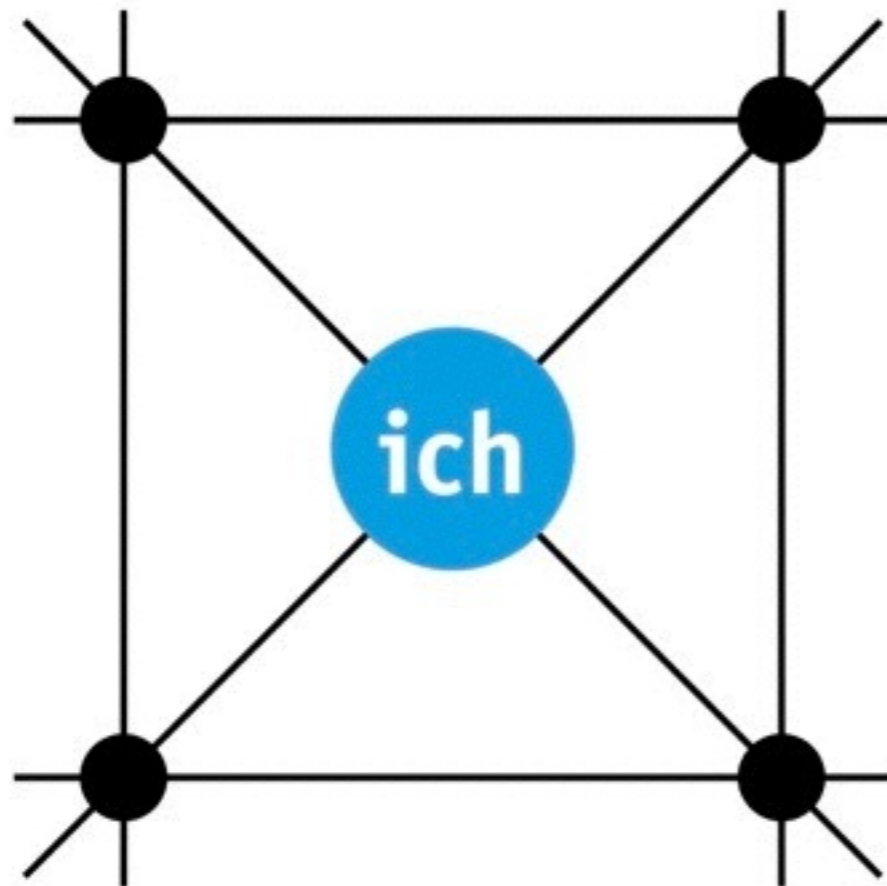
copy/pasted from trendbuero.com



Medientechnologie im Kinderzimmer der Generation X Heute 30-50 Jahre

- Personalcomputer, C 64
- Privatfernsehen
- Privatrado
- Videos
- CDs, Walkman
- Tastentelefon

GDI - 6th ECTC



Digital Natives

geboren 1980–2000
18 Mio. Deutsche

Ziel: Selbstverbesserung

Wertefokus:

- Lebensunternehmer
- Pragmatismus
- Kooperation
- Effizienz



Medientechnologie im Kinderzimmer der **Digital Natives**

Heute 10–30 Jahre

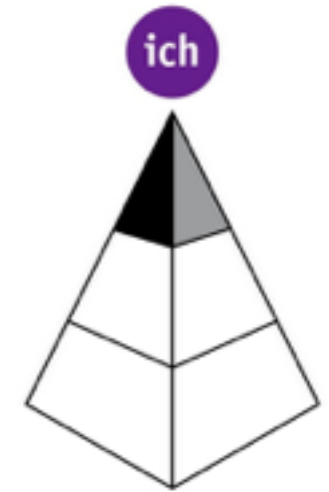
- Internet
- Satellitenfernsehen
- Digital-Radio
- MP3-Files, DVD
- Handy
- Gameboy/Playstation

G D I – 6th E C T C

TREND[®]
BÜRO

www.trendbuero.com → 36

Baby Boomer *1940-1960



Generation X *1960-1980



Digital Natives *1980++





Laut einiger offizieller Dokumente wurde ich in Arkansas 1940 geboren, aber dieser Staat ist erst vor kurzem eingeführt worden. Die ‚United States‘ sind insgesamt gegen die American Indians eingeführt worden, und als Cherokee wurde ich auf Cherokee-Territorium geboren unter diesem aggressiven politischen Akt, genannt ‚Arkansas‘.

Jimmie Durham

Digital Natives / Digital Immigrants

Wenn wir die Metapher probenhalber ernst nehmen, könnten wir die aktuellen Migrationsdebatten auch auf die Digital-Kultur beziehen – mit ungewöhnlicherweise verdrehten Vorzeichen jedoch:

Die “Migranten” sind die Lehrerinnen und Lehrer, die Eltern usw. Die Kinder und Jugendlichen hingegen sind die Ur-Einwohner der Digitalkulturen (die evtl. unter dem “aggressiven [kulturellen] Akt, genannt [Schule]” zu leiden haben).

Hypothese

Mediologie

Medienkultureller Wandel im Großmaßstab

Dirk Baecker: Studien zur nächsten Gesellschaft

- Die Einführung der Sprache konstituierte die Stammesgesellschaft,
- die Einführung der Schrift die antike Hochkultur,
- die Einführung des Buchdrucks die moderne Gesellschaft und
- die Einführung des Computers die »nächste Gesellschaft«.

Epistemologie:

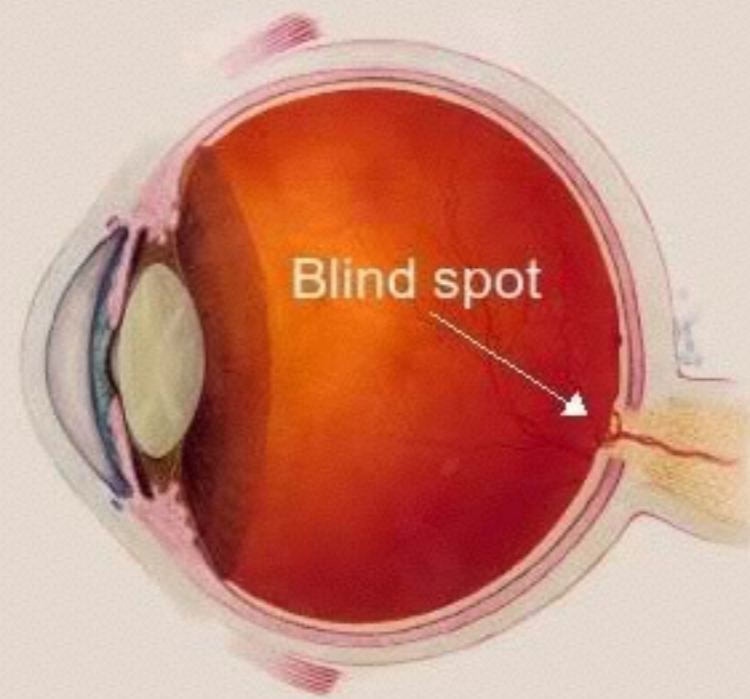
- Michel Foucault: Archäologie des Wissens
- Jean-François Lyotard: Das postmoderne Wissen
- Ernst Cassirer: Philosophie der Symbolischen Formen
- Erwin Panofsky: Zentralperspektive als Symbolische Form
- Lev Manovich: Database as a Symbolic Form
- Marshall McLuhan: Gutenberg-Galaxis
- Manuel Castells: Internet-Galaxis
- Dirk Baecker: Die nächste Gesellschaft
- Régis Debray: Mediologie
- Torsten Meyer: Medium im Singular

- Dirk Baecker: Die nächste Gesellschaft
- Régis Debray: Mediologie

Mediologie

(nach Régis Debray) **Untersuchungsmethode der komplexen Korrelation** zwischen

- einem **symbolischen Körper** (einem künstlerischen Genre, einer ästhetischen Form, einer Doktrin, einer Religion etc.),
- einer **Form der kollektiven Organisation** (einer Partei, einer Schule, einem Industriezweig etc.) und
- einem **technischen System der Kommunikation** (technisches Medium, Archivierungssystem etc.).



Blinde Flecken in der Physiologie der Wahrnehmung

Blinde Flecken in der Physiologie kultureller Übermittlungsprozesse



Wenn der Mediologe auf jemanden trifft, der mit dem Finger auf den Mond zeigt, dann betrachtet er nicht den Mond, sondern den Finger und die Geste des Zeigens. (Régis Debray)

Mediosphären

Schrift

Buchdruck

Computer



-200.000 Mediologische Revolution: Sprache

Stammesgesellschaft

1410 Zentralperspektive

1968 Farbfernsehen

social network

-40.000 Mediologische Revolution: Bilder
(Höhle von Lascaux)

antike Hochkulturen

1452 Mediologische Revolution: Buchdruck

Expertokratie, sujet supposé savoir

1980 Personal Computer

Lyotard: Das postmoderne Wissen

Mediokratie

1493 Kolumbus

1992 Mediologische Revolution: WorldWideWeb

1522 Luther: Bibelübersetzung
(jeder soll lesen können)

2004 web 2.0 projet supposé savoir
Lernen 2.0

1658 Comenius: orbis sensualium pictus
Pampaedia, Schule für Alle!

eLearning

Blogosphäre

Folksonomy

-4000 Mediologische Revolution: Alphabetschrift

Humboldt: Bildung des Menschen

collective Intelligence

1830 Fotografie (mechanisierte Zentralperspektive)

wikipedia

Radio („Volksempfänger“, Amphitheaterdiskurs)

Antike

Moderne

Nächste Gesellschaft



-200.000 Mediologische Revolution: Sprache
Stammesgesellschaft

-40.000 Mediologische Revolution: Bilder
(Höhle von Lascaux)

antike Hochkulturen

-4000 Mediologische Revolution: Alphabetschrift

1410 Zentralperspektive

1452 Mediologische Revolution: Buchdruck

1493 Kolumbus

1522 Luther: Bibelübersetzung
(jeder soll lesen können)

1658 Comenius: orbis sensualium pictus
Pampaedia, Schule für Alle!

Humboldt: Bildung des Menschen

1830 Fotografie (mechanisierte Zentralperspektive)

1968 Farbfernsehen

1980 Personal Computer

1992 Mediologische Revolution: WorldWideWeb

2004 web 2.0 projet supposé savoir
Lernen 2.0

Radio („Volksempfänger“, Amphitheaterdiskurs)

social network

Lyotard: Das postmoderne Wissen

2004 web 2.0 projet supposé savoir
Lernen 2.0

eLearning

collective Intelligence

wikipedia

Mediokratie

Blogosphäre

Folksonomy


	Antike	Moderne	nächste Gesellschaft
	geprägt durch mündliche Tradierung und handschriftliche Aufzeichnung	beginnt mit Einführung des Buchdrucks (und Zentralperspektive)	beginnt mit dem Einzug des digital- vernetzten Computers in den Alltag
Legitime Referenz	Das Göttliche (es muss sein, es ist heilig)	Das Ideale (es muss sein, es ist wahr)	Das Leistungsfähige (es muss sein, es funktioniert)
Treibende Kraft des Gehorsams	Der Glaube (Fanatismus)	Das Gesetz (Dogmatismus)	Die Meinung (Relativismus)
Mittel der Einflussnahme	Die Predigt	Die Publikation	Die Erscheinung
Redensart über persönliche Autorität	Gott hat es mir gesagt	Ich habe es in einem Buch gelesen	Ich habe es im Internet gesehen
Gestalt der Zeit	Kreis (ewig, Wiederholung) Archäozentriert	Linie (Geschichte, Fortschritt) Zukunftscentriert	Punkt (Aktualität, Ereignis) Autozentriert: Gegenwartskult
Kanonisches Alter	Der Alte	Der Erwachsene	Der Junge
Muttersprache	Griechisch	Italienisch	Amerikanisch
Geistige Klasse (Bewahrer des gesellschaftlich Heiligen)	Kirche (Propheten und Geistliche) sakrosankt: das Dogma	Laizistischee Intelligenzija (Professoren und Doktoren) sakrosankt: das Wissen	Laizistische Medien (Verteiler und Produzenten [Hacker]) sakrosankt: die Information
Sachverwalter der Kultur	Priester	Intellektueller	Hacker
Überschuss	Symbole	Kritik	Kontrolle

copy/pasted from Dan Pankraz
dans_pankraz@hotmail.com

Generation C




C for ... ?



computerized
connected
communicating
always clicking
community-oriented
collaborative
co-creativity

It's all about 'creativity' ... Gen C want to become co-creators of their world.
Jake Pearce 2006

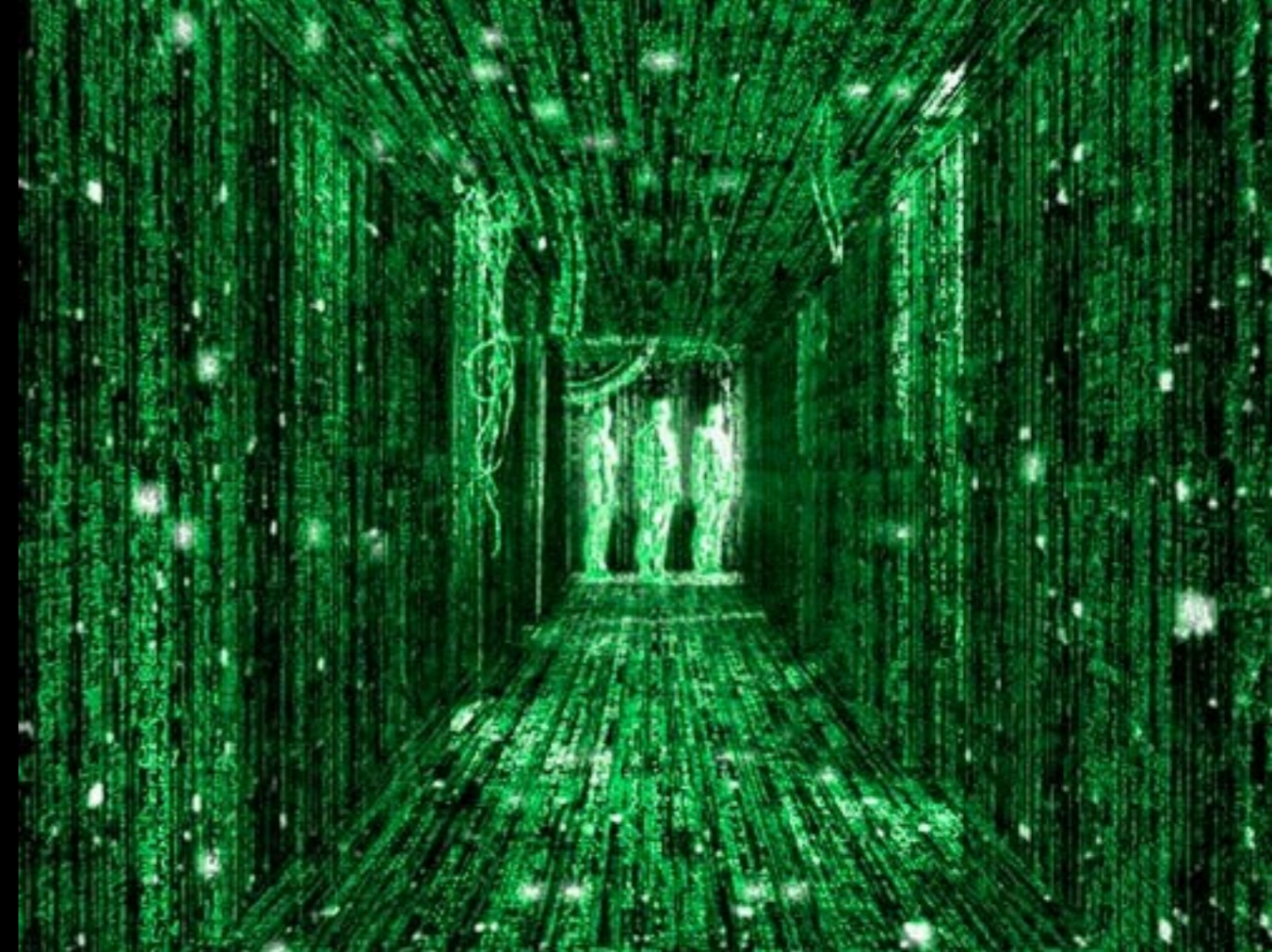


computerized
connected
communicating
always clicking
community-oriented
collaborative
co-creativity

cyberspace turned inside out
copy/paste
the global contemporary
complexity
control
cultural hacking
change

A large crowd of people is silhouetted against a bright, hazy light source, likely a stage or sunset. Many people have their hands raised in the air, some holding up mobile phones to capture photos or videos. The overall atmosphere is one of a high-energy event.

cyberspace turned inside out



„Cyberspace. A consensual hallucination experienced daily by billions of legitimate operators, in every nation, by children being taught mathematical concepts ... A graphical representation of data abstracted from the banks of every computer in the human system. Unthinkable complexity. Lines of light ranged in the non-space of the mind, clusters and constellations of data. Like city lights, receding ...”

William Gibson, *The Neuromancer*, 1984



Yzhen

<Tichondrius with easy>

Northernstar

<Tichondrius with easy>

Berwin
<Tichondrius with easy>
<First Generation>

Monkeyman

Evrick

Triaka

Sephrenia

Aurelius
<Tichondrius with easy>

Stumpwimple

Rosemary

<Tichondrius with easy>

Pluto

Right
<Tichondrius with easy>

Lankoradex

<Tichondrius with easy>

Ronyar

Lerailen

Tiala

Cammodus
<Tichondrius with easy>
Lazybones

Cog





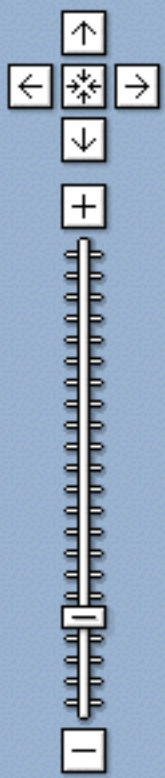


“Schnitzeljagd” Köln, Mai 2011



MoMA NYC, Oktober 2011





Map Satellite Hybrid



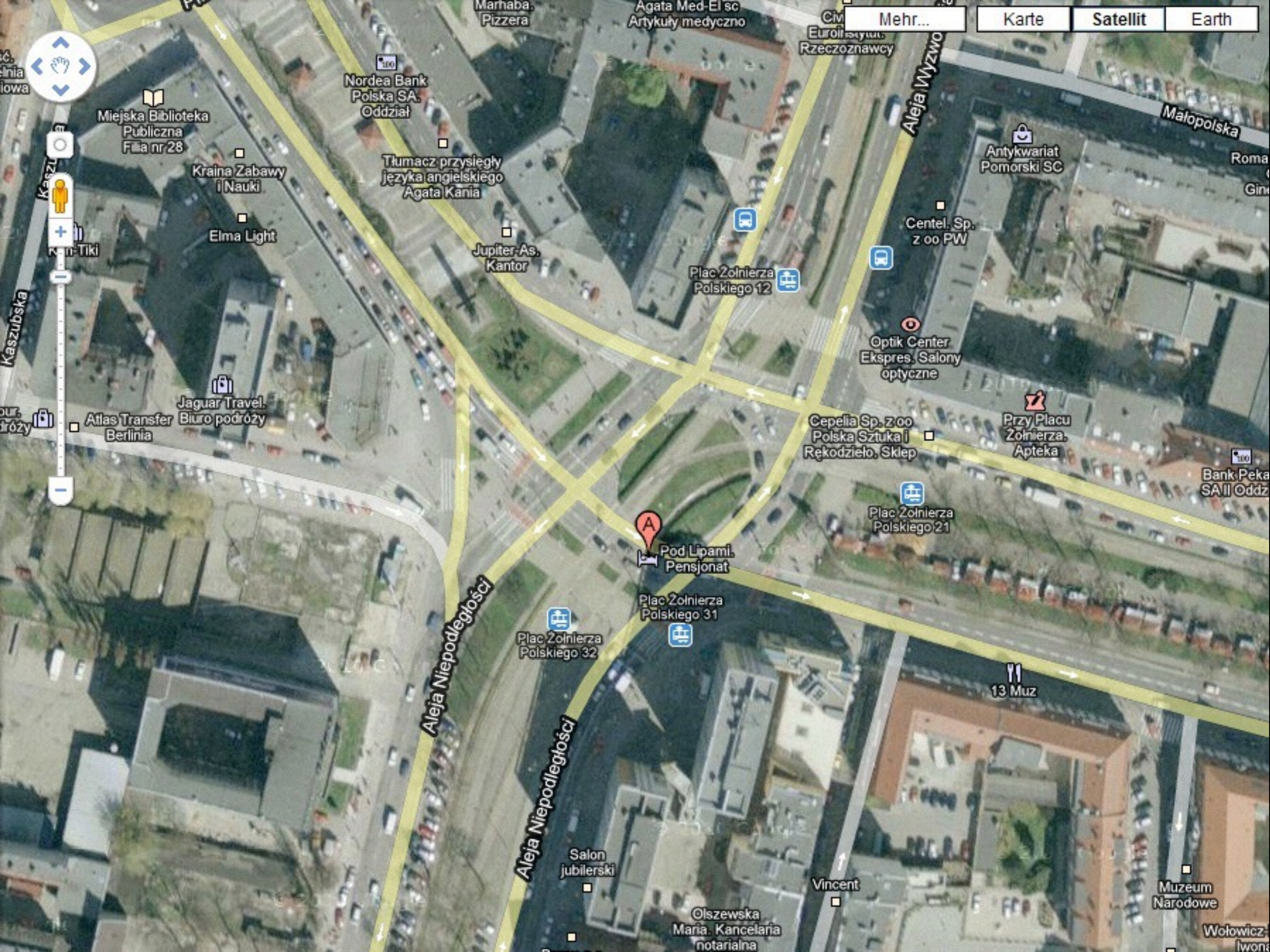


Mehr...

Karte

Satellit

Earth



Miejska Biblioteka Publiczna Filia nr 28

Nordea Bank Polska SA Oddział

Tłumacz przysięgły języka angielskiego Agata Kania

Jupiter-As. Kantor

Plac Żołnierza Polskiego 12

Antykwariat Pomorski SC

Centel Sp. z oo PW

Optik Center Ekspres. Salony optyczne

Kraina Zabawy i Nauki

Elma Light

Jaguar Travel. Biuro podróży

Atlas Transfer Berlinia

Cepelia Sp. z oo Polska Sztuka i Rękodzieło. Sklep

Przy Placu Żołnierza. Apteka

Plac Żołnierza Polskiego 21

Pod Lipami. Pensjonat

Plac Żołnierza Polskiego 31

Plac Żołnierza Polskiego 32

Aleja Niepodległości

Aleja Niepodległości

Salon jubilerski

Olszewska Maria. Kancelaria notarialna

Vincent

13 Muz

Museum Narodowe

Wołowicz- Iwona





We, the Web Kids

1.

We grew up with the Internet and on the Internet. This is what makes us different; this is what makes the crucial, although surprising from your point of view, difference: we do not 'surf' and the internet to us is not a 'place' or 'virtual space'. **The Internet** to us is not something external to reality but a part of it: **an invisible yet constantly present layer intertwined with the physical environment.** We do not use the Internet, we live on the Internet and along it.

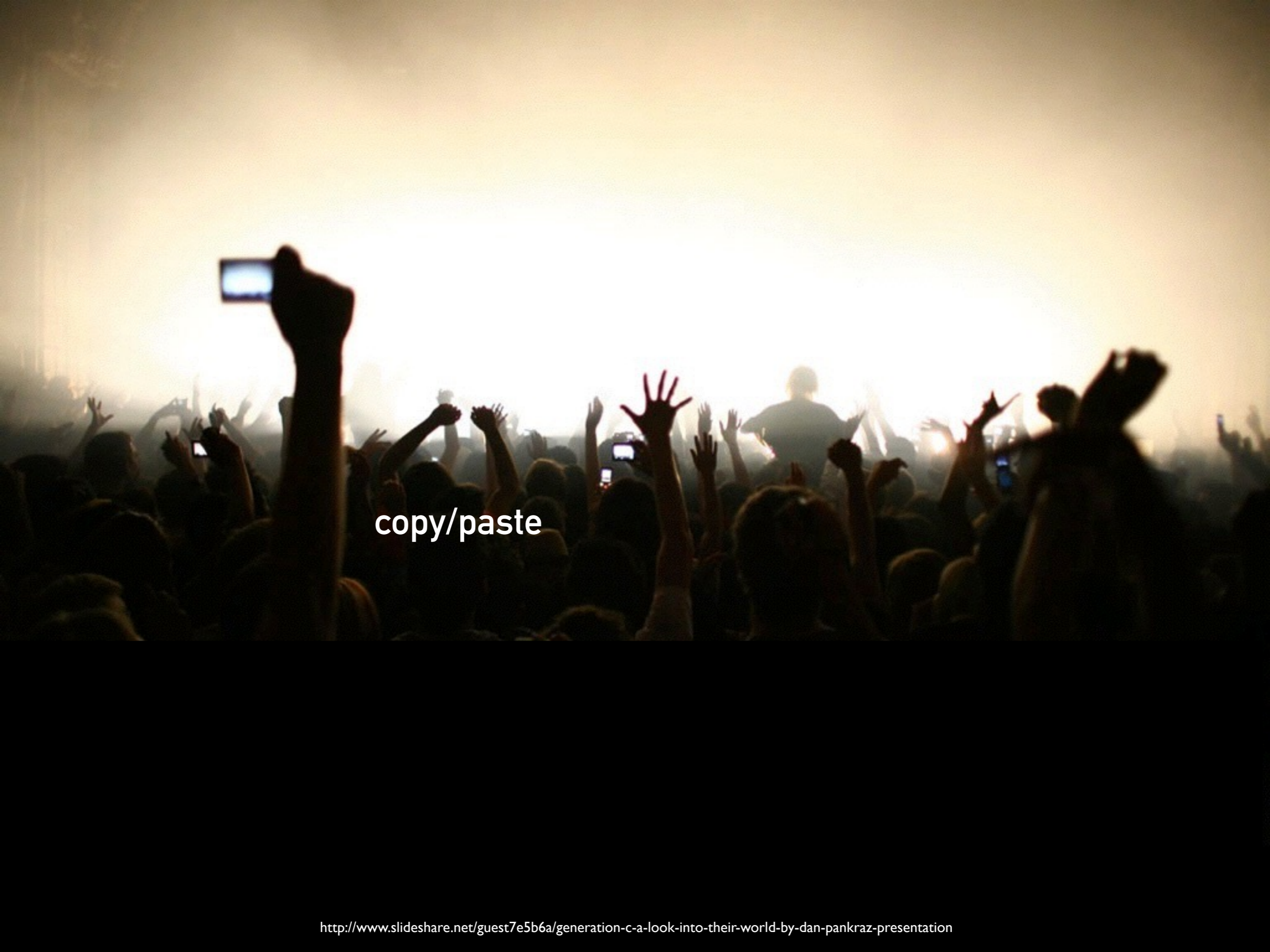
Piotr Czerski 2012

Cyberspace Inside Out

Bildung im 21. Jahrhundert muss sich orientieren an den Prinzipien des ins real life gestülpten Cyberspace: der Verbindung aller mit allen, der Schaffung virtueller Gemeinschaften und der kollektiven Intelligenz.

Bildung im 21. Jahrhundert muss die Themen, Problemstellungen und Phänomene, an denen ihre Zielgruppe sich bilden soll, in den Horizont und Kontext der digital vernetzten Weltgesellschaft stellen. Sie muss sich orientieren an der Zerstreung in die Netzwerke und am operativen Umgang mit Komplexität

These



copy/paste

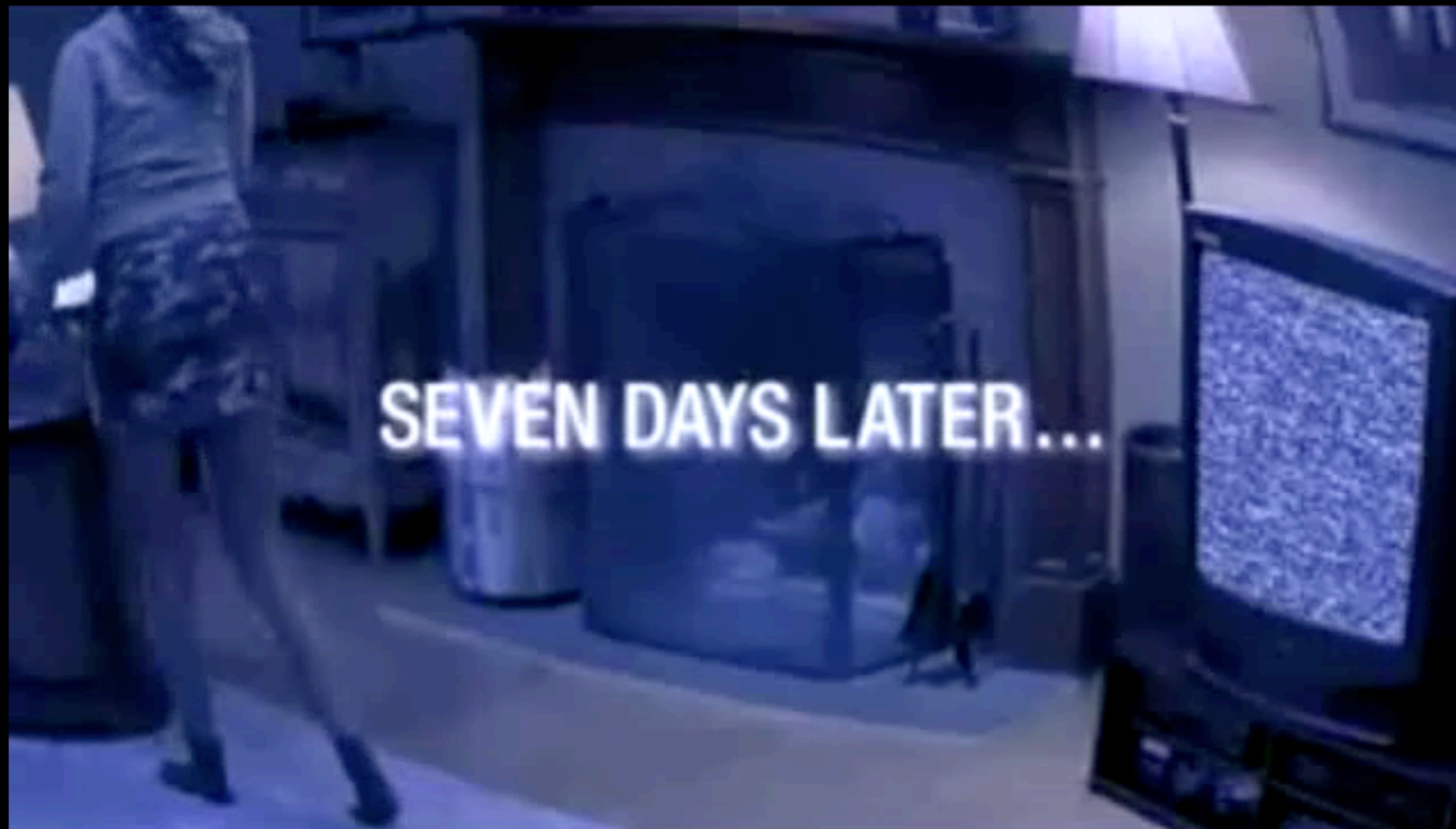


**copy/paste bird
(Lyrebird, Australia)**



	Mo	Di	Mi	Do	Fr	Sa	So
1	Di	En	-	Mo	Di	Mi	Do
2	Er	Di	-	Di	Mi	Do	Fr
3	-	Di	En	Fr	Sa	So	-
4	Er	Di	En	Mo	Di	Mi	Do
5	Fr	Sa	So	-	Mo	Di	Mi
6	Di	En	-	Mo	Di	Mi	Do

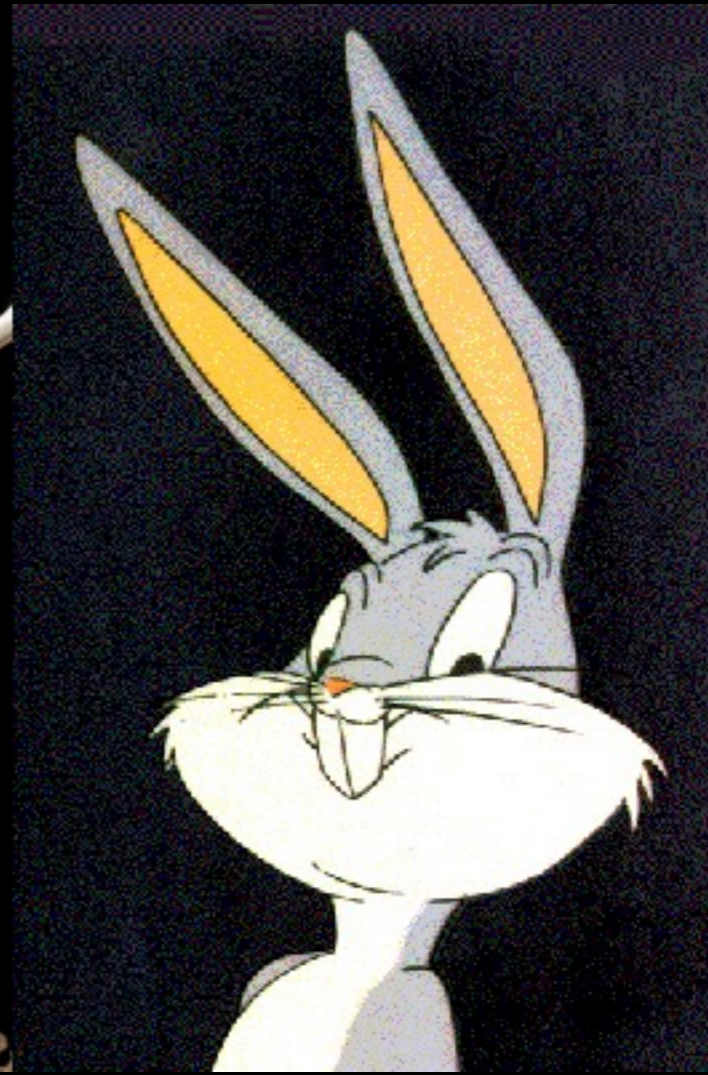




scary movie



Mr & Mrs
Simpson

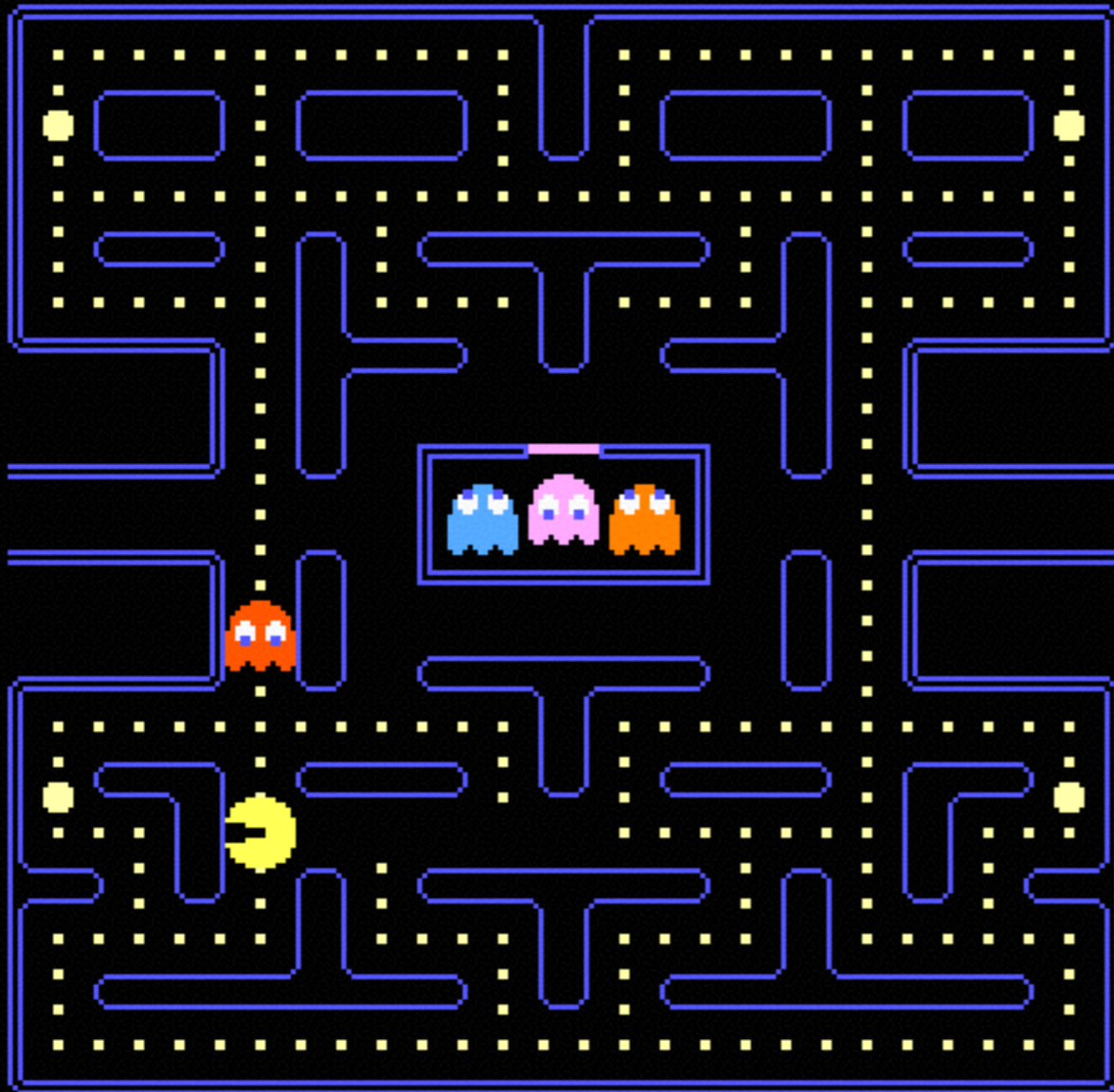






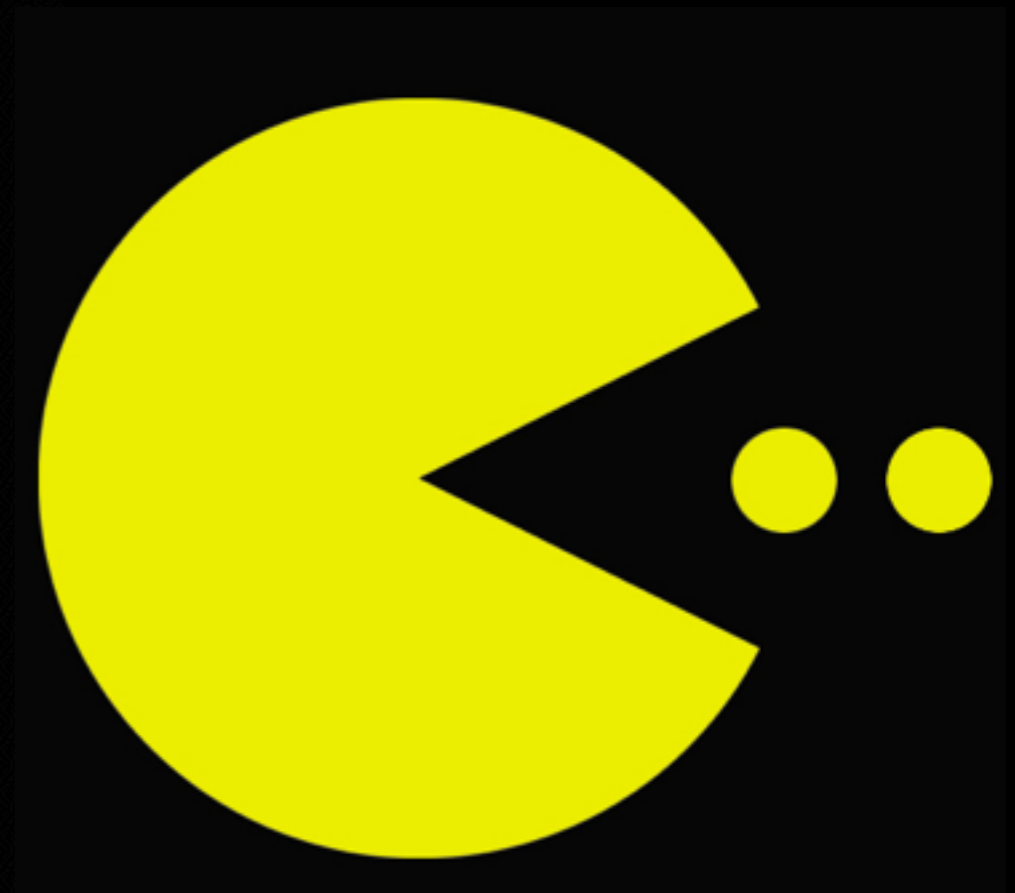
GAME
SCORE

00000



HIGH
SCORE

00000



1.79



<http://www.youtube.com/watch?v=-jBKKV2V8eU>



Pointiertes cypypasting erfordert (provoziert/produziert) ein relativ tiefgründiges Wissen, über die Codes, die unsere (mediale, also wirklich wirkende) Wirklichkeit strukturieren.

Das hat Ähnlichkeit mit Strategien des (cultural) hacking.

Participatory Culture



An occasional paper on digital media and learning

Confronting the Challenges of Participatory Culture: Media Education for the 21st Century

Henry Jenkins, Director of the Comparative Media Studies Program
at the Massachusetts Institute of Technology

with

Ravi Purushotma
Katherine Clinton
Margaret Weigel
Alice J. Robison

For the moment, let's define participatory culture as one:

- 1. With relatively low barriers to artistic expression and civic engagement**
- 2. With strong support for creating and sharing one's creations with others**
- 3. With some type of informal mentorship whereby what is known by the most experienced is passed along to novices**
- 4. Where members believe that their contributions matter**
- 5. Where members feel some degree of social connection with one another (at the least they care what other people think about what they have created).**

Henry Jenkins

Postproduction







Zum Beispiel: Next Art Education

Die nächste Kunst betrachtet das Bild nicht mehr als Ziel der Kunst, sondern als deren Rohstoff und Material. Sie zielt nicht mehr auf das eine große Meisterwerk, sondern geht um vor allem mit dem Plural von Bild.

Next Art Education produziert tiefgründiges Wissen über die Codes, die unsere Wirklichkeit strukturieren, und entwickelt die Fähigkeit zur interaktiven Aneignung von Kultur in der Form des Sample, Mashup, Hack und Remix.

Next Art Education ahnt, dass Kontrolle über die globale Lebenswirklichkeit nur zu erlangen ist in Formen von partizipativer Intelligenz und kollektiver Kreativität.

These

A large crowd of people is silhouetted against a bright, hazy background, likely a stage or a bright light source. Many people have their hands raised in the air, some holding up mobile phones to capture photos or videos. The overall atmosphere is one of a lively event, possibly a concert or festival.

the global contemporary



Foto des kurdischen Künstlers Halil Altındere: „Meine Mutter mag Pop Art, weil Pop Art bunt ist“ (1998)



Moscheen auf dem Markusplatz: Islamische Kunstgriffen islamisiert die russische Gruppe AES in ihrer Installation „Dasis“ (2000) westliche Metropolen

Bis 5.2.12 The Global Contemporary. Kunstwelten nach 1989
Karlsruhe, ZKM/Museum für Neue Kunst

Die globale Zeitgenossenschaft

Kluge Basisarbeit in Sachen Gegenwartsauflösung: Das ZKM erfindet in einer sensationellen Ausstellung die Kunstlandschaften einer globalisierten Welt neu

KRITIK: THOMAS WAGNER

Nicht nur in der Politik, auch im Kunstbetrieb verfährt man gern nach der Devise „Weiter so!“ – zumindest so lange Besucher- und Geldströme fließen. Dabei wird geflissentlich übersehen, dass nicht nur politisch und ökonomisch, sondern auch künstlerisch längst kein Stein mehr auf dem anderen steht. Die Frage ist mithin so brisant wie bislang unbeantwortet: Wie prägt und verändert die Globalisierung die Kunst? Welche künstlerischen Folgen hat der „Global Turn“? Und was bedeutet heute „Zeitgenossenschaft“? Statt blind mit üblichen Ausstellungsformaten und Theorie-

mixturen in die Zukunft zu stolpern, leistet das „Zentrum für Kunst und Medientechnologie“ (ZKM) in Karlsruhe mit der Schau „The Global Contemporary. Kunstwelten nach 1989“ Kluge Basisarbeit in Sachen Gegenwartsauflösung.

Bewusst verweigert dabei die Ausstellung, die Labor und Essay zugleich ist, eine Parade künstlerischer Positionen in der Art weltweiter Biennalen. Hier wird keinem Exotismus gehuldigt und kein „globaler Stil“ propagiert. Stattdessen wird einem „archipelschen Denken“ (Edouard Glissant), das die Landschaften der Welt neu zu erfinden sucht, Raum, Bild und Stimme gegeben, um die Veränderungen, die es zeitigt, auf den

Begriff bringen zu können. Ich kann mich nicht erinnern, im zurückliegenden Jahrzehnt eine Ausstellung gesehen zu haben, die es verstanden hat, den Horizont, vor dem sich die Umrwägungen gegenwärtiger Kunstwelten abspielen, derart präzise und anregend auszuleuchten – was auch darauf beruht, dass sie auf einem vor gut fünf Jahren begonnenen (und unter anderem von der Kulturstiftung des Bundes geförderten) Forschungsprojekt „GAM – Global Art and the Museum“ basiert, dessen Ergebnisse die Schau nun bündelt.

Hans Belting, Andrea Buddensieg und Peter Weibel, die sie entwickelt und kuratiert haben, erkennen in der Globalisierung mehr als eine geopolitische Wandlung der Welt, die sich auch auf die Produktions- und Distributionsbedingungen der Kunst auswirkt. Der Riss, mit dem wir es zu tun haben, geht tiefer. Nach 1989, so die These, sei mit dem Ende der westlichen Monopole eine neue Epoche angebrochen, in der die gewohnten Mechanismen der Ein- und Ausschließung nicht länger funktionieren. Was man seitdem am Werk sieht, sei eine neue Künstlergeneration, die Zeit-

genossenschaft beansprucht, um sich von der Moderne und deren hegemonialen Ansprüchen zu befreien. Diese neue globale Kunstpraxis habe das, was wir unter „zeitgenössischer Kunst“ verstehen, mindestens so stark verändert wie zuvor die „Neuen Medien“. Folgt man der Argumentation, so entsteht „im 21. Jahrhundert weltweit eine Kunst mit dem Anspruch auf Zeitgenossenschaft ohne Grenzen und ohne Geschichte“.

Da sich „die“ Globalisierung ohnehin nicht darstellen lässt, gliedert sich die Ausstellung in sieben Bereiche, in denen das jeweilige Thema in persönlichen Erfahrungen gespiegelt wird. So ändert sich permanent die kulturelle und individuelle Perspektive, mit der auf das Phänomen „Gegenwart“ geblickt wird. Als Einführung dient eine Dokumentation, die nachzeichnet, wie sich die Rahmenbedingungen der Kunstproduktion und -rezeption in den letzten 20 Jahren verändert haben.

So abstrakt das Wort „Globalisierung“ in den Ohren eines von Meisterwerkparaden

narkotisierten Kunstpublikums auch klingen mag – es gelingt in Karlsruhe auf paradigmatische Weise, der aktuellen Gestalt dessen halbhaft zu werden, was man „zeitgenössisch“ nennt. Womit bewiesen wäre: Es gibt Ausstellungen, die kann nur das ZKM entwickeln, realisieren und präsentieren. Deshalb sollte keiner, der Ausstellungen macht,

diese Schau in der Karlsruher Ideenfabrik versäumen, die in jenem Jahr 1989 gegründet wurde, das nun abermals als Datum einer Zäsur erkennbar wird.

Die Ausstellung begleitet eine Broschüre zum Preis von einem Euro, der Katalog erscheint im Frühjahr 2012. Zum Forschungsprojekt „GAM“ sind seit 2007 im Verlag Hatje Cantz drei Essaybände erschienen

Geisterarmee des Indonesiers Jompot: „Gefolge des Dritten Königreichs“ (2010)



Global Surveillance

Global Society
Routledge «Global Society: Journal of Interdisciplinary International Relations» since 2005

Global History

The Global Greens

The Global Compact
The United Nations Global Compact encourages sustainable businesses worldwide. Established in 2000

Global Politics

Global Event
Jean Baudrillard, *L'Esprit du Terrorism*, 2001

Global Civics
Hakan Altınay, 2010

Global Village
M. McLuhan, 1962

Global Warming
W. Broecker, 1975

Global Information System

Global Financial Crisis
Referring to the 2008 crisis

Global Change

Global System for Mobile Communications
Developed in 1989 and first used during the Gulf War 1990/1991

Global Positioning System (GPS)
Developed in 1989 and first used during the Gulf War 1990/1991

Global Agenda
Online team-based game by Hi-Rez Studio,

The Global 2000

The Global Brain

Global Neighbourhood

The Global South

Global Economy

Global Governance
Brundtland Report, 1987

The Global Fund
Established in January 2002, Genoa, Italy

Global Citizenship
Obama's speech in Berlin, 2008

Global Energy Crisis

Global Market

Global Energy Governance

Global City
Saskia Sassen, 1991

Global Studies

Global Terrorism
United States Department of State, «Patterns of Global Terrorism», document released every year since 1985

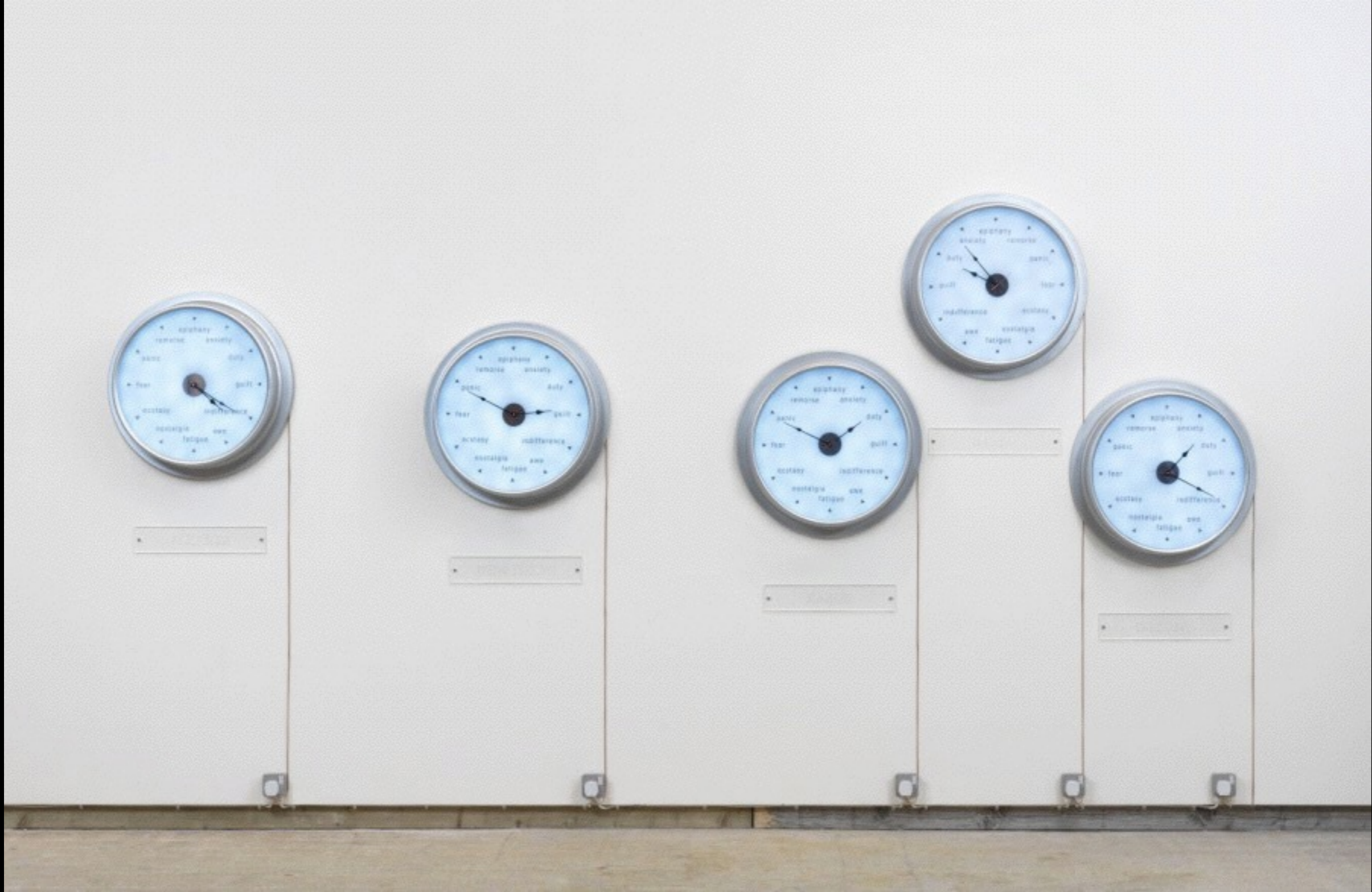
Global War
US/UK Invasion of Afghanistan 2001

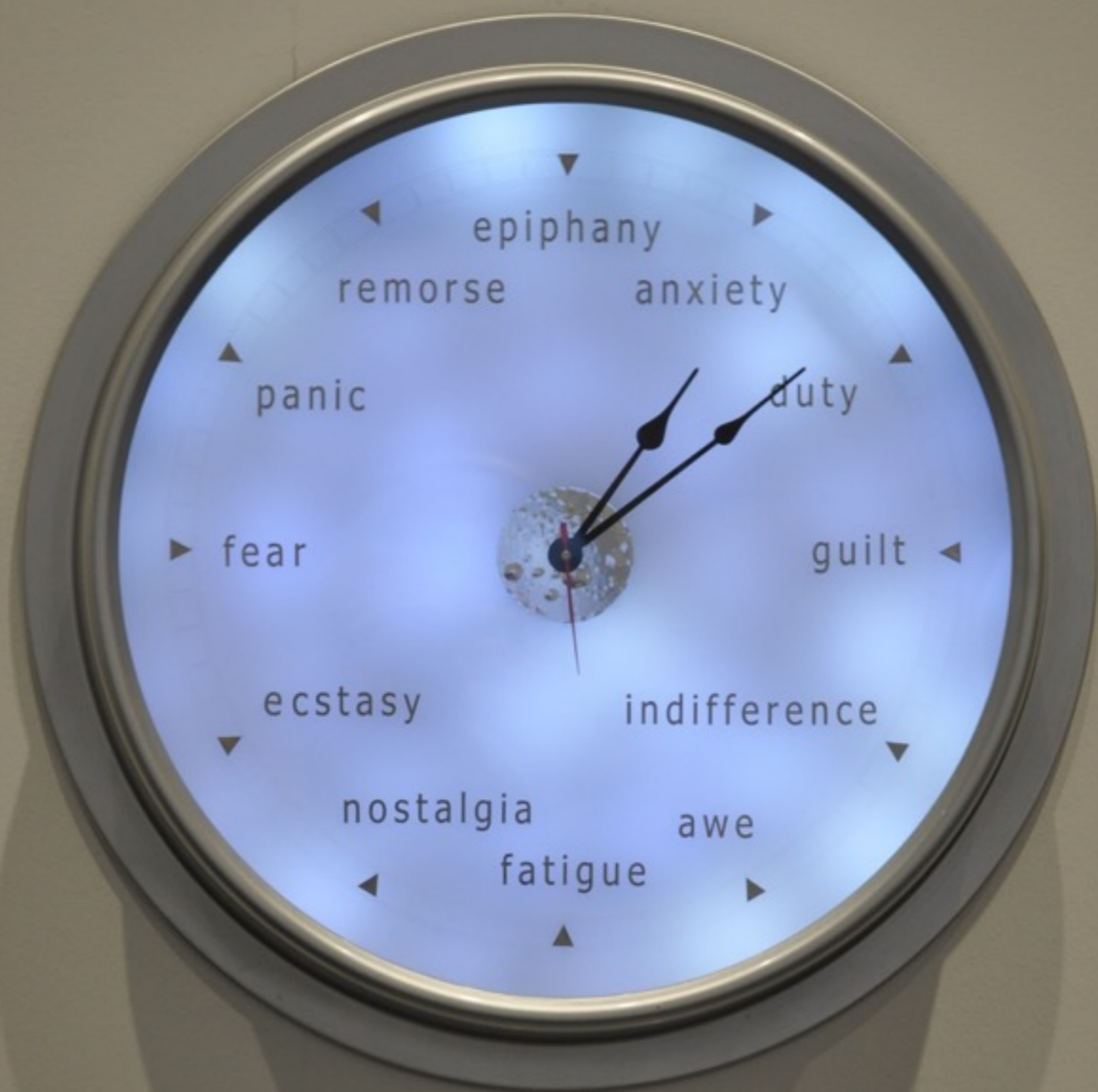
Global Change

Global Justice

Global Network

Global Conflict





• JOHANNESBURG •





RENOIR OF SOUTH AFRICA

JAPAN'S ANDY WARHOL

KOREAN MARK ROTHKO

IRANIAN JEFF KOONS

MIDDLE EASTERN LOUISE BOURGEOIS

CINDY SHERMAN OF ASIA

DALI OF BALI

PICASSO OF INDIA

INDIAN DAMIEN HIRST

CHINESE GERHARD RICHTER

BRAZILIAN JOSEPH BEUYS

CHRISTO OF CHINA

AFRICAN ANSELM KIEFER

JASPER JOHNS OF KOREA

GOYA OF CAMBODIA

Zeit-Genossenschaft

Zeitgenossenschaft

Zeit-Genossen erleben die Welt gleichzeitig, sie befinden sich in einer raum-zeitlich gemeinsamen Welt, deren Größe – sowohl räumlich wie zeitlich – von der Beschaffenheit der jeweils geschäftsführenden Kommunikations- und Informationsmittel abhängig ist.

Zeit-Genossen sozialisieren sich gegenseitig und bilden miteinander und füreinander jeweils Umwelt und System. Innerhalb solcher Zeit-Genossenschaften entstehen neue Ideen, neues Wissen, neue Kunst und andere neue Artefakte menschlicher Einbildungskraft.

	Antike	Moderne	nächste Gesellschaft
	geprägt durch mündliche Tradierung und handschriftliche Aufzeichnung	beginnt mit Einführung des Buchdrucks (und Zentralperspektive)	beginnt mit dem Einzug des digital- vernetzten Computers in den Alltag
Legitime Referenz	Das Göttliche (es muss sein, es ist heilig)	Das Ideale (es muss sein, es ist wahr)	Das Leistungsfähige (es muss sein, es funktioniert)
Treibende Kraft des Gehorsams	Der Glaube (Fanatismus)	Das Gesetz (Dogmatismus)	Die Meinung (Relativismus)
Mittel der Einflussnahme	Die Predigt	Die Publikation	Die Erscheinung
Redensart über persönliche Autorität	Gott hat es mir gesagt	Ich habe es in einem Buch gelesen	Ich habe es im Internet gesehen
Gestalt der Zeit	Kreis (ewig, Wiederholung) Archäozentriert	Linie (Geschichte, Fortschritt) Zukunftscentriert	Punkt (Aktualität, Ereignis) Autozentriert: Gegenwartskult
Kanonisches Alter	Der Alte	Der Erwachsene	Der Junge
Muttersprache	Griechisch	Italienisch	Amerikanisch
Geistige Klasse (Bewahrer des gesellschaftlich Heiligen)	Kirche (Propheten und Geistliche) sakrosankt: das Dogma	Laizistischee Intelligenzija (Professoren und Doktoren) sakrosankt: das Wissen	Laizistische Medien (Verteiler und Produzenten [Hacker]) sakrosankt: die Information
Sachverwalter der Kultur	Priester	Intellektueller	Hacker
Überschuss	Symbole	Kritik	Kontrolle

Paideia

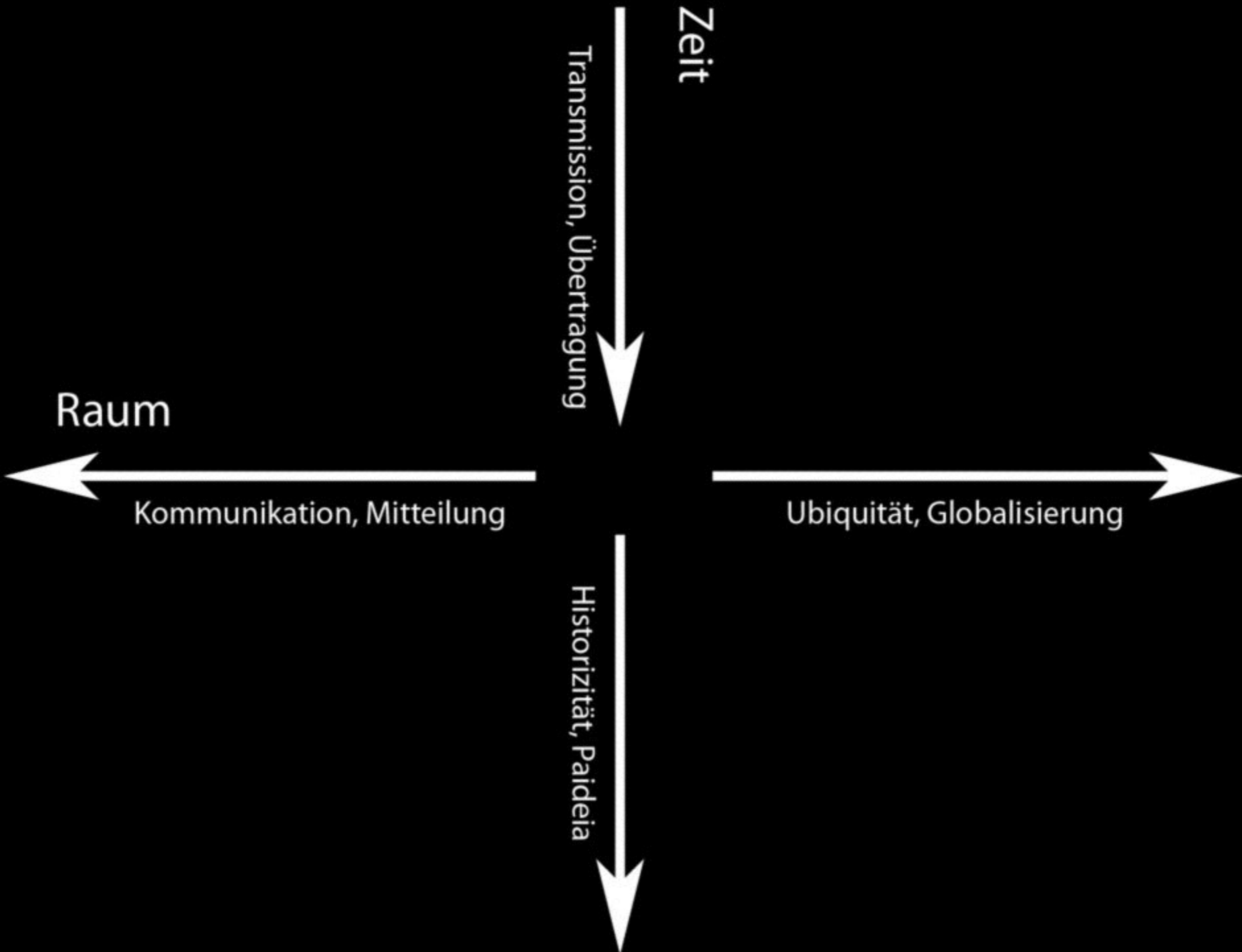
Prozess, der die „Übertragung von im Gedächtnis einer Generation enthaltenen Informationen in das Gedächtnis der nächsten erlaubt“.

Vilem Flusser

Kommunikation und Transmission

„Mitteilen heißt, die Information im Raum verbreiten, übermitteln heißt, die Information in der Zeit verbreiten. In diesem Sinn ist [...] Übermittlung das, was Kultur ausmacht und was demnach den Menschen vom Tier unterscheidet.“

Régis Debray



Zeit-Genossenschaft

Raum-Genossenschaft

Orts-Genossenschaft

Zeit-Genossenschaft

the global contemporary

Problem

Kommunikation und Transmission

„Die Kommunikation trachtet danach, die Transmission zu unterbinden oder zumindest zu erschweren. Man beherrscht den Raum immer besser, die Zeit indes immer weniger [...] Die Traditionen, die von der Präsenz der Vergangenheit in der Gegenwart zeugen, verblassen zusehends.

Wir besitzen zwar außergewöhnliche Kommunikationsmittel, doch unsere Institutionen, die der Übermittlung dienen - Familie, Schule, Universität, Akademie, ja sämtliche Organisationsformen menschlichen Zusammenlebens mit dem Auftrag, das geistige Vermächtnis lebendig zu halten -, sind großen Problemen ausgesetzt.“

Régis Debray

The Global Contemporary

Die nächste Gesellschaft denkt Zeit nicht mehr vorwiegend als Linie, die vom Gestern nach Morgen führt und Her- und Zukunft kausal verbindet. "Geschichte" gehört zur Moderne. Ebenso wie die Fokussierung auf "Fortschritt".

Die nächste Gesellschaft denkt Zeit als Punkt. Relevant ist das Jetzt.

Der umgestülpte Cyberspace entwickelt sich zum Medium einer globalen Zeitgenossenschaft. Kulturelle Globalisierung wird damit zum constantly present layer of reality.

These



**control
cultural hacking**

control
cultural hacking

	Antike	Moderne	nächste Gesellschaft
	geprägt durch mündliche Tradierung und handschriftliche Aufzeichnung	beginnt mit Einführung des Buchdrucks (und Zentralperspektive)	beginnt mit dem Einzug des digital- vernetzten Computers in den Alltag
Legitime Referenz	Das Göttliche (es muss sein, es ist heilig)	Das Ideale (es muss sein, es ist wahr)	Das Leistungsfähige (es muss sein, es funktioniert)
Treibende Kraft des Gehorsams	Der Glaube (Fanatismus)	Das Gesetz (Dogmatismus)	Die Meinung (Relativismus)
Mittel der Einflussnahme	Die Predigt	Die Publikation	Die Erscheinung
Redensart über persönliche Autorität	Gott hat es mir gesagt	Ich habe es in einem Buch gelesen	Ich habe es im Internet gesehen
Gestalt der Zeit	Kreis (ewig, Wiederholung) Archäozentriert	Linie (Geschichte, Fortschritt) Zukunftscentriert	Punkt (Aktualität, Ereignis) Autozentriert: Gegenwartskult
Kanonisches Alter	Der Alte	Der Erwachsene	Der Junge
Muttersprache	Griechisch	Italienisch	Amerikanisch
Geistige Klasse (Bewahrer des gesellschaftlich Heiligen)	Kirche (Propheten und Geistliche) sakrosankt: das Dogma	Laizistischee Intelligenzija (Professoren und Doktoren) sakrosankt: das Wissen	Laizistische Medien (Verteiler und Produzenten [Hacker]) sakrosankt: die Information
Sachverwalter der Kultur	Priester	Intellektueller	Hacker
Überschuss	Symbole	Kritik	Kontrolle

Hypothese: Sinnüberschuss

Es gelingt einer Gesellschaft nur dann, sich zu reproduzieren, wenn sie auf das Problem des Überschusses an Sinn eine Antwort findet, das mit der Einführung jedes neuen Kommunikationsmediums einhergeht.

- So hatte es die **Antike** durch die **Verbreitung der Schrift** mit einem **Überschuss an Symbolen** zu tun,
- die **Moderne** hatte durch die Buchdrucktechnologie und die damit verbundene **massenhafte Verbreitung von Büchern** mit einem **Überschuss an Kritik** zu tun
- und die **nächste Gesellschaft** wird sich durch einen **Überschuss an Kontrolle** auszeichnen, der mit der Einführung des **Computers** verbunden ist.

Dirk Baecker

	Antike	Moderne	nächste Gesellschaft
	geprägt durch mündliche Tradierung und handschriftliche Aufzeichnung	beginnt mit Einführung des Buchdrucks (und Zentralperspektive)	beginnt mit dem Einzug des digital- vernetzten Computers in den Alltag
Legitime Referenz	Das Göttliche (es muss sein, es ist heilig)	Das Ideale (es muss sein, es ist wahr)	Das Leistungsfähige (es muss sein, es funktioniert)
Treibende Kraft des Gehorsams	Der Glaube (Fanatismus)	Das Gesetz (Dogmatismus)	Die Meinung (Relativismus)
Mittel der Einflussnahme	Die Predigt	Die Publikation	Die Erscheinung
Redensart über persönliche Autorität	Gott hat es mir gesagt	Ich habe es in einem Buch gelesen	Ich habe es im Internet gesehen
Gestalt der Zeit	Kreis (ewig, Wiederholung) Archäozentriert	Linie (Geschichte, Fortschritt) Zukunftscentriert	Punkt (Aktualität, Ereignis) Autozentriert: Gegenwartskult
Kanonisches Alter	Der Alte	Der Erwachsene	Der Junge
Muttersprache	Griechisch	Italienisch	Amerikanisch
Geistige Klasse (Bewahrer des gesellschaftlich Heiligen)	Kirche (Propheten und Geistliche) sakrosankt: das Dogma	Laizistischee Intelligenzija (Professoren und Doktoren) sakrosankt: das Wissen	Laizistische Medien (Verteiler und Produzenten [Hacker]) sakrosankt: die Information
Sachverwalter der Kultur	Priester	Intellektueller	Hacker
Überschuss	Symbole	Kritik	Kontrolle



«Achtung, Zombies!» Hacker stellten das Humorverständnis ihrer Mitbürger in der texanischen Stadt Austin hart auf die Probe. Eine Baustellen-Anzeige wurde kurzerhand zum Aprilscherz umfunktioniert. (Keystone)









Def. (Cultural) Hacker

- ganz allgemein jemand, der in der Lage ist, einen Code zu knacken, sei es ein **technischer, ein sozialer oder ein psychischer Code**.
- „Spieler“ und „Krieger“, der sich wie ein Parasit in bestehende Bild- und Sprachspiele einnistet und sie mit seinen Interventionen „zum Rauschen“ bringt und dadurch **möglicherweise auch neue Codes in Umlauf bringt** (deshalb sind z.B. auch Marcel Duchamp, Jacques Lacan, Bill Gates, Stephen King und Jacques Derrida „Hacker“).
- Cultural Hacker betreiben formal strenge Experimente mit Codierungstechniken, die **unterschiedliche Bild- und Sprachspiele ineinander übersetzen**.

BRITNEYSPEARS LEONALEWIS CHRISTINA AGUILERA

Das neue Album der Pop-Prinzessin
Inklusive der Hit-Single "Womanizer"

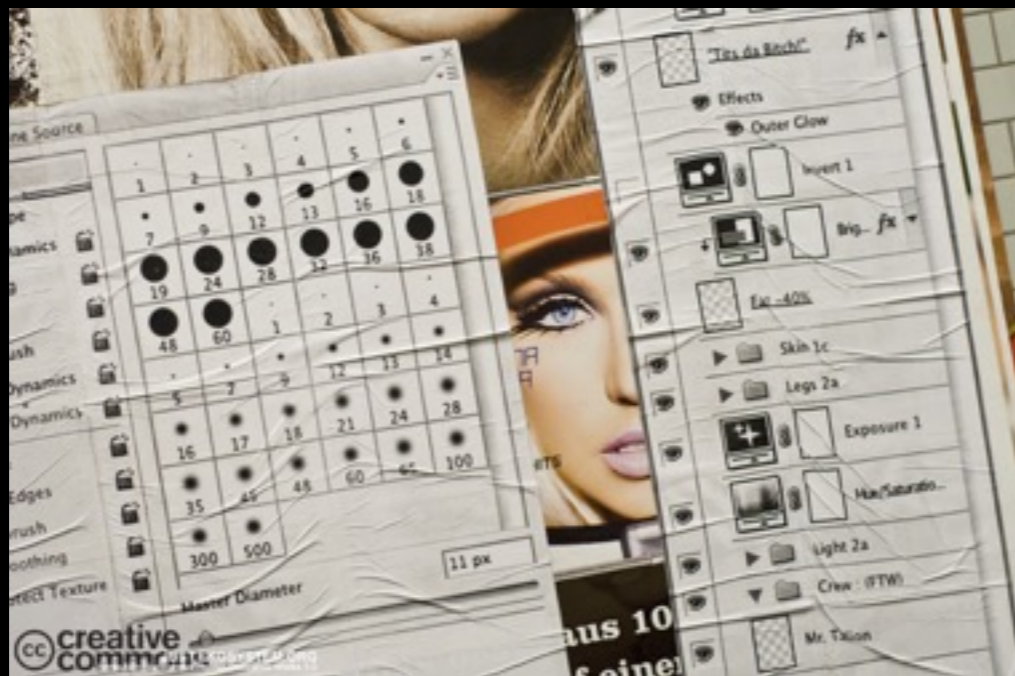
www.britneyspears.de

Die CDDVD Deluxe Edition
Inklusive der HIT-Singles "Bleeding
and "Better In Time"

www.leonalewis.de

www.christinaaguilera.com







CULTURAL HACKING

Blog

ABOUT

CULTURAL HACKING

GLOSSAR

PROJECTS

TEXTS

IMPRESSUM

CULTURAL HACKING

 [Bearbeiten](#)

„Cultural Hacking can be understood as infiltration into systems and the changing of their coding. It is a critical, often even subversive game with cultural codes, messages and values.“ (Johannes M. Hedinger)

„Cultural Hacking ist eine dem Computer-Hack entlehnte Idee der Umkodierung und Verfremdung bestehender kultureller Codes. Über Manipulation und Zweckentfremdung von Alltagsgegenständen, -regeln und -routinen im außermusealen, öffentlichen Raum wird die Strategie verfolgt, Tabuisiertes hervorzuheben, resp. neue Lesarten des Gewohnten zu schaffen. Cultural Hacking als Kunst verläuft dabei entlang den Linien des Subtil-Politischen.“ (Adrian Heuberger)

„Von den Dadaisten über den Situationismus und Punk existiert eine direkte Entwicklungslinie zu aktuellen Formen subversiver Strategien. Und diese folgen der Logik von Hackern: in fremde Ssteme eindringen, sich darin orientieren und dann neue und überraschende Orientierungen einführen. Damit verkörpert Cultural Hacking die zeitgenössische Fortsetzung der Kunst des Handels im Sinne von Michel de Certeau.“ (Thomas Düllo, Franz Liebl)

„In mimetischen Prozessen ‚gleicht‘ sich der Mensch der Welt an. Mimesis ermöglicht es ihm, die Außenwelt in die Innenwelt hineinzuholen und die Innenwelt in die Außenwelt auszudrücken. In diesem Sinn ‚gleicht‘ sich der Hacker den Codestrukturen an, holt diese Außenwelt in seine Innenwelt und drückt diese Innenwelt wiederum in jene Codestrukturen heraus. Cultural Hacking kann in diesem Sinne als eine zwar besondere, vielleicht radikale, vielleicht aber einfach nur interaktive Angleichung an und Aneignung von Kultur verstanden werden.“ (Torsten Meyer)

search

pages

[ABOUT](#)

[CULTURAL HACKING](#)

[GLOSSAR](#)

[IMPRESSUM](#)

[PROJECTS](#)

[TEXTS](#)

tag cloud

adbusting
advertising
appropriation art
beauty
brandhacking
capitalism
communication
demolition
disobedience education
fake flashmob fun
google health icon internet
iraq irritation joke
justice kidnapping Logo mc
donalds media music news
nonsense opera performance
phone politics
provocation
public space
religion sex sign streetart

Cultural Hacking

Der Held der nächsten Gesellschaft, Sachverwalter der Kultur und vorbildliches Ideal für Bildungsprojekte ist nicht mehr der an die öffentliche Vernunft appellierende Intellektuelle der Aufklärung, nicht mehr das souveräne Subjekt der Moderne, sondern der Hacker.

Er muss kein Experte der Informatik sein, aber er pflegt einen kreativen Umgang mit Codierungstechniken und Kontrollprojekten.

These

Medienbildung

Bildung im Horizont von Medialität

Benjamin Jörissen

Medienbildung

Bildung im Horizont **grundsätzlich veränderter Medialität**