

M+I = Mediologie + Interdisziplinarität – Skizzen angewandter und anwendbarer Medienwissenschaft

Prof. Dr. phil. Hans-Ulrich Werner
Fakultät Medien und
Informationswesen (M+I)

Badstraße 24,
77652 Offenburg
Tel.: 0781 205-233
E-Mail:
hans-ulrich.werner@hs-offenburg.de

1954: Geboren in Auerbach/Vogtland
Studien Ton- und Bildtechnik, Musik, Publizistik,
Kommunikations- und Musikwissenschaft, Medienpädagogik
1980: Auditive Medienproduktion für Film, TV, Radio,
Musikprojekte, Hochschulen, Autor und Herausgeber für Klang-
Texte und künstlerische Bildungsprogramme
Sound-Producer für Hörfunk und Fernsehen; Produktionsingenieur
WDR-Studios Klang und Design
Seit 2005: Professur für Audioproduktion und Sound-Design
an der Hochschule Offenburg



Forschungsgebiete: Audio-Produktion und Sound-Design: Audio-Video-Studioteknik, Audiogestaltung, Radio, Klang für Film + Video; Sound Design + Klangregie; Akustische Kommunikation; Intercultural Media und auditive Medienpädagogik, Soundscape – „Kultur des Hörens“

4.4 M+I = Mediologie + Interdisziplinarität – Skizzen angewandter und anwendbarer Medienwissenschaft

Prof. Dr. phil. Hans-Ulrich Werner

Abstrakt

Im Handlungsfeld Medien + Informationswesen (M+I) der Hochschule Offenburg steht die didaktische Produktion in der Lehre und für professionelle Tätigkeiten im Zentrum. In Laboren, Studios, Projekten, Abschluss- und Forschungsarbeiten werden mediale Lösungen für die Praxis erarbeitet und auch neue Formate entworfen. Die Fachwissenschaften umgeben solche Workflows als paralleles Bezugssystem. Darin ist die Zusammenarbeit zwischen Gestaltungslehrern und Informatikern, von Medientechnik und Medienmanagement ein gut entwickelter Prozess für Medien in der Bildung (oder „Bildung im Neuen Medium“) [1]. Die Herstellung selbst aber ist nicht immer primär theoriegeleitet, sondern mehr konzentriert auf Ideen, Akteure, Werkzeuge, Abläufe und Strukturen. Lehr-Lern-Konzepte, theoretische Reflexion und forschendes Lernen treffen so zwar zusammen und an Übergängen wachsen theoriefähige Gestalten, noch ohne sich intermedial zu vollenden [2]. Aus dem Blickwinkel der Ilmenauer Angewandten Medienwissenschaft lässt sich ein Workflowkonzept übertragen zwischen praktischem Handeln und wissenschaftlichen Einzelfächern. Auch durch Mediologie, eine schlanke „Medientheorie der Kulturwissenschaften“ gerät solches Übertragen und Vermitteln bewusster von der technologischen und materialen Basis der

Medien her in die Diskussion. Als Mediation verbindet sie Inhalt, Organisation und Ästhetik, so der technikversierte Medienphilosoph Frank Hartmann [3].

Einleitung

Die allgemeine Erwartung an eine Theorie für die Praxis lautet daher, dass in jeder einzelnen Produktion der Medienkontext enthalten ist und nicht allein von Ideen und Diskursen, sondern durch die Materialität der Medien, Codes und Technologien bestimmt wird. Das Projekt einer integrativen Konzeptions- und Produktionsforschung in Ilmenau betrachtet Herstellung dabei als Ganzes: von Idee und Plan zu Thema und Form, im Zeit-Design und Workflow der Kommunikatoren, als Lösung und Produkt für das Publikum, vom Netzwerk der Technologie zum Werknetz der Akteure und ihrer Instrumente.

Mein darauf aufbauender, mit Weiterem versetzter Entwurf einer angewandten und anwendbaren Medienwissenschaft führt also Wahrnehmen, Kommunikation, Handwerk, Produzieren, forschendes Lernen und kulturelles Übermitteln gleichrangig zusammen.

Beispielhaft geschah solches Überlagern in der Redaktion Studio Akustische Kunst des WDR, wo Wissenschaftler wie Petra Maria Meyer („Acoustic Turn“) beim Entstehen von Hörwerken mitwirken, sie beobachten, ethnografieren, analysieren und damit verändern [4]. Das ist ein Idealfall für Kooperation und Kreativität im Studio, wenn sie sich synchron im Dialog mit Analyse und Reflexion zusammenfinden. Interdisziplinarität sensibili-

siert als Prozess für den Raum dazwischen und verbindet dessen Akteure.

Interdisziplinarität

2006 veröffentlichte der Sozialpsychologe Harald Welzer in „Die Zeit“ (vom 27.4.2006:37) einen Text über Interdisziplinarität mit dem Titel „Nur nicht über Sinn reden“. Er stellt dieser oft beschworenen Generalformel der Entgrenzung den Alltag von Forschenden gegenüber. Es gilt anderen die eigene Denkweise, Methoden und Systeme deutlich zu machen: „Was Interdisziplinarität besonders produktiv macht – nämlich die Zusammenführung verschiedener Kompetenzen, um ein und denselben Gegenstand umfassender zu erschließen. Das funktioniert jedoch nur dann, wenn man die jeweiligen Spezialisierungen komplementär nutzt und sicher nicht, wenn man im jeweils anderen Fach zu dilettieren lernt. Interdisziplinäre Forschung kann kein Kurs in nachholender Spezialisierung sein, aber praktische Aufklärung darüber, was die jeweils anderen tun und warum.“

Rico Defila und Antonietta Di Giulio ergänzen diesen Übergang von der Didaktik her in der Publikation „Neues Handbuch Hochschullehre“, mit dem Beitrag „Vorbereitung auf interdisziplinäres Arbeiten“ [5]: Konsens, Integration und Diffusion sind Kernbegriffe jenseits des „kleinsten gemeinsamen Nenners“ rein pragmatischer Lösungen. Konsens meint die Übereinstimmung und Komplementarität in Thema, Problem, Methode; Integration verknüpft Wege und Verfahren zu einer von Beginn an bewusst wachsenden Synthese der Ergebnisse;

2. Prozesse der Medienproduktion

		Preproduktion	Produktion	Postproduktion	Distribution
Film	Content	Planung	Dreharbeiten	Material-Bearbeitung	Auslieferung/ Digital-Bereitstellung
	Technik	Managementsystem	Filmzeitungs-System	Postproduktions-System	Testungssystem
Fernsehen (TV) Hörfunk	Content	Themen-Forschung	Material-Forschung → Material-Erstellung	Material-Bearbeitung	Auslieferung
	Technik	Redaktions-System	Broadcasting-System → Aufzeichnungs-/Werbegabe-System	Postproduktions-System	Sende-abrückungs-System
Musik	Content	Songwriting/ Komposition	Musikaufnahme	Musik-Nachbearbeitung → CD-Erstellung/ Vermarktung	Auslieferung/ Digital-Bereitstellung
	Technik	Kompositionssystem	Aufzeichnungs-/Werbegabe-System	Postproduktions-System → Vermarktungssystem	Vertriebs-System
Internet	Content	Anforderungs-analyse	Storyboard/ Flieschart → Anwendungs-entwurf	Anwendungs-Test	Digital-Bereitstellung
	Technik	Managementsystem	Prototyping/ Design-System → Entwicklungs-Umgebung	Testumgebung/ Testsystem	Provider-System
Print	Content	Themen-Forschung	Material-Forschung → Material-Erstellung	Verarbeitung (setzungsfertig)	Auslieferung/ Digital-Bereitstellung
	Technik	Redaktions-System	Broadcasting-System → Schreib-/ Layout-System	Drucksystem/ Content-Management-System	Provider-System
Mobilfunk	Content	Anforderungs-analyse	Anwendungs-entwurf	Anwendungs-Test	Digital-Bereitstellung
	Technik	Managementsystem	Programmsystem	Testumgebung/ Testsystem	Provider-System

Produktionsprozesse nach Krömker/Klimsa (2005)

Abb. 4.4-1: Workflowanalyse
Konzeption + Produktion

Diffusion schließlich bedeutet, sein Publikum deutlich zwischen etablierten Feldern und Kanälen auszumachen. Zusammengehalten wird auch ein solcher Workflow des Interdisziplinären durch wirksame Projekt- und bewusste Teamarbeit. Anders als im eigenen Feld fehlt aber oft das Wissen um die Qualität von „Kommunikation zwischen disziplinären Kulturen“. Übergreifende Fähigkeiten und der Wechsel von Theorie und Praxis sind also nie einfach vorhanden, sie gehören explizit in die Lehre und Ausbildung. Erst so entstehen eigenständige Schlüsselqualifikationen, die als Toolbox auf eine praxisbewusste Medien- und Kulturtheorie anwendbar sind.

Aber nur an wenigen Universitäten und Hochschulen gibt es Angewandte Medienwissenschaft überhaupt, eben in Ilmenau oder an der „ifs“ der „internationalen filmschule“ in Köln. Als ästhetisch-künstlerische Kategorie wirkt dort die Konzeption von Gundolf Freyermuth auf die Praxisausbildung für Regisseure, Drehbuchautoren und Produzenten. Durch deren intensive Arbeitsweise verbinden sich Kreativität, Kritikfähigkeit und Komplementarität gut miteinander. Das gilt auch für Torsten Meyer in der Kunstpädagogik der Universität Köln. Er entfaltet Medien hin zu digitalen Kultur- und Bildungsräumen und als „Bildung im Neuen Medium“ [6]. Auch seine Forschung ist geprägt von der Mediologie, die sich

mehr als Methode denn als Disziplin entwickelt. Im Zentralbegriff von konkreter Vermittlung oder Transmission weist sie sich als breit angelegte, gut anwendbare Kulturtheorie aus, auch, aber nicht nur, für und über Medien.

Ilmenauer Modell

Solche Beispiele zeigen, dass Praxis die Reflexion zur Fachwissenschaft und darüber hinaus nie ausschließt. Doch sie ist primär fasziniert vom Prozess des Herstellens selbst, als Workflow (oder „Flow at Work“, so der Kreativitätsforscher Csikszentmihalyi). Die an der Universität Ilmenau formulierte Angewandte Medienwissenschaft verbindet Systematik der Reflexion und forschendes Lernen mit ausdifferenzierter Interdisziplinarität. Ein Text wie „Medienproduktion“ von Krömker und Klimsa (2005) verringert deutlich die Distanz zwischen diesen Polen, er ist Marker einer Produktionswissenschaft auf dem Weg [7]. Herausgeber und Autoren schreiben theoriebewusst wie handlungsnah. Produktionsalltag, oft auf Pragmatik und Abläufe konzentriert, wird von Kunst- und Gestaltungslehre, Recht und Wirtschaftskunde, Kommunikations- und Medienwissenschaft, Informations- und Medientechnik flankiert. Den Kern bildet eine vergleichende Terminologie und Synopse der Produktionsphasen, ob bei Text, Ton, Bild, Druck oder im Web. Herstellung entfaltet sich in jedem Be-

reich ähnlich (wie ein Naturgesetz), von Idee über Pre-Produktion, Produktion und Postproduktion zur Distribution: „Da wir als Herausgeber des Handbuchs selbst interdisziplinär arbeiten, wissen wir, wie bedeutsam die Kooperation zwischen jeweiligen wissenschaftlichen Disziplinen im Feld der Medienforschung ist. Erst das Zusammenspiel von Technik, Organisation und Inhalt schafft ein fruchtbares Feld für Innovationen.“

Der Mediologie und ihrem Dreiklang zwischen Ästhetik, Technik und Organisation vergleichbar unterscheidet das Ilmenauer Modell zunächst drei Elemente, die sich in Schichten auflösen. So existiert der Content als übergreifendes Programmangebot im Lernsystem, als Inhaltscontainer durch das Format und als Medienelement von Text oder Video. Bei der Technik finden sich auf der oberen Ebene komplexe Systeme wie ein CMS oder Redaktionsnetze; die Basis bilden die Gerätetechnik am Beispiel der Server und die Bauelemente als Bestandteile der Komponenten. In der Organisation besteht übergeordnet zum Beispiel das Bildungssystem, als ausführende Institution die Universität und darin eingebettet Lehr- und Arbeitsprozesse.

Parallel dazu untersucht die Medienforscherin Nicola Döring, ebenfalls aus Ilmenau, Planung und Entwurf in der Medienarbeit und schafft Umriss einer

künftigen Konzeptionswissenschaft (Medienpsychologie 2009) [8]. Die „Wissenschaft des Entwerfens“ hat der Kybernetiker Herbert Simon am MIT formuliert und der Kybernetiker Oskar Wiener übersetzt und kommentiert. Beeindruckend ist die Modellierung unterschiedlicher Felder vom Architekt zum Ingenieur, von Sozialwissenschaft und zur Psychologie, in Design und Bildung. Dabei erscheint die Kunst und Wissenschaft des Entwerfens sowohl im individuellen Akteur wie im Workflow des Produzierens als übergreifende Logik, die auch Kultur und Gesellschaft prägt. Klimsa betont daher zu Recht die transdisziplinäre Offenheit nicht nur der Bezugswissenschaften, sondern auch der Leerstellen, die neue Schritte einer Forschungsspirale anregen: „Am Ende entsteht kein Produkt nur nach den ursprünglichen inhaltlichen Intentionen des Autors, sondern ein Produkt, das entsprechend dem Produktionsprozess modifiziert ist. In der Produktionspraxis wird sie (die Modifikation) genauso oft in allen ihren Implikationen unterschätzt wie später auch in der wissenschaftlichen Reflexion.“

Zwischen Kunst und Ästhetik

An der ifs, der internationalen filmschule hat Professor Gundolf Freyermuth einen eigenen Ansatz zur Theoriesensibilisierung gefunden. Er bildet künftige Regisseure, Produzenten und Autoren für Medientexte aus und reflektiert deren Fülle an praktischer Arbeit durch Querschnitte zu Kunst und Ästhetik in der Mediengesellschaft. Er selbst agiert seit langem in diesem Wechselspiel. Als Buchautor und Journalist in Deutschland und in den USA hat er die Kommunikatorpraxis intensiv durchlebt und zugleich das Wachsen der digitalen Kulturen erforscht. Zahlreiche Reportagen, Romane, Sachbücher und Medienanalysen markieren diesen doppelten Status (wie auch seinen doppelten Pass). Dazu tragen Freyermuths früh beginnende Beobachtungen der Medienverläufe in den USA bei.

Inzwischen macht er seinen Schreibprozess an einer Enzyklopädie des Medialen öffentlich und online, damit im Communitymodus weitere Ideen und Reaktionen in den Entwurfsprozess einfließen. Er engagiert sich für Studien wie das Cologne Game Lab, ein Katalysator moderner Ausbildung und Recherchen



Abb. 4.4-2: Angewandte Medienwissenschaft nach Freyermuth (ifs Köln)

in Spielwelten. Als seinen „zeitgenössischen Spiel- und Handlungsraum“ bezeichnet Freyermuth dabei vor allem audiovisuelle Medien zwischen „Fakten und Fiktionen“, mit dem Akzent auf linearen Formaten, die aber mit allen Erscheinungsformen von Medien und Kunst intermedial in Dialog treten können. Schichten dieses Konzepts sind Formen der subjektiven Wahrnehmung, soziale Kommunikation, ästhetische Rezeption und künstlerische Produktion. Die theoretische Konzeption definiert sich wie folgt: „Das interdisziplinär orientierte Fachgebiet untersucht die vielfältigen ästhetischen Interdependenzen linearen audiovisuellen Schaffens – Film, Fernsehen – in Konkurrenz und im Austausch mit je anderen Medien, Künsten und Unterhaltungsgenres (u. a. Theater, analoge und digitale Spiele, VR-Installationen, Literatur, Bildende Kunst und Musik. Den Schwerpunkt bilden die Konsequenzen der Digitalisierung für die audiovisuellen Medien in fiktionalen wie nonfiktionalen, linearen wie nonlinearen Darstellungsformen“. In der ifs und zusammen mit der Hochschule Köln entfalten sich daraus ungewöhnliche Seminare, in denen Theorie und Praxis nicht nur Präsentationen und Wikis reflektiert werden, sondern filmisch in Theorie-Clips. Gerade Letzteres ist eine interessante mediendidaktische Form, als mehrfaches Überlagern von Medien über Medien und durch Medienarbeiter. Angewandte Medienwissenschaften im

Kontext der Gestaltungslehre betont diese Rückwirkung auf eigene ästhetische Praxis damit deutlicher als grundlagenorientierte Medientheorie an Universitäten. Stärker wird, am Beispiel der Lehrziele, auch die persönliche Entwicklung der Lernenden thematisiert, in Kreativität und Autorenschaft.

Mediologie als interdisziplinäre Integration

Thomas Weber ist als Hochschuldozent in Berlin und Verleger eine der Schaltstellen der erwähnten Mediologie und ihren Sympathisanten. In Frankreich sind das zahlreiche Intellektuelle und ForscherInnen, in Deutschland ein wachsender Kreis von Medienwissenschaftlern, die der Vielfalt konkurrierender Disziplinen der Kultur- und Medienwissenschaften kritisch gegenüberstehen. Die Mediologie versteht sich als flexiblere Methode beim Verknüpfen von Wissenschaft und Praxis. Erdacht und entdeckt hat sie Régis Debray, ein politisch und kulturell hoch aktiver Denker, der sie als Analyse auch auf Medienformen anwendet: „Das Wort Medio in Mediologie steht für Mediation, für Vermittlung, unter dem Aspekt der Materialität und Medialität von kulturellen Übertragungsprozessen [9].“ Mediologie als Methode ist daher geprägt von einem Dreiklang, der zusammen gedacht und korreliert wird:

als symbolische Form, kollektive Organisation und als technisches System – kurz als Ästhetik, Ökonomie und Technologie. Die Mediologie findet durch ihre Denkweise Anschluss an die frühen kreativen Theoreme von Marshall McLuhan zu dessen einander überlagernde Mediensphären. Die Konzentration auf die zugrunde liegende Materialität, also der Code, das Gerät, die Schaltung, das Netz und seine TeilnehmerInnen, macht den oft abstrakten Diskurs konkreter verbunden mit unserem Alltag der Medienpraxis. Gerade hier lässt sich das Konzept von Vermittlung und Übertragung auch pädagogisch nutzen, als Teil nicht nur von „Medien (didaktik) in der Bildung“, sondern dichter als „Bildung im neuen Medium“, wie das Herausgeberteam um Torsten Meyer formuliert.

Anwendungsnahe Medienreflexion und anwendbare Medientheorie, auch in der hier vorläufig-eklektischen Montage, erzeugen mit dem Akzent auf der Materialität von Medien und durch interdisziplinäre

Sichten eine neue Balance von Theorie und Praxis. Idealerweise ist dabei die Lehre einer Angewandten Medienwissenschaft von praktischen Beispielen stark durchdrungen, ebenso wie produktive Praxis in und durch Medientheorie reflektiert und angeregt wird. Ideal geschieht dies vor als auch während der Herstellung, im Dialog von Kreativität und forschender Teilnahme im Studio. Es ist ein kleiner Fortschritt, wenn das Zusammenfallen solcher Sichten an einem Punkt, an einem Ort des Produzierens kein Widerspruch mehr ist.

Referenzen

- [1] Meyer Torsten, u. a. (Hg.): Bildung im Neuen Medium. Münster 2008
- [2] Werner, Hans U.: Intermediales Gestalten. in: IAF Forschungsbericht 2009
- [3] Hartmann, Frank: Globale Medienkultur. Technik, Geschichte, Theorien. UTB 2006
- [4] Petra Maria Meyer: Acoustic Turn 2008

- [5] Defila, Rico; Di Giulio Antonietta: Vorbereitung auf interdisziplinäres Arbeiten. in: Neues Handbuch Hochschullehre
- [6] Schwalbe, Christina; Meyer, Torsten: Umbauten im und am Bildungsraum. in: Neue digitale Kultur- und Bildungsräume (hg. von Grell, Petra; Marotzki, Winfried; Schelhowe, Heidi, Wiesbaden 2010)
- [7] Krömker, Heidi; Klimsa Paul: (Hrsg.) Handbuch Medienproduktion. Verlag für Sozialwissenschaften 2005
- [8] Döring, Nicola; Ingerl, Andreas: Medienkonzeption. in: Batinic, Bernad; Appel, Markus: Medienpsychologie 2008
- [9] Weber, Thomas: Mediologie. Manuskriptvortrag Hochschule Offenburg 2010

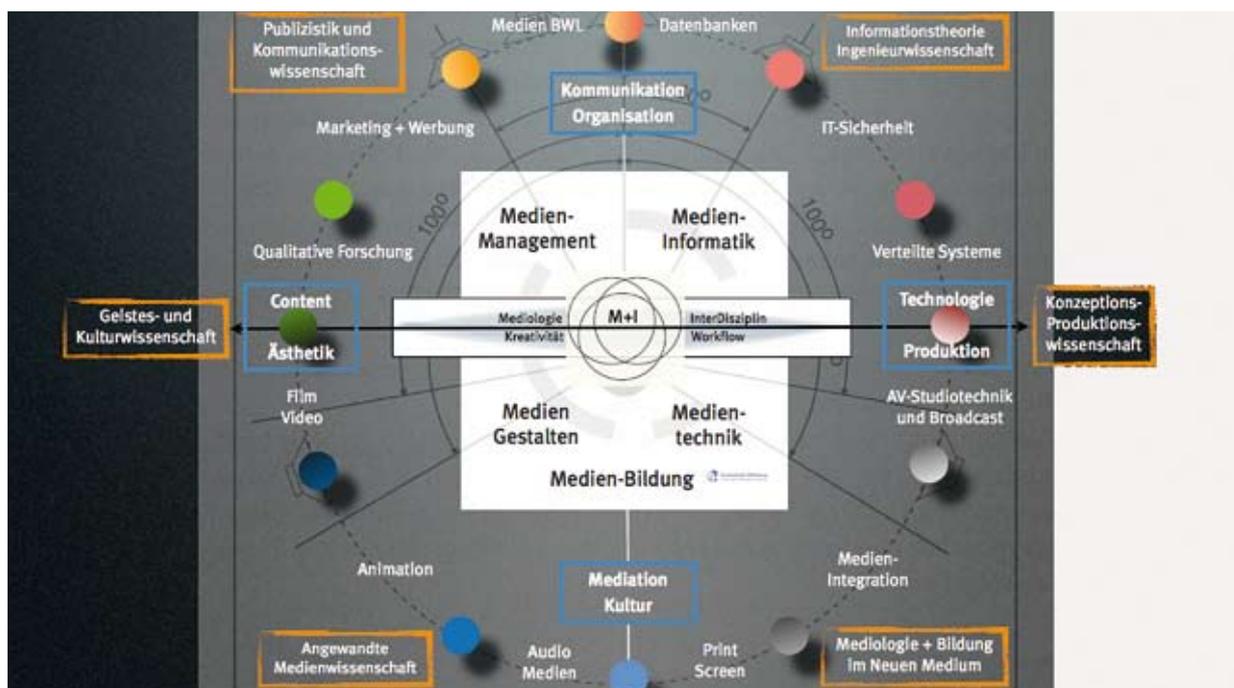


Abb. 4.4-3: Kontext Medienwissenschaften