

Intermediales Gestalten – Workflows zwischen Produktion und Reflexion

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@fh-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-Studiotechnik, Audiogestaltung, Radio, Klang
für Film + Video; Sound Design + Klangregie; Akustische
Kommunikation; Intercultural Media und auditive Medienpädagogik,
Soundscape – „Kultur des Hörens“

4.6 Intermediales Gestalten – Workflows zwischen Produktion und Reflexion

Prof. Dr. phil. Hans-Ulrich Werner

Abstrakt

Intermediales Gestalten bildet in der Fakultät M+I ein dichtes Produktionsnetz. Es umfasst ein großes Spektrum von Schrift, Bild und Fotografie zu zeitbasierten Formen, audiovisueller Komposition und Medienkunst. Experimentelles Screen- und Webdesign tragen mit interaktiven Momenten dazu bei, als Werkstattberichte und DVD-Arrangements. Dazwischen entfalten sich Sound und Design als eigene Klangsprache – ‚Klangsprache‘ – wie auch quer-synergetisch zu allen Medien und deren Bezugsdisziplinen. Zwar ist der Acoustic Turn der Kulturwissenschaft im Vergleich zu Texten und Bildern noch recht verhalten. [1] Aber Interdisziplinarität und wieder neu zu entdeckende (Poly-)Ästhetik [2] verbinden die unterschiedlichen Medien über ihre parallelen Workflows und Produktionsstrukturen wie auch in wissenschaftlichen Diskursen zur Konzeption und Produktion. [3] Doch auch der theoretische Ausdruck Intermedialität ist ein reicher Schirmbegriff zwischen Gattungen und Genres. [4] Das zeigt sich als Längsschnitt, in dem Medien historisch aus- und miteinander entstehen und vergehen. Andererseits verfügen wir heute über einen frei konfigurierbaren Querschnitt an neuen Formaten, etwa von der noch wenig erprobten Akustischen Fotografie zur visuellen Virtualität und Simulation. Modelle wachsen aus Arbeitsprojekten und auch in der teilnehmenden, teilseienden Doppelrolle von

Praxisforschern. Gestalter sind Beobachter und Akteure zugleich, wie bei *Ihnen Studio als ‚Labor der Emotionen‘* [5]. *Intermediales Gestalten ist also immer ein doppelter Prozess: in den Medien selbst als Transfer der Gestaltungskraft von einer Schicht zur anderen und als Mitte zwischen Produktions- und Wissenskultur.*

1. Der Ausdruck Intermediales Gestalten legt, anders als das theoretische Begriffsfeld Intermedialität der Kulturwissenschaft, schon im Alltagstonfall den Akzent auf das Handeln, auf Produktion in einem Atelier, im Studio oder im Seminar für Medien in der Bildung. Bei der kurzen Blüte multisensuellen Designs in Halle etwa stellte die Transformationsarbeit vom Objekt zum Klang zum Geruch und zurück die zentrale Erkenntnis und Praxis dar. [6] Auch andere gestalte-

rische und künstlerische Studien lassen Medien, Formate und Handwerke neben und ineinander wirken. Das geschieht im Kreuzen von Material und Mediensichten, von Methoden und Zeitqualitäten, Raum und Informationslandschaft. Dazu gehören der Ausdruck, filmisches Schreiben‘ in den Romanen von Dos Passos über New York oder die Formen der neuen Klangkunst, die aus allen Künsten und Medien lebt. [7] Die zentrale Praxis von Medienkonzeption und Medienproduktion etabliert sich durch ihren Output im Zentrum zwischen vielen Bezugsdisziplinen. [8] Sie artikuliert sich aber zurückhaltender als die in den theoretischen Texten der Kulturwissenschaft reich diskutierten Mediensysteme. Zwar sind Kommunikatoren und Gestalter für die Medien unverzichtbar (ohne Vorproduktion gibt es keine Distribution und auch keine

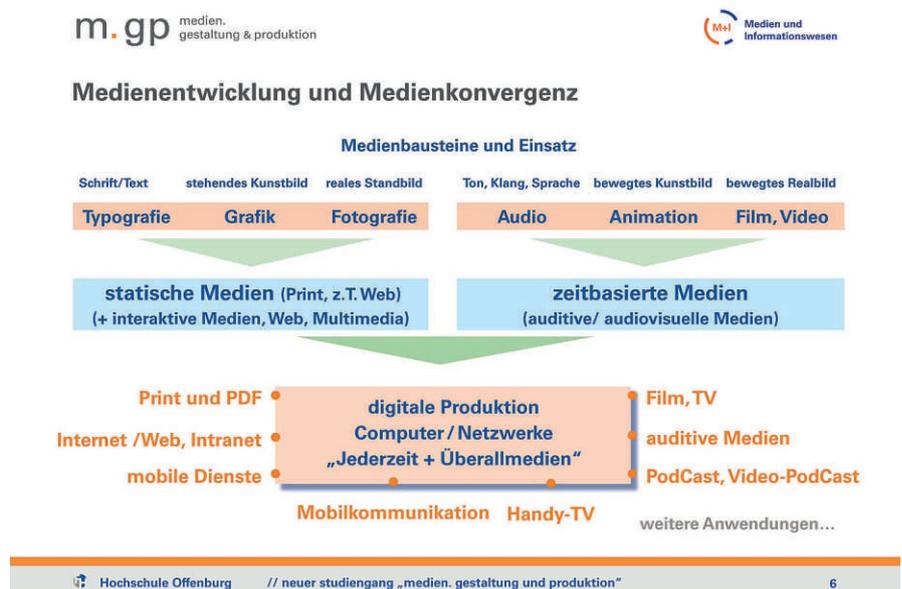


Abb. 4.6-1: Medienbild

Diskussion). Aber Profil und Methoden ihrer heute digitalen Professionalität bleiben trotz gelungener Vorläuferstudien (wie Renate Holy über die Fernseh-Cutterinnen) unscharf. [9] Erst seit dem Soziologen Howard S. Becker geraten ihre Verfahren und Produzenten mehr in den Fokus als Akteure im Netzwerk von Kooperation auch der eigenen. [10]

Als Soziologe, Jazzmusiker, Fotograf und Schriftsteller ist Becker beides: ein interdisziplinärer Wissenschaftler und Künstler. Das Studium der Soziologie finanzierte er sich am Jazz-Piano, und die Leidenschaft für Improvisation hat ihn als Metapher bei scharfsinnigen Analysen (seiner bekannten Etikettierungstheorie) und intermedialer Recherche geführt. [11] ‚Art Worlds‘ ist sein einflussreichster Text, in dem er Musik, Oper, Fotografie, Architektur, Malerei, Volkskunst und experimentelle Produktion vergleicht. Becker betont Muster von Interaktion und Kommunikation für die gestaltende Tätigkeit. Für ihn kommt das Werk weniger durch das Genie des Künstlers in die Welt, durch Ästhetik und Deutung, als über Workflows im Team mit Handwerkern, Erfindern, Schauspielern, Klavierstimmern, Bühnenarbeitern und Galeristen. Es entsteht eine künstlerische Forschungswelt, die von Herstellungsprozessen ausgeht und sich in Theoriebewusstsein verwandelt. Dafür ist auch der Text ‚Medienproduktion‘ ein gelungenes Werkzeug der Ilmenauer Konzeptions- und Produktionswissenschaften, die Theorie und Praxis im Verbund betreibt. [12] Die Herausgeber und ihre Fachautoren formulieren interdisziplinär, theoriegeleitet und handlungsorientiert. Studioarbeit, sonst oft auf Pragmatik konzentriert, wird hier reicher durch Kunst- und Gestaltungslehre, Wirtschaftskunde, Kommunikations- und Medienwissenschaft, Informations- und Medientechnik.

Das Kernfeld des Textes bildet die vergleichende Terminologie der Produktionsphasen bei Text, Ton, Bild, Druck oder Web. Herstellung entfaltet sich in jedem Bereich nach einem ähnlichen Muster von der Idee über Pre-Produktion, Produktion und Postproduktion zur Distribution. Am später verfeinerten Beispiel der Filmproduktion zeigt sich die Offenheit dieses Modells, das sich mit der Praxis verändert. [13] Intermedialität



Abb. 4.6-2: Howard S. Becker, Jazzpianist und Sozialforscher

Abbildung 2: Produktionsprozesse der Medien

		Preproduktion	Produktion	Postproduktion	Distribution
Film	Content	Planung	Dreharbeiten	Material-Bearbeitung	Auslieferung/ Digitale Bereitstellung
	Technik	Management-System	Filmaufzeichn.-System	Postproduktions-System	Testumgebung/ Testsystem
Fernsehen (TV) Hörfunk	Content	Themen-Recherche	Material-Recherche	Material-Bearbeitung	Ausstrahlung
	Technik	Redaktions-System	Browsing-System Aufzeichnungs- Wiedergabe-System	Postproduktions-System	Sende- abwicklungs- System
Musik	Content	Songwriting/ Komposition	Musikaufnahme	Musik- Nachbearbeitung	CD-Erstellung/ Vervielfältigung
	Technik	Kompositions-System	Aufzeichnungs- Wiedergabe-System	Postproduktions-System	Vertriebs-System
Internet	Content	Anforderungs- analyse	Storyboard/ Flowchart	Anwendungs- erstellung	Anwendungs- test
	Technik	Management-System	Prototyping/ Design-System	Entwicklungs- umgebung	Testumgebung/ Testsystem
Print	Content	Themen-Recherche	Material-Recherche	Material-Erstellung	Vervielfältigung (analog/digital)
	Technik	Redaktions-System	Browsing-System Schreib-/ Layout-System	Drucksystem/ Content- Mangl.-System	Drucksystem/ Content- Mangl.-System
Mobilfunk	Content	Anforderungs- analyse	Anwendungs- erstellung	Anwendungs- test	Digitale Bereitstellung
	Technik	Management-System	Programmier- System	Testumgebung/ Testsystem	Provider- System

Abb. 4.6-3: Produktionsprozesse der Medien

wird nicht nur durch Interdisziplinarität erst ermöglicht, sondern auch durch Transfer in die didaktischen Prozesse der Medienausbildung. Herstellungspraxis wird zugleich Thema wie Methode und ist so doppelt reflexiv und wirksam. [14]

2. Im Vergleich zu dieser anwendungsbewussten Sichtweise findet sich in dem mehr theoretischen Leitbegriff der Intermedialität (als Substantiv schon gewordene Struktur) die Dichte heterogener Untersuchungen komplexer und oft nicht kompatibler Ansätze. Irina Rajewsky nähert sich in ihrer Dissertation dieser Landschaft wie ein Interface, das weitere, tiefe Mediendiskurse offenlegt. [15] Die Definitionsfreude für Klangkunst hat uns (durch die Musikpsychologin Helga de la Motte-Haber) [16] die schöne Metapher vom Umbrella Term

nahegelegt, der viele Formen und Disziplinen überspannt. Rajewsky, als Italianistin ausgebildet, hat das noch schönere Wortspiel gefunden, vom termine ombrello hin zum termine ombrellone, dem Sonnenschirm, der noch weiträumigeren Platz bietet für die Scheinwerfer der Praxis und Projektionsschatten der Diskurse. Der Hand(Be)griff des Schirms sei dabei unsere Ausgangsposition, der Stab der historische Längsschnitt von Medien, die auseinander hervorgehen. Die Speichen symbolisieren die große Bandbreite heutiger Medienformen; die Schirmhülle meint den Gesamttraum des Mediennetzes und die Spitze verkörpert zukünftige Innovation und auch Wiederentdeckung.

Als Intermedialität ermittelt Rajewsky das, was zwischen mindestens zwei Künsten und Medien geschieht; als In-

tramedialität jenes, was monomedial innerhalb einer Domäne wirksam ist wie die Intertextualität nach Julia Kristeva, wo Textbestände generativ-fließend auseinander hervorgehen. Transmedialität schließlich bezeichnet Stoffe und Themen über Mediengrenzen hinweg. Starwars z. B. ist als archaische Erzählung in viele Medien transportiert worden und hat sich dabei stark verändert. Die Autorin unterscheidet drei Qualitäten solcher Prozesse, die auch gemeinsam wirken können: als Medienkombination wie in einem Lied aus Text und Musik, im Film, in der Oper oder bei der weit gewachsenen, wenig bekannten Klangkunst, die Klang, Material, Zeit, Raum und Licht verschmilzt. So entstehen gestalterische wie auch theoretische Disziplinen neu, vom Nebeneinander bis zum gleichrangigen Zusammenspiel. Im Medienwechsel dann, vor allem in der Adaptation, verändert sich Intermedialität zum „produktionsästhetisch orientierten genetischen Begriff“. [17] Der Ausgangsstoff wird medial neu forma-



Abb. 4.6-4: Klangkünstler Gordon Hempton bei Naturaufnahmen (Foto Hempton privat)

tiert und in Variationen überführt, vom Roman zum großen, schon wieder filmischen Hörspiel wie „Die Säulen der Erde“ (in der Regie von Leonhard Kopelman). Schließlich gibt es einzelne intermediale Bezüge im methodischen Sinn, als gestalterische und inhaltliche Strategien, die sich von dem einem in das andere Medium auch isoliert projizieren lassen wie in dem Begriff vom filmischen Schreiben. Von einem Medium stammt der Impuls und die Kontur, vom anderen die Textur und die Materialität.

In unserem Offenburger Hochschulprojekt zur Visual Music vom Sommer 2009, als AudioVisuelle Komposition und Clubevent, begegnen sich alle drei Typen, als Wechselwirkung zwischen Künsten, den Sinnen, Medien und Methoden des Gestaltens. Die Organisation einer vielschichtigen Live-Performance stellte den äußeren Rahmen für eine reiche Mischung aus Medienkonzeption, Marketing, Organisation, Regie und Realisation. Vielfältige Inhalte und Projekte entstanden oder wurden als Gäste eingeladen und betreut. Lichtdesign, Projektionen, Klangräume, Farbsystem und Atmosphären prägten ein heterogenes Event bis spät in die Nacht. Narrative und abstrakte Videoarbeiten trafen auf gemischte oder selbst komponierte Musik. Mit Hilfe von flexibler Software für visuelle Improvisationen entstanden effektorientierte Bildcollagen und Muster aus vorproduzierten oder gefundenen Materialien. Live-Moderation und Live-DJs begegneten der Surround-Klangpräsentation des Chicagoer Künstlers Lou Mallozzi und der Videokünstlerin Sandra Binion. Der Basler Corporate Sound Designer Peter Philippe Weiss

inszenierte Passagen seiner Multi-Media-Performance Mind Games, und das dokumentierende Filmteam um Michael Hoffmann fügte viele Eindrücke und Interviews zu einem gelungenen Making-Of zusammen. Dies ist als Teil seiner Diplomarbeit mit dem Titel, Visual Music – Video Art‘ auch auf DVD veröffentlicht worden und beinhaltet u. a. ein interessantes Interview mit Cornelia und Holger Lund, den in Deutschland wohl wichtigsten Kuratoren und Forschern zum Thema. [18] Deren rezente Publikation ist wie die portraitierten Künstler ungewöhnlich gestaltet und inzwischen selbst mit einem Medienpreis für ein innovatives Buch ausgezeichnet worden.

Visual Music als Hochschulprojekt demonstriert also paradigmatisch (aber nicht paradigmatisch), wie sich Inhalte und Formen beim Durchwandern der Medienvielfalt verändern und zu einem dichten Gestaltungsnetz zusammenfügen. Es macht also doppelt Sinn in der Ausbildung als auch in der in konkreten Produktion, den Workflow für die beteiligten Medien nicht nur zu entwickeln, sondern mit dem Bewusstsein für das

Abb. 4.6-5: Flyer-Rückseite des Offenburger Hochschulprojekts zur Visual Music

Werden der Medien insgesamt zu verbinden. Eine Idee dabei ist, dass wir in jeder einzelnen Produktion das Mediensystem und seine Entwicklung als Ganzes nachbilden und nacherleben können als Ausdruckformen von Geräten, Verfahren und den praktischen oder theoretischen Diskursen. Es geht ja immer auch um den Transfer von Kreativität der Handelnden, um Gestaltenden, Strategien und Kompetenzen. Intermediales Gestalten reflektiert also den Produktionsprozess der Medien selbstständiger als die manchmal distanzierte Komplexität großer Theoriebildung. In bestimmten Produktionen zur Intermedialität können Inhalt und Design auch deren Schichten ästhetisch transformieren auch bis hin zu Medienkritik oder Medienethik. So wächst vielversprechend eine Praxis, die Reflexion und Erkenntnis auf sich selbst anwendet, ebenso wie Theoretisches Medienthema und Medienform werden kann (in der Re-Kombination von Arthur Kroker[19] oder im Theorie-Clip von Gundolf Freyermuth von der internationalen Filmschule in Köln). [20] Die genannten Beispiele und Leitideen werden im Motto des Mediologen Frank Hartmann veredelt: „Mit den Veränderungen der Praxis ändert sich auch die Theorie, deren Aufgabe es ist, eine Problemsicht zu entwerfen – nicht Antworten zu liefern, sondern die richtigen Fragen zu finden.“ [21]

Referenzen

- [1] Meyer P. M. (Hg.): Acoustic Turn. 2008; Werner H.-U.: SoundScape-Dialog. Göttingen 2006
- [2] Roscher W.: Polyästhetische Erziehung. Köln 1975; Pasuchin I. (Hg.): Intermediale künstlerische Bildung. 2007
- [3] Krömker H., Klimsa P. (Hrsg.): Medienproduktion 2005; Döring N., Ingerl A.: Medienkonzeption. in: Batinic, B., Appel M. (Hrsg.): Medienpsychologie. Heidelberg 2008
- [4] Vergl. Paech J., Schröter J. (Hrsg.): Intermedialität. Analog/Digital. München 2008
- [5] Ihnken D.: Labor der Emotion. Dissertation Tübingen 1989



Abb. 4.6-6: Mischpult

- [6] Luckner P.: Handbuch Multisensuelles Design. Eine Anthologie. Halle 2002
- [7] De La Motte-Haber H. (Hrsg.): Klangkunst. 2000
- [8] Krömker/Klimsa 2005; Döring/Ingerl 2008
- [9] Holy R.: Fernsehcutterinnen: Frauenarbeit in der Medienproduktion. Frankfurt 1981
- [10] Becker H. S.: Art Worlds. Berkeley 1982/2007
- [11] Becker, H. S.: 1982/2007
- [12] Krömker H., Klimsa P. (Hrsg.) 2005
- [13] Klimsa P.: Filmproduktion. In: Hülsmann M., Grapp J.: Strategisches Management für Film- und Fernsehproduktionen 2009
- [14] Klimsa P.: Interdisziplinarität. In: Issing L./Klimsa P. (Hg.): Online Lernen. 2008
- [15] Rajewsky I.: Intermedialität. 2002
- [16] De La Motte-Haber H.: Klangkunst. Tönende Objekte und klingende Räume. 1999
- [17] Rajewsky 2002:57
- [18] Lund C., Lund H. (Hrsg.): Audio. Visual. Stuttgart 2009
- [19] Kroker A.: Krampf. Virtuelle Realität, androide Musik und elektronisches Fleisch. Wien 1998
- [20] Freyermuth G. (Hg.): Figurationen. Intermedialität und Transmedialität. Zürich 2007
- [21] Hartmann: Medien und Kommunikation. Wien 2008:8