

DESIGN STRATEGIES FOR CONVERGING MEDIA

Sebastian Purfürst, Christian Mahler

LEM – NewMediaResearch.com

purfuerst@lem-NewMediaResearch.com

mahler@lem-NewMediaResearch.com

MARSHALL MCLUHAN://

*IN THE NAME OF "PROGRESS", OUR OFFICIAL CULTURE IS STRIVING TO
FORCE THE NEW MEDIA TO DO THE WORK OF THE OLD.*

Das gesellschaftliche Erlernen und Begreifen der unter dem Begriff Multimedia zusammengefassten technischen Errungenschaften bilden die Grundlage für eine neue Kulturtechnik, die neben den etablierten als eine gesellschaftliche Ausdrucksform Bestandteil unseres Lebens ist. Durch die zunehmende Digitalisierung oder digitale Erstellung von Informations- und Unterhaltungsmedien, wie Printmedien, Onlinemedien, Kino, Fernsehen, DVD, Computerspielen usw. lassen sich komplexe Mischformen von Medien beobachten. Die Hybridisierung der Medien beinhaltet eine Hybridisierung ihrer innewohnenden gestalterischen und kulturellen Codes. Dies bedingt nicht nur die Herausbildung neuer Anforderungen an unsere Seh- und Denkgewohnheiten. Daraus resultiert auch ein komplexes mehrdimensionales Aufgabenfeld für die Gestaltung. Es geht um eine Überführung der etablierten Systemsprachen und Codes in die Sprache der konvergenten Medien. Um das Potenzial digitaler Arbeiten erfassen und bewältigen zu können, ist es notwendig, sich grundlegend mit dem Komplex digitaler Gestaltung auseinander zu setzen und diese in den wesentlichen Prinzipien zu erfassen.

Die Arbeit untersucht die Auswirkungen der Prinzipien der digitalen Medien im Vergleich mit traditionellen Gestaltungsstrategien.

Entstanden sind fünf audiovisuelle Essays, hybride Kollagen aus Analysen, Fallstudien und Interviews. Die Arbeit wurde aus Archivmaterial und Werken der Bereiche Film, Design, Kunst und Popkultur generiert und mit den Kommentaren einer Vielzahl von Experten aus verschiedenen Fachbereichen wie etwa Lev Manovich, Friedrich Kittler, Peter Sloterdijk, Heiner Göbbels ergänzt. Das Werk ist sowohl in Form einer nichtlinearen „Narrative Database“ als auch in einer DVD- Edition mit einer Gesamtlaufzeit von 212 Minuten umgesetzt.

ARE THE CULTURAL CODES MERGING INTO EACH OTHER? >>

JOHN NELSON://

POPULAR CULTURE IS ALWAYS A MOVING TARGET.

(01 HDRD / POP IS A MOVING TARGET / TC: 0:00:20)

C:// Technikgeschichte, so erinnert uns Friedrich Kittler, ist zugleich immer auch Kulturgeschichte. Die Vermutung Marshall McLuhans, dass Medien vor allem andere Medien enthalten, hat sich mit dem Einzug der digitalen Medien einmal mehr bestätigt. Mit der Überführung der analogen Medienformate in die digitalen ergibt sich, bedingt durch deren numerische Repräsentation eine technische Gleichwertigkeit der Medien. Diese technische Gleichwertigkeit äußert sich in einer Vielzahl von Symptomen.

Lev Manovich bemerkt: „In short, a media object becomes soft“ und weist uns damit auf die Programmierbarkeit der Medien hin. Die Verwendung von grafischen Interfaces für die Erfahrbarmachung, Verwaltung, Erstellung und Bearbeitung der Medienobjekte führt dazu, dass alle klassischen Formate wie Schrift, Fotografie, Film, Video aber auch digitale Medien, wie etwa das Internet oder Computerspiele, von der Grafik subsummiert werden. Da sich die Interfaces der Software ähneln, beginnen die Produktionsmethoden der verschiedenen Medien zu konvergieren.

LEV MANOVICH://

MEDIA SIMPLY BECOMES ANOTHER TYPE OF DATA ON WHICH YOU CAN RUN ANY KIND OF ALGORITHMS. SO MEDIA SIMPLY BECOMES A SOFTWARE. YOU ARE BASICALLY INTERACTING WITH A SOFTWARE PROGRAM. THE IMAGES WHICH YOU SEE, THE SOUNDS WHICH YOU HEAR, VIRTUAL SPACES YOU ENTER ARE ALL PRODUCED BY THE SOFTWARE. AND TO ME THIS IS A VERY FUNDAMENTAL CHANGE.

(HIGH DYNAMIC RANGE DESIGN / CONVERGING MEDIA / TC: 0:04:56)

C:// So ist selbst die Produktion von Musik, wenn auch in einem eingeschränkten Grad, eine visuelle Disziplin geworden. Auch wenn wir die Medien neuerdings als Grafik behandeln, bedeutet deren Konvergenz jedoch nicht, dass wir sie auch als solche verstehen. Vielmehr eröffnet dies die Möglichkeit, Medientypen zu etablieren, die sich in einer Fusion entwickeln. Die Hybridisierung der Medien beinhaltet eine Hybridisierung der gestalterischen und kulturellen Codes der etablierten Medien. Dies bedingt nicht nur die Herausbildung neuer Anforderungen an unsere Seh- und Denkgewohnheiten. Aufgrund der babylonischen Vielfalt der einfließenden Codes geht es um die Bewältigung der sich stellenden Anforderungen an einen neuen Typus des Gesamtkunstwerks und verlangt nach erweiterten Konzepten und Gestaltungsstrategien. Gestaltungsstrategien für konvergente Medien.

LEV MANOVICH://

*THE PRINCIPLE OF CULTURAL
TRANSCODING IS THE MOST
SUBSTANTIAL CONSEQUENCE OF THE
COMPUTERIZATION OF MEDIA.*

(HIGH DYNAMIC RANGE DESIGN / CULTURAL TRANSCODING / TC: 0:00:13)

B:// Aus gestalterischer Sicht ist die Konvergenz der Medien ein höchst interessanter Vorgang, denn nicht nur die technischen Plattformen verschmelzen, sondern auch deren gestalterische Codes gehen interessante Mischformen ein. Die heutige Ästhetik der neuen Medien ist somit zum einen eine hybride Form aller digitalisierten oder digital simulierten traditionellen Medien. Die Computerisierung unserer Medien hat aber nun zur Folge, dass kulturelle Konzepte durch computerbezogene Modelle erweitert werden. Dieses Prinzip des Cultural Transcoding ist laut Manovich die tiefgreifendste Konsequenz der Neuen Medien. Es entsteht eine neue Kultur der digitalen Medien, in der eine menschliche und eine maschinelle Ebene miteinander verschmelzen. Unser kultureller Code wird digitalisiert, der digitale Code wird zum kulturellen Code transkodiert. Ein digitales Bild ist nicht länger nur noch ein Bild mit einer kulturellen Bedeutung für den Betrachter. Ein digitales Bild ist auch eine für Maschinen lesbare Datei, eine organisierte Sammlung von Bits und Bytes, die Farbwerte repräsentieren. Diese Dualität der Deutungsebenen prägt uns in unseren Erfahrungen mit den neuen Medien. Unsere Kultur verändert sich maßgeblich durch das rekursive Zitieren traditioneller und maschineller Codes. Dieser Umbruch ist derart radikal, dass sogar traditionelle, nicht-digitale Medienformate sich diesem Einfluss nicht entziehen können.

FRIEDRICH KITTLER://

*DIE MASCHINEN SIND SO DUMM UND
SO UNADAPTIV UND WEIL SICH DIE
MASCHINEN UNS NICHT ANPASSEN,
PASSEN WIR UNS DEN MASCHINEN AN.*

(HIGH DYNAMIC RANGE DESIGN / DATABASE - DATASPACE / TC: 0:01:41)

B:// Eine Kultur der Neuen Medien bedeutet somit auch eine neue Kultur traditioneller Medien. Die zentralen Fragen, die in der Arbeit gestellt werden, lauten: welche neuen gestalterischen Strategien ermöglichen die Neuen Medien, Welche traditionellen Gestaltungsstrategien lassen sich übernehmen oder müssen neu betrachtet werden?

... DO WE LIVE IN A WOLRD OF >>

ERWIN PANOFSKY://

*IN WELCHER SCHICHT WIR UNS AUCH BEWEGEN:
UNSERE IDENTIFIZIERUNG UND INTERPRETATION
HÄNGEN VON UNSERER SUBJEKTIVEN
AUSRÜSTUNG AB, UND AUS DIESEM GRUND
MÜSSEN SIE DURCH EINE EINSICHT IN
HISTORISCHE PROZESSE ERGÄNZT UND
KORRIGIERT WERDEN, DEREN GESAMTSUMME MAN
TRADITION NENNEN KÖNNTE.*

C:// Medienumbrüche bedingen nicht nur neue ästhetische Konzepte, sondern wirken sich auch auf die Methodiken zur Gewinnung und Vermittlung von Erkenntnissen aus. Nicht nur in unserer Pop-, sondern auch in der Hochkultur, Forschung und Wissenschaft ist die Tendenz der Ablösung der literarischen Welt durch die der technischen Bilder deutlich spürbar. 1992 verkündet William J. Mitchell den Pictorial Turn und betont damit die Verschiebung vom Text zum Bild in der Konstruktion unserer nun wörtlich zu nehmenden Weltbilder. Im selben Jahr erinnert uns Mitchell in seinem "Reconfigured Eye" jedoch auch an die Manipulierbarkeit und den damit endgültig in Frage gestellten Wahrheitsgehalt der Bilder im postfotografischen Zeitalter.

... REMIXED >>

C:// Dies soll jedoch nicht unsere Freude über das Potenzial, Bilder für einen erkenntnistheoretischen Prozess und Beweis zu nutzen, trüben. Vielmehr öffnet die Möglichkeit, in ein Bild einzugreifen, ein Tor zu einer kulturwissenschaftlichen Bildanalyse wie sie traditionell nicht denkbar wäre. Die seit dem Beginn des 20. Jahrhunderts durch Aby Warburg eingeleiteten Bemühungen, die Kunstwissenschaft in eine Bildwissenschaft zu entwickeln, bildet zwar eine methodisch stabile Basis, ist jedoch noch immer der Distanz zwischen Werk/Autor und Betrachter verhaftet. Verglichen mit medizinischen Diagnosen könnte man am ehesten Parallelen zur asiatischen Tradition finden, in der die Öffnung des Körpers untersagt war. Zwar musste sich auch in der abendländischen Kultur die Sektion als wissenschaftliches Instrument von der Stigmatisierung befreien, sie ermöglichte jedoch erst die heutige Schulmedizin.

... REEDITED >>

C:// Bezogen auf die digitalen Medienobjekte ist eine Sektion, oder vielmehr Vivisektion aufgrund des problemlosen Klonens der Dateien möglich, ohne das Objekt im eigentlichen Sinne beschädigen oder zerstören zu müssen und gestattet so, neue Formen des Erkenntnisgewinns zu praktizieren. Auffällig sind in diesem Zusammenhang

die Parallelen zwischen der ethischen Debatte um das medizinische Klonen und der wirtschaftlichen Diskussion um das digitale Copyright. So stehen Wissenschaftler vor ähnlichen Problemen. Zum einen ist es die Frage nach dem Schutz vor Missbrauch, zum anderen aber die nach dem befürchteten Verlust der Aura, die einem Erkenntnisprozess beim Umgang mit entwurzelten Dingen entgegenzustehen scheint.

CHRISTIAN STEYER://

*ES TRITT DIE FRAGE AUF: WERDEN WIR ALLE ZU
TEILLIEFERANTEN, ZU DETAILLIEFERANTEN? UND
WAS SPIELT DER INTEGRIERTE GESAMTE MENSCH
DABEI FÜR EINE ROLLE UND WAS IST, WENN ER
NICHT MEHR INTEGRIERT IST? KANN ER DANN
NOCH DETAILS LIEFERN?*

(HIGH DYNAMIC RANGE DESIGN / MODULARITY AND SAMPLING / TC: 0:01:23)

... RELAUNCHED >>

C:// Werden in der Literaturwissenschaft noch Texte über Texte geschrieben und in der Kunstwissenschaft Texte über Bilder, so klingt es verlockend, den klassischen Weg wissenschaftlicher Arbeit zu verbreitern und Formate zu entwickeln, in denen Bilder über Bilder, Bilder über Töne, oder Töne über Bilder verfasst werden. Die Erklärung der digitalen Medien in sich selbst bedeutet dann jedoch, aufgrund der Adaption und Assimilation der bisherigen Medienformate, in aller Konsequenz die Herausbildung einer alles vereinigenden, audiovisuellen, interaktiven Darstellungsform, mit Stilelementen und Codes aus Wissenschaft und Kunst. So kann etwa die Schule des vergleichenden Sehens, die Heinrich Wölfflin zu Beginn des 20. Jahrhunderts mittels der Doppelprojektion von Dias in die Kunstgeschichte einbrachte, mit den cinematographischen Codes der Splittscreenmontage der 60er und 70er erweitert werden. Solche Hybride aus wissenschaftlicher und künstlerischer Praxis führen uns auf den Weg in eine fröhliche Medienwissenschaft, die den toten Textgott hinter sich lässt. Das Aufweichen der traditionellen Trennung von Gestaltung und Analyse hätte zur Folge, dass auch die Grenzen von User/Consumer/Autor unschärfer werden. Vilém Flussers Vision von einer telematischen Gesellschaft, die sich in einem Universum der technischen Bilder entwickelt, beschreibt deren Kultur als Synthesen vorangegangener Informationen und sieht den Menschen nicht mehr als Schöpfer, sondern als Spieler. Lev Manovich behauptet gar, die authentische Schöpfung sei heute fast völlig der Auswahl aus einem Menü gewichen. Die Kehrseite dieser Entwicklung sind veränderte Rezeptionsszenarien. Die Vorstellung einer statischen Form bzw. festen Botschaft ist abgelöst. Jeder Moment wird zur Version. Jeder Endzustand wird wiederum Ausgangspunkt. Im Zuge dieses radikalen Postmodernismus wird die Definition von inhaltlichen und ästhetischen Rahmenbedingungen die entscheidende Aufgabe, in denen die User/Autoren tätig werden können, ohne die Intention der Arbeit zu verlassen, sondern im spielerischen Umgang eine eigene Anschauung zu entwickeln.

... REMADE >>

B:// Die Split-Screen Montage ist ein wichtiges gestalterisches Mittel, um offensichtliche visuelle Zusammenhänge zwischen verschiedenen Quellen darzustellen. Allerdings ist bei dieser Art der Darstellung eine medientrainierte Wahrnehmung absolut erforderlich, denn der Zuschauer ist einer doppelten Reizflut ausgesetzt. Der Verdacht von Bildpropaganda liegt bei diesem Ansatz nahe, denn der oft trügerische Schein einer visuellen Zusammengehörigkeit muss nicht unbedingt wahr sein. Hier liegt es vor allem bei der wahrgenommenen Verantwortung der Autoren, eine manipulative Beweisführung zu vermeiden.

Ethische Probleme, die im Allgemeinen bei der Arbeit mit digitalen Tools auftreten, sind somit auch in dieser Arbeit in Frage zu stellen. Wenn der Komponist Christian Steyer in einem Interview darüber sinniert, ob denn Sampling als "Teil- und Detaillieferung" fruchtbar sein kann für eine dauerhafte inhaltliche Legitimation und künstlerischen Bestands eines digitalen Werkes, dann ist dies eine zentrale Fragestellung, die in dem ersten Kapitel "High Dynamic Range Design" verfolgt wird, die man aber auch an das gesamte Werk selbst richten könnte.

Es zeigt sich daher, dass man als digitaler Gestalter seine Operationsumgebung beschreiben und systematisieren kann, dieser aber gleichzeitig auch unterliegt.

... REVISITED >>

B:// Ein integraler Bestandteil der Arbeit sind die Interviews mit den Experten. Die Interviewpartner berichten über ihre Thesen, Arbeiten und Weltanschauungen. Die Arbeitsbereiche und Schwerpunkte könnten unterschiedlicher nicht sein und dennoch scheinen alle in einer gemeinsamen Diskussion vereint. Dies ist kein Zufall, denn die Wahl der Gesprächspartner versucht der Komplexität der gestalterischen Sprache der Neuen Medien gerecht zu werden: der Programmierer trifft auf den Philosophen, der Sounddesigner auf den Typographen, der Regisseur auf den Special FX Advisor, der Musiker auf den Kameramann.

... RELOADED >>

CARL-FRANK WESTERMANN://

***ÜBERGREIFEND MODULAR ZU DENKEN
IST DAS ENTSCHEIDENDE. NICHT SEPARAT
ZU KONZIPIEREN, SONDERN DIE VIELFALT
ZUZULASSEN.***

(HIGH DYNAMIC RANGE DESIGN / MODULARITY / TC: 0:00:24)

B:// Umberto Eco bemerkte bereits in den 90er Jahren, dass wir in den Zeiten des Internets eine neue Berufsgruppe der Informationsvermittler dringend benötigen, denn Überinformation ähnelt in seinen Phänomenen der Zensur. Der drohenden Überinformation wurde entgegen gewirkt durch das Schaffen von Sinneinheiten. Die Filme und Texte wurden pro Kapitel in eine Mindmap eingepflegt. Die Karte ist somit Recherche- und Navigationstool gleichermaßen. Das Projekt hat so zu jeder Zeit eine hybride Daseinsform: die Hypertextebene, die sich in der Anwendungsphilosophie und im Layout noch immer stark an das traditionelle Printmedium anlehnt und die filmische Ebene, die, entkoppelt von der Benutzerebene, mit den Elementen des Kinos arbeitet.

Durch die Mindmapstrukturen kann sich der Betrachter in den Autor hineinversetzen, somit werden Argumentationsstrategien und individuelle, assoziative Zusammenhänge deutlich: vom Externalized Memory zum Open Storyboard. Die offene Struktur der Mindmaps erlaubt theoretisch sogar die Umorganisation und die zusätzliche Verzweigung der Strukturen und die Anreicherung mit individuellen Informationen und Verbindungen: vom Open Storyboard zum Open Source Storyboard.

Der User wird selbst Autor, (oder vielleicht sogar zum "Cultural VJ"), denn die Benutzung der Mindmap ist absolut frei. Hier kommt es also zu mehr als einer nicht-linearen Filmvorführung, ein individueller Medien- und Formatmix mit Filmen, Storyboardeinträgen, Screenshots und Web-Hyperlinks ist so möglich. Die einer Mindmap eigenen Pfade sind somit Regieangebote, die ein User wahrnehmen kann, aber nicht muss. Durch die offene Plattform stehen einem Benutzer so wiederum alle Tools zu Verfügung, die eine digitale Plattform für die Recherche so interessant machen: von der Volltextsuche bis zu Loop- und Zeitlupenfunktionen ist alles verfügbar.

... UPDATED DREAMS OF THE PAST >>

WIM WENDERS, UNTIL THE END OF THE WORLD://

***BUT THE FRUIT OF THEIR LABOUR SEEMED TO
BE NOTHING MORE THAN A CHAOTIC RYTHM OF
DIGITAL NOISE, COLORS AND LIGHTS. BUT
EVENTUALLY SHAPES BEGAN TO EMERGE.***

(AESTHETIC ASPECTS OF THE S-N-R / PERCEPTION OF NOISE / TC: 0.01.22)

B:// Die Verfügbarkeit unser Medien ist gleichermaßen verlockend und lähmend, angesichts der quantitativen Ausmaße. Die Digitalisierung unser audiovisuellen Kultur macht diese framegenau verfügbar. Die zunehmend besser sortierten DVD-Verleihe erleichtern die Recherche genauso wie die gigantischen Public Domain Archive im Netz. Vor allem in Amerika ist hier ein Sinneswandel zu beobachten, durch den viele Schätze unserer audiovisuellen Kultur zum Gemeingut erklärt und der Webgemeinschaft zugänglich gemacht werden. Nur so war es möglich, Filme wie "Dickson Experimental Sound Film" von 1874 von der Edison Manufacturing Company überhaupt zu bekommen und zu benutzen. Bei der Montage der filmischen Beispiele wurden verschiedene gestalterische Techniken angewandt. Um eine zeitliche Verschmelzung

verschiedener Filmszenen möglichst zu vermeiden, wurden alle Filme mit Quellenangaben versehen.

Bei vielen Filmen wurden bestimmte gesondert gestaltete Szenen extrahiert: die Computerterminals aus "Alien", die Traumsequenzen aus "Until the End of the World" oder die Ascii-Sequenzen aus "Matrix". Hier handelt es sich gewissermaßen um eine Rückwärtsmontage. Szenen wie diese werden im Allgemeinen an einem Stück produziert, um dann im Film verflochten zu werden. Die so erzielte Verdichtung durch die Rekonstruktion kann viel über ein ästhetisches Gesamtkonzept aussagen.

Viele aktuelle Produktionen basieren mit ihrer Geschichte auf medientechnischen Ideen und Abbildungsverfahren. Es wird in unzähligen Filmen das Mensch-Maschine-Verhältnis diskutiert ("Matrix", "Ghost in the Shell"). Betriebssysteme und Datenbanken werden zu Handlungsorten, die digitale Maschine ist Mitspieler, Gegenspieler, Freund, Feind, Schiedsrichter.

Jede Art von analoger und digitaler medialer Abbildungstechnologie inspirierte Filmemacher zu diversen Plots ("Blow Up", "1 Hour Photo", "E-Mail für Dich"), und sogar Computerspiele werden zitiert oder verfilmt ("eXistenz", "Final Fantasy", "The Beach"). In diesen Arbeiten werden gestalterische Zitate integriert, die auf ein entsprechend vorgebildetes Publikum bauen. In Filmen wie diesen kommentiert und zitiert sich das Medium selbst. Dieses Phänomen wurde als gestalterisches Prinzip in die Arbeit übertragen. Nicht die Autoren, sondern das Medium selbst kommentiert sich.

... IF THE CULTURAL CODES ARE MERGING INTO EACH OTHER . ARE WE MELTING WITH THEM? >>

CHRISTIAN STEYER://

*SINN OHNE SINNLICHKEIT, DAS IST
SINNLOS, SCHÄDLICH UND
GEFÄHRLICH.*

(HIGH DYNAMIC RANGE DESIGN / EXPERT FOR THE SENSES / TC: 0:01:06)

B:// Ein weiterer wichtiger Aspekt ist das Verhältnis von Sinnlichkeit und mathematischen Modellen. Wenn es um die digitale Modellierung und Simulation analoger Phänomene geht, oder man die bereits sprichwörtliche "analoge Wärme" im Digitalen vermisst, dann stellt sich die Frage nach reellen Gründen dafür, jenseits einer neuen Mediennostalgie. Ein Mittel, wovon die Arbeit regen Gebrauch macht, ist die Nutzung von Histogrammen (Bild) und Spektrogrammen (Ton). Eine Visualisierung von Phänomenen, die äußerst subtil wirken und durch unsere Wahrnehmung bedingt wenig auffällig sind, lässt sich so überzeugend realisieren. Die "quantisierte Aura" einer analogen Medienkunst offenbart so manche Eigenheit, die sich im Digitalen modellieren und somit gestalterisch nutzen lässt.

... WHERE ARE YOU GOING IF YOU CAN GO ANYWHERE?

01 HIGH DYNAMIC RANGE DESIGN

LEV MANOVICH://

FROM MEDIA STUDIES, WE MOVE TO SOMETHING THAT CAN BE CALLED "SOFTWARE STUDIES" - FROM MEDIA THEORY TO SOFTWARE THEORY.

(HIGH DYNAMIC RANGE DESIGN / CONVERGING MEDIA / TC: 0:04:16)

Geht es um die Überführung gestalterischer und kultureller Codes in die Neue Medien, ist zunächst ein Verständnis der Technologie Grundlage der Untersuchung. Welche Prinzipien wirken auf die Gestaltung ein? Welche Gestaltungsstrategien lassen sich weiterführen? Welche müssen überdacht werden? Wo sind Neuansätze möglich?

Die Betrachtung des Wandels von analoger und digitaler Gestaltung und der formelle Umgang mit konvergenten Medien führt zum Tonfilm, der mit seinen ästhetischen Mittel und dem Anspruch eines Gesamtkunstwerkes ein weites Feld zur Betrachtung und Analyse des Phänomens bietet.

Den Ansatz, die Entwicklung der neuen Medien aus dem Film heraus zu betrachten, verfolgt auch der Medientheoretiker und Kulturwissenschaftler Lev Manovich in seinem 2001 erschienenen Buch „The Language of New Media“. Manovich stellt mit diesem Werk die erste systematische Theorie der Neuen Medien auf und formuliert die fünf so genannten "principles of new media". Das Buch wird in seinem mediengeschichtlichen Zusammenhang als die ausführlichste Betrachtung seit Marshall McLuhan gehandelt. Seine Theorie entwickelt Manovich exemplarisch am Beispiel des russischen Avantgardfilms "Der Mann mit der Filmkamera" von Dziga Vertov von 1929. In dem Film kommen Prinzipien zur Anwendung, wie etwa die des Compositings oder der Narrative Database, wie sie sich in den digitalen Medien wiederfinden.

Der wichtigste Schritt für die Gestaltung mit digitalen Medien war der Wandel vom Objekt zum Signal. Damit sind die Medien programmierbar und potenziell interaktiv geworden. Das "Soft Media Object" beschreibt sich durch seine numerische Repräsentation, die Variabilität und Modularität. Darüber hinaus können Gestaltungsvorgänge automatisiert werden. Die digitalen Medien sind zwischen den digitalen Plattformen austauschbar, transcodierbar. Der technische Begriff des Transcoding lässt nicht nur auf den digitalen Unicode anwenden, sondern auch auf den kulturellen Code übertragen. Die von Lev Manovich geprägten fünf Prinzipien der Neuen Medien haben einen entscheidenden Einfluss auf die Konzeption und Gestaltung digitaler Objekte. Die Trennung von Inhalt und Form führt dazu, dass Gestalter mit Daten, Datenstrukturen und Datenorganisation konfrontiert sind. Der fixe Endzustand eines Gestaltungsprozesses ist aufgehoben. Jeder User kann in verschiedenen Abstufungen mit den Objekten agieren und sie weiterverarbeiten oder umstrukturieren. Gestalter müssen daher Rahmenbedingungen für den Umgang mit den Objekten definieren.

02 AESTHETIC ASPECTS OF THE SIGNAL-NOISE-RATIO

BRIAN ENO://

*THINK OF GRAINY BLACK-AND-WHITE FILM, OR
JITTERY SUPER 8, OR SCRATCHES ON VINYL. THESE
LIMITATIONS TELL YOU SOMETHING ABOUT THE
CONTEXT OF THE WORK, WHERE IT SITS IN TIME,
AND BY INVOKING THAT WORLD THEY DEEPEN THE
RESONANCES OF THE WORK ITSELF.*

(AESTHETIC ASPECTS OF THE S-N-R / NOISE AS META-INFORMATION – TC: 0.00.12)

Jedem technischen Medium wohnt eine spezifische Ästhetik inne. Diese Ästhetik beschreibt sich aus den technischen Eigenschaften des Speichermaterials, seinen physikalischen und chemischen Veränderungen in der Zeit, dessen Beeinflussung durch die Aufzeichnungs- und Wiedergabetechnik sowie menschlicher Faktoren während der Benutzung von Material und Technik. Die Ästhetiken für auditive und visuelle Medien haben viele Ähnlichkeiten in der Art des Phänomens. Der aseptische Zustand im digitalen Raum sensibilisiert uns im besonderen Maße auf Fehler und Störungen. Die Möglichkeiten der digitalen Produktion erlösen die analoge Technik vom Wunsch und Zwang der technisch perfekten Reproduktion. Fehler, Störungen, Imperfektionen werden ästhetisiert und als künstlerisches Mittel genutzt. Ähnlich der Malerei, die sich durch Erfindung der Fotografie von der Last der rein naturalistischen Darstellung befreien konnte, emanzipieren sich nun die analogen Medien, deren charakteristische Ästhetiken als Qualitätsmerkmale in der Vordergrund rücken.

03 THE FINE ART OF DESIGNING SILENCE

HEINER GÖBBELS://

*DIE DIGITALE STILLE IST SEHR RADIKAL, MANCHE
KÖNNEN DIE DANN AUCH NICHT AUSHALTEN, ABER
ICH EMPFINDE DIE ALS EINE GANZ STARKE
KÜNSTLERISCHE HERAUSFORDERUNG.*

(THE FINE ART OF DESIGNING SILENCE / FILM LANGUAGE / FUNCTIONS / SYMBOLIC
FUNCTIONS / TC: 0.01.08)

Eines der wichtigsten Prinzipien der neuen Medien ist die numerische Repräsentation der digitalen Objekte. Die Beschreibung durch Zahlen oder Algorithmen definiert nicht nur deren Erscheinung, sondern auch ganz klar und radikal deren äußere Grenzen: es gibt keine Grauzonen, keine Unschärfen. Dort, wo die digitalen Medienobjekte enden, beginnt die digitale Stille. Diese digitale Stille ist derart radikal, dass ein Vergleich mit einer weißen Leinwand oder einem nicht bespielten Tape eigentlich nicht mehr

funktioniert. Es fehlt jede Art von gestalterischem Grund - es gibt keine visuelle oder akustische Landschaft, in die die Medienobjekte eingepflanzt werden könnten. Im Analogen war dies bisher selbstverständlich und unbemerkt: Filmgrain oder Bandrauschen als leisestes Signal, als Nullzustand, als akzeptierte Stille. Es knisterte, brutzelte, brummte und flimmerte. Trotz aller technischen Bemühungen blieb dies immer ein Handicap der analogen Medien. Dieses Grundrauschen hat also im weitesten Sinn den Zeitraum einer Vorstellung markiert. Beginn und Ende der rauschende Kulisse sind also wie das Öffnen und Schließen eines gedachten Vorhangs. Vorhang auf, das Stück beginnt - Vorhang zu, das Stück endet. Die neue Qualität der digitalen Stille oder besser des digitalen Vakuums macht es lohnenswert, über das künstlerische Mittel „Stille“ im Visuellen und Akustischen nachzudenken. Begriffe und gestalterische Codes der Filmsprache wie Acoustic Continuity, Visual Continuity, Dead Silence, Ambient Silence, Roomtone bekommen in ihrer Bedeutung eine neue Dimension.

04 THE FINE ART OF DESIGNING NOISE

MARSHALL MCLUHAN://

*THERE ARE VERY MANY REASONS WHY MOST
PEOPLE PREFER TO LIVE IN THE AGE JUST BEHIND
THEM. IT'S SAFER. TO LIVE RIGHT ON THE
SHOOTINGLINE, RIGHT ON THE FRONTIER OF
CHANGE AND SO ON - IT'S TERRIFYING.*

(THE FINE ART OF DESIGNING NOISE / AHEAD AND BEHIND / TC 0.00.30)

Jede qualitative Weiterentwicklung der Medien-Technologien ermöglicht eine objektivere Sichtweise auf die Abbildungsqualität abgelöster Techniken. Das perfektionierte Signal-Rausch-Verhältnis im Digitalen, die Qualität digitaler Bilder und Sounds sensibilisiert uns im besonderen Maße auf Störungen und Imperfektionen. Das rauschfreie digitale Signal wird zum Maßstab für alle analogen Medienformate. Die Radikalität der digitalen Perfektion erlöst die analogen Medien vom Zwang der perfekten Abbildung. Unsere Wahrnehmung hat es uns durch Filterung ermöglicht, das analoge Signal weitestgehend von seinem Medium und den damit verbundenen Störungen zu trennen. Störungen können als gestalterisches Zitat in eine Arbeit integriert werden. Unsere medientrainierte Wahrnehmung identifiziert die Störungen nicht länger als einen ungünstigen Signal-Rausch-Abstand, sondern als kulturellen Code. Der neue gewonnene Abstand durch die digitalen Medien erlaubt es uns nun, das analoge Signal und dessen Trägermedium in seiner Gesamtheit wahrzunehmen. Uns kann die Reichhaltigkeit, der hohe Abstraktionsgrad, die kulturelle Kodierung von Störungen im Signal erst jetzt im direkten Vergleich bewusst werden. Wird hier vielleicht ein letzter Schritt eines Prozesses vollzogen, den bereits Walter Benjamin mit dem Verlust der Aura eines Kunstwerkes beschrieben hat? Wenn die Imperfektion analoger Medien bereits selbst einen kulturellen Code beschreibt, lässt sich dann McLuhans Proklamation "The medium is the message" auf dieses Phänomen übertragen?

05 FROM HYBRID SPACE TO HYBRID CODE

FRIEDRICH KITTLER://

*ES KÖNNTE SEIN, DASS DAS MODELL UNSERES
SEHENS, WIE WIR ES IN DIE APPARATE HINEIN
BAUEN, EIN FALSCHES BILD VOM SEHEN IST.*

(FROM HYBRID SPACE TO HYBRID CODE/ 3D OBJECTS ON A 2D SURFACE / TC: 0:01:44)

Linsenbasierte Aufzeichnungsverfahren und deren algorithmische Adaption führten dazu, dass sich Software entwickelte, deren Darstellungsmethoden die zweidimensionale Beschreibung einer dreidimensionalen Welt zugrunde liegt. Auf virtuelle Kameras trifft man nicht nur in 3D-Software und Computerspielen, sondern in allen gängigen Programmen zum Compositing von Bewegtbild und Grafik.

Die Entstehung von Medienobjekten durch das Zusammenführen von Samples analogen und digitalen Ursprungs in einem synthetischen Raummodell führt zu einem Typus Raum, den Lev Manovich als Hybrid Space bezeichnet. In seinem Text "Image after *THE MATRIX*" von 2004, in dem der Begriff Hybrid Space geprägt wird, bezieht sich Manovich vor allem auf die amerikanische Filmindustrie und deren Entwicklung zur halb analogen, halb digitalen Produktion von Blockbuster Movies. Doch eignet sich diese Technologie nicht nur, um Schauspieler und ihre virtuellen Doubles in reale oder simulierte Umgebungen zu platzieren.

Aufgrund des modularen Aufbaus und der numerischen Repräsentation aller Medienobjekte sind auch andere Kombinationen und Gestaltungsansätze möglich, wie die Montage und Einbettung anderer Medien, etwa die Integration von Typographie. Typographie ist in ihrer zweidimensionalen Erscheinung seit dem Beginn der Filmära auf Zelluloid anzutreffen, zunächst nur als Annotation, schnell dann auch als gestalterisches Element und Objekt.

Um Rückschlüsse auf den Einfluss der Technik auf die Gestaltung ziehen zu können, lohnt sich die Betrachtung der formellen Ausprägung von Gestaltungsansätzen, die sowohl analog als auch digital formuliert sind. Damit verbunden ist die Frage, ob es durch das einheitliche Darstellungsmodell in der Software zur Montage von Film und Typographie zu einer Vermischung der gestalterischen Codes kommt. Lassen sich in der Entwicklung Parallelen zum Aufeinandertreffen von Film und Musik finden? Und wenn ja, gibt es übertragbare Wahrnehmungsphänomene, die es ermöglichen, Gestaltungsansätze zu adaptieren?

PETER SLOTERDIJK://
*DIE ARBEIT DES KOSMOS AM CHAOS GEHT WEITER.
ICH DENKE, DAS IST EINE DEFINITION VON KULTUR.*
(HIGH DYNAMIC RANGE DESIGN / POP IS A MOVING TARGET / TC: 0:00:00)

WHAT ARE MY CHANCES? DOES NOT COMPUTE.

Die Autoren

Christian Mahler und Sebastian Purfürst haben 2002 gemeinsam ihr Studium an der FH-Potsdam im Fachbereich Design absolviert. In Kooperation mit der FH-P, der HFF und dem EMW entstand 2005 die gemeinsame Masterarbeit "Design Strategies for Converging Media". Das Team erhielt zahlreiche Auszeichnungen, u.a. den Preis der Fachhochschule Potsdam und drei Animago Awards (2001/2003/2004).

Seit 2000 arbeiten beide an verschiedenen freien und kommerziellen New Media Projects unter ihrem Label LEM.Studios. Zu den ihren Kunden gehören BMG Berlin GmbH, Daimler Chrysler, Deutsche Bahn AG, Triad AG Berlin, Expo 2000, Matthew Herbert London, Pidpa Belgien, Interfilm Berlin GmbH.

Ihr aktuelles freies New Media Projekt "HOTEL" ist bereits kurz nach dem Start in vielen Medien präsent u.a. Radio 1, FRITZ, Motor FM, Twen FM, Ken FM, MTV London.

Unter dem Label LEM.NewMediaResearch konzentriert sich die analytische Arbeit des Teams. Ziel ist es, den historischen und kulturellen Background der Neuen Medien zu beleuchten und sich mit deren Potential systematisch auseinander zu setzen. Auf Festivals, Tagungen und Konferenzen (EMAF Osnabrück, FMX Stuttgart, Hyperkult Lüneburg, NMI Film und Informatik, Interfilm Berlin) werden relevante Themen in Vorträgen vorgestellt und diskutiert.

Literaturverzeichnis

McLuhan, Marshall/Fiore, Quentin: The Medium is the Massage, Corte Madera 2001
Kittler, Friedrich: Optische Medien. Berliner Vorlesung 1999, Berlin 2002
Manovich, Lev: The Language of New Media, Cambridge, Mass. 2001
Mitchell, William J. : The Reconfigured Eye, Cambridge, Mass.1992
Flusser; Vilém: Ins Universum der technischen Bilder. Göttingen 1985
Burda, Hubert/Maar, Christa: Iconic Turn. Die neue Macht der Bilder, Köln 2004
Chion, Michel: Audio-Vision. Sound on Screen, New York 1994