

**DeutschlandRadio**  
Körperschaft des öffentlichen Rechts

Abteilung Wissenschaft und Bildung  
Redaktion: Michael Roehl

# Deutschlandfunk

## Studiozeit

---

Aus Kultur und Sozialwissenschaften

**Von der Klassischen Malerei bis zum  
Kinoschlager**  
Der Fachbereich Medienwissenschaft an der Uni  
Konstanz untersucht Intermedialität

Thomas Wagner

Donnerstag, 04.05.2006  
20.10 - 21.00 Uhr

**URHEBERRECHTLICHER HINWEIS**

Dieses Manuskript ist urheberrechtlich geschützt und darf vom Empfänger ausschließlich zu rein privaten Zwecken verwendet werden. Jede Vervielfältigung, Verbreitung oder sonstige Nutzung, die über den in §§ 45 bis 63 Urheberrechtsgesetz geregelten Umfang hinausgeht, ist unzulässig

© DeutschlandRadio

*(Kino Atmo +Projektor und Spielfilmszenen)*

*1 – 1'39 "Also etwa das Kino: Der Film ist ein Multi-Medium, wenn man so will. Der Film selbst besteht aus Fotografie. Er wiederholt die Fotografie im Film – aber so, dass Fotografie synthetisiert wird, erscheint nicht mehr als Foto, sondern als Bewegungsbild auf der Leinwand.. Wir würden bezeichnen mit Intermedialität ein Austausch zwischen den Medien, die eher die Materialität der jeweiligen Medien als Form in anderen Medien wiederholt.")*  
so der Konstanzer Medienwissenschaftler Professor Joachim Peach.

Intermedialität – das sind Wechselwirkungen zwischen Malerei und Kino, zwischen klassischem Ballett und Videokunst, zwischen Klavierspiel und digitalem Soundmix....die Liste der Beispiele lässt sich fortsetzen. Doch wie sehen diese Wechselwirkungen aus ? Beispiel Film:

*(Soundtrack Star Wars ca. 5 sec. Und Blende)*

Seit George Lucas "Star Wars-Trilogie" entstehen Raumschiffe, Vulkanlandschaften, ja ganze Galaxien auf der Festplatte leistungsfähiger Computer-Systeme. Zum einen gibt es dazu klassische Vorlagen: Landschaftsabbildungen beispielsweise, Designer-Entwürfe von Raumfahrzeugen.. Das ist aber längst nicht der ganze Stoff, aus dem digitale Träume auf der Leinwand entstehen. Dr. Jens Schröter vom Sonderforschungsbereich Medienumbrüche der Universität Siegen hat den Zusammenhang zwischen modernen Computerspielen und neuer Bildästhetik in modernen Hollywood-Filmen analysiert:

*( 1 – 9'37 "Da ist es wiederum interessant zu beobachten, dass diese Formen des Computerspiels selbst wieder ästhetisches Material geben für Filmästhetiken. Also die Filme, die in den 90er Jahren gedreht worden sind, nähern sich dem Konkurrenzmedium. Die Computerspielindustrie ist heute größer als die Filmeindustrie. Ihre Techniken werden in der Filmindustrie*

*verwendet, um sich dort an Zielgruppe nzu adressieren, die gewöhnt sind, zu Hause interaktiv zu agieren, dann aber auch gerne mal einen Film gucken, der eine Geschichte aussieht, die aber so ähnlich aussieht wie ein Computerspiel."*)

Wo klassische und digitale Einflüsse aufeinander treffen, entstehen, wie es die Wissenschaftler formulieren, idealisierte Umgebungen: Oberflächen sind so glatt wie nirgendwo in der Natur. Außerdem erkennen die Medienwissenschaftler den Trend zum Glanz und zur Sauberkeit – ein klassisches Beispiel für die Synthese zwischen klassischen Darstellungsformen, die in einem neuen digitalen Medium aufgenommen und gewandelt werden.

Ein weiteres Beispiel dafür klingt für viele Ohren schrill:

*(Hörprobe Techno-House.....")*

Moderne elektronische Musik, wie sie Abend für Abend in vielen Techno-Discos landauf, landab gespielt wird: Auch hier war es die digitale Technik, mit der sich klassische Formen der Pop- und Rockmusik weiterentwickelt haben.

Herausgekommen ist eine völlig neue Musikrichtung

Jens Schröter:

*( 1 – 22'29 "Da wird zum Beispiel mit Rhythmen gearbeitet, werden Rhythmen programmiert, die kein Mensch jeweils spielen könnte, weil die viel zu schnell sind für irgendeine Art von menschlichem Wesen. Also man kann sehr komplexe rhythmische Strukturen machen. Man kann eben Klänge klassischer Musik, Jazz, sampeln und verbinden miteinander auf eine Art und Weise. Man kann jede Menge Geräusche generieren in der elektronischen Musik, für die es überhaupt kein Äquivalent in der klassischen Musik oder in den natürlichen Geräuschen gibt. Und die ganze Musik, die heute in den Clubs läuft, wo die Leute zum Tanzen hingehen, ist ja nur noch computerisiert. Das kommt ja nur noch aus dem Rechner. Und man muss sagen, dass das in den jugendlichen Subkulturen, in manchen zumindest, klassische Instrumente vollständig ersetzt hat.")*

Genauso wie sich Film und Musik im digitalen Zeitalter rasant verändern, unterliegen auch die Autoren von Texten solchen Einflüssen. Die Möglichkeit,

Texte am PC nach Belieben zu verändern, ganze Blöcke einzubauen oder abzuändern, nimmt ganz entscheidend Einfluss auf Form und Inhalt der Endfassung. Jens Schröter:

*( 1 – 36 '22 "Also der erste Eindruck, den ich habe, ist, dass viel mehr geschrieben wird, weil es viel leichter wird. Die Bücher werden immer dicker, und gerade die wissenschaftlichen Arbeiten haben immer mehr Fußnoten. Früher war das ein Riesentheater mit den Fußnoten. Und wenn die dann wieder raus mussten, musste man rumretouchieren und alles. Die Nummerierungen ändern sich und so weiter. Heute gibt's dazu kein Problem. Eine andere Frage ist, wie Literatur in Netzen funktioniert, Netzliteratur. Also das sind Schreibprojekte, wo verschiedene Leute aus der ganzen Welt mitschreiben; Texte, die sich bewegen, Texte, die sich verändern, wenn man sie liest. Also solche künstlerischen Experimente mit der Literatur im digitalen Medium gibt es auch."*

Häufig werden gerade literarische Texte auf eine Art und Weise von modernen Medien beeinflusst, die der Leser auf den ersten Blick gar nicht erkennen kann. Dies hängt mit den Gesetzmäßigkeiten des Literaturbetriebes zusammen, so der Konstanzer Medienwissenschaftler Joachim Peach:

*( 1 39:57 "Auch die Fernseh-Erfahrung ist etwas, was ganz deutlich auf Autoren abfärbt. Alle Autoren produzieren heute auch für die Medien. Das ist ganz klar. Sonst kann man gar nicht leben als Autor. Und die Erfahrungen, die man damit macht, wirken zurück auf das, was man noch heute Literatur nennt, also was nicht nur für die Medien gemacht wird, sondern was auch gedruckt noch erscheint. Und dieser Zusammenhang, diese Wechsel, dieser Austausch – das ist etwas, was gerade im Austausch medialer Erfahrungen, medialer Formen auch für uns hochinteressant ist."*

Dass gedruckte literarische Texte in Wechselwirkung mit elektronischen Medien stehen, ist keine Erscheinung des digitalen Zeitalters. Solche Wechselwirkungen gibt es, seit es elektronische Medien gibt.

*( 1 – 40'51 "Das schönste Beispiel ist eigentlich Döblins 'Berlin Alexanderplatz' in den 30er Jahren. Der hat ein Hörspiel geschrieben mit seinem Berlin Alexanderplatz, dann das Drehbuch zum Film, hat dann den Roman geschrieben, von dem er explizit gesagt hat, er ist filmisch. Also er hat von vornherein auf der Ebene dreier zeitgenössischer Ebenen operiert. Und das tun in viel größerem Umfang heute natürlich alle Autoren. Jeder verwertet seine Stoffe mehrfach, und dass dies gegenseitig abfärbt auf die Strukturen in den einzelnen Medien, ist völlig klar.")*

Doch gleichwohl lässt sich bei allen Wechselwirkungen zwischen klassischen Medien und digitaler Technik auch eine "Rolle rückwärts" beobachten: Zunehmend mehr Menschen, dies eine erstaunliche Feststellung auf der Konstanzer Tagung, wenden sich wieder ab von den Filmen mit den digitalen Spezialeffekten, von der gesampelten Musik. Die Fähigkeit zur Veränderung des Wahrnehmungsverhaltens hält mit der rasanten Geschwindigkeit, der der Wandel von Musik, Film und Literatur unterliegt, nicht mehr mit, sagen Medienwissenschaftler wie Professor Peach:

*(1 – 30'35 "Es gibt die Sehnsucht zum Beispiel nach den Originalen. Die Museen sind voll heute. Und sie sind deshalb voll, weil eben die Leute dort einen echten Rembrandt suchen. Und das ist das eine Bild. Das gibt es nur einmal, das ist original, das ist signiert. Und es ist übersichtlich: Dieses Bild gibt es. Da hat man Orientierung. Und das geht verloren mit dem Verlust der Werkhaftigkeit der künstlerischen Produktion, mit dem Verlust der Autorschaft. Das hat einfach keinen Sinn mehr, diese Autorfunktion, diese Werkfunktion in digitalen Datenströmen behaupten zu wollen.")*

Doch es muss ja nicht gleich Rembrandt sein. Manchmal sehnen sich die Medienrezipienten nach einem sanften Zurückdrängen der ungeheuren Vielfalt digitaler Medienproduktion, ohne diese gleich ganz zu verbannen. Auch daraus entstehen neue Kunstformen – zum Beispiel, so Joachim Peach, der Video-Tanz:

*( 34-57 "Im Abstraktwerden durch das Digitale, haben wir beobachtet, werden Fragen wie das Taktile wieder ganz interessant. Der Körper spielt eine ganz große Rolle. Wir hatten ein Panel, ein Tanzpanel wo Videotanz eine ganz große Rolle gespielt hat. Und das Thema von Videotanz ist: Wie verhält sich der Körper zu seinem Bild, das in der gleichen Situation entsteht ? Und der Körper sozusagen als Residuum dessen, was sich stemmt gegen das Abstraktwerden im Digitalen, ist etwas, was ein ganz großes Thema ist.")*

Schließlich beobachten die Medienwissenschaftler eine Art 'kultureller Abkehr vom Digitalen' in einem Bereich, der eigentlich 'ur-digital' ist: Es geht um moderne elektronische Musik – und die Art und Weise, wie Disc-Jockeys immer häufiger damit umgehen. Jens Schröter vom Sonderforschungsbereich "Medienumbrüche" der Universität Siegen:

*( 11 – 33'16 "Was wirklich interessant ist, dass diese elektronische Musik, also wirklich neue elektronische Musik, in den Clubs ja nicht etwa von CD's gespielt werden, sondern von ganz klassischen Vinyl-Schallplatten. Gerade diese Musik wird gerade wieder auf Vinyl gepresst, also auf das urklassischste analoge Medium, weil nur diese Platten das Handling haben, etwa zu Scratchen, die Platten auf Takt zu bringen, damit das immer auf einen Takt läuft, und die Leute im 'dance-flow' bleiben sozusagen. Da wird das wieder auf Vinyl gedruckt. Also das ist sehr interessant, dass diese neue Form die neueste digitale Musik auf den ältesten vinylen Tonmedium rezipiert wird."*