

Die Not(wendigkeit) der Verknüpfung

The Need to Link

Prof. Norbert Nowotsch
FH Münster/FB Design
Sentmaringer Weg 53
48151 Münster

Tel.: 0251 8365301, Fax: 0251 8365302

Internet: www.fh-muenster.de/FB7/

Zusammenfassung:

Im Beitrag soll versucht werden, auf der Basis von Projekterfahrungen und der Präsentation von Arbeitsbeispielen Notwendigkeiten bei der Visualisierung wissenschaftlicher Texte und Inhalte, etwa für die Entwicklung von Websites und CD-ROM's oder multimedialer Ausstellungsgestaltung aufzuzeigen. Daraus sollten sich u.a. Verfahrensansätze und Hinweise für Aus- und Weiterbildung generieren lassen.

Abstract:

Based on various project experiences and recent practical examples this paper will show what is needed to visualize scientific content used to develop websites, CD-ROMs, or other multimedia designprojects. Drawing upon these sources, we will generate approaches and ideas for continuing education programs, among other things.

Die Fähigkeit, für neue Medien zu arbeiten, mehr noch, für die spezifische mediale Umsetzung zielgesetzt Inhalte aufzuarbeiten und vernetzte Wissensstrukturen zu entwickeln, ist weit weniger ausgeprägt, als man nach den Jahren medialer Euphorie und Prophezeiungen annehmen würde. Bemerkenswert ist nach der Erfahrung in zahlreichen Projekten der letzten Jahre die Feststellung, daß dieses Vermögen nicht unbedingt ein Generationsproblem ist, oder bestimmten Berufsgruppen nicht anhängig sein kann.

Die im folgenden gemachten Feststellungen beziehen sich auf zahlreiche, kooperative Medienprojekte in den letzten 10 Jahren. Die Bildbeispiele stammen aus folgenden eigenen Projekten:

„Multimedia - Mythen, Chancen und Herausforderungen“, 1995, Buch und Video

„1648 - Krieg und Frieden in Europa“, 1998, CD-ROM

„Die historische Bibliothek des Gymnasium Arnoldinum“, 2002, CD-ROM

„Formen aktiver Medienkunst“, 2001, CD-ROM zum Buch

Gedenkstätte Villa ten Hompel, 1999 - 2001, Gesamtausstellungsgestaltung

Die Komplexität der medialen Landschaft wird sich zweifellos noch steigern. Technische Weiterentwicklungen, die sich spezifisch auf Speicherkapazitäten und Abwicklungs- oder Übertragungsgeschwindigkeiten richten, werden die Erstellung weiterer, komplexerer Daten-, bzw. Wissenspakete nach sich ziehen.

Die Gestaltung von allgemeinen informativen Texten, abstrakten Themen oder komplexen wissenschaftlichen Fakten für mediale Darbietungen darf schon lange nicht mehr Verschönerung, Be- oder gar Verbilderung sein.

Multimediale Technologien und interaktive Anwendungen werden aber immer noch als Effektkiste verstanden und als unterhaltsame Beigabe zur „Auflockerung“ kompakter Textmonster missbraucht. Die strukturierenden, didaktischen und interaktiven Möglichkeiten mediengestalterischer Aufarbeitung bleiben oft weitgehend ungenutzt. Die rein technische Aneignung der jeweiligen

Software führt dabei nicht automatisch zu einer notwendigen innovativen Veränderung der Denk- und Arbeitsweisen, banal aber wahr. So sind die Lösungsansätze und Innovationen im Bereich „erweiterter“ Qualitäten in der Wissensvermittlung deutlich hinter den derzeitigen Möglichkeiten zurückgeblieben.

Im Zielfeld liegt also das alte Paar: Inhalt und Form. Aber mehr noch als früher ist es nicht mehr nur mit dem Anliefern eines Fließtextes oder einer Bildauswahl für den Abbildungsteil getan. Autoren müssen ihre Texte für die mediale Weiterverarbeitung im Computer mit und für den Gestalter strukturieren und spezifisch für die formale Weiterentwicklung vorbereiten. Wie sehen diese Formen heute, jenseits des immer noch beherrschenden Buches, aus?

Zum Beispiel als:

- Textband, mit Verknüpfungen im Text und zu einem externen Medienträger:
„Multimedia - Mythen, Chancen und Herausforderungen“, 1995, Buch und Video
- Separate CD-ROM mit Bilddatenbank neben klassischem Katalogwerk:
„1648 - Krieg und Frieden in Europa“, 1998, CD-ROM
- CD-ROM als nicht verknüpfte Beigabe zum Buch:
„Formen aktiver Medienkunst“, 2001, CD-ROM zum Buch
- CD-ROM als alleinige Ausgabe, mit internen, verknüpften Texten sowie als PDF:
„Die historische Bibliothek des Gymnasium Arnoldinum“, 2002, CD-ROM
- Ausstellungsgestaltung von der technischen Vorplanung über die Simulation der geplanten Ausstellungsmöbel und Inszenierungen der Räume als 3-D-Modell; sämtliche interaktiven Ton- und Videoinstallationen, Objektinszenierungen, Videofilmen und der kompletten Grafik der Schautafeln bis zu dem interaktiven Informationssystem auf den Besucherterminals, 1999 - 2001.

Mediale Kataloge beinhalten komplexe Verknüpfungsstrukturen, sowohl auf der jeweils sichtbaren Oberfläche eines Computermonitors wie auch auf den „dahinter“ angeordneten virtuellen Oberflächen und verbinden unter einheitlichem Leitsystem (Navigation) unterschiedliche Layouts und variable grafische Darstellungen. Andere Anwendungen liefern den reinen Text als zusätzliches, druckbares Datenpaket neben der multimedialen Einbindung, trotzdem steuert der Text (nun als Drehbuch der Interaktivität) die bildliche Darstellung, ebenso wie der Text dem vorrangigen, bestimmenden Bild folgen kann.

In multimedial gestützten Inszenierungen wie Ausstellungen verbinden sich zum Beispiel Texte zu historischen Ereignissen in noch komplexerer Schichtung mit Bildern, Objekten und unterschiedlichsten medialen Darbietungen. Originale Exponate können zum Beispiel Träger für komplexe Tontechnik beinhalten und so am Exponat, für den Besucher frei wählbar, umfangreiches Audiomaterial bereitstellen. Hinter Türen mit Sichtfenstern verbergen sich Filme, und in Schubladen sind gestaffelt Texte, Bilder und Objekte verfügbar.

Konzertierte Projektionen und Abstrahlung von Raumtönen sowie interaktive Terminals ergänzen die Vielfalt der medialen, interaktiven Informationsangebote. Sie verweisen vom Ausstellungsraum auf den Bildschirm und von dort zurück und erfordern um ein vielfaches komplexere, dramaturgisch angelegte Textentwicklungen.

Das vornehmliche Hintereinander eines gedruckten Textes wird mehr und mehr ein Nebeneinander vielfältiger, nicht nur textbestimmter Einheiten: Navigation, Verzeichnisse, Haupttext, Nebentexte, sowie Stand- oder Bewegtbilder und Töne finden in frei wählbaren Kombinationen statt.

Die Möglichkeiten frühzeitiger Kooperation und offener Entwicklungsphasen zeigen Entwurfsskizzen im Vergleich zur endgültigen Bildschirmgestaltung. Trotz des oft großen Wandels der Idee im langwierigen und komplexen Entwurfsprozess können gemeinsam erarbeitete Entwürfe (wie im Beispiel) eine hohe Konsistenz bis zum Endprodukt aufweisen.

Wichtig ist die Ideenentwicklung auf der Basis erster, roher Textentwürfe und grafischer Skizzen, ohne Nutzung spezifischer Software. Erst ab einer bestimmten Phase in der Projektentwicklung ist dieser Einsatz sinnvoll. Automatische Layoutvorgaben, aber mehr noch grafischer Eindruck und

anwendungsergonomische Strukturierung (sogen. „look and feel“) der Software bestimmen teils unmerklich, teils nahezu gewaltsam die Flüsse der Entscheidungen und die Form der Ideen; die vielzitierte Schere im Kopf wird hier durch die Einbahnstraße in der Software übernommen. In folgenden Arbeitsprozessen unterstützen Flowcharts zusätzlich zum strukturierten Text die Gliederung, an Drehbüchern orientierte Skripte vermitteln die Regievorschläge einer Autorin an die Gestalter.

Viel stärker als bei Buchveröffentlichungen greifen also die neuen, medien- und zeitbasierten Informationsebenen in die Texterstellung durch den Autor ein. Die Inszenierung des Textes, der interaktiven Anwendung oder des Ausstellungsraumes erfordert Qualifizierungen, die bisher nicht zu den Standards der wissenschaftlichen Ausbildung gehörten. Durch die Kenntnis der Facetten der Medienspezifik muss Autor und Autorin die Möglichkeiten der Medienintegration mitdenken, um ein beziehungsloses Nebeneinander oder die Überlagerung der Informationsebenen auszuschließen. Weitere Bedingungen sind die Entwicklung von Dramaturgie und Gesamtstimmung, etwa in Ausstellungsräumen. Medienspezifik und die Kenntnis der notwendigen konzeptionellen Bedingungen sind im übrigen kein Generationsproblem, wie eine Auswahl und Bewertung der an diversen Projekten Beteiligten zeigt.

Im Alltag der Produktion ergibt sich für deren Abwicklung also ein komplexer Abstimmungsaufwand, der sowohl Gestaltung und Technik wie auch Arbeitsorganisation betrifft. Hier zeigt sich der Bedarf für eine Schnittstelle und damit die Notwendigkeit einer Moderation auf der Basis der Kenntnis der jeweiligen gegenseitigen Arbeitsfelder und -methoden.

Die hier spezifisch angesprochenen Gruppen sind einerseits nicht nur Kunstwissenschaftler, sondern alle Geistes- und Naturwissenschaftler, zum anderen Architekten, Innenarchitekten, Grafik-Produkt- und Mediendesigner sowie Textgestalter. Die maßgeblich geforderten Qualitäten sind u.a. Kenntnis von gängigen und spezifischen Text und Bildformaten und deren Schnittstellen bei der Verarbeitung, sowie die Fähigkeit zur Entwicklung von nonlinearen Strukturen, Verknüpfungen und filmischen Strukturen. Zum Wissen über Manuskriptformen oder Zitat- und Fußnotenregelungen gehört zusätzlich die Kenntnis von technischen Produktions- und Präsentationssystemen samt ihren gestalterischen Bedingungen.

Gleichermaßen besteht für gestaltende Berufe seit der Einführung computerbasierter Arbeit ein vergleichbar gewachsener Anspruch. Die zur Erstellung verschiedener Anwendungen erforderlichen arbeitsteiligen Fähigkeiten sind hochkomplex, die in den jeweiligen Arbeitsfeldern notwendigen digitalen Handwerkszeuge noch viel mehr. Zusätzlich verändern sie sich permanent in den typischen kurzfristigen Verfallsperioden der Computerindustrie. Darüber hinaus sind ergänzende Kompetenzen in Bereichen wie Ergonomie, Didaktik, Fachkalkulation und Projektkoordination für beide Seiten zwingend.

Alle diese Anforderungen können, wenn sie ein integriertes Ausbildungsangebot nicht abdeckt, auch durch spezifisch geschulte Moderatoren in Rahmen von Projektleitung, bzw. Projektkoordination übernommen werden. Im Rahmen solcher ergänzender Ausbildungsangebote sollten in einem gemeinsamen Praxisprojekt der verschiedenen Disziplinen auch kooperative Arbeitsformen vermittelt und praktiziert werden.

Bildquellen:

U. Riehm/Bernd Wingert, „Multimedia - Mythen, Chancen und Herausforderungen“, TAB Bonn 1995 und Bollmann Verlag, 1995

„1648 - Krieg und Frieden in Europa“, Veranstaltungsgesellschaft 350 Jahre Westfälischer Friede mbH, Münster 1998

„Die historische Bibliothek des Gymnasium Arnoldinum“, FH Münster, FB Design 2002,

Peter Gendolla, Norbert M. Schmitz, Irmela Schneider und Peter M. Spangenberg, Hrsg., „Formen aktiver Medienkunst“, stw 1544, suhrkamp 2001

Gedenkstätte Villa ten Hompel, Münster, Dauerausstellung „Im Auftrag“