



Continuous Shot - Kurzkonzept -

(zur Ablaufbeschreibung bitte direkt zu Punkt 2 springen)

0. Wer ist das Intermedia Orkestra?

Das Intermedia Orkestra wurde im Juli 2009 als prinzipiell offener aber konsistenter Verbund von Künstlern, Musikern und Geisteswissenschaftlern verschiedenster Ausrichtung in Leipzig gegründet, um gezielt an den Grenzen und Möglichkeiten intermedialer Performances zu arbeiten.

1. Intermedialität statt Multimedialität: Risse und Spalten

Ein Medium verbirgt sich gerade, indem es etwas zeigt. Es kann so nicht selbst erkannt werden, außer man sieht vom Gezeigten ab und blickt auf das Medium selbst. Für diesen Blick jedoch bräuchte der Betrachter wieder ein Medium mit dessen Hilfe er das erste Medium betrachtet, denn ohne Medium ist kein Betrachten von irgendetwas möglich. Auf dieses Medium der zweiten Stufe aber träfen die selben Probleme zu wie auf das erste ad infinitum. Wie also soll jemals ein unverstellter Blick auf die Funktionsweisen eines Mediums erlangt werden? Mithin: wie soll man unter dieser Prämisse jemals sagen, was ein Medium überhaupt ist?

Eine hypothetische Lösung lautet: Sollbruchstellen, Funktionsstörungen und Interferenzen zwischen verschiedenen Medien lassen die Medien selbst kurz in Erscheinung treten. Um diesen Effekt des Bruches zu erzeugen kann man gezielt *qualitativ verschiedene* Medien so aufeinander beziehen, dass sie nicht mehr im Einklang (multimedial), sondern sich störend erscheinen, allerdings, das ist entscheidend, *ohne* sich voneinander abzulösen. Allein in diesem Fall handelt es sich, nach Auffassung des IMO, um echte *Intermedialität* statt bloßer Multimedialität. Ihnen wird ihre störungsfreie Transparenz durch ein anderes Medium kurzzeitig genommen. Dies passiert vor allem dann, wenn man ihre sogenannten transmodalen Kategorien (bspw. Rhythmus), die sie sonst verbinden, so modifiziert, dass die Einzelmedien nicht mehr schadenfrei miteinander auftreten können.

Die Medien, die in Continuous Shot aufeinanderprallen sind: 1. der urbane, öffentliche Raum, der durch präparierte Ereignisse teilweise vorstrukturiert ist, 2. unbekannte Musik, 3. die Besucher der Performance selbst. Als Rahmen dient die Produktion eines Musikvideos, das gerade dann stattfindet, wenn der Besucher die Musik zum ersten Mal hört.

2. Aufbau und Ablauf: „They shot me - continuously!“

Eine Gruppe von 5-6 Besuchern befindet sich zu Beginn von **Continuous Shot** am Anfang einer Straße. Sie erhalten einen MP3-Player und eine kurze Einweisung in das gleich folgende Geschehen:

Sobald der Startschuss für die Performance fällt, starten die Besucher ihren MP3-Player, auf dem der Song einer Hamburger, Bremer oder Leipziger Band zu hören ist. Neben den Teilnehmern haben auch alle Beteiligten (Performer, Kameraleute etc.) einen Player mit dem selben Song. Dieser Song ist vorher völlig unbekannt und wird zudem auf jedem Player mit einer gewissen Zeitverzögerung gestartet, damit die Rhythmik asynchron ist. Um die Besucher befindet sich ein Team bestehend aus Kameraleuten und Regieassistenten. Im Verlauf des Songs geht diese Kerngruppe den Straßenzug bis zu einem Zielpunkt hinunter und wird dabei in einem *continuous shot / one timer* gefilmt. Das Kamerateam selbst filmt sich dabei durchaus selbst um auch deren Medialität aufzudecken. An verschiedenen, wiederum nur schwer oder gar nicht vorhersehbaren Stellen, werden nun gewisse Ereignisse gezündet, zu denen sich die Besucher spontan verhalten können oder müssen. Mögliche Kategorien von Ereignissen könnten sein:

Szenografische Gruppenereignisse:

Gruppenereignisse (Beispiel: es steigt eine Gruppe von Tänzern aus einem Auto aus und improvisiert eine Choreographie, eine Mittelalter-Gruppe rennt auf die Zuschauer zu, drei Mädchen tanzen auf die Gruppe zu und lüften ihre T-Shirts etc.)

Doppelgruppenereignisse (Beispiel: es treffen zwei gegnerische Rollstuhlbasketballmannschaften aufeinander, das Kernteam zwischen ihnen)

Objektgebundene Ereignisse:

Gegenstandsereignisse (Beispiel: die Besucher bekommen spontan Spraydosen in die Hand und finden sich vor einer weißen Mauer)

Umgebungereignisse (Beispiel: vor dem Kernteam springen Breakdancer aus einem Fahrzeug / es muss ein Meer aus Bananenschalen überwunden werden)

Die Aufgabe des Performer-Teams ist es, die Gruppe insgesamt in Richtung Zielpunkt in Bewegung zu halten, Ereignisse zu starten und zu koordinieren. Was sie nicht tun ist selbst aktiv einzugreifen, die Besucher gezielt zu lenken oder Ähnliches. Die Struktur der Ereignisse muss stets Handlungsmöglichkeiten offerieren, darf aber keine Zwänge produzieren und Offenheit in Bezug auf die Reaktionen aufweisen. Die Performance endet, wenn der Song beendet ist. Das kann dazu führen, dass die Gruppe noch nicht am Ziel ist oder dass sie verfrüht dort angelangt. Beide Fälle sind genauso wünschenswert wie der „Optimalfall“.

Dieser Vorgang wird am Drehtag 3 mal im 2-Stunden-Takt mit immer verschiedenen Ereignissen und Songs und neuen Besuchern wiederholt. Das Ergebnis wären dann 3 Musikvideos. Diese werden parallel zu den Drehs geschnitten und am selben Abend allen Beteiligten in einer nahe gelegenen Location gezeigt.

Die Ergebnisse aus Leipzig, Bremen und Hamburg sind einzusehen unter:
<http://clips.intermediaorkestra.de>

3. Zusammenfassung

Statt einer transmodalen Kategorie setzt das IMO also Besucher zwischen Medien, die diese verbinden können. Da ihnen aber jegliche transmodale Kategorie, soweit dies möglich ist, genommen wird, geht in der vermittelnden Instanz (also dem Besucher) selbst das Problem der Intermedialität auf: wie kann etwas verbunden sein, dessen Bindeglied keine Mittel zur Verbindung hat, obwohl sich die zu verbindenden Dinge in ihm kreuzen? Der Besucher findet sich selbst im Spalt zwischen Musik, Bewegung, öffentlichem Raum, Mini-Narrationen, Gegenständen und anderen Subjekten. **Der Besucher wird teil eines Musikvideos, das gerade in dem Moment stattfindet, in dem er die Musik hört.**

Dabei werden quasi-automatisch als erwünschte Nebenprodukte alle Maximen des IMO erfüllt. 1. Continuous Shot ist **Umgebungs-spezifisch**: der öffentliche Raum als Medium wird nicht tiefgreifend verändert sondern mit seinen Bedingungen in die Einzelkonzepte, die den jeweiligen Dreh bestimmen, integriert. 2. **Authentizität**: alle Gruppen, die als „Statisten“ fungieren sind minimal oder nicht verfremdet. Ansässige Vereine und Bewohner der Straße treten in ihrer Funktion auf. Alle Songs, die die Besucher hören, stammen von Hamburger, Bremer oder Leipziger Bands oder von Bands, die mit diesen Städten assoziiert sind. 3. **Partizipation**: alle Besucher von Continuous Shot sind voll-integriert in den Ablauf der Performance. Sie haben Möglichkeiten, den Verlauf zu beeinflussen, zu stören oder sich einzufügen. Jede Möglichkeit ist ein gewünschter Ausgang der Performance.