

# Bewegtbilder 2019

## Abstracts & Vitae

**Stefan Meier (Koblenz):** Visual Framing: Salienzstiftung im multimodalen Zeichengefüge.

(Medien-)Kommunikation vollzieht sich seit jeher multimodal. So ist die medienvermittelte Produktion und Rezeption von Zeichen sowie die damit verbundene Bedeutungszuschreibung nie ohne die Bezugnahme auf ganz unterschiedliche Zeichentypen möglich. Bilder in Zeitungen und Online-Publikationen brauchen Betitelungen, um deren Inhalte überhaupt in das Raum-/Zeit-Kontinuum einordnen zu lassen. Auch unbetitelte Texte müssen in Bezug zu Layout und (Buch-, Zeitungs-, Digital-) Formaten gebracht werden, um deren kommunikative Funktion zu erkennen. Selbst unbetitelte Bilder benötigen die Hinzuziehung des räumlichen Kontextes, um als Kunst oder Abfall oder als beides erkannt zu werden.

Mag die nötige Existenz von Multimodalität für gelungene Zeichenprozesse mittlerweile Usus sein, so wird jedoch in der Multimodalitätsforschung noch sehr wenig über die Art der multimodalen Bezugnahmen gesprochen. Jedoch liegt es auf der Hand, dass Multimodalität nicht bedeuten kann, dass alle Zeichentypen, die in den jeweiligen Kommunikaten enthalten sind, auch gleichwertige kommunikative Relevanz erhalten. Dies würde eine Komplexität in der Produktion und Rezeption multimodaler Zeichenensembles bedeuten, welche Verständlichkeit und Verständigung nur schwer ermöglichen würde. Vielmehr scheint Multimodalität selbst bestimmte Relevanzsetzungen in den Zeichenkorrespondenzen zu bewirken. So hebt der Untertitel eines Pressebildes mit der Nennung eines bestimmten Politikers diesen im bildlichen Wiedererkennungsprozess hervor. Andere vielleicht ebenfalls dargestellte Personen treten in den Hintergrund. Auch räumliche und gegenständliche Details werden hierbei weniger bedeutsam.

Der hier vorgestellte Ansatz würde dieses Produktions- und Rezeptionsphänomen als Praxis des visuellen Framings erklären. (vgl. Müller 2003, Grittmann 2007, Meier 2008, Geise 2011, Lobinger 2012, Geise / Lobinger u.a). So wird der hier vorgeschlagene Beitrag zunächst visuelles Framing als Prozessierung multimodaler Strukturen konzeptualisieren, welche aus visuellen und verbalen Slot- und Füllernetzwerken bestehen. Zweitens würde er methodisch einen Katalog von möglichen Analysefragen vorstellen, um die Rekonstruktion visueller Framing-Praktiken durchführen zu können. Dabei werden systematisch die Kontextfaktoren für bildliche Darstellungen erfasst, um deren prototypischen Salienzstiftungen herauszuarbeiten. Dabei bleibt es nicht nur bei innermedialen Zeichenprozessen, sondern auch die Verweisstrukturen zwischen medialen und öffentlichen Räumen, wie es beispielsweise bei Smartphone-Spielen mit Augmented Reality der Fall ist, werden in den Fokus gerückt.

Unter Frames wird in diesem Zusammenhang eine Struktur aus Slot und Füllern verstanden, die ein differenzielles Werkzeug zur Beschreibung und Analyse von visuellen

Framing-Prozessen bereitstellt. Dabei wird Visual Framing als eine spezielle kognitive und kommunikative Praxis der Überbrückung visueller und verbaler Codesysteme verstanden. Das bekannteste Konzept von Frames in den Kommunikationswissenschaften stammt von Entman (1993, S. 52; ursprüngliche Schwerpunkte): „Frame“ besteht darin, einige Aspekte einer wahrgenommenen Realität auszuwählen und sie in einem Kommunikat hervorzuheben, um eine bestimmte Problemdefinition, kausale Interpretation, moralische Bewertung und / oder Behandlungsempfehlung zu fördern“. Laut Minsky (1988) (Fraas / Meier / Pentzold / Sommer 2013) sind Frames als Netzwerke von Knoten und Beziehungen in hierarchischer Reihenfolge zu verstehen. Die Knoten auf der obersten Ebene eines Frames werden mit Standardwerten gefüllt, die für erwartete Situationen angenommen werden. Die unteren Ebenen in dieser Hierarchie werden durch Slots (oder Terminals) eingenommen, bei denen es sich um leere Positionen handelt, die in konkreten Situationen gefüllt werden. Daher werden Frames als „eine Art Skelett“ modelliert, gewissermaßen wie ein Antragsformular mit vielen zu füllenden Leerzeichen oder Schlitzten“. (Minsky, 1988: 245). Jeder Slot kann Bedingungen für bestimmte Füllstoffe angeben, die zu erwarten sind.

Der hier vorzuschlagende Beitrag stellt die Framestruktur Minskys als kognitive Muster vor, die die multimodalen Bezugnahmen und Hervorhebungen bestimmter Zeichenphänomene und deren Bedeutungszuschreibungen strukturiert. Er zeigt anhand ganz unterschiedlicher Beispiele aus dem Bereich des Web- und Gamedesigns sowie anhand von Beispielen von Medien-Design im öffentlichen Raum, wie multimodale Transkriptionsprozesse durch die Gestaltung der Zeichenensembles angeregt sind. Der Beitrag rekonstruiert, inwiefern das eine Medium bzw. Zeichengefüge das andere lesbar macht und umgekehrt. Er macht deutlich, inwiefern beispielsweise Werbe-Plakate im öffentlichen Raum, diesen durch ihre Gestaltung für die eigene Lesbarkeit nutzen. Er zeigt, inwiefern das Zeichenensemble eines Smartphone-Spiels den Spieler durch den öffentlichen Raum führt und dieser durch diese Bezugnahme andere Hervorhebungen und Lesbarkeiten erfährt. Der Vortrag nimmt somit auf anschauliche Weise Multimodalität in seiner raumstrukturierenden, relevanzsetzenden und bedeutungstiftenden Prozesshaftigkeit ernst und macht Vorschläge, mit Hilfe des Framing-Ansatzes solche Prozesse für die Analyse erfassbar zu machen.

**Stefan Meier** studierte bis 1997 Germanistik, Geschichte und Politikwissenschaft an den Universitäten Göttingen und Oldenburg. Nach einem Lehramtsreferendariat in Düsseldorf und einem Online-Volontariat am Europäischen Zentrum für Medienkompetenz in Marl (ehemals ecmc, heute im Grimme-Institut eingegliedert), arbeitete er von 2002 bis 2012 als wissenschaftlicher Mitarbeiter an der Professur Medienkommunikation der Technischen Universität Chemnitz und promovierte dort 2007. Im Sommersemester 2013 und Wintersemester 2013/14 vertritt er die Professur Visuelle Kommunikation an der TU Chemnitz. 2013 habilitierte er sich an der Universität Tübingen im Fach Medienwissenschaft. Aktuell lehrt er Universität Koblenz Landau.

**Bernd Zywietz (Mainz):** Propaganda multimodal. Modale Dimensionen am Beispiel des „Islamischer-Staat“-Videos „Inside the Khilafah 8“.

Propaganda, so Sachs-Hombach et al. (2018), sei „ein gutes Beispiel für die intensive Berücksichtigung jeweils aktuellster medialer Formen, bei der in mehr oder weniger geschickter Weise die Kombination unterschiedlicher Modi einer Verstärkung der intendierten kommunikativen Wirkung dient.“ Tatsächlich hat sich in einem seit 2017 laufenden Forschungsprojekt zur Analyse radikalislamistischer Bild-, Ton- und Videopropaganda so-wie daran anschließender, affirmativer wie konternder Usergenerierter Inhalte gezeigt, dass und wie Multimodalität als theoretisch-methodische Perspektive gewinnbringend ein-setzbar ist.

Sie ergänzt die auf Erlebnispotenzial- und Bedeutungsgenerierung hin orientierte filmwis-senschaftliche Untersuchung formalästhetischer Verfahren (vgl. Bordwell et al. 2017; Bordwell 1989) in deren Zusammenspiel mit medien(text)rhetorischen (hier: persuasionso-rientierter) Strategemen audiovisueller Vertextung (Knappe 2012; Knappe 2005; Ulrich 2012; Schmitz 2016) – und dies bereits, wenn auch nur in Ansätzen, theoretisch weit weni-ger reflektiert und ausformuliert, in der der von Sachs-Hombach et al. (2018) vorgeschla-genen Einteilung von perzeptueller, semiotischer, referenzieller und partizipatorischer (Di-mensionen der) Multimodalität.

Insbesondere die Konzeption einer Weltbezugs-Modalität in der Unterscheidung von fikti-onaler („referenzieller“) oder non-fiktionaler („diegetischer“) sowie einer dokumentarisch-modalen Einteilung zeigt sich dabei von hohem Wert. Dies etwa, weil in avancierten IS-Propagandavideos vom Expressiv-Performativen über das Expositorische (z.B. qua ani-mierter Infografiken) bis zur registrativen Beobachtung (Aufzeichnung von Kampfhand-lungen mit niedrigerer Gestaltungs- und Inszenierungshöhe) ein breites Spektrum semioti-scher Ausdrucks- und Bedeutungsressourcen als Referenzierungs- und Repräsentationssys-teme mobilisiert wird, das auf ein propagandistisches Handlungsziel hin funktional inte-griert ist. Insofern Propaganda – ob auf handlungsleitende Einstellungen oder einstellungs-bezogenes Handeln des Zielpublikums fokussiert – wesentlich assertiv ist (wenn auch in-strumentell in Wahrheits- und Wirklichkeitsbezug), ist sie mit Dokumentarfilmen mehr als nur vergleichbar, etwa was die generischen Gestaltungsform und assoziierten Wahrneh-mungsrahmen (oder deren zweckdienliche Übernahme) betrifft (vgl. Plantinga 1997). Überlegenswert wäre mithin, alternativ dokumentarische Modi selbst als zweckdienlich, gar konstitutiv in oder für Propaganda und damit diese – quer zu den bisherigen Einteilun-gen – selbst als einen eigenen übergeordneten, z.B. kommunikativsituativen (vgl. Arnold 2003) und bildtextpragmatischen, Modus zu konzipieren. Propaganda würde so zumindest nicht

nur ein dankbares Beispiel und analytisch-begriffliches Einsatzfeld für Multimodalität darstellen, sondern selbst genauer definier- und konturierbar. Dies auch, obwohl die von Sachs-Hombach et al. (2018) skizzierte Konzeption eines auf Basis von Sourieau (2015) und Latour und Stengers (2015) entfalteten partizipativen Modus-Dimension (noch) Fragen aufwirft. Etwa, inwiefern diese Partizipationsdimension und ihre (ja doch immer klas-sifikatorisch Distinktheit und Eindeutigkeit unterstellende) Einzelmodi für unsere Projekt-fragestellung konkret(er) - bereits eingeführte und operationalisierte Modellierungen webkultureller Praxen, Formaten und Formen der Partizipation, der Kollaboration und (Medientext- und Medientechnologie-)Appropriation, etwa hinsichtlich einer etwa web-ethnografisch erfassbaren (Kozinets 2015) Meme- und Remix-Culture (Shifman 2013; Navas 2012; Navas et al. 2017; Mundhenke et al. 2015) oder distributiver Spreadability (Jenkins et al. 2013), sowie - dem im wissenschaftsprogrammatichen Begriffsbereich der Multimodalität etab-lierten Ansatz einer Multimodalen Interaktionanalyse (Norris 2004; Jewitt 2014) produktiv ergänzen, erweitern oder ggf. ersetzen kann.

Ausgehend von diesen Überlegungen möchte ich in meinem Vortrag die strategische Mul-timodalität eines Propagandavideos des sogenannten „Islamischen Staats“ herausarbeiten. Konkret handelt es sich um das Ende Oktober 2018 erschienenen Video „Insight the Khi-lafah 8“. Produziert von der Medienstellen al-Hayat Media Center, das spezielle auf ein ausländisches Publikum ausgerichtet ist, stellt es insofern ein bemerkenswertes Untersu-chungsobjekt dar, als es die (Soziale) Medienarbeit des IS und seiner Unterstützer themati-siert und reflektiert. An diesem Beispiel wird die von Sachs-Hombach et al. (2018) vorge-stellter Differenzierung geprüft bzw. fallbeispielhaft herausgearbeitet. Der Vortrag selbst nimmt dabei nicht nur das multimodale Verfertigtsein des audiovisuellen Textes mit Schwerpunkt auf der Bewegtbildebene in den Blick, sondern auch die Verbreitung und Aufbereitung als multimodales Artefakt in den distributiven Telegram-Kanälen (Channels und Chats) von IS-Unterstützern und Propaganda-Disseminatoren. Diese gelten aktuell als zentraler und mithin wichtigste Verbreitungsort für IS- sowie assoziierte Inhalte. Hier und vermittelt gängiger Praktiken erfolgt(e) die paratextuelle Einbettung und Zergliederung des Videos. In deren Zug konstituiert sich ein ganz eigener Status als soziopraktisches und partikulärkulturelles Online-Propagandaobjekt, das mit dem reinen Video (als Medientext) an sich nicht mehr gleichzusetzen ist. Ob Propaganda auf Basis formaler und rhetorischer strategischer, konventionaler und habitualer Multimodalität genauer erfasst werden kann und sollte, soll abschließend diskutiert werden.

**Bernd Zywiets:** Dr., wissenschaftlicher Mitarbeiter (Postdoc) im Forschungsprojekt „Dschihadismus im Internet“, angesiedelt am Institut für Ethnologie und Afrikastudien der Johannes Gutenberg-Universität Mainz (JGU). Promotion im Fach Medienwissenschaft an der Eberhard Karls Universität Tübingen (Dissertationsthema: Terrorismus im Spielfilm). Zuvor Magisterstudium der Publizistik und Filmwissenschaft in Mainz. Tätigkeiten u.a. als wissenschaftlicher Mitarbeiter und Lehrkraft für besondere

Aufgaben in Mainz, Siegen und Tübingen. Herausgeber der Publikationsreihe „Aktivismus- und Propagandaforschung“ (VS Springer) und Vorstandsmitglied des Netzwerks Terrorismusforschung e.V. Mehr Informationen unter [www.online-propagandaforschung.de](http://www.online-propagandaforschung.de), [www.bzyw.de](http://www.bzyw.de).

**Goda Plaum (Salzburg): Denkmodi in Bildgestaltungslehren.**

Der hier vorgeschlagene Vortrag liefert durch die darin formulierte These und ihre Begründung einen Beitrag für zwei der im Call genannten Schwerpunkte. Als Beitrag zum ersten Schwerpunkt wird die These vertreten, dass in einem umfassenden Multimodalitätskonzept besonders in Bezug zu Bildern auch das Denken als ein Modus aufgefasst werden muss. Zur Begründung dieser These wird gezeigt, wie verschiedene historische und aktuelle Gestaltungslehrer durch konkrete Bildgestaltungsaufgaben in ihrem Unterricht verschiedene Denkmodi von ihren Studierenden einfordern. Damit wird ein bildtheoretischer Blick auf die bildpraktische Disziplin der Gestaltungslehre gerichtet.

Die Multimodalitätsforschungen weisen bisher kein klares oder gar einheitliches Konzept von Multimodalität auf (vgl. Sachs-Hombach et al. 2018: 10). Der Ansatz, die Art des Denkens ebenfalls als einen Modus aufzufassen, ist dabei in kaum einem Diskurs zur Multimodalität präsent. Dabei wird außerhalb dieser Diskurse ganz selbstverständlich zwischen verschiedenen Denkmodi unterschieden: So prägte beispielsweise in der Psychologie Joy Paul Guilford (vgl. 1950) die Unterscheidung zwischen *konvergierendem* und *divergierendem* Denken, während Daniel Kahneman (vgl. 2011) die Differenzierung von *schnellem* und *langsamem* Denken einführte. Bezogen auf Visuelles oder auf Bilder sind Begriffe wie *ikonisches* Denken (vgl. Boehm 2017: 50), *ästhetisches* Denken (vgl. Mersch 2014) oder *pictorial thinking* (vgl. Mersch 2016) üblich. Angesichts dieser etablierten Begrifflichkeiten scheint es plausibel, zumindest zu prüfen, ob bei einem umfassenden Multimodalitätskonzept das Denken nicht auch als ein Modus verstanden werden sollte. Dementsprechend wird in dem hier vorgeschlagenem Beitrag die These vertreten, dass es in Bezug zu Bildern tatsächlich sinnvoll ist, zwischen zwei Denkmodi zu unterscheiden, in denen Bilder rezipiert und produziert werden können: das *schematisierende* und das *bildnerische* Denken (vgl. Plaum 2016). Das schematisierende Denken fasst ein visuelles Phänomen in der Welt als Exemplar einer Klasse von Phänomenen auf und kennzeichnet es damit durch seine Gemeinsamkeiten mit anderen Phänomenen. Dagegen begreift das bildnerische Denken ein visuelles Phänomen als einzigartigen Einzelfall und charakterisiert ihn in seinen Unterschieden zu anderen Phänomenen. Beide Denkart sind sowohl für das Betrachten als auch für das Gestalten von Bildern relevant.

In einer genaueren Untersuchung verschiedener Gestaltungslehren bzw. der darin enthaltenen Gestaltungsaufgaben kann man diese beiden Denkmodi wiederfinden, wie im folgenden anhand eines Beispiels gezeigt wird. Es handelt sich hierbei um eine Gestaltungsaufgabe aus dem Unterricht von Tomás Maldonado an der HfG Ulm. Der Titel der Aufgabe lautet „Ungenauigkeit durch genaue Mittel“. Zum besseren Verständnis der Aufgabe lohnt ein Blick in mehrere Unterrichtsmitschriften aus Maldonados Kurs. So hat Ulrich Burandt zu der Aufgabe folgende Erklärung hinzugefügt: „Schaffen einer Wirkung von Ungenauigkeit durch Mittel aus Genauigkeit“ (vgl. Skript von Ulrich Burandt, Depositum Burandt Dp.33.12, Archiv der HfG Ulm). Ein anderer unbekannter Student ergänzt in seinem Skript offenbar als Erklärung zum Begriff Genauigkeit „exaktheit in bezug auf die konstruktion“ (vgl. AZ S 122, Archiv der HfG Ulm). Außerdem ist es aufschlussreich, die Position der Aufgabe im gesamten Semesterprogramm zu beachten. So folgt die Aufgabe direkt einer Einführung in die Symmetriellehre nach Wolf und Wolff (Wolf, Wolff 1956), die Maldonado zu einem Teil seines Kurses „Visuelle Einführung“ machte (vgl. Skript von Ulrich Burandt, Depositum Burandt Dp.33.12, Archiv der HfG Ulm). Entsprechend ergänzt Burandt in seinem Skript die Stichworte: Raster, Anwendung der Gestaltprinzipien beim Figur-Grund-Problem, Symmetriellehre (vgl. ebd.).

Aus diesen Informationen lässt sich schließen, welche Denkprozesse bei der praktischen Lösung gefordert wurden. Einerseits behandelt Maldonado exakte Regeln zur Konstruktion von geometrischen Formen und Rastern in seiner Symmetriellehre. Die Anwendung von Regeln, um ein Raster wie das auf Abbildung 1 zu konstruieren, erfordert schematisierendes Denken. Für die Erfüllung der zweiten Vorgabe, der Ungenauigkeit, benötigt man bildnerisches Denken. Denn hier geht es darum, die Regel des Rasters geschickt zu durchbrechen, so dass eine Wirkung von Ungenauigkeit erzielt wird. Die besondere bildnerische Denkleistung von Monika Buch bei der Erarbeitung ihrer Bildlösung in Abbildung 1 besteht darin, dass die Brechung des Rasters, die durch die unregelmäßigen Überschneidungen der roten und violetten Quadrate entsteht, erstens auf den ersten Blick gar nicht auffällt. Zweitens ist die Unregelmäßigkeit so gleichmäßig über das ganze Raster verteilt, dass sie den Betrachter stark verwirrt, weil sie dem Blick keinen Fixpunkt oder Anhaltspunkt bietet, an dem er sich festhalten könnte. So wandert der Blick immer weiter von einer unerwarteten Überschneidung zur nächsten, und es entsteht der Eindruck, als würde das Raster vor den Augen flimmern. Für diese unregelmäßige Verteilung gibt es keine Regel, der Buch hier folgen konnte. Wahrscheinlich hat sie in mehreren Skizzen die beste Verteilung ausprobiert. Anders ausgedrückt hat sie die Verteilung durch bildnerisches Denken erarbeitet, indem sie jede Variante in ihrer Einmaligkeit und im Unterschied zu jeder anderen Variante prüfte und so die für die beschriebenen Effekte beste Variante gefunden hat.

Maldonado setzt in seiner Aufgabenstellung also auf ein Zusammenwirken von schematisierendem und bildnerischem Denken. Man könnte die Aufgabe sogar so verstehen, dass es hier gerade um ein reflektiertes Zusammentreffen beider Denkart

geht. Denn das Schema bzw. die Regelmäßigkeit wird hier direkt mit der Regellosigkeit konfrontiert und umgekehrt. Dieses Zusammenwirken der beiden Denkmodi zeigt sich nicht nur in der Bildproduktion von Monika Buch, sondern auch in der Bildrezeption. Der besondere Reiz bei der Betrachtung der Komposition in Abbildung 1 besteht darin, dass wir einerseits – schematisierend – die Regelmäßigkeit erkennen, aber andererseits – bildnerisch – auch den Regelbruch. Wie an vielen anderen historischen und aktuellen Aufgabenbeispielen gezeigt werden kann, halten offenbar viele Gestaltungslehrer diese beiden Denkmodi für entscheidend bei der Rezeption und Produktion von Bildern. Daher scheint es sinnvoll, die jeweilige Denkart als ein Modus von Multimodalität anzusehen.

**Goda Plaum** hat Malerei und Philosophie an der Akademie der Bildenden Künste Nürnberg und an der Universität Erlangen-Nürnberg studiert. 2015 promovierte sie an der Universität Erlangen-Nürnberg im Fach Philosophie mit der Arbeit „Bildnerisches Denken. Eine Theorie der Bilderfahrung“, die 2016 im transcript Verlag erschienen ist. 2010-2017 war sie Mitarbeiterin am Institut für Kunsterziehung der Universität Regensburg. 2011-2013 sowie 2017-2018 war sie zudem am Lehrstuhl für Kunstpädagogik der Universität Erlangen-Nürnberg im Bereich Forschung als Mitarbeiterin angestellt. Seit September 2018 arbeitet sie als Universitätsassistentin im Department Bildende Künste und Gestaltung der Universität Mozarteum Salzburg. Seit 2004 ist sie außerdem als freischaffende Künstlerin tätig.

**Nicolas Constantin Romanacci (Augsburg):** Multimodalität und Medienkunst.

Medienkunst basiert auf Multimodalität. Als komplexe mediale Arrangements ermöglichen Medienkunstwerke verschiedene Modi des Weltbezugs. Gestaltung und Wirkung von Medienkunst entfalten sich durch eine Verbindung perzeptueller, semiotischer, referenzieller und partizipatorischer Aspekte von Multimodalität. Obwohl Medienkunst auf charakteristische Weise mit Multimodalität operiert, mangelt es neben den medienkunsthistorischen Studien an grundlegenden bildwissenschaftlichen sowie genuin medien-philosophischen Untersuchungen zur Wirkungsweise von Multimodalität in der Medienkunst. Im Beitrag sollen Perspektiven eröffnet werden, die in Aussicht stellen, wie der Begriff der Multimodalität für ein Verständnis von Medienkunst entfaltet werden kann. Dabei werden insbesondere Gestaltungsprozesse untersucht, etwa hinsichtlich Arbeiten von Bruce Nauman, wobei Medienkunstwerke als multimodale Experimentalsysteme begriffen werden. Neben den durch den Begriff der Multimodalität gewonnenen Einsichten in Bezug auf Medienkunst, soll im Umkehrschluss gezeigt werden, wie der Begriff der Multimodalität durch konkrete Analysen zu Phänomenen und Gestaltungsprozessen der Medienkunst an Kontur gewinnt und dessen Relevanz aus bildphilosophischer Perspektive exemplarisch bekräftigt werden kann. Anwendung finden dabei etwa die von Nelson Goodman

entwickelten Analysewerkzeuge, wie etwa dessen Ausführungen zu diversen sprachlichen und nichtsprachlichen Symbolsystemen, seine Theorie der Notation und Untersuchungen zu unterschiedlichen Weisen der Welterzeugung. Goodman hat neben seinen philosophischen Untersuchungen selbst multimodale Medienkunst realisiert, was bei der Rezeption seiner Arbeiten selten Beachtung findet. Aus methodologischer Sicht soll hinsichtlich Goodmans philosophischem und praktischem Interesse an Multimodalität gezeigt werden, in welcher Weise seine bewährten Analysemittel Anwendung finden und erweitert werden können in Bezugnahme auf interdisziplinäre Ansätze im Rahmen einer medienwissenschaftlichen Multimodalitätsforschung.

**Nicolas Constantin Romanacci:** M.A. Bildwissenschaft (Schwerpunkte Bildphilosophie und Medienkunst), Dipl.-Designer (Kommunikationsdesign). Doktorand an der Eberhard Karls Universität Tübingen, Philosophische Fakultät, Institut für Medienwissenschaft, Supervisor Prof. Klaus Sachs-Hombach. Arbeitstitel: »Medien der Erkenntnis – Experimentalsysteme in Wissenschaft und Kunst. Eine philosophische Untersuchung im Ausgang von Nelson Goodmans Symbol- und Erkenntnistheorie.« Vorträge und Veröffentlichungen zur Thematik. 2010-2017 Lehrbeauftragter für Bildwissenschaft, Medientheorie, freie Gestaltung an der Hochschule Augsburg, Fakultät für Gestaltung. Seit 2015 Leitung der Reihe »Philosophie und Kunst« im »H2 – Zentrum für Gegenwartskunst«, Augsburg. Gründungsmitglied der *Gesellschaft für interdisziplinäre Bildwissenschaft*. Freischaffender Künstler.

**Hartmut Stöckl (Salzburg):** Linguistische Multimodalitätsforschung – Theoretische Grundlagen und methodisch-analytische Einblicke.

Bezogen auf das von SACHS-HOMBACH et al. (2018, 11–12) vorgeschlagene mehrdimensionale Konzept von Multimodalität fallen die Überlegungen einer linguistisch geprägten Multimodalitätsforschung (BATEMAN/WILDFEUER/HIIPPALA 2017; KLUG/STÖCKL 2015) vor allem in die *semiotische* und *referenzielle* Dimension. Mit der Erkundung intertextueller bzw. re-semiotisierender Bezugnahmen zwischen Medien, Texten und Genres berühren sie aber auch die *partizipatorische* Dimension, in der es zur Bildung von multimodalen Diskursen kommt.

Der Vortrag skizziert konsensuell akzeptierte Grundkonzepte der *linguistischen Multimodalitätsforschung* und setzt sie zu einem aktuellen Modell des Multimodalen zusammen. Auf dieser theoretischen Grundlage stellt er methodische Ansätze zur *korpusbasierten Analyse* multimodaler Texte vor, die in einer vordergründig *rhetorischen Sichtweise* (PHILLIPS/ MCQUARRIE 2004; MULKEN 2006; STÖCKL 2014; Tseronis/Forceville 2017) die situationsangemessene Funktionalität multimodaler Gestaltung im Rahmen konkreter kommunikativer Aufgaben und entsprechender Strategien ins Zentrum rücken. Neben Vorschlägen für analytische Parameter und deren



Synthese berücksichtigen die Überlegungen auch den medial bedingten Unterschied zwischen statischem foto-graphischem und dynamischem filmischem Bild sowie deren unterschiedliche Potenziale für die Konstruktion multimodaler Strukturen.

Der Stand der Theoriebildung in der linguistischen und sozial-semiotischen Multimodalitätsforschung (BATEMAN/WILDFEUER/HIIPPALA 2017; BATEMAN 2014; JEWITT/BEZEMER/O'HALLORAN 2016; JEWITT 2014; KLUG/STÖCKL 2016; KRESS 2010; NORRIS/MAIER 2015; TSERONIS/POLLAROLI 2018) soll in vier Schritten vorgestellt werden: *Zeichenmodalitäten und Medialität*; *Bedeutungs-Multiplikation, multimodale Kohärenz*, und *multimodale Genres/Diskurse* (STÖCKL, in press). Jeder dieser thematischen Kreise wird anhand eines Beispiels aus dem Diskurs der Bildenden Kunst bzw. der Werbung (STÖCKL 2018) illustriert und mit einer summarischen Hypothese abgeschlossen. Die Einblicke in die multimodale Analysepraxis beruhen auf einer Sammlung von *social/not-for-profit advertising* (STÖCKL/ MOLNAR 2018, 267, 272–274; LÜRZERS ARCHIV 2018). Sie berühren solche Fragen wie Korpus-Kompilierung, Auswahl der analytischen Parameter, Erkenntnisziele und -möglichkeiten sowie die Beschreibung einer genretypischen multimodale Rhetorik.

**Hartmut Stöckl** ist Professor für Englische und Angewandte Sprachwissenschaft an der Universität Salzburg, Studium der Anglistik und Russistik sowie Übersetzungswissenschaft an der Universität Leipzig, 1995 Promotion (Textstil und Semiotik der Werbung), 2003 Habilitation (Verknüpfung von Sprache und Bild im massenmedialen Text), Lehrtätigkeiten an den Universitäten in Jena, Canterbury, Chemnitz, Leipzig und Bayreuth auf den Gebieten der Angewandten (insbesondere Medien-, Technik- und Wirtschaftskommunikation) und Anglistischen Sprachwissenschaft sowie des praktischen Fremdsprachenunterrichts, aktuelle Bücher: *Mediale Transkodierungen. Metamorphosen zwischen Sprache, Bild und Ton* (Hg., 2010) und *Bildlinguistik. Theorien – Methoden – Fallbeispiele* (Co-Hg., 2011), Arbeitsschwerpunkte: Textlinguistik/Stilistik, Pragmatik, Semiotik, Multimodale Kommunikation, Medienlinguistik, Werbekommunikation.

**Dieter Mersch (Zürich):** Multimodalität und bildliche Reflexivität.

Multimodalität ist ein selbst ambiger Begriff, der nach unterschiedlichen Richtungen hin ausbuchstabiert werden kann. Einmal betrifft er multimediale Instabilitäten und 'Switches', zum anderen den Wittgensteinschen Aspektwechsel, drittens das, was Tom Mitchell «multistable images» genannt hat, sowie viertens spezifische künstlerische Strategien, die mit bildlicher Unbestimmtheit und Mehrdeutigkeit operieren. Immer aber haben wir es mit vieldeutigen Relationen zu tun, die nach unterschiedlichen

Modalitäten hin auflösbar sind bzw. mit solcher Unauflösbarkeit spielen, wobei der Modusbegriff eine komplexe Geschichte zwischen Linguistik, Relationslogik, Performativitätstheorie und Medien- bzw. Kommunikationswissenschaft aufweist. Der Fokus des Vortrags richtet sich insbesondere darauf, ihn in seinen verschiedenen Facetten für die Bildphilosophie und insbesondere für Verfahren bildlicher Selbstreflexion (nicht nur in Bewegtbildern) nutzbar zu machen.

**Dieter Mersch** studierte Mathematik und Philosophie in Köln, Bochum, Darmstadt. 2004 wurde er Professor für Medientheorie und Medienwissenschaften an der Universität Potsdam. Seit 2013 ist er Leiter des Instituts für Theorie an der ZHdK Zürich. Dieter Mersch war Gastprofessor in Chicago, Budapest und Luzern, Fellow am IKKM Weimar und an der ZHdK Zürich. Seine Arbeitsschwerpunkte sind Medienphilosophie, Ästhetik und Kunsttheorie, Semiotik, Hermeneutik, Poststrukturalismus sowie Philosophie des Bildes und der Sprache.

**Lars Nowak (Erlangen):** Negative Multimodalität. Zu widersprüchlichen Beziehungen zwischen Bild und Sprache in Comic und Film.

Viele Theorien des Bildes bestreiten, dass dieses Medium zum Vollzug von Verneinungen imstande ist, und wollen diese semiotische Operation stattdessen der Sprache vorbehalten. Diese Auffassung ist jedoch nicht selten in einer begrifflichen Verkürzung des Bildes auf dessen singuläre und isolierte Erscheinungsformen begründet, während eine wichtige Ebene, auf der Bilder – so meine These – durchaus negative Wirkungen entfalten können, in ihren Beziehungen zu anderen Medien besteht, zu denen nicht zuletzt die Sprache selbst gehört. Der geplante Vortrag möchte die negativen Relationen zwischen Bild und Sprache anhand des Comics und des Filmes untersuchen, die zwar in erster Linie serielle Bildmedien darstellen, zugleich aber nicht nur stets mehrere Bilder, sondern häufig auch diese mit sprachlichen Elementen verknüpfen. Das betrifft im Fall des Comics ausschließlich die Schrift, im Fall des Filmes – seit der Einführung des Tonfilmes – neben der Schrift auch die Rede. Beide Ausprägungen der Sprache weisen jeweils eigene Besonderheiten auf, die auch für ihre negativen Relationen zum Bild von Belang sind. So steht den sich in der Zeit entfaltenden Stimmen des Tonfilmes die den Raum nutzende Typographie des Comics gegenüber, bei der es sich selbst wieder um eine para-piktorale Gestaltungsform handelt. Der Vortrag wird sich beim Film auf die Rede konzentrieren und diese mit der Schrift des Comics vergleichen. Auf diese Weise werden zwei Formen der Multimodalität, nämlich die semiotische Verbindung von piktoralen und verbalen Zeichen und die perzeptuelle Verbindung von visuellen und auditiven Reizen, aufeinander bezogen. Dabei sind in einem ersten Argumentationsschritt die verschiedenen Arten bildlich-sprachlicher Divergenzen herauszustellen, die in Comics wie in Filmen gleichermaßen zum Tragen

kommen; hier sind neben der Konstruktion der Diegese einschließlich ihrer spatialen, temporalen und personalen Aspekte insbesondere die Erzählperspektiven und -ebenen zu berücksichtigen. In einem zweiten Schritt soll geklärt werden, unter welchen Bedingungen diese Divergenzen nicht etwa komplementierender, sondern kontrapunktischer Natur sind und in welchem Sinne im letzteren Fall von einem negativen Verhältnis gesprochen werden kann; dabei ist insbesondere zwischen im- und expliziten sowie konträren und kontradiktorischen Gegensätzen zu unterscheiden. Der dritte Schritt wird sich schließlich der Frage widmen, auf welche Weise die in Comics und Filmen enthaltenen Diskrepanzen zwischen bildlichen und sprachlichen Mitteilungen – und hier kommen alternative Fabula-Konstruktionen ins Spiel, die sich als eine Abwandlung der referenziellen Multimodalität begreifen lassen – von den Rezipienten verarbeitet werden.

So besteht hier beispielsweise eine erste Möglichkeit darin, einem Modus mehr als dem anderen zu vertrauen und daher Letzteren als ironisiert wahrzunehmen, eine zweite Möglichkeit darin, den Versuch einer dialektischen Synthese zu unternehmen, und eine dritte Möglichkeit darin, den Widerspruch als solchen zu akzeptieren. Methodisch ist der Beitrag vorrangig theoretisch ausgerichtet, wobei ich aufgrund der häufigen narrativen Verwendung von Comic und Film außer auf logische, phänomenologische und semiotische auch auf erzähltheoretische Konzepte zurückgreifen werden. Daneben sollen bild- und bilddiskurshistorische Gesichtspunkte einbezogen werden, weil einerseits das filminterne Verhältnis von Bild und Rede besonders intensiv in der um 1930 geführten ‚Tonfilmdebatte‘ diskutiert wurde und andererseits negative Bild-Sprach-Beziehungen vor allem bei avancierten künstlerischen Nutzungen beider Medien, wie dem europäischen und amerikanischen Autorenfilm nach 1945 (z.B. Robert Bresson, Terrence Malick) und der neueren Graphic Novel (z.B. Art Spiegelman, Chris Ware), anzutreffen sind. In der Summe sollen sich hieraus drei spezifische Forschungsbeiträge ergeben: Erstens wird auf einen spezifischen Rückstand der Bild-gegenüber der Sprachwissenschaft reagiert, ist doch das Phänomen der Negativität bislang dort wesentlich umfassender als hier erforscht worden. Zweitens wird meine Betrachtung des Bild-Text-Verhältnisses dem Unterschied zwischen Schriftlichkeit und Mündlichkeit Rechnung tragen, der trotz der extensiven Beschäftigung mit dieser Variante von Multimodalität bisher zu wenig berücksichtigt worden ist. Und drittens soll die Theoretisierung bildlicher Multimodalität dadurch weiterentwickelt werden, dass die Integration unterschiedlicher Modi gerade aus dem Blickwinkel ihres entgegengesetzten Verhältnisses, der Opposition, beleuchtet wird.

**Lars Nowak** ist Privatdozent für Medienwissenschaft am Institut für Theater- und Medienwissenschaft der Friedrich-Alexander-Universität Erlangen-Nürnberg, wo er von 2011-18 die Juniorprofessur für Medienwissenschaft (Visualität und Bildkulturen) innehatte. Er hat Theaterwissenschaft, Germanistik und Philosophie an der Freien Universität Berlin studiert und 2009 an der Fakultät Medien der Bauhaus-Universität Weimar promoviert. Nowak war von 2009-11 Postdoktorand am Historisch-

Kulturwissenschaftlichen Forschungszentrum Trier und 2011 wissenschaftlicher Mitarbeiter im Fach Medienwissenschaft der Universität Trier. Von 2011-15 leitete er das DFG-Forschungsprojekt *Die Wissensräume der ballistischen Photo- und Kinematographie, 1860-1960*. Seine Arbeitsschwerpunkte liegen bei der Kinematographie, Photo- und Kartographie, der Bildtheorie, der Raumtheorie, dem Zusammenhang von Medien-, Wissenschafts- und Militärgeschichte sowie der Kulturgeschichte des monströsen Körpers. Zu seinen Publikationen gehören *Deformation und Transdifferenz. Freak Show, frühes Kino, Tod Browning* (Berlin 2011), *KartenWissen. Territoriale Räume zwischen Bild und Diagramm* (Hg. mit Stephan Günzel, Wiesbaden 2012), *Medien – Krieg – Raum* (Hg., Paderborn 2018) sowie *Bild und Negativität* (Hg., Würzburg 2019, im Erscheinen).

**Patrick Rupert-Kruse (Kiel):** Kinästhetische Bilder. Virtual Reality zwischen Performanz, Propriozeption und Signifikation.

Das weite Feld der *digitalen Bildern*, das ebenfalls Bezeichnungen wie *elektronische Bilder, algorithmische Bilder, Simulationsbilder, Interaktionsbilder* (Sachs-Hombach 2003; Nake 2005; Wiesing 2005; Groh 2015) uvm. beinhaltet, ist bereits ausführlich im Kontext der Game Studies bildwissenschaftlich diskutiert worden (Beil 2012; Hensel 2011; Schwingeler 2008). Hierbei wurde ebenfalls das zentrale Verhältnis von Körper und (Avatar-)Bild zwischen Reflexion und Immersion, Performanz und Verkörperung analysiert (Wiemer 2014; Klevjer 2006; Krämer 2000).

Diese Körper-Bild-Relation muss nun allerdings – so die Ausgangsthese des vorgeschlagenen Vortrags – durch die neuartigen Darstellungs- und Interaktionsmöglichkeiten aktueller Virtual Reality – Technologien auf einer anderen Ebene theoretisch reflektiert werden. Denn: Die Bild- und Interfacetechnologien der Virtual Reality (VR) inszenieren zum ersten Mal in der Geschichte elektronischer Medien (Kino, Radio, Computer und Videospiele) den *rezipierend-partizipierenden Körper* als Ganzes!

Da interaktive Bilder „ein Handeln mit dem Bild, am Bild oder ‚im‘ Bild voraussetzen“ (Wiemer 2017: 147) steht auch – oder besser: vor allem – bei den immersiven Bildern der VR die Erzeugung von Bildern in der körperlichen Performanz im Vordergrund, da „immersive media have to address the body by enabling kinesthetic action“ (Woletz 2018: 108). Wie Henri Bergson in *Materie und Gedächtnis* schrieb, bildet in diesem Kontext der Körper ein besonderes Bild, da dieser in der Lage ist, andere Bilder auszuwählen und auf sich selbst zu beziehen (Bergson 2015: 23), um diese in einen „Gesamtzusammenhang von Bildern“ (Bergson 2015: 16) zu überführen. Damit kehren die Bilder und das Dispositiv der VR diejenige Entkörperlichung um, die vom Kino(bild) und vom Videospiele(bild) vorgenommen wird (Beil 2012: 177; Carroll 2008: 56-58) und

widmen diese in eine Verkörperung um, deren reflexiv-inszenatorisches Moment in einer *sinnlich-ästhetischen Selbstwahrnehmung* aufgeht.

Das wiederum bedeutet, dass die Bildhandelnden in der VR eine neue sinnliche – propriozeptive bzw. leiblich-performative – Verbindung mit dem Bild eingehen, in deren Verlauf der ins Bild übersetzte Körper im *Avatar-Bild* (Beil 2012) zu einem Gegenstand ästhetischer Betrachtung und Handlung zwischen phänomenologischer und semiotischer Perspektive wird (Krämer 2000). Diese gemeinsame Taktung von Mensch und Bild (vgl. Wiemer 2006: 252) führt zu einer Verknüpfung von ‚Körpern‘ bzw. ‚Bildern‘ welche miteinander eine gegenseitige Signifikation vollführen. Das bedeutet, dass die Körper der Bildhandelnden in Anlehnung an Christiane Voss‘ Konzept des *Leihkörpers* (Voss 2013) das Bildgeschehen beleben und als *bedeutungsbildende Instanzen* fungieren (Krajnik 2016: 168-190).

Gemünzt auf den modalitätsspezifischen Vorschlag aus dem Artikel *Medienwissenschaftliche Multimodalitätsforschung* (Sachs-Hombach et al. 2018) stehen bildtheoretisch gesprochen folgende Modalitätsdimensionen und -Ausprägungen im Zentrum des vorgeschlagenen Vortrags: Die (1) perzeptuelle Dimension bildet der Modus der Kinästhesie bzw. der Propriozeption, die in der Verschränkung von Bildbewegung und Körperbewegung begründet liegt. Die (2) semiotische Dimension liegt in den Gesten bzw. Posen der involvierten Körper, die als Funktion dem Bilde zwar inne liegt, allerdings in der Performativität der Bildhandelnden externalisiert wird. Die (3) referenziellen Dimension manifestiert sich in den unterschiedlichen Modi des Bildhandelns (symbolisch, immersiv, dezeptiv; Schirra & Scholz 1998), die in, mit und durch immersive Bilder möglich werden.

Pointiert in eine potentielle Ästhetik immersiver Bilder formuliert, ließe sich behaupten, dass durch das VR-Bild als *handlungsevozierendes Bild*, das in Verbindung mit den Handlungen der Partizipierenden neue Bilder in einem prozessualen Zusammenhang hervorbringt, eine *intermodale Dynamik* zustande kommt. Diese äußert sich zum einen durch eine wechselseitige Beeinflussung der unterschiedlichen Modalitäten, zum anderen in einer oszillierenden Wahrnehmung zwischen Bildern und Körpern. So werden die Rezipierenden/Partizipierenden in der ästhetischen Erfahrung der VR – verstanden als eine genuin kinästhetische Erfahrung – durch ein reflexives Auf-Sich-Selbst- oder In-Sich-Selbst-Zurückgeworfen-Sein ihrer eigenen Leiblichkeit bewusst. Dies vollzieht sich in einer gegenseitigen Signifikation von Körper und Bild – Input und Output – – wobei die eigentliche Pointe sein könnte, dass sich hier ein *Handeln des Bildes* vollzieht, ein tatsächliches Bildhandeln aus dem Technologischen heraus, jenseits des Magischen (durch das sich die eben erwähnte Input/Output-Relation umkehren würde).

**Patrick Rupert-Kruse:** Prof. Dr., Studium der Neueren Deutschen Literatur- und Medienwissenschaften, Philosophie und Psychologie an der Christian-Albrechts-Universität zu Kiel; 2010 Dissertation zum Thema Imagination und Empathie, lehrte und

forschte an der CAU zu Kiel; seit 2014 Inhaber der Professur für Medientheorie und Immersionsforschung am Fachbereich Medien der Fachhochschule Kiel; Leiter des *Instituts für immersive Medien* (ifim), seit 2015 Vorsitzender der *Gesellschaft für interdisziplinäre Bildwissenschaft* (GiB), Gründungsmitglied der *Forschungsgruppe Bewegtbildwissenschaft Kiel|Münster* und verantwortlicher Redakteur des *Jahrbuches immersiver Medien*, Managing Editor des *Yearbook of Moving Image Studies* (YoMIS). Forschungs- und Arbeitsschwerpunkte: Theorie und Konzeption immersiver Medien (Locative & Spatial Media, Virtual Reality, Mixed Reality), Medienentwicklung, -Konvergenz und -Innovation, Medienrezeptionsforschung (Virtual Embodiment, Empathie, Identifikation), Transmedia Storytelling.

### **Klaus Sachs-Hombach (Tübingen): Dimensionen der Multimodalität. (Workshop)**

Multimodalität ist immer schon ein zentrales Kennzeichen von Kommunikation gewesen. Dies gilt selbst für die Face-to-Face-Kommunikation, die als primordiale Kommunikationssituation etwa durch Gestik inhärent multimodal ist. Der durch Digitalisierung und Medienkonvergenz gekennzeichnete technologische Medienwandel schafft gegenwärtig neue Potenziale für den Einsatz multimodaler Mittel: In dem Maße, in dem die technisch-medial vermittelte Kommunikation dominant wird, schreiben sich auch die spezifischen Bedingungen der Multimodalität in die kommunikativen Praktiken ein und erfordern eine ständige Erweiterung multimodaler Medienkompetenz.

Der Ausdruck „Multimodalität“ meint die Verbindung von mindestens zwei kommunikativen Modi zum Zwecke der effizienteren bzw. dichterem Informationsvermittlung oder der Ästhetisierung medialer Kommunikation. Als Modi sind hierbei die jeweiligen Parameter von Kommunikation aufzufassen, die innerhalb kommunikativer Praktiken als distinkt und komplementär wahrgenommen werden und in unterschiedlichen Dimensionen, Konfigurationen und Funktionen auftreten. Die bisherige Forschung hat primär die perzeptuelle und die semiotische Multimodalität bedacht: Perzeptuelle Multimodalität liegt bei kognitiver Integration unterschiedlicher Wahrnehmungskanäle vor, während semiotische Multimodalität auf die Bezüge zwischen kulturell codierten Zeichenressourcen rekurriert, wie sie prominent in Text-Bild-Zusammenhängen vorliegen.

Der Workshop zur Multimodalität wird einige Grundlagen für eine integrative Betrachtung von multi-, inter- und transmodalen Phänomenen bereitstellen und hierbei nicht nur Verschränkungen perzeptueller und semiotischer Modi der Kommunikation in den Blick nehmen, sondern zwei weitere Dimensionen von Multimodalität systematisch einzubeziehen, nämlich die referenzielle und die partizipative Dimension, die originelle Herausforderungen für Medientheorie und -forschung bilden.

**Klaus Sachs-Hombach:** Geb. 1957; Studium der Philosophie, Psychologie und Germanistik an der Universität Münster. Die Promotion wurde 1990 an der Universität Münster abgeschlossen, die Habilitation 2003 an der Universität Magdeburg. In den Jahren 1993 und 1994 fanden Forschungsaufenthalte in Oxford und am MIT in Cambridge (MA) statt. 2007 erfolgte zunächst die Ernennung zum Professor für Philosophie (Schwerpunkt Kognitionswissenschaften) an der TU Chemnitz und 2011 zum Professor für Medienwissenschaft (Schwerpunkt Medienwandel und Medieninnovation) an der Universität Tübingen. Gründung und Leitung der Online-Zeitschrift *IMAGE. Journal for interdisciplinary image science* sowie der *Gesellschaft für interdisziplinäre Bildwissenschaft* (GIB) (siehe [bildwissenschaft.org](http://bildwissenschaft.org)). Forschungsschwerpunkte: Bild-, Zeichen-, Medien- und Kommunikationstheorien.