

Einleitung

Lars C. Grabbe, Patrick Rupert-Kruse & Norbert M. Schmitz

Im Zentrum des vorliegenden Bandes steht der Versuch, die auf das Verstehen hinführende Verarbeitung von Medienbildern in ihren grundlegenden Strukturen zu erfassen. Schließlich spielen in der menschlichen Wahrnehmung, Prozessierung und Speicherung bewegter Bildtypen – seien sie interaktiv oder nicht – die Systeme des Mentalen und Körperlichen eine zentrale Rolle für das spezifische Bild-Verstehen: Der Rezipient entschlüsselt verschiedenste Zeichenrelationen des Symbolischen, Ikonischen oder Indexikalischen, erlebt multimodale Medienartefakte bis hin zur *sensomotorischen Interdependenz* (Grabbe, Rupert-Kruse und Schmitz 2013), lässt sich vom teilweise immersiven Realismus digitaler Bilder überwältigen (Prince 1996) oder koppelt sich mental und sensorisch an filmische Inputs (Ohler 1994; Wulff 2002; Wuss 1993) oder interaktive Computer- und Videospiele, welche kohärente Funktions- und Handlungskreisläufe zwischen Artefakt und User stabilisieren können (vgl. Fritz 1997: 190–193).

Die Rezeption von Filmen, begriffen als über eine ausgedehnte Werk-Zeit verfügende Bewegtbilder, veranlasst uns dazu, im zeitlichen Verlauf der Rezeption ein mentales Modell in Interaktion mit unterschiedlichen und durch Filminhalte aktivierten Wissensbeständen zu generieren, aufgrund derer während der Rezeption die Genrezugehörigkeit bzw. spezifische kulturelle Dispositionen bestimmt und intrinsische Figurenmotivationen oder -Emotionen mental modelliert und schließlich emotional nachempfunden werden können (vgl. Ohler 1994: 32–37; Eder 2008). Diese mentalen Konstrukte bilden zudem die Grundlage für kognitive Inferenzschlüsse, um z.B. die weitere Handlung eines Filmes oder einer Serie – selbst über mehrere Folgen hinweg – zu imaginieren oder als mentale Hypothese zu sta-

bilisieren. Dies gilt auch für die Neuformulierung oder den Regelbruch bezogen auf die Erwartungen des Publikums z.B. im experimentellen Kino oder bestimmten künstlerischen Filmen, bei denen vorgegebene Strukturen neu geordnet bzw. etabliert werden. In Bezug auf interaktive Medien besteht eine grundlegende Funktion des bewegten und digitalen Computerspielbildes darin, sich mit diesem in einem kybernetischen Feedbackloop und Funktionskreislauf zu verschalten – einer Schleife von Spielereingaben und Programmausgaben, sogenannte „Input-/Output-Loops“ (Klimmt 2006: 71).

Das bedeutet also, dass erst im wechselwirksamen Systemzusammenhang von körperlicher Partizipation, sinnlicher Adressierung und kognitiver Organisation sowohl phänomenale als auch semiotische Dimensionen des Verstehens und Erlebens prozessual emergieren und hierdurch die spezifischen Verarbeitungs- und Speichervorgänge medialer Inputs unterschiedlich geprägt werden können.

Im Fokus des vorliegenden Bandes steht folglich der Versuch aus interdisziplinärer Perspektive einige der überaus vielfältigen und komplexen Interaktionen zwischen Bildern und den Prozessen der Wahrnehmung und Verarbeitung explorativ zu erfassen und über den Rückbezug auf ihre Verbindung mit somatischen und mentalen Prozessen näher zu analysieren und zu spezifizieren. Damit gehen dann Fragen nach einer phänomenologischen und/oder semiotischen Analyse von Perzeptions- und Rezeptionsprozessen multimodaler dynamischer Artefakte einher sowie nach der diagrammatischen und zeitlichen Struktur bewegter Bildtypen wie Filmen oder Computer- und Videospielen, da diese sich in einem zeitlichen Verlauf präsentieren und damit während der Rezeption ständig in einen höherstufigen mentalen Bedeutungszusammenhang zeitlich konsistent überführt werden müssen. Daran knüpft die Frage nach der Rolle der sensorischen Prozessierung interaktiver Bewegtbilder und den damit verbundenen kybernetischen Steuerungsprozessen an, die zwischen den Bildern und den Spielenden wirken, und als zentraler Teil ihrer spezifischen Rezeption angesehen werden müssen.

Bereits in den vorhergehenden Publikationen der Buchreihe „Bewegtbilder“ wurde stets durch die Herausgeber und zahlreichen Autoren betont, dass für eine Bestimmung des Bildverstehens das komplexe mediale Systemgefüge aus Kognition, Sinnlichkeit, Reprä-

sensation und Verkörperung adressiert werden sollte, da erst durch die Integration dieser Komponenten die Erlebnisdimensionen und Sinnhorizonte (interaktiver) audiovisueller Artefakte sinnvoll beschreibbar werden. Folglich formieren sich erst im Zusammenspiel von sinnlicher Adressierung, kognitiver Organisation und leiblicher Partizipation sowohl phänomenale als auch semiotische Prozesse des Verstehens oder Erlebens, durch welche die spezifischen Verarbeitungs- und Speichervorgänge medialer Impulse geprägt werden. Die wissenschaftliche Zielsetzung des vorliegenden Bandes ist demgemäß die Analyse der vielfältigen und komplexen Interaktionen zwischen den Bildern, ihren technischen Medienstrukturen und den Prozessen der Wahrnehmung und Verarbeitung, die über ihre Verbindung mit leiblichen und mentalen Prozessen erfasst und analysiert werden können. Dabei sind im Rahmen einer solchen Zugriffsweise beide, also sensorische wie geistige Phänomene nicht als Gegensätze zu verstehen, sondern Bestandteile einer einheitlichen körperlich-materiellen Struktur als biologisch-anthropologischer Voraussetzung sämtlicher Wahrnehmungsakte und ihrer Interpretation. Jedes Medium korrespondiert mit diesen, um als solches funktionieren zu können. Schon der Film und erst recht die neuen Medien kennzeichnen sich dadurch, dass durch Verzeitlichung und durch Einbeziehung weiterer Sinnesmodalitäten eine immer höhere Wahrnehmungs- und Zeichenkomplexität erreicht wird, welches als spezifische Herausforderung einer Bewegtbildwissenschaft gelten darf.

Die Tagung „Moving Images 2015. Perception – Reception – Interaction. Varieties and Characteristics of Media Image Processing“, deren interdisziplinäre Vorträge den Ausgangspunkt dieser Publikation liefern, bildete die fünfte Veranstaltung der Tagungs- und Publikationsreihe „Bewegtbilder“, die von der *Forschungsgruppe Bewegtbildwissenschaft Kiel* unter Beteiligung der Fachhochschule Kiel und der Muthesius Kunsthochschule Kiel organisiert wurde. In jenem Jahr fand sie erstmalig international und bilingual (in Deutsch und Englisch) statt, da die Veranstalter eine Notwendigkeit der Integration unterschiedlicher internationaler wissenschaftlicher Standpunkte zum Thema „Bewegtbilder“ im Kontext einer bildwissenschaftlichen Auseinandersetzung sahen und noch sehen. Dies war und ist insofern

zentral, da neueste internationale Erkenntnisse zu diesem Themenbereich vor und mit Akademikern aus aller Welt in Deutschland präsentiert und diskutiert werden können. Dieser Austausch sollte einem wissenschaftlichen Denken, Forschen und Vernetzen über Ländergrenzen hinweg dienen und insbesondere einen Beitrag dazu leisten, auch Standpunkte der deutschen Forschung einem internationalen Publikum zugänglich zu machen.

Die vorliegende Publikation will vor allem die Multi- bzw. Interdisziplinarität der enthaltenen Beiträge und Perspektiven betonen, da die Herausgeber durch die Auswahl der Ansätze keinen homogenen Diskurs zu den Themengebieten abbilden wollen, sondern stellenweise direkt auf Heterogenität und sogar Kontrapunkte setzen, um die Vielfältigkeit der Näherungen und Interpretationen der unterschiedlichen Autorinnen und Autoren zu unterstreichen. Und dieses – für die Herausgeber fruchtbare und erforderliche – Vorgehen spiegelt sich auch in der Vielfalt und Dynamik der Texte des aktuellen Bandes wieder.

Im Artikel *The Cinematic Relation: Singular Thought, Mental Files, and Films* diskutiert Enrico Terrone die Rezeption von Filmen über das Konzept der *mental files*. Mental files sind dabei als Strukturen zu verstehen, die es uns erlauben, Informationen über bestimmte Verbindungen zwischen dem Subjekt und bestimmten Objekten der Wahrnehmung zu speichern. Terrones Argumentation zielt nun drauf ab, dass in der Filmwahrnehmung eine sogenannte *twofileness* auftritt, in welcher sich die Wahrnehmung und damit die rezeptive Verarbeitung der (dargestellten) Objekte mit der Wahrnehmung des Films als Artefakt überlagert. Diesen neuartigen Ansatz zur Erklärung filmischer Darstellung konterkariert Terrone schließlich mit aktuellen filmphilosophischen Ansätzen von u.a. Gregory Currie, Noël Carroll und Berys Gaut.

Lars Elleström will in *Ein medienzentriertes Kommunikationsmodell* ein neues Modell von Kommunikation vorschlagen, um ein möglichst klares theoretisches System zur Verfügung zu stellen, anhand dessen sich die Prozesse der Kommunikation beschreiben, erläutern und analysieren lassen. Denn obwohl es bereits zahlreiche gelungene und nützliche Ansätze gibt, in denen die grundlegenden Merkmale der Kommunikation beschrieben und analysiert wurden, sind dort

dennoch einige notwendige Aspekte unzureichend beleuchtet worden: Etwa das Verhältnis verbaler und nonverbaler Sinngehalte, die materiellen und mentalen Aspekte der Medialität, vorsemiotische wie semiotische mediale Merkmale des Mediums und damit die grundlegenden medialen Differenzen, die für die unterschiedlichen kommunikativen Kapazitäten wesentlich sind.

Mit dem Unterschied zwischen statischen und bewegten Bildern beschäftigt sich Göran Sonesson in dem Text *Images On the Move – and Others that Stay Put: The Cognitive Semiotics of Lifeworld Mediations*. Sonesson sieht Film nicht einfach als eine weitere Art von Bildern an, sondern argumentiert, dass die Erfahrung der Filmwahrnehmung als grundsätzlich verschieden von der Bildwahrnehmung zu verstehen ist. Andererseits führt er gleichermaßen über theoretische Reflexionen und Experimente aus, dass einzelne Bilder *virtuelle Narrative* beinhalten können und daher in ihrer performativen Aktualisierung durch imaginative Prozesse in gewisser Weise mit einer Filmsequenz vergleichbar sind. Dabei müssten aus Sicht der Herausgeber solche Überlegungen wieder rückgebunden werden an die temporale und vor allem narrative Struktur des klassischen Bildes, will man nicht in die schlichte Dichotomie atemporaler und temporaler Gattungen bzw. Medien zurückfallen, welche die Ästhetik der frühen Moderne des späten 18. Jahrhunderts prägte.

In *The Borders of Metalepses and the Borders of the Image* beschäftigt sich Jacobus Bracker mit den Grenzen des bewegten Bildes. Ein Instrument, mit dem diese Grenzen übertreten bzw. verletzt werden können, ist die Metalepse, eine Situation, in der zwischen unterschiedlichen Ebenen der Narration gewechselt wird. Bracker macht in seinem Artikel den Blick einer Film-, Serien- oder Videospiele-Figur als direkte Adressierung der Rezipierenden als visuelle Form der Metalepse aus. Wie eine solche Metalepse einerseits Immersion brechen und andererseits verstärken kann, wird anhand unterschiedlicher Beispiele diskutiert.

László Tarnay widmet sich in *Simulation and Synesthesia* der evolutionären und ökologischen Grundlage menschlicher Wahrnehmung im Zusammenhang mit der Entwicklung der Medien. Dieser zusammenhängende Prozess hat die Art und Weise der Medienwahrnehmung radikal verändert und einen Wechsel von Repräsentation hin

zur Simulation induziert, der sich an der Materialität und Medialität aktueller Medientechnologien ablesen lässt.

Die temporale Dimension von Video- und Digitaltechnologien fokussiert Serjoscha Wiemer in seinem Artikel *Videospiele als Zeitkristallisationsmaschinen: Aspekte einer temporalen Bildtheorie*. Er beschäftigt sich mit der Möglichkeit von Videospielen, zeitliche Prozesse in Wahrnehmungsprozesse zu transformieren, wodurch innerhalb einer medienästhetischen Betrachtungsweise zeitliche Prozesse der Bildkonstitution und der Bildwahrnehmung in den Fokus rücken. Wiemer entwickelt hier eine temporale Ästhetik, die sich auf die Beziehungen zwischen Bildern sowie zwischen Körper und Bild konzentriert, um eine weiterführende Analyse und Interpretation von Videospielen zu ermöglichen.

Auch Lars Grabbe und Patrick Rupert-Kruse untersuchen in *Gedächtnis und Figuration: Temporale Immersion und ludische Erlebnisfiguration im Computer- und Videospiele* das komplexe Verhältnis von bewegtem Bild, dessen Wahrnehmung und den Stellenwert des Gedächtnisses innerhalb der Medienrezeption. Orientierend an phänomenologischen Theoriemodellen der Zeit untersuchen sie das Spannungsverhältnis zwischen der Temporalität von Performativität und der ludischen Ebene des Computer- und Videospiele sowie den rezeptiven Zeitstrukturen des Users.

Federico Alvarez Igarzábal untersucht in *Predictive Thinking in Virtual Worlds: Video Games and the Bayesian Brain* eine zeitbasierte Form des Feedbacks. Dabei geht es ihm um den Umgang mit dem Horizont der Unbekannten, denen sich die Spielenden jedes Mal gegenüber sehen, wenn sie ein neues Spiel oder ein neues Level ‚betreten‘. Durch das Erlernen der rudimentären spielinternen Regeln und Mechanismen sind sie aufgrund der bayesianischen Struktur des Gehirns in der Lage, Vorhersagen über weiteren Verlauf des Spiels und der benötigten subjektiven Fähigkeiten zu treffen – und das Spiel zu meistern.

Tobias Held geht abschließend in dem Artikel *Design und virtuelle Kommunikation: Eine designwissenschaftliche Studie zur digitalen Kommunikation in Fernbeziehungen* empirisch und explorativ der Frage auf den Grund, inwieweit die zur Aufrechterhaltung einer Beziehung typischen Merkmale des Austauschs von Erlebnissen, Erfahrungen und

Gefühlen telekommunikativ während der Trennungszeit zweier Fernliebender erleichtert oder neu interpretiert werden können. Dabei argumentiert er designtheoretisch aus einer multi-sensuellen Perspektive, um durch einen Konzeptansatz die sogenannte *Online-Intimität* zu induzieren.

Die Herausgeber erhoffen sich mit diesem vierten Sammelband zunächst weitere anregende und vor allem explorative Beiträge für eine autonome Bewegtbildwissenschaft zu versammeln und darüber hinaus erneut aufzuzeigen, dass eine Verbindung mit internationalen Forschungsperspektiven als äußerst gewinnbringend betrachtet werden kann, um Interdisziplinarität aktiv zu fördern und eine moderne und am Medium Bewegtbild arbeitende Medientheorie zu flexibilisieren.

Es sind vor allem dynamische Bildtypen und Medientechnologien (Film, Computer- und Videospiele, immersive und interaktive Medien, VR-Displays etc.), die eine Berücksichtigung körperlich-sensorischer Prozesse innerhalb des analytischen Spektrums erfordern. Bereits im dritten Band *Bildkörper*, dessen inhaltliche Ausrichtung mit dieser Publikation in hohem Maße verbunden ist, konnte aufgezeigt werden, dass sich mediale Relationen als System aus Artefakt und Wahrnehmung verstehen lassen. In dieser Verbindung liegt nach wie vor eine sinnvolle Erweiterung des Analysespektrums begründet, da das körperlich-sinnliche Potenzial innerhalb der Rezeption weiter ausgelotet wird und Medien demgemäß in ihrer körperlichen und die Sinne adressierenden Materialität und Dynamik *verstanden* werden können.

Der vorliegende Band *Bildverstehen* legt folglich den Fokus einerseits auf die Verarbeitung von Medienbildern und andererseits auf die Interaktion von Medialität, Wahrnehmung und Zeichenhaftigkeit, die bei der Perzeption und Rezeption von Medieninhalten aktiv ist.

Literatur

- Eder, Jens. 2008. *Die Figur im Film: Grundlagen der Figurenanalyse*. Marburg: Schüren.
- Fritz, Jürgen. 1997. „Warum eigentlich spielt jemand Computerspiele? Macht, Herrschaft und Kontrolle im Computerspiel.“ In *Handbuch Medien: Computerspiele*, herausgegeben von Jürgen Fritz und Wolfgang Fehr, 183–196. Bundeszentrale für Politische Bildung.
- Grabbe, Lars C., Patrick Rupert-Kruse und Norbert M. Schmitz. 2013. *Multimodale Bilder: Zur synkretistischen Struktur des Filmischen*. Darmstadt: Böhner.
- Klimmt, Christoph. 2006. *Computerspielen als Handlung: Dimensionen und Determinanten des Erlebens interaktiver Unterhaltungsangebote*. Köln: Halem.
- Ohler, Peter. 1994. *Kognitive Filmpsychologie: Verarbeitung und mentale Repräsentation narrativer Filme*. Münster: MAKS Publikationen.
- Prince, Stephen. 1996. „True Lies: Perceptual Realism, Digital Images, and Film Theory.“ *Film Quarterly* 49 (3): 27–37.
- Wulff, Hans J. 2003. „Empathie als Dimension des Filmverstehens: Ein Thesenpapier.“ *Montage/AV* 12 (1): 136–161.
- Wuss, Peter. 1993. *Filmanalyse und Psychologie: Strukturen des Films im Wahrnehmungsprozess*. Berlin: Edition Sigma.