

# Einleitung

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

In der Ära der sogenannten Digitalisierung hat eine große Bandbreite von multimodalen Technologien (vgl. Kress 2009; vgl. Stöckl 2004) Einfluss auf die strukturelle Dimension von Medien und die jeweiligen Nutzungsweisen auf Seiten der Menschen.

Im Zentrum des vorliegenden Bandes *Bildgestalten: Topographien medialer Visualität* steht der Versuch Formen und Ausprägungen medialer Visualität und Schriftlichkeit zu lokalisieren und das Bild zwischen Gestalt, Technologie, Praxis und Artefakt interdisziplinär und medientopographisch zu verorten. Dabei spannt sich der Bogen von allgemein anthropologischen und semiotischen Überlegungen bis hin zu medial generierten Formen und Technologien sowie zu konkreten kulturellen Praxen. Einen besonderen Schwerpunkt bilden hierbei Überlegungen zum Wandel von Lesetätigkeiten unter digitalen Bedingungen. Es gilt also gleichermaßen Fragen der Gestaltung, Medialität und Technologie mit Fragen der Rezeption zu verknüpfen und somit produktive Hypothesen für die akademischen und gestalterischen Arbeitsfelder abzuleiten. Die Technisierung (vgl. Hjorth 2011; vgl. Hansen 2006) zeigt sich hierbei als ein zentraler Auslöser für vielfältige Transformationen des Visuellen und ebenfalls von verschiedenen Nutzerdynamiken, wobei sich analoge Medien nicht nur erhalten (z.B. Zeitungen, Magazine, Bücher), sondern sich deren Herstellungs- und Verwendungsweisen aufgrund der Digitalisierung auch verändert haben (z.B. digitale Gestaltung, Digitaldruck, digitales Lesen, interaktive Apps etc.) und sie in einigen Bereichen als vollends durch die Digitalisierung ersetzt erscheinen (z.B. auf Online-Portalen, im Kontext von social media oder bei immersiv-interaktiven Medientechnologien).

Es muss demnach der analytische Versuch unternommen werden, diese analogen und digitalen Formen sinnvoll miteinander in Beziehung zu setzen, um die Grenzen und Möglichkeiten analoger und digitaler Visualität bzw. Schriftlichkeit sowie deren Verbindungen bestimmen zu können. Die Themenfelder des Bandes sind demnach bewusst offen und als interdisziplinär angelegt und berühren Aspekte wie beispielsweise historisch-anthropologische Verortungen von Medialisierungsprozessen, medientheoretische Reflexionen von analogen und digitalen Strategien innerhalb moderner Gestaltung, aktuelle Rezeptionsbedingungen von Texten und Bildern, den Einfluss digitaler Leseendgeräte auf das Lesen, die Typographie im Kontext einer digitalen und nutzerorientierten Gestaltung oder drei-dimensionale Mediengestaltung im Kontext von virtueller Realität, die digitale Bild- und Textüberlagerungen der Realität durch Apparate für Augmented Reality oder letztlich wahrnehmungsbasierte Synchronisierungen (vgl. Paterson 2007) von medialen Inputs und haptischen, taktilen, audiovisuellen und sogar propriozeptiv-körperlichen Erfahrungen der Mediennutzer (z.B. bei Enhanced Ebooks, Smartphones, interaktiven Apps oder Augmented-Reality-Reading-Apps für Tablets etc.).

Die medialen Entwicklungen der jüngeren Zeit integrieren zudem in hohem Maße spezialisierte Designprozesse, technologische Dynamiken auf Seiten der Entwickler und die verschiedenen wahrnehmungstheoretischen Dynamiken der Nutzer, so dass der Fokus auf dieses wechselseitige Verhältnis von überaus hoher Wichtigkeit für diesen Band ist, möchte man aktuelle und zukünftige Medien adäquat klassifizieren und verstehen. Aus diesem Grund bietet der vorliegende Band auch ein Forum für eine interdisziplinäre Diskussion, im Spannungsfeld von Kreativität, Produktionsästhetik, Medienwissenschaften und denjenigen akademischen Disziplinen, die sich mit Design, Technologie und Medienverstehen beschäftigen. Und dieses – für die Herausgeber fruchtbare und erforderliche – Vorgehen spiegelt sich auch in der Vielfalt und Dynamik der Texte des aktuellen Bandes wider.

Im Artikel *Mediensimulation als Selbsterkenntnis unserer Natur: Zum Verhältnis von Medientheorie und Anthropologie* diskutiert Norbert M. Schmitz das Verhältnis von Medientheorie und Anthropologie im Kontext der

Weltoffenheit des Menschen. Generell entwickelt er seine Argumentation mit Hinblick auf ein Verständnis von Medien als partielle Simulationen der Natur des Menschen und legt zudem besonderen Wert auf den Akzent, dass diese ebenfalls als vergegenständlichtes Wissen des Menschen über sich selbst bezeichnet werden können. In dieser Hinsicht ist auch die Mediengeschichte Selbst als ein Prozess menschlicher und kultureller Selbsterkenntnis zu bezeichnen.

Göran Sonesson thematisiert mit *That there Is More to the Medium than the Message: Further Considerations on the Cognitive Semiotics of Lifeworld Mediations* die Relation von Medialität und Kommunikation in der Perspektive der kognitiven Semiotik. Sonesson differenziert hierbei interne und externe Mediatisierung und zeigt auf, dass der Begriff des Mediums selbst als ambig zu bezeichnen ist, vor allem im Kontext einer Sender-und-Empfänger-Dynamik. Zudem umreißt er die Entwicklung von Mediatisierungsstrukturen bei öffentlicher und privater Kommunikation und analysiert verschiedene Faktoren, die zwischen Medien und deren einzelnen Prozessen einen relevanten Einfluss auf die kommunikative und semiotische Praxis nehmen.

Auf Basis einer wahrnehmungstheoretischen Perspektive plädiert Lars Elleström in *The Role of the Body in Cognition and Signification* für die Interrelation von körperlichen und mentalen Prozessen. Für Elleström ist der Körper differenziert zu betrachten, denn letztlich ist er der Produzent von Medien, ebenfalls Produkt von Medien und wahrnehmende Instanz von Medien. Facettenreich bezieht er den sensorischen Horizont des menschlichen Körpers auf die signifikativen Ebenen der Kommunikation und entwickelt seine Argumentation zusätzlich in Orientierung an der Semiotik von Charles S. Peirce.

Mit *Presenting the Past: The Future of McLuhan Studies* widmet sich Andrew McLuhan dem medientheoretischen Erbe seines Vaters Eric McLuhan und seines Großvaters Marshall McLuhan. Sich mittlerweile in der dritten Generation befindend spürt McLuhan den Spuren des McLuhanschen Denkens bis in die 1930er Jahre nach und fokussiert die psychischen und sozialen Effekte der menschlichen Technologien, um letztlich ein ergreifendes Plädoyer für die Weiterentwicklung und Erhaltung der McLuhan Studies zu formulieren.

Lars C. Grabbe befasst sich in *Hapto-gestural Reading: The Embodied Reading Experience in the Context of Digital Media* mit einer phänosemiotischen Analyse des digitalen Lesens. Grabbe begreift das digitale Lesen als eine besondere visuelle Gestalt, deren interaktive Potentiale eine vom analogen Lesen zu differenzierende Phänomenstruktur aufweisen. Der Fokus liegt auf einer haptischen und taktilen Interaktion mit dem digitalen Text, dessen topographische Text-Ebenen sich über komplexe virtuelle Ebenen erstrecken und hierdurch eine körperliche und mentale Navigation erfordern. Das digitale Lesen zeigt sich für Grabbe nicht als mangelhafte Evolution des analogen Lesens, sondern als eigenständiges kognitives und wahrnehmungstheoretisches Phänomen, dessen Struktur erst noch adäquat verstanden werden muss.

Einen forcierten Blick auf die Lesepraxis von Kindern zeigt Patrícia Dias mit ihrem Artikel *Young Children and Reading: From Paper/Digital to Phygital*. Die Autorin thematisiert digitale Technologien als Gestaltgeber für gesellschaftliche Prozesse und unterstreicht deren Einfluss auf die kognitive Weltbewältigung. Dias zeigt auf, dass vor allem digital-affine Kinder bereits Handlungsroutrinen aufweisen, die sich nicht länger als dichotom klassifizieren lassen. Stattdessen interagieren sie holistisch mit Medien in einer modernen Gesellschaft, dessen Strukturen analoges und digitales produktiv verbinden, indem digitales als im physikalischen Raum – als phygitaler Dynamik – eingebettet erscheint.

Jan-Henning Raff widmet sich in *Analyse der Lesetätigkeit am Smartphone am Beispiel von Instagram* dem Aspekt des Scrollens in der App Instagram und bezieht sich zudem auf Begriffe der Filmpraxis. Raff bezieht sich direkt auf das Interface und begreift das Scrollen als eine besondere Form des Kameraschwenks. In dieser Perspektive begreift er den Schwenk als Modus Operandi der Vermittlung von Schnitte zwischen den einzelnen Bildern. Die effektivste Ausnutzung des Interface ist abhängig von der Geschwindigkeit, so der Autor, je schneller es bedient wird, desto effektiver wird es ausgenutzt. Zudem hat die Geschwindigkeit eine unmittelbare Auswirkung auf die körperliche Einstellung.

In *Angemessene Kommunikation mit leichter Sprache* thematisiert Sabina Sieghart das Lesen als Grundvoraussetzung zur Partizipation am gesellschaftlichen Leben. Aus dem Horizont der Designforschung argumentierend fragt sie nach den Möglichkeiten, um das Lesen und

Textverstehen für schwache Leser zu erleichtern. Der Beitrag der visuellen Gestaltung zur Lesbarkeit und Leserlichkeit Leichter Sprache wird seit 2016 erforscht, so Sieghart, und der Artikel präsentiert die Ergebnisse zweier Studien zu diesem Thema. Neben theoretischen Erkenntnissen werden auch konkrete Anhaltspunkte für die Praxis der Gestaltung von Leichter Sprache geboten.

Die Theorieperspektiven aus Phänomenologie, Design und Interfacetheorie bringt Patrick Rupert-Kruse in *Embodied Interaction Design: Überlegungen zur leibphänomenologischen Fundierung immersiver Interfaces* zusammen. Zentral ist für ihn der Fokus auf die Relevanz körperlicher Aneignungspraktiken und somit zeigt er, wie frühe Grundlagen der Phänomenologie moderne Designtheorien im Kontext der Konstruktion synthetischer Realitäten geformt haben. Seine Überlegungen fokussieren Theorien der Verkörperung und Designpraxis und befassen sich mit VR-Technologien und haptischen Interfaces.

Abschließend widmet sich Martina Sauer in *From Aesthetics to Vitality Semiotics – From l'art pour l'art to Responsibility: Historical Change of Perspective Exemplified on Josef Albers* der Ausdruckswahrnehmung. Diese Form der Wahrnehmung greift bei realen und virtuellen Medien und ist stets verbunden mit Gefühlen oder Vitalitätseffekten. Auslöser dieser Wahrnehmung sind logische Strukturen oder abstrakte Repräsentationen, deren Wirkungshorizont ästhetische Bewertungen, Gefühle und Handlungsfelder adressiert. In der Verbindung von ästhetischer Erfahrung und semiotischen Effekten liegt für Sauer die Vitalitätssemiotik begründet, die sie anhand des Bauhaus-Meisters Josef Albers erläutert.

Die Herausgeber erhoffen sich auch mit diesem siebten 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 sich vom Medium Bewegtbild aus entfaltende Medientheorie zu flexibilisieren.

Digitalisierung bedeutet immer Technologieeinsatz und damit technologische Formung, wobei klar werden sollte, dass die gestalterische Formung immer Einfluss nimmt auf Nutzungs- und Wirkungsweisen. Dieses Verhältnis ist noch nicht ausreichend erforscht, so die Herausgeber, und damit gilt es auch zukünftig verbesserte Analysekriterien und -modelle für die Analyse der digitalen Transformationen zu finden. Der vorliegende Band will daher Gestaltung, Medialität und Technologie mit Fragen der Rezeption verknüpfen, um gleichermaßen produktive Hypothesen für die akademischen und gestalterischen Arbeitsfelder abzuleiten.

## Literatur

- Hansen, Mark. B. 2006. *Bodies in Code: Interfaces with Digital Media*. New York: Routledge.
- Hjorth, Larissa. 2011. „Domesticating New Media: A Discussion on Locating Mobile Media.“ In *The New Media and Technocultures Reader*, herausgegeben von S. Giddings und M. Lister, 437–448. New York: Routledge.
- Kress, Gunther. 2009. *Multimodality: A Social Semiotic Approach to Contemporary Communication*. London: Routledge.
- Paterson, Mark. 2007. *The Senses of Touch: Haptics, Affects and Technologies*. London: Bloomsbury.
- Stöckl, Hartmut. 2004. *Die Sprache im Bild – Das Bild in der Sprache: Zur Verknüpfung von Sprache und Bild im massenmedialen Text. Konzepte. Theorien. Analysemethoden*. Berlin: Erich Schmidt.