

# **Transmedialisierung**

*Symposium der ARGE "Kulturelle Dynamiken" der  
Österreichischen Forschungsgemeinschaft  
10. - 11. Dezember 2015, Wien  
Sky Lounge der Universität Wien  
Oskar-Morgenstern-Platz 1  
1010 Wien*

## **Abstracts**

CORNELIUS BORCK

### **Technische Bilder als interaktive Interfaces in der Verhaltenssteuerung: Der Hirnscanner als therapeutische Maschine**

Bunte Bilder aus dem Innern des Gehirns faszinieren seit geraumer Zeit Wissenschaft und Öffentlichkeit. Die Methoden der funktionellen Bildgebung ermöglichen es, Menschen beim Denken und Fühlen zu beobachten und die dabei aktivierten Hirnprozesse zu visualisieren. Inzwischen ist eine breite Diskussion darüber entstanden, wie die Methoden der Analyse, Filterung und Darstellung der erhobenen Messdaten die Bilder formatieren und direkten Einfluss auf das nehmen, was zur Darstellung gebracht wird. In einer neuen Stufe der Anwendung sollen diese Verfahren nun eingesetzt werden, um in Echtzeit auf die visualisierten Hirnprozesse zurückzuwirken. Als eine Art direkter Verhaltenstherapie am Gehirn wird das Verfahren derzeit in ersten klinischen Studien erprobt. Es handelt sich also um eine computergestützte Realitätserweiterung, aber schon die Frage, was hier visualisiert und exteriorisiert wird, wer hier was beobachtet und was genau der Gegenstand der Beobachtung ist, entzieht sich einer einfachen Bestimmung. Vielmehr scheinen Subjekt und Objekt in ein technisch vermitteltes Resonanzverhältnis einzutreten und damit die Kategorien des Subjektiven und Objektiven zu unterlaufen. Die Tagung lädt ein, diese Konstellation als Transmedialität zu reflektieren.

CHRISTINE DOMKE

### **Mediatisierter Alltag - Zum Verhältnis von Alltagsorten, Texten und Medien**

Die (zunehmende) Präsenz von Medien im Alltag hat Folgen für den Einzelnen und gesellschaftliche Interaktionsformen; sie prägt zudem unsere Wahrnehmung von bestimmten (beruflichen wie privaten) Bereichen im Alltag, die durch Medientexte und technisch-mediale Möglichkeiten nachhaltig mitbestimmt werden. Der Beitrag fokussiert mit Innenstädten und Bahnhöfen zentrale Orte des alltäglichen Lebens und fragt nach der Bedeutung von analogen und digitalen Medien für diese öffentlich zugänglichen Räume. Auf der Basis einer größeren Studie über öffentliche Texte (hierzu Domke 2014) werden wahrnehmbare Kommunikate – wie Verkehrsschilder, Wohnungs-gesuche, Anzeigentafeln, politische Aufkleber, Durchsagen und Werbeplakate – in Bezug auf ihre jeweilige mediale und semiotische Struktur und Funktion für ‚ihre‘ Orte untersucht. Die grundlegende medienlinguistische und soziopragmatische Perspektive wird durch soziologische und kulturwissenschaftliche Ansätze zum „Spatial Turn“ sowie durch kommunikationswissenschaftliche Impulse zur „Mediatisierung“ des Alltags erweitert.

Der Vortrag basiert auf gut 2300 Fotos sowie Tonaufnahmen und ethnographischen Beobachtungen großstädtischer Plätze, Straßen und Bahnhöfe und diskutiert primär Folgendes: Wie lässt sich die öffentlich wahrnehmbare, ästhetisch und medial stark ausdifferenzierte Kommunikation sinnvoll typologisieren? Welche Inhalte sind sichtbar, welche sind hörbar und welche sind tastbar? Mit Rekurs auf die Analysen des Anthropologen Augé (1994) werden die

„empraktischen“ Texte (im Sinne Bühlers) an öffentlichen Orten als „Gebrauchsanleitungen“ dieser modernen, mediatisierten „Nicht-Orte“ herausgearbeitet; daneben gilt der analytische Blick den Funktionen der werbenden, künstlerischen und politischen Kommunikate: So gerät in den Fokus, wer den öffentlichen Raum mit Hilfe welcher medialer Praktiken „betextet“ und welche Formen der kommunikativen Aneignung dabei beobachtbar sind. Wie die öffentliche und analytisch oftmals übersehene Textwelt dazu beiträgt, dass ein Ort als bestimmter – begehbarer, reglementierter, kommerzieller – Raum „lesbar“ (hierzu Jäger 2010) wird, steht im Gesamt im Zentrum der Überlegungen.

ROBERT HÖLDRICH

### **Bevor uns hören und sehen vergeht – Betrachtungen zur akustischen Ökologie**

Wir leben in einer visuell dominierten Kultur. Als wesentliche Vermittlungsform für Information und Bedeutung wird die Schrift von bildhaften Darstellungen - seien sie statisch oder bewegt, physische Realität wiedergebend oder Daten visualisierend – immer weiter abgelöst. Von Kindesbeinen an eingeübt, ist uns der tägliche Umgang mit Bildern vertraut, ihre Wirkungsmacht durch einen distanzierten Blick daher (hoffentlich) „durchschaubar“.

Anders der Klang: als Informationsträger, der die dynamischen Zustände unserer Umwelt „abbildet“, uns hinter die Kulissen der Begrenzungsflächen von Objekten hören und unsichtbare prozesshafte Abläufe erkennen lässt, weitgehend negiert, als affektive Kraft unbewusst wirkend und damit unterschätzt.

Im Vortrag werden die Eigenschaften und Fähigkeiten des Ohres die visuellen Sinn gegenübergestellt. Die Veränderung der uns umgebenden Klanglandschaften, die durch Industrialisierung, Großstädte, Straßenverkehr hervorgerufen wird, und die Auswirkungen auf menschliches, aber auch tierisches Verhalten werden anhand von Beispielen erläutert. Anwendungen des industriellen Sounddesigns, der wirkungsorientierten Gestaltung von Klängen verschiedenster Produkte, zeigen Klang als manipulatives Werkzeug der Wertzuschreibung. Im Gegensatz dazu verwendet Sonifikation den Klang als Darstellungsmedium in explorativen Datenanalyse und bei Monitoringaufgaben.

LUDWIG JÄGER

### **Jenseits von Medien. Überlegungen zum Problem der Transkriptivität aus Anlass der Transmedialitäts-Idee**

Das diskursive Feld der Kulturwissenschaften ist in den letzten Jahren über die zentralen Begriffe *Medialität*, *Intramedialität* und *Intermedialität* hinaus durch Begriffe wie *Transmedialisierung* bzw. *Transmedialität* erweitert worden, wobei zumindest letzterer durch eine bemerkenswerte Ambivalenz geprägt ist. Einerseits enthält er zwar als Kompositum durchaus noch das begriffliche Moment der Medialität, während er aber andererseits eine

theoretische Bewegung markiert, die sich offensichtlich von der Annahme der medialen Bestimmtheit kultureller Entitäten in einer spezifischen, theoretisch pointierten Weise abwendet. So bezeichnet *Transmedialität* etwa ästhetische Verfahren, wie das des *Erzählens*, von denen angenommen wird dass sie *medienübergreifend* und *einzelmedienunabhängig* als gleichsam ›universale‹ Verfahren in verschiedenen Medien realisiert werden (Packard); oder er bezeichnet das Auftreten eines ›identischen‹ Stoffes, der gleichsam durch unterschiedlichen Medien ›wandert‹ (Fraas/Barczok/di Gaetano) bzw. *medienüberschreitende* (›paraliterarische‹) Formen

künstlerischen Ausdrucks, die in Literatur und Kunst *medienkooperativ* prozedieren (Meyer/Simanowski/Zeller).

Schließlich wird unter Transmedialität auch ein *medial übergreifender*, transdisziplinärer Ansatz verstanden, ›der sich fließend über die Grenzen der alten und neuen Medien bewegt‹ (Ingram). Allen diesen verschiedenen begrifflichen Varianten des Transmedialitätsbegriffs ist gemeinsam, dass sie kulturelle Artefakte, kommunikative (ästhetische) Verfahren und disziplinäre Ansätze gleichsam ›jenseits von Medien‹ unter der Perspektive ihrer *Medienunspezifität* in den Blick nehmen. Sie verhandeln in der einen oder anderen Weise ›medienunspezifische Phänomene, die in verschiedenen Medien mit den dem jeweiligen Medium eigenen Mitteln ausgetragen werden können‹ (Rajewsky). Mein Vortrag wird einen Begriff von *Transkriptivität* zu entwickeln versuchen, der eine zeichen- und medientheoretische Auseinandersetzung mit der Idee der *Transmedialität* erlauben soll.

FRANS MÄYRÄ

### **Transmedial Playthings: Games, Toys and Playful Engagement in Storyworlds**

One of the long standing debates in contemporary game studies has focused on the definition of 'game': what are the essential qualities that make game into a game, and what contributes to its 'gameness'? Some thinkers, like Chris Crawford, have outlined a conceptual models where interactive systems designed for play purposes ('playthings') are further divided in terms of either having built-in goals and conflicts (games, puzzles, competitions) or being based on open-ended designs that are meant to invite free-form, improvisational and creative play (toys).

The pervasive spreading of digital, interactive technologies, media and online connectivity have all accelerated the move into a late-modern stage of media culture that is sometimes called participation economy or culture of convergence. Other theorists suggest that the omnipresent access to information and dynamic systems for manipulating and organising information quickly in various ways leads into cultural and societal transformation - we enter the 'Ludic Age', which is no longer dominated by the written text, or even moving image, but rather by playful engagement with information: trial-and-error style of active, ludic literacy, consisting of both analytic understanding and appreciation of games and other dynamic, interactive cultural forms, as well as ability to design and create such systems oneself.

Such vision of future is illustrated in this talk with examples that range from video games that are based on literary works, movies or toys, as well as toys and playful media that are based on recycling of elements familiar from video games - as in LEGO Lord of the Rings and Star Wars toy and video game franchises, as well as in LEGO-like Minecraft games, and then in Minecraft-themed LEGO toy products. It will also be discussed what kinds of cultural agency and skill sets engagement with such transmedial storyworlds builds upon, and cultivates further.

LESLEY MICKEL

### **Encountering Macpherson's Poetry: a case study in transmedialisation**

This paper will examine the transformative effects of transmedialisation on human relationships with objects and texts, and the institutions that facilitate this interaction. As educational institutions such as schools, universities and museums place greater emphasis on public engagement and social outreach activities to extend their audiences and impact, transmedialisation of texts, objects and experiences becomes extremely necessary as a way of drawing in hard to reach audiences. Most obviously, this presents itself as the use of interactive virtual technology in

educational contexts; however, there is a case to be made for using more traditional methods of experiencing and expressing cultural interaction to engage audiences with art forms that appear to be remote. Arguably, in an age of desensitisation and habituation relating to computer technology, the use of virtual methods to engage audiences inevitably reduces in impact, often over a short period of time, and have to be continually revised and upgraded.

In this context, providing audiences with direct contact with texts and objects, albeit mediated by skilled practitioners who can interpret them and make them relevant using the methods of transmedialisation, is potentially a more effective method of audience engagement. This approach can never replace the benefits of digital technology in education, but should be seen as complimentary and necessary balance to the over use of technology. This paper will present a specific case study exploring this expression of transmedialisation, with reference to a series of workshops for children staged by a collaborative partnership of learning providers in the Highlands of Scotland. The workshops will introduce the children to the life and writings of the eighteenth century Scottish poet James Macpherson, and encourage them to respond to the poetry through their own art and creative writing, ultimately producing a children's book. The work produced by the children will demonstrate different aspects of transmedialisation such as integration, inflection, adaption and enactment of the original text, and develop their own cultural understanding and investment in the place where they live.

DIETMAR RÖHM

### **Überführung physiologischer, sensorischer und kognitiver Vorgänge in Daten und deren Bedeutung für Spracherwerb, Lernprozesse und therapeutische Zwecke**

Der Versuch einer systematischen Erfassung von Daten zur Untersuchung und Quantifizierung psychologischer Variablen lässt sich zumindest bis Wilhelm Wundt - der als Begründer der Experimentalpsychologie gilt - zurückverfolgen. Ein Beispiel dafür ist die im Wundt'schen Labor tachistoskopisch untersuchte Wahrnehmung von Buchstabenketten und der dabei experimentell bestätigte Wortüberlegenheitseffekt. Basierend auf derartigen Befunden entwickelte Wundt eine ausführliche und noch immer erstaunlich aktuelle Sprachpsychologie. Im nachfolgenden und für lange Zeit vorherrschenden Denkansatz des Behaviorismus wurde das Gehirn als "Black Box" angesehen und kontrollierte Experimente hatten ausschließlich Input-Output Relationen als Untersuchungsgegenstand. Erst seit der *kognitiven Wende* fokussieren experimentelle Untersuchungen von Sprache auf die Frage, welches Wissen und welche kognitiven Verarbeitungsmechanismen die Sprachfähigkeit des Menschen ausmachen. Um Einsichten in Prozesse des Sprachverstehens zu bekommen, bedarf es der Erfassung von Verarbeitungskorrelaten *in Echtzeit* in Relation zur Präsentation bzw. Generierung sprachlicher Stimuli. Mit bildgebenden Verfahren kann dabei dem Gehirn "bei der Arbeit zugeschaut" werden; es ist insbesondere die Messung der elektrischen Gehirnaktivität, die Erkenntnisse über die zugrundeliegenden Verarbeitungsmechanismen des Sprachverstehens erlaubt. Zukunftsweisend erscheint jedoch vor allem die Kombination unterschiedlicher Methoden. Ein solches Vorgehen liefert völlig neue Untersuchungsmöglichkeiten (e.g. das Lesen *naturalistischer Stimuli*) und eröffnet dadurch letztendlich auch gänzlich neue therapeutische Wege.

Auf diesem Hintergrund werde ich in meinem Vortrag kurz auf folgende Aspekte eingehen: Wie sind solche Daten zu interpretieren? Was für praktische Konsequenzen lassen sich aus den Ergebnissen ableiten? Als Beispiel dient u.a. die Debatte über das *Leseverhalten* auf unterschiedlichen Lesemedien. Neuere empirische Befunde legen nahe, dass das Lesen auf neuen Medien (Tablet/iPad) - unrelatiert zum subjektiv empfundenen *Lesevergnügen* - mit zunehmendem Alter mit einem erheblichen Verarbeitungsvorteil einhergeht. Die Implikationen derartiger Befunde für Spracherwerb, Lernprozesse oder therapeutische Zwecke ebenso wie die Auswirkungen auf angrenzende Bereiche wie beispielsweise die Buchwissenschaften oder die

Pädagogik lassen sich bisher lediglich ansatzweise erahnen. Schließlich soll noch ein kurzer Ausblick auf das riesige Potential derartiger Untersuchungen im Bereich der Neuroästhetik gegeben werden. Neue und äußerst spannende Forschungsfelder entstehen derzeit in der Interaktion zwischen der (neuro-)kognitiven (Sprach-)Forschung und Bereichen wie Literatur/Dichtung, Musik, und Bildender Kunst.

MANFRED TSCHELIGI

### **Human-Computer-Interfaces als Situative Materialien: Über die Bedeutung von Interaktionsqualitäten für das tägliche (Er)Leben**

Human-Computer Interaction (HCI) beschäftigt sich mit den Schnittstellen (*Interfaces*) zwischen technologischen Möglichkeiten und Menschen. Interaktive Artefakte sind der zentrale Untersuchungsgegenstand was durch die Allgegenwärtigkeit von Technologien zunehmende Bedeutung erlangt (z.B. durch das Internet der Dinge). Ziel ist einerseits die Passung menschlicher Kompetenzen und Charakteristiken mit den Möglichkeiten von Technologien sowie andererseits die aus den *Interfaces* und Interaktionen resultierenden Erlebnisse und Erlebnisgehalte. Diese wird mit der Begrifflichkeit „*User Experience*“ umschrieben und bezeichnet eine umfassende Sichtweise auf diese Qualität des Erlebens.

Der Vortrag geht auf die diversen Aspekte dieses Erlebens ein. Besonderes Augenmerk liegt auf den besonderen kontextuellen Rahmenbedingungen von und hin zu zukünftigen Interaktionen. Neue Interaktionsansätze schaffen neue Möglichkeiten aber auch veränderte Rahmenbedingungen (z.B. „*Embodied Interaction*“ als besondere Einbeziehung des eigenen Körpers). Um neuartige Interaktionen erfahrbar zu machen, bietet „*Interaction Design Research*“ einen geeigneten Zugang. Dabei steht auch die grundlegende Auseinandersetzung mit den uns zur Verfügung stehenden bzw. machbaren Materialien im Mittelpunkt. Ein Diskurs, der aktuell an immenser Bedeutung in Forschung und Praxis gewinnt. Der Vortrag thematisiert die unterschiedlichen Konzepte und Herangehensweisen zum grundlegenden Verstehen von (zukünftigen) Interaktionsansätzen bzw. den damit verbundenen Fragestellungen.