

# 1. Multimodalität: Eine Begriffsbestimmung

---

Diese Auseinandersetzung mit zeitgenössischer Medienkunst entfaltet sich ausgehend von dem zentralen und titelgebenden Begriff der Multimodalität. Dieser wird herangezogen, um ein Genre digitaler Medienkunst zu bezeichnen, welches durch eine Mehrdimensionalität auf verschiedenen Ebenen charakterisiert ist und folglich unter dem Namen ›Multimodale Medienkunst‹ gefasst und analysiert werden soll.

Aus dem Lateinischen übertragen bedeutet Multimodalität recht unspezifisch ein ›Viel der Arten und Weisen‹ und findet eine entsprechend breite Anwendung über medienwissenschaftliche Kontexte hinaus. Dies geschieht jedoch recht unreflektiert – die theoretische Aufarbeitung sowie ein übergreifender konzeptueller Zugang stecken in den Kinderschuhen.<sup>1</sup> Was unter Multimodalität verstanden wird, variiert entsprechend stark und sieht sich mit dem Vorwurf der Beliebigkeit konfrontiert. Die aktuelle Konjunktur des Terminus in heterogenen Kontexten und mit diversen Bedeutungen macht es somit notwendig, Multimodalität zunächst für das Folgende zu definieren und in Stellung zu bringen. Hierzu werden zunächst zwei Konzepte in den Blick genommen, die sowohl im Rahmen der Kunst- als auch innerhalb der Medienwissenschaften Bedeutung erlangten. Zum einen ist das Multimodale als eine Form der Fortführung jener Strategien zu verstehen, die als Multimedialität oder Intermedialität die ästhetische Kopplung von Medien, also ein ›Viel der Medien‹, bezeichnen. Zum anderen wird der Begriff der Multimodalität in eine Tradition mit dem Synästhetischen gestellt, welches insbesondere in künstlerischen Experimenten während der historischen Avantgarden zu Beginn des 20. Jahrhunderts herangezogen wurde, um eine Kopplung unterschiedlicher Sinnesmodalitäten zu beschreiben. Hier wird ein ›Viel‹ der Sinne adressiert. Das Multimodale inkludiert beide Ansätze und

---

<sup>1</sup> Vgl. Sachs-Hombach et al. 2018, S. 8.

lässt sie im Hinblick auf aktuelle medienkünstlerische Projekte insofern ab, als dass diese nicht nur auf referenzieller und perzeptueller Ebene mehrdimensional angelegt sind, sondern darüber hinaus auf ein komplexes ‚Viel der Welten, Perspektiven, Netzwerknotenpunkte und Umwelten referieren. So werden im Rahmen der im Materialkorpus analysierten Arbeiten diverse sensorische Reize adressiert, werden raumzeitlich divergierende Welten simultan sensomotorisch erlebt und zahlreiche Perspektiven kaleidoskopartig miteinander verschaltet. Der Begriff der Multimodalität beschreibt also kein konkretes und separiertes Motiv der Steigerung, sondern spiegelt die Komplexität aktueller Medienkonstellationen wider. Er dient als übergeordnetes konzeptuelles Werkzeug zur Analyse jener Grenzüberschreitungen und Hybridisierungen, wie sie aktuelle Medienkulturen im Allgemeinen und medienkünstlerische Arbeiten im Speziellen prägen. Auch nach Sachs-Hombach, Bateman, Curtis, Ochsner und Thies, welche 2018 unter dem Titel ‚Medienwissenschaftliche Multimodalitätsforschung‘ ein Analyseraster zum Begriff des Multimodalen vorschlugen, liegt das Potenzial des Begriffs in seiner vielfältigen Anwendbarkeit. Es wird besonders dann offenbar, »wenn nicht mehr isoliert nach den adressierten Sinnen, den eingesetzten semiotischen Ressourcen oder auch nach spezifischen Medien (z.B. Film, Printmedien und interaktive Medien) oder spezifischen Aspekten, sondern nach der Kombination unterschiedlicher Dimensionen von Multimodalität innerhalb komplexer medialer Arrangements gefragt wird.«<sup>2</sup> Wie einleitend bereits angeführt wurde, ist der Begriff der Multimodalität unspezifisch, bietet keinen einheitlichen Zugang und lässt sich auf ein großes Feld beziehen. Auf diese Weise erscheint das Erkenntnisinteresse des Multimodalen diffus.<sup>3</sup> Auf der anderen Seite, und darin wird der Mehrwert des Multimodalitätsbegriffes im Hinblick auf die vorliegende Publikation verortet, ermöglicht die Breite der Anwendbarkeit es, mit der aktuellen Medienentwicklung Schritt halten und komplexe medienkünstlerische Konstellationen in ihrer Mehrdimensionalität betrachten zu können. So wird sich des Begriffs des Multimodalen bedient, um sich

---

2 Sachs-Hombach et al. 2018, S. 10.

3 Wie Sachs-Hombach im Rahmen der *Tagung Modalitäten des Bildes: Der Multimodalitätsbegriff aus bildwissenschaftlicher Perspektive* am 10. Mai 2019 im Rahmen der Tagung der Gesellschaft für interdisziplinäre Bildwissenschaft und der Forschungsgruppe Bewegtbildwissenschaft Kiel/Münster in Kiel ausführte, wurden die Wissenschaftler:innen um Sachs-Hombach bei der mehrfachen DFG-Antragstellung mit eben diesem Vorwurf der Beliebigkeit konfrontiert.

einem Feld anzunähern, das mehr sein will als ein interaktives virtuelles Spektakel der Sinneserfahrung.

Um einen wissenschaftlichen Diskurs des Multimodalen anzustoßen, eignen allgemeinen Multimodalitätsbegriff zu formulieren und dessen methodische Anwendbarkeit zu gewährleisten, gliedern Sachs-Hombach et al. den unterschiedlichen philologischen Zugängen entsprechend, welche die Wissenschaftler:innen repräsentieren, ihr Analyseraster zum Multimodalen in vier Kategorien. Diese lassen sich in die Bereiche der *Perzeptuellen Multimodalität*, der *Referentiellen Multimodalität*, der *Partizipatorischen Multimodalität* sowie der *Semiotischen Multimodalität* untergliedern und dienen der vorliegenden Auseinandersetzung als grobe Orientierung.

## 1.1 Perzeptuelle Multimodalität

Das Multimodale bezieht sich im Rahmen dieser medienwissenschaftlichen Auseinandersetzung zu zeitgenössischer Medienkunst zunächst auf die simultane Adressierung und Verarbeitung mehrerer Sinnesreize: »Eine perzeptuelle Dimension von Multimodalität liegt dann vor, wenn ein Reiz oder eine Reizkonstellation durch mindestens zwei Wahrnehmungsmodi verarbeitet wird.«<sup>4</sup> Es sind die klassischen fünf menschlichen Sinnesreize (Sehen, Hören, Tasten, Riechen und Schmecken), die in diesem Kontext als Modi fungieren und in den künstlerischen Arbeiten, welche in Form von Virtual Reality Installationen den Analysekörper des Projektes bilden, in unterschiedlicher Intensität und variierendem Umfang adressiert und reflektiert werden. Indem die simultane Affizierung mehrerer Sinnesreize des Wahrnehmungsapparates als zentrales Motiv und zugleich als Rezeptionsformat fungiert, ist es nur konsequent, jene Arbeiten zeitgenössischer Medienkunst hinsichtlich ihrer Perzeptuellen Multimodalität zu befragen.

Das Einbeziehen und Stimulieren möglichst vieler menschlicher Sinnesmodalitäten ist insbesondere im Rahmen von Realitätssimulationen und Virtual Reality Szenarien im virtuellen Raum relevant und folglich zentrales Motiv der ausgewählten künstlerischen Materialien. Ein immersives Eintauchen des/der Rezipient:in in das entsprechende Setting und ein regelrechtes Verschmelzen mit der virtuellen Welt setzt nämlich eine sensomotorische Inkorporation durch den Einsatz der entsprechenden technologischen Interfaces

---

4 Sachs-Hombach et al. 2018, S. 12.

und Medienensembles voraus. Anders formuliert: Je mehr Sinnesmodalitäten adressiert werden, desto realer erscheint dem/der Teilnehmer:in das jeweilige virtuelle Szenario. Patrick Rupert-Kruse beschreibt diese immersive Strategie wie folgt: »Immersive Interfaces und Displays versuchen [...] unser komplettes Sinnensystem zu integrieren, um so das Gefühl des Anwesend-Seins innerhalb der medialen Welt zu intensivieren.«<sup>5</sup> Das liegt wiederum in einem Automatismus begründet, welcher als Intermodaler Kongruenztest beziehungsweise Konsistenztest bezeichnet wird und dem Menschen dient, die eigene Sinneswahrnehmung zu überprüfen. Der Neurophysiologe und Hirnforscher Wolf Singer beschreibt jenes automatische Vorgehen wie folgt: »Wenn das Auge uns etwas über die Welt berichtet und wir uns dessen zusätzlich vergewissern können, indem wir es ergreifen oder es mit dem Ohr orten, dann besteht in der Regel kein Zweifel an der Realität dessen, was da draußen ist.«<sup>6</sup> Um sich nämlich eines sensorischen Eindrucks zu vergewissern, zieht der Mensch weitere Sinne hinzu und vergleicht die perzeptuellen Informationen. So haben die User:innen von VR-Brillen beispielsweise häufig das Bedürfnis, im Rahmen einer VR-Erfahrung nach den simulierten Gegenständen zu greifen. Stimmt der Gehalt der Sinnesinformation nicht überein und lässt sich ein Objekt beispielsweise nur sehen, nicht aber haptisch fassen, wird eine intermodale Differenz festgestellt und der Kongruenzabgleich scheitert. Gelingt der Kongruenzabgleich jedoch und lässt sich das Objekt also gleichermaßen sehen wie greifen, wird es als ‚phänomenal real‘ erkannt. Derselbe Abgleich vollzieht sich auch dann, wenn sich der Mensch in einem immersiven virtuellen Environment aufhält. Je mehr Sinnesmodalitäten im Virtuellen adressiert werden und für einen intermodalen Konsistenzabgleich zur Verfügung stehen und je häufiger Sinnesinformationen (scheinbar) miteinander kongruent sind, desto sicherer ist sich der/die Rezipient:in, dass es sich bei der sinnlich erfahrenen Umgebung um die Realität handelt. Das Immaterielle und Virtuelle wird, so Lambert Wiesing, mittels multimodaler Interfacetechnologien »künstlich materialisiert [...] und damit zu einem

---

5 Rupert-Kruse, Patrick (2018): Phantomatiche Ästhetik. Immersive Ensembles zwischen intermodaler Kongruenz und Differenz. In: Lars C. Grabbe, Patrick Rupert-Kruse, Norbert M. Schmitz (Hg.): *Immersion-Design-Art: Revisited*. Marburg: Büchner-Verlag, S. 78-97, hier S. 91.

6 Singer, Wolf (2005): Das Bild im Kopf – aus neurobiologischer Perspektive. In: Bernhard Graf, Astrid B. Müller (Hg.): *Sichtweisen. Berliner Schriften zur Museumskunde*. Bd. 19, Wiesbaden: VS Verlag für Sozialwissenschaften, S. 143-158, hier S. 143.

scheinbar physikalischen Ding«<sup>7</sup>, beziehungsweise gewinnt das Digitale mit Rupert-Kruse »zusehends an Materialität und damit an sinnlicher Qualität – die bildliche Erscheinung verliert ihren Bildstatus und wird so zum Quasi-Objekt«<sup>8</sup>. Daraus resultiert für Rupert-Kruse der Bedarf nach einem neuen Bildbegriff. Da das digitale Bild sich nunmehr auf den gesamtsinnlichen Körper beziehe, schlägt er vor, es von nun einen »multimodalen bzw. multisensorischen Bildbegriff«<sup>9</sup> zu verwenden. Ich stimme zu, dass sich das Digitale nicht ohne Multimodalität denken lässt, will an dieser Stelle jedoch fragen, ob es sinnvoll ist, den Bildbegriff beizubehalten beziehungsweise ›Multimodalität‹ an ein derart visuell geprägtes Konzept wie das des Bildes zu koppeln. Es erscheint plausibler, statt von einem multimodalen künstlerischen Bild von einer multimodalen künstlerischen Umwelt zu sprechen. Derartige Umwelten finden sich in den medienkünstlerischen Arbeiten, welche dieser Auseinandersetzung zugrunde liegen.

Multimodal wird im Rahmen einer Perzeptuellen Multimodalität gleichbedeutend mit multisensorisch verwendet. In dieser Gebrauchsweise verstehe ich das Multimodale in den zeitgenössischen medienkünstlerischen Arbeiten als eine Fortführung jener Experimentalanordnungen, mittels derer sich während der europäischen Avantgarden Anfang des 20. Jahrhunderts der Faszinationsfigur der Synästhesie angenähert wurde. Jenem historischen Ursprung der diskursgeschichtlichen Linie, welche die Erweiterbarkeit sinnlicher Erfahrung künstlerisch auslotet, widmet sich Kapitel 2 zum Phänomen der Synästhesie. Warum diese Monographie dennoch den Begriff des Modus beziehungsweise der Multimodalität bemüht, wenn die medienkünstlerischen Projekte sich auch spezifischer als multisensorisch definieren ließen, soll im Folgenden konkretisiert werden. Die übergeordnete These ist, dass der Begriff des Multisensorischen, der die Modi der Kunsterfahrung auf die Perzeption beschränkt, im Hinblick auf die zeitgenössischen medienkünstlerischen Arbeiten zu kurz greift und entsprechend durch den umfassenderen Begriff des Multimodalen ersetzt werden muss.

---

7 Wiesing, Lambert (2005): *Artifizielle Präsenz: Studien zur Philosophie des Bildes*. Frankfurt a.M.: Suhrkamp, S. 121-122., zitiert nach Rupert-Kruse 2018, S. 91.

8 Rupert-Kruse 2018, S. 92.

9 Ebd., S. 94.

## 1.2 Referenzielle Multimodalität

Was die im weiteren Verlauf zu analysierenden künstlerischen Projekte eint, ist, dass darin auf Sinnesmodalitäten und Reizkonstellationen referiert wird, die den natürlichen Perzeptionsradius des Menschen überschreiten. Die Natur – konkret das Tierreich – dient hierbei als Inspirationsquelle für sensorische Qualitäten, die im Rahmen der medienkünstlerischen Arbeiten thematisiert, interpretiert und integriert werden. Zwar sind jene Modi nicht natürlicher Teil des menschlichen Wahrnehmungssystems, in das sie (temporär) integriert werden. Dennoch handelt es sich weiterhin um Sinnesmodalitäten, weshalb künstlerische Projekte, die sich dieser Modi bedienen, als multisensorisch bezeichnet werden können. Was die Künstler:innen mit der Integration wesensfremder Modi in das künstlerische Erleben bezwecken, ist jedoch nicht nur das spielerische Erproben einer bis dato unbekannten Wahrnehmungspalette. Vielmehr wird ein Perspektivwechsel provoziert, durch den sich neue Umwelten beziehungsweise alternative Blicke auf bekannte Umwelten eröffnen. Neben den affizierten Sinnesreizen sollen an dieser Stelle deshalb jene Umwelten als Modi verstanden werden. Ganz bewusst wird an dieser Stelle von Umwelten im Plural gesprochen, da diese durchaus parallel zueinander bestehen. So befindet sich der Rezipient:innenkörper im Rahmen der Kunsterfahrung körperlich in der Realität, (inter-)agiert zugleich im virtuellen Raum, der wiederum aus der Perspektive verschiedener sensorischer Akteure erfahren und ins Verhältnis gesetzt wird. Realweltliche und virtuelle Eindrücke lassen sich hierbei nicht voneinander differenzieren und verschmelzen zu einer multimodalen alternativen Realität.

Diese Auslegung des Multimodalen kann mit dem Konzept der Referenziellen Multimodalität nach Sachs-Hombach et al. enggeführt werden. Hierbei wird nach den »Modi des Weltbezugs«<sup>10</sup> gefragt und konstatiert, dass der aktuelle Mediendiskurs – insbesondere Virtual Reality Szenarien, wie sie die vorliegende Auseinandersetzung analysiert – verschiedene dieser Bezüge herstellt und auf diese Weise zugleich die Konzepte von Referenzialität und Indexikalität hinterfragt.<sup>11</sup> Wenn Welten digital und losgelöst von medialer Mimesis hervorgebracht werden (können), so verweist dies auf einen Aspekt jener Krise des Dokumentarischen, welche insbesondere für aktuelle Medi-

---

<sup>10</sup> Sachs-Hombach et al. 2018, S. 17.

<sup>11</sup> Vgl. ebd., S. 15-17.

enkünste angenommen und im späteren Verlauf Beachtung finden wird (vgl. Kapitel 13).

Virtual Reality Installationen sind entsprechend multimodal, als dass sie sich sowohl aus der Realwelt speisen und sich zugleich auf alternative und fiktive Welten beziehen. Dies offenbart sich auch innerhalb der Analysekapitel, in denen der dokumentarische Gehalt der medienkünstlerischen Arbeiten (in Form von audiovisuellen Materialien, Vermessungstechnologien und naturwissenschaftlichen Daten) durch künstlerische Abstraktionen und ergänzende Interpretationen verändert und verfremdet wird. Jenes Vorgehen wird als Moment der kalkulierten methodischen künstlerischen Störung verstanden, das wiederum Raum zur Reflexion zulässt und im Rahmen von Kapitel 10 thematisiert wird.

### 1.3 Partizipatorische Multimodalität

Aktuelle digitale Medienkulturen definieren sich durch die »relationalen Existenzweisen medialer Konfigurationen«<sup>12</sup>. Diese hybriden Gefüge heterogener (Inter-)Akteure erfordern Praktiken und Operationen von Koexistenz. Beziehen sich Sachs-Hombach et al. im Rahmen ihrer Definition einer Partizipatorischen Multimodalität in erster Linie auf digitale Vernetzung im Rahmen sozialer Medien, so kann diese Auslegung des Multimodalen auch und vielleicht in einem größeren Umfang für die zeitgenössische Medienkunst fruchtbar gemacht werden.

Die hier betrachteten virtuellen multimodalen Environments sind als komplexe Netzwerke heterogener Akteure zu verstehen. Es handelt sich um »multimodale Milieus«<sup>13</sup>, die auf der Koexistenz von Mensch, Technik und Biosphäre beruhen und durch einen konstanten Prozess der Abstimmung, Koordination und Kollaboration gekennzeichnet sind. Damit einhergehend hat sich der Begriff der Interaktion zu einem zentralen Anspruch und Charakteristikum aktueller medienkünstlerischer Arbeiten entwickelt. Er steht zugleich für einen rezeptionsästhetischen Wandel: Dieser vollzieht sich von einem distanzierten Wahrnehmen ‚klassischer‘ Werke bildender Kunst innerhalb eines sakralen musealen Kontextes zu einer performativen und interaktiven sensomotorischen Rezeption zeitgenössischer Medienkunst,

---

12 Ebd., S. 19.

13 Ebd.

die den gesamtsinnlichen Körper des/der Besucher:in einbezieht. Das Prozessuale, welches sich auf die relationale Annäherung von Rezipient:innen, virtuellen Figuren und Schnittstellentechnologien innerhalb virtueller wie realer Umwelten bezieht, wird im Rahmen der vorliegenden Auseinandersetzung mit dem Motiv des biofiktionalen »Werdens« (Deleuze/Guattari) beziehungsweise des »becoming-with« (Haraway; Meyers) assoziiert (vgl. Kapitel 3 zum Konzept der Biofiktion). Ein vergleichbares »Werden multimodaler Ensembles«<sup>14</sup>, welches durch Partizipationspraktiken angestoßen wird, findet sich auch innerhalb der Ausführungen von Sachs-Hombach et al. zu einer Partizipatorischen Multimodalität. Da hybride Koexistenzialität, wie Erich Hörl sie für die aktuelle digitalisierte Lebenswelt feststellt,<sup>15</sup> über das Menschliche hinausgeht, gilt es eine intuitive Form der Kommunikation und Interaktion jenseits von Sprache und Oralität herzustellen. Die medienkünstlerischen Projekte schlagen vor, dass diese auf Basis sensorischer Wahrnehmung entwickelt werden könne. Zugleich reflektieren sie die Vorstellung, dass sich angesichts der Bedrohungen durch das Anthropozän zu speziesübergreifenden sinnessymbiotischen Gefügen formiert werden könne, innerhalb derer die menschliche Perzeption auf Basis eines verteilten sensorischen Mit-Empfindens der veränderten Lebenswelt angepasst und erweitert würde. Die Partizipatorische Multimodalität referiert hier auf neue Formen des speziesübergreifenden Zusammenlebens beziehungsweise »Mitseins«<sup>16</sup>, das in den zeitgenössischen medienkünstlerischen Arbeiten verhandelt und reflektiert wird. Das Multimodale bezeichnet an dieser Stelle also ein »Viel« der Perspektiven und Knotenpunkte innerhalb eines relationalen Netzwerkes.

## 1.4 Semiotische Multimodalität

Die Autor:innen um Sachs-Hombach et al. verorten den Ursprung der Auseinandersetzung mit Multimodalität innerhalb der Literaturwissenschaften

<sup>14</sup> Ebd., S. 18.

<sup>15</sup> Vgl. Hörl, Erich (2012): Die technische Verwandlung. Zur Kritik der kybernetischen Einstellung bei Günther Anders. In: Peter Berz, Marianne Kubaczek, Eva Laquière-Waniek, David Unterholzner (Hg.): Spielregeln. 25 Aufstellungen. Zürich/Berlin: Diaphanes, S. 327-341.

<sup>16</sup> Vgl. Bennke et al. 2018.

beziehungswiese der Semiotik. Hier bezieht sich Multimodalität auf die Kombination von Text und Bild – ein recht enges Verständnis, das im Zuge der Erläuterungen zu einer Semiotischen Multimodalität um die Aspekte der Gestik, Mimik, des Layouts und Designs ergänzt wird.<sup>17</sup> Diese Auslegung des Multimodalen soll an dieser Stelle nicht unterschlagen werden, spielt jedoch für die folgende Auseinandersetzung eine untergeordnete Rolle. Im Hinblick auf die künstlerischen Arbeiten finden sich selbstverständlich Text-Bild-Kombinationen – und sei es in Bezug auf rahmende Gebrauchs- anweisung der multimodalen Interfaces. Da Medien im Allgemeinen als Repräsentations- und Zeichenordnungen zu verstehen sind, ist damit jede virtuelle Realität semiotisch multimodal.

Interessant ist, dass Sachs-Hombach et al. den Diskurs des Multimodalen für die Medienwissenschaft explizit an die Faszinationsfigur der Synästhesie knüpfen, die sie als historischen Ausgangspunkt für die Auseinandersetzung bestimmen. Das entspricht der Hypothese dieses Bandes, der die neurophysiologische Wahrnehmungsstörung ebenfalls als Impulsgeber für aktuelle künstlerische Arbeiten und Projekte einer multimodalen Medienkunst versteht.

---

17 Vgl. Sachs-Hombach 2018, S. 11.

