

## Spiel – Bild – Interaktion (Münster, 26–28 Jun 25)

Münster School of Design (MSD)

Eingabeschluss : 10.03.2025

Lars Grabbe

Spiel – Bild – Interaktion. Narrative Bildformen und -praktiken ludischer Interaktion. Symposium der GIB – Gesellschaft für interdisziplinäre Bildwissenschaft e.V. in Kooperation mit der MSD – Münster School of Design.

Im Zuge des digitalen Wandels in Kunst und Design hat sich eine spielerische und ludische Dimension in der Entwicklung von Medientechnologien und Benutzeroberflächen herausgebildet. In diesem Kontext spielen narrative Bildformen eine zentrale Rolle für die Art und Weise, wie digitale und analoge Spielformate interaktive und immersive Erzählwelten gestalten. Spielbilder – von computergenerierten Bildern über Bewegtbilder in Zwischensequenzen bis hin zu Augmented Reality, VR, XR oder KI-Bildformen – schaffen neuartige Ästhetiken und ermöglichen narrative Praktiken, die das Zusammenspiel von Bild, Interaktion und Geschichte neu definieren. So greifen digitale Spielbilder auf vielfältige Weise auf filmische Bildtraditionen und analoge Spielästhetiken zurück und formen gleichzeitig innovative Interaktionsräume, in denen sich Spielende durch ästhetische, kognitive und sensorische Erfahrungen bewegen können.

Call for Abstracts: MSD-Symposium 2025: Storytelling / Transdisziplinär

Datum: 26.06.2025 bis 28.06.2025

Dieser Call for Papers richtet sich an Mitglieder der GIB und interessierte Wissenschaftler:innen, die die Rolle und Wirkung spielerischer Bildformen im Kontext narrativer Interaktionen erforschen möchten. Ziel ist es, die bildwissenschaftlichen, technologischen und ästhetischen Möglichkeiten spielerischer Bilder, ihre Effekte auf das Erzählen im Spiel sowie die sie umgebenden theoretischen, kulturellen und anthropologischen Rahmenbedingungen zu beleuchten. Diskussionsfelder können beispielhaft folgende Aspekte umfassen, sind aber nicht auf diese beschränkt:

- 1) Digitale Szenografie und Interaktionsästhetik: Wie prägen Bilder in digitalen Spielwelten das Erzählen und die Szenografie? In welchem Verhältnis stehen sie zur Tradition filmischer Bewegtbildarstellung und wie beeinflussen sie das visuelle Design von Charakteren und Spielereignissen?
- 2) Technologische Aspekte und Effekte: Welche spezifischen technologischen Innovationen und Effekte prägen spielerische Bilder in VR, AR, XR und weiteren interaktiven Medien? Wie lassen sich ludische Bilder als Artefakte realitätsnaher Simulationen und narrativer Interaktionen verstehen?
- 3) Narrative und kommunikative Wirkung: Welche narrative Wirkung entfalten Spielbilder in Bezug

auf Spielmechaniken, Nutzerwahrnehmung und die Spielwelt? Wie beeinflussen sie die Erlebniswelten von Spielenden durch Gamifizierung und spezifische Bildpraktiken?

4) Ästhetische Prinzipien und bildwissenschaftliche Ebenen: Welche ästhetischen Schichten kennzeichnen Bilder in spielerischen Kontexten? Lassen sich bildwissenschaftliche Kategorien für die digitale Ästhetik der Interaktion und für narrative Praktiken spielerischer Bildtraditionen definieren?

5) Theoretische und philosophische Kategorisierungen: Wie lassen sich spielerische Bilder aus semiotischen, anthropologischen oder medientheoretischen Perspektiven analysieren? Welche kulturellen und phänomenologischen Bedingungen prägen die Wahrnehmung von Bildern im spielerisch-ludischen Kontext?

Durch Beiträge zu diesen und angrenzenden Themen soll dieser Call for Papers dazu beitragen, das Potenzial und die Bedeutung narrativer Bilder und Bildpraktiken in interaktiven Spielformaten zu erforschen und neu zu kontextualisieren. Der Vorstand der GIB – Gesellschaft für interdisziplinäre Bildwissenschaft e.V. freut sich über theoretische Beiträge und auch Fallstudien zu digitalen und analogen Spielmedien, die die Vielfalt und Innovation spielerischer Bilder, die ästhetischen Ebenen der Benutzerinteraktion und die Schnittstellen digitaler Bildkommunikation erfassen.

Die Deadline für das Einreichen von Abstracts mit einer Länge von 500 bis 800 Wörtern ist der 10.03.2025. Rückmeldung über die Annahme eines Vortrags erfolgt bis zum 25.03.2025. Bitte senden Sie eine kurze Biografie, Kontaktinformationen und das Abstract an Prof. Dr. Lars C. Grabbe (MSD – Münster School of Design) über: [l.grabbe@fh-muenster.de](mailto:l.grabbe@fh-muenster.de). Bei weiteren Fragen dürfen Sie sich gern an den Vorstand der GIB – Gesellschaft für interdisziplinäre Bildwissenschaft e.V. wenden.

Weitere Informationen folgen unter [www.gibbildwissenschaft.org](http://www.gibbildwissenschaft.org), [www.movingimagescience.com](http://www.movingimagescience.com) und [msd\\_symposium](https://www.instagram.com/msd_symposium) (Instagram).

Für die Teilnahme als Gast schicken Sie bitte bis zum 10.03.2025 eine E-Mail an Prof. Dr. Lars C. Grabbe über [l.grabbe@fh-muenster.de](mailto:l.grabbe@fh-muenster.de). Der Eintritt zum Symposium ist frei und es werden keine Kosten erhoben.

Quellennachweis:

CFP: Spiel – Bild – Interaktion (Münster, 26-28 Jun 25). In: ArtHist.net, 21.01.2025. Letzter Zugriff 25.04.2025. <<https://arthist.net/archive/43746>>.