

Interfaces und Dispositive von (interaktiven) Bewegtbildern (Kiel, 5–6 Dec 13)

Kiel, 05.–06.12.2013

Eingabeschluss : 05.08.2013

Dr. Patrick Rupert-Kruse

Bewegtbilder 2013.

Interfaces und Dispositive von (interaktiven) Bewegtbildern

Bildwissenschaftliche Tagung in Kiel vom 5. bis 6. Dezember 2013

Call for Papers

Im Kontext sowohl historischer als auch aktueller medien- und bildwissenschaftlicher Forschung stellt sich wiederholt die Frage nach den Strukturen der sinnlichen Adressierung des Rezipienten durch die – zumeist multimodalen – Bildmedien und damit nach den medialen Strategien der jeweiligen Interfaces. Diese sind einerseits an die ästhetische Form der Darstellung und andererseits an die dispositiven Strukturen des Bildmediums gebunden. Unter Dispositiv ist dabei das räumliche und technische Arrangement der einzelnen Elemente des Mediums zu verstehen, die das Bild und den Betrachter miteinander verbindet und damit Anteil hat an den Wirkungen bzw. Effekten des Bildes. Damit ist es das Verhältnis von Interface und Dispositiv das den Realitätseffekt oder die Immersivität filmischer und interaktiver Bilder bestimmt. Dies lenkt den Fokus auf den Versuch der Produktion einer totalen Wirklichkeitsillusion und damit eine Aktivierung sowohl der Fern- als auch der Nahsinne durch das Medium (z.B. stereoskopes 3-D, 4-D Kino; Simulatoren, VR-Brillen, CAVE, Gestensteuerung usw.), durch die das Dargestellte bzw. Erlebte an Realismus und Plastizität gewinnen soll. Diese vor allem technologischen Strategien der Interfaces und Dispositive induzieren eine Transformation des Bildes, während welcher der Betrachter von einem rein symbolischen in einen immersiven oder dezeptiven Modus der Bildverwendung bzw. -Wahrnehmung wechselt.

Im Fokus der Tagung stehen somit die technische und die Wahrnehmungsdimension des Bewegtbildes und deren Einfluss auf dessen Wirkung. Konzentrierten sich die vorangegangenen Tagungen noch auf das Einzelphänomen des filmischen Bewegtbildes, soll die aktuelle Tagung diesen Fokus öffnen und sich ebenfalls auf interaktive bzw. Computerspielbilder richten. Die Verbindung dieser beiden Bewegtbildmedien ergibt sich, weil einerseits der Film Konzepte und Prinzipien aus dem Computerspiel ästhetisch realisiert und dies andererseits ebenfalls umgekehrt der Fall ist. Aufgrund dieser augenscheinlich formalen oder transmedialen Intermedialität scheint die komplexe mediale Konfiguration, in der diese Bewegtbildanwendungen stehen, eine breitere Herangehensweise an das Phänomen des Bewegtbildes zu verlangen. Durch die Differenzen dieser unterschiedlichen medialen Strukturen (Film vs. Computerspiel) könnte es möglich werden, Bausteine für eine allgemeine Bewegtbildwissenschaft, aber auch für eine kritische Bewegtbildwissenschaft herauszuarbeiten.

Die eingesandten Abstracts sollten nicht länger als eine DIN-A4-Seite sein (etwa 300 Wörter) und neben dem Titel der Präsentation den Namen, die wissenschaftliche Institution und die E-Mail-Adresse der Einsendenden enthalten. Die Dauer der Präsentation sollte 30 Minuten (+15 Minuten Diskussion und technischer Aufbau) nicht überschreiten.

Senden Sie die Abstracts bis zum 5. August per E-Mail an kontakt@bewegtbeeldwissenschaft.de. Für weitere Fragen stehen Ihnen Lars C. Grabbe und Patrick Rupert-Kruse gerne zur Verfügung.

Dr. phil. Patrick Rupert-Kruse
Fachbereich Medien
Fachhochschule Kiel
Grenzstr. 3, Raum 1.67
24149 Kiel
www.fh-kiel.de

Dr. phil. Lars C. Grabbe
Institut für Kunst-, Design- und Medienwissenschaften
Muthesius-Kunsthochschule
Lorentzendamm 6-8
24103 Kiel
www.muthesius-kunsthochschule.de

Die Tagung findet auf dem Campus der Fachhochschule zu Kiel statt. Aktuelle Informationen zur Tagung folgen im Internet unter: www.bewegtbeeldwissenschaft.de

Quellennachweis:

CFP: Interfaces und Dispositive von (interaktiven) Bewegtbildern (Kiel, 5-6 Dec 13). In: ArtHist.net, 16.06.2013. Letzter Zugriff 07.07.2025. <<https://arthist.net/archive/5604>>.