

Stephan Packard

Der dramatische Reichtum der Multimodalität. Überlegungen zur Selbstorganisation semiotischer Ressourcen anhand von Sichtbarkeit und Visualität

Abstract

The question of the immanent organization of several semiotic modes in one cultural artifact remains unanswered. That organization cannot be ignored for a number of historical and systematic reasons (1), as some examples on the specific problem of visibility and visibility may show (2). As a preliminary step towards an answer that considers the heautonomy and the dynamic processuality of that organization, I suggest two mediating concepts (3): that of stacked media, and that of productively unreliable semiotic modes.

Die folgenden Überlegungen stellen eine bislang unbeantwortete Frage: Wie ist die Vielzahl semiotischer Modi, die an einem kulturellen Artefakt realisiert werden kann, untereinander organisiert? Dass diese Organisation nicht einfach ignoriert werden kann, ergibt sich ebenso aus historischen und aus systematischen Gründen (1) wie aus einigen Beispielen zu Sichtbarkeit und Visualität (2). In erster Annäherung an eine Antwort, die die heautonome und dynamische Organisation von semiotischen Modi ernst nimmt, schlage ich die zwei Konzepte einer medialen Staffelung sowie einer produktiven Unzuverlässigkeit semiotischer Modi vor (3).

1. Semiotische Ressource als mediengeschichtliche Transformation

Multimodalität lässt sich als die gleichzeitige Analyse aller semiotischen Ressourcen in einem Artefakt verstehen: so definiert Janina Wildfeuer in der Einleitung zu ihrer jüngsten Sammlung internationaler Stimmen zur Multimodalitätsforschung zugleich das Phänomen und seine Untersuchung (vgl. WILDFEUER 2015: 13). Die These, wonach die Interpretation kultureller Artefakte tatsächlich in der Regel multimodal geschehe, trifft sich mit der Forderung, dass deshalb auch die wissenschaftliche Untersuchung der Rezeption und der Rezeptionsangebote diesem dramatischen semiotischen Reichtum gerecht werden müsse. Was aber gilt als semiotische Ressource?

An diesem Konzept ziehen, so meine These, zwei entgegengesetzte Kräfte: Die Vielzahl semiotischer Ressourcen soll einerseits an deren Verschiedenheit gezeigt werden können. Andererseits sollen die Grenzen, an denen sie aufeinanderstoßen, weder den Gegenstand noch die Forschung zergliedern. Diese Spannung ist dem wissenschaftsgeschichtlichen Moment geschuldet, in dem die Multimodalitätsforschung entstand. Gunther Kress und Theo van Leeuwen plazierten ihren Neuansatz als Lösung für die Probleme der vor allem in den 1990er Jahren so genannten ›Multimedialität‹. Sie nahmen ihren Ausgang von der post- und strukturalistischen Ausweitung der Lektüre, wie sie etwa schon bei Kristeva, Eco und Barthes entworfen war, indem sie zunächst die Rede vom ›Lesen‹ der Bilder fortsetzten (›Reading Images‹; KRESS/VAN LEEUWEN 1996). In dieser Perspektive sind wenn schon nicht die Antworten, so zumindest die Fragen der Philologie gerade wegen der breiter zu ziehenden Grenzen der Medialität immer schon geeignet, um sich auch anderen, vor allem nicht-sprachlichen Medien zu nähern. Man spricht deshalb etwa von einer ›Grammatik‹ der visuellen Gestaltung und hat für jeden neuen semiotischen Modus Analogieschlüsse und komparatistische Begriffsbildungen zu bewältigen.

Von diesem Nebeneinander der vielen parallelen Lektüren an einem Artefakt wollen sich Kress und van Leeuwen jedoch trennen. Wie sie einige Jahre später explizit schreiben (vgl. KRESS/VAN LEEUWEN 2001: vii, 20 u.ö.), gelingt multimodale Analyse gerade dann, wenn sie nicht additiv eine mediale Dimension eines Artefakts nach der anderen abarbeitet, sondern vielmehr summarisch diskursive und semiotische Bewegungen beschreibt, die zwischen den unterschiedlichen Formen wechseln, indem sie sie sowohl in einem Diskurs miteinander kombinieren als auch vergleichbare Diskurse von einer Form in die andere übersetzen. Kress und van Leeuwen rücken die Interaktion mit dem Medienangebot in den Vordergrund und entwerfen dabei ein Konzept des ›semiotischen Modus‹, das zwischen dem multimedialen Nebeneinander und der quer zu Mediengrenzen verlaufenden multimodalen Interaktion vermittelt. Denn zum einen umfasst ein semiotischer Modus wie etwa die Narration (vgl. KRESS/VAN LEEUWEN 2001:22) Ausdrucksmöglichkeiten in zahlreichen verschiedenen Medien, so dass Bilder nicht weniger erzählen können als Schrift. Gemälde, Romane und Comics können dann nicht nur gleichermaßen, sondern

sogar das Gleiche erzählen. Zum anderen aber ist die multimodale Analyse auch mit dem einzelnen Modus nicht zufrieden, sondern verwischt nun auch noch Grenzziehungen auf dieser zweiten Ebene, um stattdessen mit der Vielfalt auch dieser Modi umzugehen. In der Auseinandersetzung mit einem einzelnen Artefakt, das womöglich erzählt, reicht es daher etwa nicht aus, es *nur* als Erzählung zu verstehen.

Die transformative Anlage dieses Konzepts wird deutlich, wenn man nachverfolgt, was aus dieser Perspektive mit dem älteren Begriff ›media‹ geschieht:

It follows that media become modes once their principles of semiosis begin to be conceived in more abstract ways (as ›grammars‹ of some kind). This in turn will make it possible to realise them in a range of media. They lose their tie to a specific mode of material realization (KRESS/VAN LEEUWEN 2001: 22).

Hier verschiebt sich die Bedeutung von ›media‹ auf wenigen Zeilen so dramatisch, dass in der Mitte wörtlich behauptet wird, Medien ließen sich in verschiedenen Medien verwirklichen, weil sie nicht mehr fest mit Medien verbunden seien. Am Ende dieser Transformation hat sich die abstrakte semiotische Form von ihrem materiellen Substrat getrennt: ersteres heißt nun ›Modus‹, letzteres allein ›Medium‹ und die ›semiotische Ressource‹ beschreibt die Verfügbarkeit eines materiellen Angebots für eine bestimmte semiotische Interaktion. Der Begriff der semiotischen Ressource hebt diese Spannung auf.

Sie aber ist auch historisch doppelt bestimmt. Denn Multimodalität wird hier zugleich als Antwort auf eine geschichtlich spezifische und auf eine zeitlose Frage verstanden. Warum haben wir Bedarf an diesen Konzepten? Weil wir in den 1990er Jahren zunehmend bewusst *multimedia machines* gegenüberstanden; aber auch: weil wir zu allen Zeiten und in allen Medien immer schon nie anders als multimodal verfahren konnten. Der neue Forschungsansatz ist damit einerseits die Theorie eines aktuellen Gegenstands – als ›modes and media of contemporary communication‹ benennen ihn Kress und Leeuwen im Untertitel ihrer Monographie 2001. Andererseits lasse sich derselbe Ansatz in semiotischer Universalität überall einsetzen, wo überhaupt Zeichen verarbeitet wurden: »the musical instrument and air; the chisel and the block of wood [...]; ink, paint, cameras, computer« (KRESS/VAN LEEUWEN 2001: 22). Neueste Medientechnologie erscheint damit gewissermaßen als die praktische Einlösung von theoretisch längst schon zutreffenden universelleren Medienbegriffen – und zugleich als Hinweisgeber, der diese uralten Zusammenhänge nun endlich aufzeigt. Diese mediengeschichtliche Verdoppelung des Allgemeinen in der Wahrnehmung der jüngsten Mediengeschichte bestimmt zur selben Zeit in ähnlicher Weise George Landows Perspektivierung des Hypertexts als Erfüllung des Poststrukturalismus (vgl. LANDOW 1997) und Bolters und Grusins Konzeption der ›remediation‹ (vgl. BOLTERS/GRUSINS 1999), die ebenso geschichtsübergreifend zu verstehen sei, wie sie jüngst besonders deutlich sichtbar werde.

Indem sie den Schlüssel zum Verständnis von multimodalen Artefakten im Umgang mit den Artefakten sehen, fassen Kress und van Leeuwen diese

verallgemeinerte historische Dimension explizit und prozessual. Die begriffliche Transformation zwischen Medium und Modus ist nicht nur ein Fortschritt der Theorie, sondern eine anhaltende Entwicklung, die sich am Gegenstand in beiden Richtungen immer wieder vollzieht:

Only eventually, as the particular medium gains in social importance, will more abstract modes of regulation (›grammars‹) develop, and the medium will become a mode. The opposite, modes becoming media again, is also possible (KRESS/VAN LEEUWEN 2001: 22).

So sei etwa die Physiognomie, einst als Wissenschaft ein präzise definierter Modus, nach ihrer Desavouierung durch den Rassismus heute in impliziten Praktiken der Rollenbesetzung für Film und Fernsehen wieder ein Medium.

In der historischen Entwicklung der Interaktionspraktiken sind Modi und Medien demnach dynamisch verfasst: Sie verändern sich mit der Zeit. Was aber folgt daraus für die konkrete Analyse des einzelnen kulturellen Artefakts, die den verschiedenen in Frage kommenden Modi ausdrücklich gleichzeitig gerecht werden soll? Wie ist die Variabilität der semiotischen Modi in der Gestaltung der verfügbaren semiotischen Ressourcen verwirklicht?

2. Der dramatische Reichtum von Sichtbarkeit und Visualität

Für eine semiotische Analyse, die sich an den Handlungsmöglichkeiten und -gewohnheiten im Zusammenhang mit einem kulturellen Artefakt orientiert, ist die Erfahrung eines ›dramatischen Reichtums der konkreten Welt‹ nicht neu. Mit diesen Worten hat bereits Helmut Pape die Perspektive beschrieben, unter der für die pragmatizistische Semiotik nach Charles Sanders Peirce jede einzelne Situation und jeder Zeichenkomplex erscheinen müssen (vgl. PAPE 2002): Der einzelne Gegenstand ist nicht ohne die Vielzahl im strengen Sinne *dramatischer*, also ausgestellt handlungsorientierter, Verfahrensoptionen zu verstehen, die ihn bestimmen. Gleichzeitig formieren diese sein Verständnis, das daher zusammenfassen und abstrahieren muss. Der singuläre und konkrete Gegenstand ist der Verallgemeinerung durch wahrgenommene qualitative Ähnlichkeiten ebenso wie durch konventionelle anleitende Handlungsregeln ausgesetzt. Gerade insofern die breite Berücksichtigung des semiotischen Reichtums ebenso wie seine Zusammenfassung dynamisch vollzogen werden, sind sie *inszenierungsbedürftig*. Weil die Möglichkeiten schier endlos wären, muss die Auswahl der tatsächlich realisierten semiotischen Optionen ausgehandelt werden. Deshalb können wir auch nach den Ansätzen zur Inszenierung des Reichtums an semiotischen Modi im einzelnen kulturellen Artefakt fragen. Es stellt damit nicht nur semiotische Ressourcen für einzelne Modi, sondern auch für deren Konkurrenz und Verwechslung zur Verfügung. Gerade darin besteht der dramatische Reichtum der Multimodalität.

Von hier aus ergeben sich wenigstens zwei Dimensionen, entlang derer man sich im immer weiter wachsenden Reichtum der Empirie verlieren oder sich auf die Etablierung universalisierender Abstraktionen beschränken kann:

Zum einen steht der Vielfalt der empirischen Rezeptionszeugnisse, die nur in einigen multimodalen Forschungsprojekten im Einzelnen recherchiert wird, die Reduktion auf das kulturelle Artefakt gegenüber, von dem aus die verschiedenen Optionen für eine produktive Interaktion mit dem Artefakt in der Spekulation plausibler Möglichkeiten verallgemeinert werden, die in der Beschreibung des Artefakts selbst begründet seien. Zum anderen kann diese Beschreibung das Artefakt auf die Bereitstellung bestimmter Ressourcen reduzieren und die angenommenen medialen Praktiken gleichsam zur Bewältigung der materiellen Komplexität und potenziell unendlichen Möglichkeiten einsetzen, die von den plausiblen Praktiken von vornherein eingeschränkt werden; dann werden die Möglichkeiten des Artefakts von den Regeln des semiotischen Modus umfasst. Stattdessen kann das Artefakt jedoch auch als Medium verstanden werden, das seine Modi erst sucht und mit dem daher die Ausweitung der Möglichkeiten erst beginnt.

Von welchen semiotischen Möglichkeiten sollte man etwa bei Comics ausgehen, einem offensichtlichen Bildmedium, das aber schon Scott McCloud (1994) als ›the invisible art‹ konterkarierte? Dem eindrücklichen Anblick der Cartoonfiguren dürfen wir bekanntlich nicht trauen. Ob Donald Duck eine Ente sei oder ein Mensch, der nur als Ente gezeichnet wird, wie es etwa der Duck-Künstler Don Rosa betont, lässt sich aus den Bildern, auf denen die Ente erscheint, gerade nicht entscheiden. »Soll man den karikaturhaften Stil von Charles M. Schulz' *Peanuts* einzig dem Diskurs zurechnen und sich vorstellen, dass Charly [sic] Brown und Lucy im Rahmen der erzählten Welt eigentlich ganz anders aussehen?« (SCHÜWER 2008: 23). Martin Schüwers Frage ist nicht beantwortbar. Viele der besonderen medialen Optionen, die sich in Comics bieten, arbeiten gerade mit dieser konstitutiven Verwechselbarkeit: Obwohl sie uns die Gegenstände zeigen, von denen sie erzählen, lassen sie uns nicht sehen, wie diese Gegenstände aussehen. Sichtbarkeit und Visualität gehen auseinander (vgl. MCCLOUD 1994: Kap. 2; PACKARD 2006: Kap. 4; WILDE i.E.). Gregory Currie hat diesen Zusammenhang narratologisch als »representational correspondence« gefasst (CURRIE 2010; vgl. THON 2017): als die offene Frage, welche Aspekte der Repräsentation dem dargestellten Objekt in der erzählten Welt wie entsprechen sollen.

Für den Reichtum der semiotischen Modi in einem Artefakt ist jedoch entscheidend, dass diese Einschränkung der Darstellungskorrespondenz im semiotischen Modus der routiniert gelesenen Comics nicht etwa festgeschrieben und fixiert ist. Weder bleibt sie im Laufe einer Lektüre unverändert, noch ist sie auf Phänomene der Bildlichkeit beschränkt.



Abb. 1:
Achille Talon in Ulrich Krafft: *Comics lesen* (1978)

Einen der bekanntesten und sicher bis heute erfolgreichsten Versuche, eine Grammatik des Bildes im Comic zu formulieren, hat der Text- und Medienlinguist Ulrich Krafft 1978 vorgelegt. Sein erstes und ausführlichstes Beispiel bietet eine Doppelseite aus *Achille Talon*, die in seiner Monographie bereits die Spuren der strukturalen Untersuchung trägt (Abb. 1). Die folgende Analyse

vollbringt eine intensive Übersetzung des Mediums in einen Modus: Krafft zeichnet scharfsichtig nach, wie Aufnahmen und Wiederaufnahmen einzelner Elemente die Panels zu einer Panelsequenz verbinden. Dass etwa Talon, die Hauptfigur, in jedem Panel genau *eine* Figur bleibt und damit die zentrale Verweiskette für die textuelle Progression und Kohäsion stiftet, während andere Elemente, etwa die Häuser im Hintergrund, beliebig in jedem Panel anders dargestellt werden können, beobachtet Krafft hier und verallgemeinert es dann zielführend zu einer grundsätzlichen Differenz von ›Handlungs-‹ und ›Raumzeichen‹ im Comic überhaupt.

In diesem Comic findet jedoch auch ein drastischer Wechsel semiotischer Modi statt, den Krafft nicht erwähnt. Erst am Ende der Erzählung erfahren wir, dass Talon Ohrenstöpsel trug. So wird nicht nur diegetisch erklärbar, dass er sich von lautem Verkehr und Baustellen nicht aus der Ruhe bringen ließ. Vielmehr wird auch semiotisch ein völlig neues Licht auf die Begegnung mit dem Freund in Panel 2-5 geworfen. Zunächst mussten wir annehmen, der ohnehin großteils pantomimische Comic verzichte darauf, den wörtlichen Inhalt des Gesprächs wiederzugeben: In der erzählten Welt hören die Figuren einander; was sie hören, erfahren wir nicht. So erklären wir uns die auf Aposiopesen und Satzzeichen reduzierten Sprechblasen. Immerhin ist deutlich, dass sich der Tonfall im vierten Panel ändert, und diese allgemeine Darstellungskorrespondenz könnte uns zufriedenstellen. Nachdem wir aber die Pointe wahrgenommen haben, müssen wir unsere Interpretation revidieren: Talon hört nichts. Er führt das Gespräch mit dem Freund erfolgreich, ohne ein einziges Wort zu verstehen, das dieser zu ihm sagt. Gerade das haben die reduzierten Sprechblasen präzise ausgedrückt (und darüber, nicht über den Witz des Freundes, lacht Talon in Panel 6).

Die Transformation des Mediums in einen semiotischen Modus ist gerade der Schauplatz, auf dem dieser Kunstgriff gelingt. Das materielle Angebot – Tinte auf Papier – erlaubt zwei Decodierungen, von denen sich die zweite erst nach einiger Zeit offenbart und als die richtige herausstellt. Die erste Decodierung ist jedoch keine Fehllektüre, sondern die richtige vorläufige Lektüre, die später richtigerweise revidiert wird. Dass eine Verschiebung zwischen Medium und Modus stattfindet, ist hier deshalb keine historische Entwicklung (wie wohl historisch etablierte semiotische Modi zu den Voraussetzungen des Kunstgriffs gehören): Die Multimodalität wird vielmehr in dem einzelnen kulturellen Artefakt innerhalb nur einer Lektüre dynamisch verhandelt. Schon daraus ergibt sich, dass die schließlich gefundene Interpretationsregel nicht kulturell universalisiert, sondern nur für diesen einen Comic angenommen werden kann: Er ist in diesem Sinne heautonom.

Nicht nur ändert sich der semiotische Modus im Laufe der Lektüre. Noch mehr Aufmerksamkeit verdient vielleicht die Tatsache, dass die Konkurrenz zwischen Sichtbarkeit und Visualität innerhalb der Darstellungskorrespondenz keineswegs auf die Frage nach dem Anblick dargestellter Gegenstände, und der Darstellung sichtbarer Gegenstände, beschränkt bleibt. Die unsichtbare Kunst des Comics betrifft tatsächlich dessen Gestaltung von Sichtbarkeit

und Visualität: Der Inhalt der Sprechblase ist ein visuelles Element, aber erst die Semiose, die Interaktion mit dem medialen Objekt, kann entscheiden, was darin sichtbar wird. Die Sichtbarkeit oder Unsichtbarkeit des korrespondierenden Gegenstands in der erzählten Welt ist davon völlig unabhängig.

Eine heautonome dynamische Verhandlung von Multimodalität findet auch in Dan Slotts und Richard Elsons unzuverlässiger Erzählung in *Amazing Spider-Man* 698 statt (SLOTT 2013; ausführlicher vgl. PACKARD 2013a). Auf einer der ersten Seiten sehen wir den Helden, wie er über den Dächern New Yorks unterwegs ist. In einem Textkasten finden wir die Sätze: »My name is Peter Parker. I'm the amazing Spider-Man« (SLOTT 2013: 7). Wir müssen zunächst annehmen, der Protagonist werde hier als Erzählerfigur eingeführt, die – wie in Marvel-Comics dieser Jahre oft üblich – eine Erzählerstimme in Textkästen beantwortet. Erst gegen Ende des Hefts stellt sich heraus, dass Peter Parkers Körper von seinem Widersacher Otto Octavius übernommen wurde. Es ist Otto, der hier denkt. Wenn er die Worte formuliert: »I'm Peter Parker«, meint er gerade nicht, dass er tatsächlich immer schon Peter Parker war, sondern dass er diese Rolle seit heute spielt. Dann aber müssen wir den narrativen Diskurs anders disponieren. Der Textkasten bot zwar einen Gedankeninhalt, aber keine Erzählerstimme: Der Erzähler hat vielmehr Ottos Wunsch präsentiert. Ebenso zeigt das Bild von Spider-Man über den Dächern zwar dessen Körper, nicht aber Spider-Man.

Auch in diesem Fall betrifft die neu ausgehandelte Grenze zwischen Visualität und Sichtbarkeit nicht sichtbare Elemente der dargestellten Welt. Weit über die Frage nach dem Aussehen Donalds in seiner eigenen Welt hinaus wird hier an visuellen Elementen – Schrift und Bild – mal unsichtbar gelassen und mal sichtbar gemacht, was in der erzählten Welt geradezu konstitutiv unsichtbar bleibt: Die Gedanken einer Figur, die diese nicht laut äußert, und ihre Identität, gerade insofern diese von ihrem sichtbaren Körper abweicht. Und auch in diesem Fall kommen wir der erfolgreichen Lektüre des Comics nicht näher, wenn wir die Frage nach der Entwicklung und Veränderung von semiotischen Modi und Medien nur im Rahmen historischer Veränderungen stellen, »as the particular medium gains in social importance«. Vielmehr umfasst die Multimodalität des Comics auch bereits die Konkurrenz zwischen verschiedenen semiotischen Modi ebenso wie die zwischen Modus und Medium im von Kress und van Leeuwen skizzierten Sinne. Die Transformation, die der Begriff der semiotischen Ressource aufgehoben hat, realisiert sich hier in der einzelnen Lektüre.

Die dynamische Heautonomie von Sichtbarkeit und Visualität geht jedoch über einzelne Kunstgriffe in spezifischen kulturellen Artefakten hinaus. Im Kern der Konkurrenz steht die Frage nach der Bedeutung der Wahrnehmungsnahe von Sichtbarkeit in Medien. Traditionell ist die Ekphrasis, die rhetorische Bemühung um sinnliche Sichtbarkeit im materiell nicht visuellen, sprachlichen Medium, der Prüfstein entsprechender theoretischer Konzeptionen ebenso wie der Kunstfertigkeit einschlägiger Artefakte. Die Vielfalt der widersprüchlichen Auffassungen von diesem Verhältnis demonstriert den Bedarf an einer dynamischen Aushandlung: Es handelt sich um eine Frage, die in einem längeren

historischen Verlauf immer wieder gestellt werden muss, um bestimmte Artefakte überhaupt verständlich zu machen, die aber nicht einheitlich beantwortet werden kann. Auch hier handelt es sich um einen dramatischen semiotischen Reichtum, der der Inszenierung bedarf. Jacques Rancière hat dies in seiner kritischen Diskursgeschichte der Konzepte vom Bild wie folgt zusammengefasst:

Es gibt Sichtbares, das kein Bild ist und es gibt Bilder, die nur aus Worten bestehen. Aber das allgemein bekannte Regime der Bilder inszeniert die Beziehung zwischen dem Sagbaren und dem Sichtbaren, eine Beziehung, die gleichzeitig aus der Analogie *und* aus der Unähnlichkeit des Sagbaren und Sichtbaren besteht (RANCIÈRE 2005: 14).

Das »allgemein bekannte Regime der Bilder«, das Rancière auch als das ästhetische Regime bezeichnet und das ansonsten eher als die lange Moderne verstanden wird, meint einen umfangreichen historischen Zusammenhang, in dem seit dem 18. Jahrhundert eine immer neue Reinszenierung der Grenze zwischen Sichtbarkeit und Visualität stattfindet, so dass die Tatsache der ständigen Reinszenierung ihren jeweils wandelbaren Inhalt überwiegt.

So wird verständlich, dass einige der bekanntesten Positionen zur Frage der Ekphrasis in der langen Moderne zu völlig gegenteiligen Urteilen gelangen können, obwohl sie ähnliche ästhetische Interessen und Urteile präsentieren. Deutlich wird das etwa im Kontrast der Überlegungen zu Dichtung und Malerei in Lessings *Laokoon* (1997) im Gegensatz zu Bachtins Chronotopiebegriff (2008).

Beide argumentieren im Rückgriff auf aufklärerische und frühe idealistische Positionen mit der grundsätzlichen ästhetischen Auseinandersetzung von Raum und Zeit. Während aber Lessing daraus schließt, dass sich Sprache, die sich linear in der Zeit entfaltet, »bequem« nur auf Darstellungen der Zeit beziehen könne, geht Bachtin davon aus, dass auch und gerade sprachliche Kunst zunächst einmal Sichtbares beschreiben müsse. Während Lessing sich die Darstellung von Bildern in Sprache nur indirekt vorstellen kann, indem die willkürliche Signifikationskraft der konventionellen Zeichen gegen ihre Bequemlichkeit ausgespielt werde, ist es bei Bachtin die Darstellung von Zeit, die dem Roman nicht unmittelbar zur Verfügung steht: Chronotopoi seien gerade beschriebene Räume, die erst in einem zweiten Signifikationsvorgang die sonst unsichtbare und daher undarstellbare Zeit sichtbar machten. So verweise etwa das Schloss oder das Museum auf die langen Traditionen, die in den Romanen des 19. Jahrhunderts für ihre Protagonisten zentral seien. In der Auseinandersetzung von Sichtbarkeit und Visualität kommen beide Theoretiker zu ganz unterschiedlichen Ergebnissen. Aber für beide ist die erfolgreiche Interpretation einer sprachlichen Erzählung davon abhängig, dass eine naheliegende – für Lessing: »bequeme« – Darstellungsweise um eine andere, zusätzliche Dimension erweitert werde.

Die Zuschreibung von semiotischen Modi zu so verstandenen kulturellen Artefakten ist entsprechend komplex. Aber gerade diese Komplexität steht im Kern von Lessings ebenso wie von Bachtins Argument. Beide sind sich einig, dass die erste sinnliche, materielle Verfasstheit eines sprachlichen Kunstwerks nicht sichtbar ist (und beide schreiten jedenfalls insofern von der visuell

notierten Schrift immer schon vor der ersten Überlegung in diesem Zusammenhang zur hörbaren Sprache fort). Dennoch ist die erste sinnliche Erfahrung der sprachlichen Erzählung für Bachtin wegen ihrer Sinnlichkeit auf Sichtbarkeit festgelegt; Lessing dagegen trennt die Erfahrung der Zeit streng von der Erfahrung des sichtbaren Raums. Gerade diese Trennung ist andererseits für Bachtin der Ausgangspunkt, um den Kunstgriff des Chronotopos überhaupt erst verständlich zu machen, dessen Leistung darin besteht, Zeit im Raum erfahrbar zu machen.

Welche semiotischen Modi sollte man nun in einer lessingschen Lektüre einem Roman zuschreiben? Was bedeutet Bachtins Insistenz auf der Sichtbarkeit des Erzählten in anderen als visuellen Medien für deren semiotische Ressourcen? Die Darstellung von Zeit durch Raum betrifft zweifellos den semiotischen Modus; die Erzählung diskutieren Kress und van Leeuwen ausdrücklich als paradigmatisches Beispiel für den semiotischen Modus schlechthin. Dass beide nicht der einfachen sinnlichen Erfahrung der materiellen Oberfläche entsprechen, ist mit der Abstraktion des Modus aus dem einzelnen Medium sicherlich gut zu fassen. Darin aber erschöpfen sich diese Interaktionen mit den kulturellen Artefakten nicht. Was der Roman für Bachtin durch den Chronotopos leistet, und was er für Lessing wegen seiner sprachlichen Gestalt von vornherein vermag, lässt sich als Angebot zu einer produktiven Semiose nur durch die Abfolge mehrerer verschiedener semiotischer Modi fassen, die ineinander übersetzt werden müssen. Die erfolgreiche Rezeption, wie beide Theoretiker sie sich vorstellen, muss daher nicht nur die multimodale Kombination von sinnlich verschiedenen Teilen eines Artefakts oder deren gegenseitige Übersetzbarkeit, sondern die widersprüchliche Gleichzeitigkeit von zwei oder mehr Modi in der Begegnung mit nur einer materiellen Gestaltung denken. Widersprüchlich wird sie insofern, als Sichtbares für Bachtin nicht nur nicht mit Zeit identisch, sondern gerade grundsätzlich nicht-temporal ist; und Sprache für Lessing nicht nur nicht mit räumlichen Darstellungen identisch, sondern in bequemer Weise mit ihnen unvereinbar ist. Der Kern der jeweils beschriebenen Kunstgriffe besteht nicht einfach darin, dass Zeit und Raum zugleich in verschiedenen Modi verhandelt werden, sondern dass Zeit *trotz* der räumlichen, Raum *trotz* der zeitlichen Medialität erfahrbar wird.

3. Multimodale Staffelung und Unzuverlässigkeit

Die hier gestellte Frage betrifft die Organisation von semiotischen Modi in dem dramatischen Reichtum jedes einzelnen kulturellen Artefakts. Diese Überlegungen können diese Frage bislang nur weiter profilieren, nicht beantworten. Immerhin implizieren sie fünf vorläufige Konsequenzen für die Beschreibung der Multimodalität in verschiedenen medialen Formen und einzelnen kulturellen Artefakten.

Erstens sollte eine solche Beschreibung wohl überhaupt die potenzielle *Organisation* der beteiligten semiotischen Modi untereinander berück-

sichtigen. Für bestimmte medial ermöglichte Erfahrungen spielt es nicht nur eine Rolle, dass eine materielle Basis sich in der Interaktion verschiedenen semiotischen Modi als Ressource anbietet, sondern auch, wie letztere aufeinander bezogen sind. In diesen Fällen wird eine Konstellation beschreibbar. Anstelle einer bloßen Parataxe, wonach ein Artefakt eine bildliche *und* eine narrative *und* eine rhythmische Interpretation erlaubt, wird es etwa entscheidend sein, über die Gestaltung einer Schlachtszene in einem Superheldenfilm zu sagen, dass sie rhythmische und bildliche Elemente kombiniert und diese mit narrativen Elementen unterbricht.

Zweitens kann diese Organisation semiotischer Modi sich offenbar als *dynamisch* erweisen. Diese kurzfristige Varianz geht nicht in der historischen Entwicklung der sozialen Anerkennung semiotischer Modi auf, die Kress und van Leeuwen thematisieren. Vielmehr ist unabhängig von der sich irgendwann entwickelnden und verbreitenden Kompetenz im Umgang mit Computerspielinterfaces, die den Rahmen für die Interaktion mit einem Spiel radikal verändern können, auch die angeleitete oder angebotene Veränderung der involvierten semiotischen Modi im Laufe eines Spiels oder einer Spielsitzung von Interesse. In diesen Fällen ist die Organisation als Prozess zu erfahren, dessen Temporalität dem einzelnen Umgang mit einem konkreten Artefakt eingeschrieben ist.

Drittens scheint es sich in diesen Fällen, vielleicht sogar notwendigerweise, um eine wenigstens teilweise *heautonome*, also eine *Selbstorganisation* zu handeln. Dies suspendiert selbstverständlich nicht den freien Umgang aller Akteure mit jedem verfügbaren Medium. In dem Maße aber, in dem es plausibel ist, einen materiellen Gegenstand aufgrund seiner absichtsvollen Gestaltung als Ressource für einige bestimmte semiotische Modi aufzufassen, wird auch die Möglichkeit einer in dieser plausiblen Verwendung involvierten Inszenierung einer dynamischen Veränderung dieser Modi denkbar.

Viertens scheint eine Option für diese heautonome Aushandlung von Multimodalität in einer Form zu bestehen, die vielleicht multimodale *Staffelung* heißen kann: Dann erschöpft sich der Modus nicht in dem logischen Schluss von einer Gestaltungsqualität zu einer semiotischen Verwendung, sondern schreitet eine Abfolge mehrerer Modi ab, für die die Differenzenerfahrung zwischen ihnen entscheidend ist: So ist ein Chronotopos als Vermittlung einer Erfahrung von Zeit *durch* eine Erfahrung von Raum erlebbar, die wiederum sinnlich als visueller Raum im Film oder Comic, ebensogut aber wiederum *durch* eine sprachliche Repräsentation im Roman geschehen kann.

Fünftens schließlich scheint eine weitere Option für die heautonome Aushandlung von Multimodalität in einer intendierten Revision von ausdrücklich als widersprüchlich inszenierten semiotischen Optionen zu bestehen: Man kann dann vielleicht von einer multimodalen *Unzuverlässigkeit* sprechen. In Anlehnung an den Begriff des unzuverlässigen Erzählens ist dann in der plausiblen Verwendung des Artefakts ein Unterschied zu machen zwischen einer ersten und einer zweiten Verwendung, die die erste korrigiert, ohne dass diese zuvor falsch gewesen wäre. Auf den zweiten Blick verweist der Inhalt einer

Sprechblase darauf, das Gesagte werde nicht gehört, statt dass es nicht erzählenswert sei, wie zuvor angenommen; auf den zweiten Blick erweist sich die Darstellung Spider-Mans nur als Abbild seines Körpers, nicht als Darstellung der Anwesenheit seiner Person.

Die inszenierte Differenz zwischen Visualität und Sichtbarkeit, mithin der fraglichen Wahrnehmungsnähe zum Sehen von medialer Gestaltung und medialem Inhalt, erweist sich dabei als ein fruchtbares Feld für mediale Effekte, deren spezifische Multimodalität sich ohne Berücksichtigung dieser komplexeren Organisation kaum hinreichend beschreiben lässt. In der Darstellung von Sichtbarem oder Unsichtbarem durch Sichtbares oder durch Unsichtbares ergeben sich vier grundsätzlich denkbare Kombinationen, bei denen allemal die bloße Gleichzeitigkeit verschiedener semiotischer Ressourcen nur eine ungenügende Annäherung an deren präzisere Konstellation erlaubt.

Nimmt man die damit neu hinterfragte begriffliche Beziehung zwischen Medium und semiotischem Modus im Sinne von Kress und van Leeuwen ernst, lässt sich damit noch einmal der medienhistorische Ort der multimodalen Analyse genauer bestimmen. In der Auseinandersetzung mit den *multimedia machines* des ausgehenden vorigen Jahrhunderts, und in der fortgesetzten Konfrontation mit der aktuellen Medienkonvergenz, entwickelt dieses Verständnis von Semiose eine Sensibilität für den inszeniert pragmatischen, also dramatischen Reichtum der konkreten Welt, der hier als multimodaler Reichtum von Artefakten gefasst wird. Die Konkurrenz zum semiotischen Modus bringt den Begriff des Mediums in eine Unruhe, die als Alternative zu früheren strukturalistischen Beschreibungen von Medialität erscheint. Insbesondere bewegt sich die Analyse mit diesen Überlegungen noch weiter als zuvor fort von der strukturalistischen Auffassung von Intermedialität als Beziehung zwischen zwei Medien, die in einem zitierenden oder adaptierenden Verhältnis zu einander stehen oder innerhalb eines Rezeptionsangebots miteinander verbunden werden. Statt dieses an Sprache orientierten Analogieverständnisses anderer Medialitäten, dessen Intermedialitätsbegriff der Intertextualität verpflichtet bleibt, legt die Bedeutung der Heautonomie einzelner Artefakte dagegen eine Rückkehr zu dem Begriff des singulären Intermediums im Sinne Higgins' nahe (2001, vgl. dazu PACKARD 2013b), bei dem nicht die Relation zwischen zwei Gegenständen, sondern der einzelne Gegenstand in den Blick rückt, der sich der einfachen Interpretation durch nur einen sozial anerkannten Modus entzieht.

Immerhin hat bereits Higgins von einer Verschiebung zwischen Intermedium und Medium in seinem Sinne gesprochen, die jener zwischen Medium und semiotischem Modus im Sinne der Multimodalitätsforschung ähnelt:

Further, there is a tendency for intermedia to become media with familiarity. The visual novel is a pretty much recognizable form to us now. We have had many of them in the last 20 years. It is harping on an irrelevance to point to its older intermedial status between visual art and text; we want to know what this or that visual novel is about and how it works, and the intermediality is no longer needed to see these things (HIGGINS 2001: 53).

Sowohl in der Vorstellung von einem stark involvierenden Medium, dessen Wirkung mit zunehmender kultureller Routine abkühlt, als auch in der

Opposition zwischen einem Interesse an der medialen Form und dem vermittelten Inhalt schließt Higgins damit an dieselben Überlegungen an, die auch für McLuhan einerseits den ›content‹ von der ›message‹ eines Mediums unterschieden, wobei die Message eben die Form des Mediums selbst war; und die dort andererseits im Begriff heißer und kalter Medien mitgedacht war (MCLUHAN 1964). Die Verkettung von Medien, in der etwa das Licht den gedruckten Buchstaben sichtbar macht, dieser gesprochene Sprache und diese wiederum Gedanken notiert, kehrt als allgemeine kulturell anerkannte Form eines semiotischen Modus in den ›strata‹ wieder, die Kress und van Leeuwen in vergleichbare Aporien führen:

Language, for instance, is a semiotic mode because it can be realised either as speech or as writing, and writing is a semiotic mode too, because it can be realised as engraving in stone, as calligraphy on certificates, as print on glossy paper, and all these media add a further layer of signification (KRESS/VAN LEEUWEN 2001: 6).

– und später:

›Language‹ is a good case in point: is it best to think of ›language‹ as a mode, or to think of speech as a mode, and of writing as a mode? (KRESS/VAN LEEUWEN 2001: 125)

Die damit heraufbeschworenen Schwebezustände setzen eine romantische Begeisterung für systematische Unterscheidungen fort, die nie abschließend entschieden werden können. Wo sie nicht nur in den semiotischen Modi, die eine Kultur anerkennt, sondern auch in der heautonomen Verhandlung von Multimodalität im einzelnen Artefakt zum Tragen kommt, erweist sich die Frage nach der Multimodalität als Spielart jenes ästhetischen Regimes, für das die Differenz zwischen Sichtbarkeit und Visualität nur eine Spielart der ständigen Neubestimmbarkeit des Umgangs mit Medien darstellt.

Literatur

- BACHTIN, MICHAEL: *Chronotopos*. Übers. v. Michael Dewey. Frankfurt/M. [Suhrkamp] 2008
- BOLTER, JAY DAVID; RICHARD GRUSIN: *Remediation. Understanding New Media*. Cambridge, Mass. [MIT Press] 1999
- HIGGINS, DICK; HANNAH HIGGINS: Intermedia. In: *Leonardo*, 34(1), 2001, S. 49-54
- KRAFFT, ULRICH: *Comics lesen. Untersuchungen zur Textualität von Comics*. Stuttgart [Klett-Cotta] 1978
- KRESS, GUNTHER; THEO VAN LEEUWEN: *Reading Images. The Grammar of Visual Design*. London [Taylor & Francis] 1996
- KRESS, GUNTHER; THEO VAN LEEUWEN: *Multimodal Discourse. The modes and media of contemporary communication*. London [Bloomsbury] 2001
- LANDOW, GEORGE: *Hypertext 2.0. The Convergence of Contemporary Critical Theory and Technology*. Baltimore [John Hopkins UP] 1997
- LESSING, GOTTFRIED EPHRAIM: Laokoon, oder über die Grenzen der Malerei und der Poesie. In: LESSING, GOTTFRIED EPHRAIM: *Werke und Briefe*. Bd. 5/2. Hrsg. v. W. Barner. Frankfurt/M. [Suhrkamp] 1997, S. 11-322.

- MCCLLOUD, SCOTT: *Understanding Comics. The Invisible Art*. New York [William Morrow Paperbacks] 1994
- MCLUHAN, MARSHALL: *Understanding Media*. New York [McGraw Hill] 1964
- PACKARD, STEPHAN: *Anatomie des Comics. Psychosemiotische Medienanalyse*. Göttingen [Wallstein Verlag] 2006
- PACKARD, STEPHAN: »Yes, I'm Peter Parker.«. Überlegungen zur historischen Transmedialität von unzuverlässigem Erzählen und unzuverlässigem Erzähler in *Amazing Spider-Man* 698. In: GIESA, FELIX (Hrsg.): *Roundtable zum Unzuverlässigen Erzählen*. 2013a. www.comicgesellschaft.de/en/2013/03/29/stephan-packard-yes-im-peter-parker [letzter Zugriff: 03.06.2018]
- PACKARD, STEPHAN: Coleridge, Heartfield, Higgins: Finding Transmediality Amongst Intermedia. In: DE TORO, ALFONSO (Hrsg.): *Translatio. Transmédialité et transculturalité en littérature, peinture, photographie et au cinéma*. Paris [L'harmattan] 2013b, S. 279-302
- PAPE, HELMUT: *Der dramatische Reichtum der konkreten Welt. Der Ursprung des Pragmatismus im Denken von Charles S. Peirce und William James*. Weilerswist [Velbrück Wissenschaft] 2002
- RANCIÈRE, JACQUES: Die Bestimmung der Bilder. Übers. v. Maria Muhle. In: RANCIÈRE, JACQUES: *Politik der Bilder*. Berlin [diaphanes] 2006, S. 7-42
- SCHÜWER, MARTIN: *Wie Comics erzählen. Grundriss einer intermediären Erzähltheorie der grafischen Literatur*. Trier [WVT] 2008
- SLOTT, DAN: *Amazing Spider-Man* 698. New York [Marvel] 2013
- THON, JAN-NOËL: Transmedial Narratology Revisited. On the Intersubjective Construction of Storyworlds and the Problem of Representational Correspondence in Films, Comics, and Video Games. In: *Narrative*, 25(3), 2017, S. 286-320
- WILDE, LUKAS: Referential meaning, dritter Zeichenraum und heuristischer Zweifel: Zur ›Cartoon‹-Bildlichkeit von Comic, Manga und Animation. In: Kern, Margit (Hrsg.): *Visuelle Skepsis. Wie Bilder Zweifel*. Berlin [De Gruyter] im Erscheinen
- WILDFEUER, JANINA: Bridging the Gap between Here and There: Combining Multimodal Analysis from International Perspectives. In: WILDFEUER, JANINA (Hrsg.): *Building Bridges for Multimodal Research. International Perspectives on Theories and Practices of Multimodal Analysis*. München [Peter Lang] 2015, S. 13-33