

Vom 12. bis 16. Oktober 2011 fand in Potsdam der 13. Internationale Semiotik-Kongress der Deutschen Gesellschaft für Semiotik (DGS) statt, der von Prof. Eva Kimminich organisiert wurde. Er stand unter dem Motto „**Repräsentation – Virtualität – Praxis**“. Der Kongress umfasste die Sektionen „Als Ob: Bildliche Repräsentation als virtuelle Praxis“, „Virtualität und Praxis im Computerspiel“, „Der kulinarische Diskurs der Stadt“, „Virtualität und Erfahrung im Denken von Charles S. Peirce“, „Imagination: Funktionen des virtuellen Erlebens“, „Systemgrenzen und Kodeintegration“, „Architektur: Repräsentation – Virtualität – Praxis“, „Design aus intra-, inter- oder transdisziplinärer Perspektive“, „Gärten mit Energie“ (mit dem Workshop „Natur – Garten – Kunst“) sowie „Avantgarden und ihre [R-]Evolution der Zeichen“.

Die vier Podien beschäftigten sich mit den Themen „Repräsentation – Virtualität – Praxis“, „Gott dichten und denken? Spuren und Zeichen“, „Das Symbolische und das Mediale“ sowie „Marken: Repräsentation, Virtualisierung und Praxis eines besseren Lebens und besserer Geschäfte“. Dazu kamen die Plenarvorträge „Introduction to ethnosemiotics“ von Francesco Marsciani (Bologna) und „Representing the ‚unrepresentable‘: visual studies and trauma culture from a semiotic perspective“ von Cristina Demaria (Bologna). Der Kongress wurde durch ein Rahmenprogramm ergänzt, das unter anderem die Ausstellung „Stadt und Zeichen“, Performances, Exkursionen in den Park Sanssouci, eine Schlösserrundfahrt und eine Schifffahrt auf der Havel umfasste. – Im Folgenden werden einige Beiträge kurz zusammengefasst.

In der Sektion „Als Ob: Bildliche Repräsentation als virtuelle Praxis“ stellte Dagmar Schmauks (Berlin) dar, wie die Umwelten von Haus- und Nutztieren zunehmend virtualisiert werden: Dabei reicht das Spektrum von einfachen Attrappen wie fellüberzogenen, milchgebenden „Kunstmüttern“ für verwaiste Orang-Utan-Babys über die Simulation bestimmter Zeichenprozesse (etwa durch künstliche Lockstoffe) bis hin zur vierdimensionalen Simulation der Laichwanderung in der Thunfischzucht, die Tageslänge, Mondphasen, Meeresströmungen und Änderungen von Wassertemperatur und Salzgehalt umfasst und damit tatsächlich eine weitgehende Simulation der Wahrnehmungen von Thunfischen während ihrer Laichwanderung darstellt. Aus ethologischer Perspektive umfassen solche Simulationen verhaltensrelevante Umweltbestandteile von Tierarten und sollen damit in Umwelten, die von denen ihrer biologischen Evolution erheblich abweichen, ein artspezifisches Verhalten hervorrufen.

Doris Schöps (Berlin) analysierte „Pose und Positur als virtuelle Praxis im Spielfilm“. In Verhaltensbiologie und Psychologie wurden Körperhaltungen bisher meist nur einfache Zeicheninhalte vorintentionaler Stufen (Ausdruck von Gefühlen oder Anzeichen für Situationsmerkmale) zugeordnet. Anhand der Repräsentation posturalen Verhaltens im DEFA-Film zeigte der Beitrag auf, dass Posen auch komplexere Zeichentypen bilden können, beispielsweise indem sie direktive oder expressive Sprechakte durchführen (also

kommunikative Zeichen im vollen Sinn darstellen). Haltungen können auf gesellschaftliche oder kulturelle Schemata (z.B. Männlichkeitsvorstellungen, Cowboy-Stereotyp) Bezug nehmen. Für Haltungen mit kontextabhängigen Zeicheninhalten wurde der Terminus „Positur“, für solche mit konventionalisierten Zeicheninhalten der Terminus „Pose“ („Siegerpose“, „Cowboypose“ usw.) eingeführt.

Almira Ousmanova (Vilnius) sprach über „Virtuelle Welten und Filmsprache im Zeitalter der Medienkonvergenz“. Ihre zentrale These besagte, dass die traditionelle Filmtheorie in ihren Analysetechniken stark an der Filmästhetik der ersten Hälfte des 20. Jahrhunderts ausgerichtet war und heute von technischen Begriffen der neuen digitalen Produktionstechnik (z.B. „Morphing“, „Motion-Control-Camera“) verdrängt wird, die den heutigen Filmen angemessener zu sein scheinen, aber oft nur beschreibend sind. Für eine tiefergehende Filmanalyse müssen daher beide Begriffsgerüste verbunden und präzise angewandt werden, was sie am Beispiel des russischen Internetfilms „Khotta@bych“ (2006) demonstrierte.

Martin Siefkes (Venedig) analysierte die Prinzipien, nach denen Artefakte in verschiedenen kulturellen Kontexten semantisiert werden. Bei vielen menschengemachten Gegenständen, die wir im Alltag verwenden, spielen neben der Funktion und Aspekten der Formgebung auch Bedeutungen eine wichtige Rolle, die in einer gesamten Kultur oder in bestimmten Kontexten mit ihnen verbunden werden. Der Beitrag stellte eine Reihe von Prinzipien vor, nach denen die Semantisierung von Artefakten erfolgt (von ikonischen Assoziationen aufgrund der Form über die Verbindung mit bestimmten Nutzergruppen bis hin zu kulturellen Bezügen, etwa durch die Verwendung in einem Film), und erläuterte, dass die Semantik von Artefakten inzwischen nicht nur im Marketing (Zielgruppenforschung, Branding), sondern auch in der Designforschung zunehmend Beachtung findet.

Christian Trautsch (Berlin) stellte „Die Als-Strukturen von Emotikons im World Wide Web und in anderen Medien“ vor, wobei er ausgehend vom Forschungsstand der Mimikforschung und Physiognomik zeigte, dass sowohl die Syntax als auch die Semantik von Emotikons vom Auftreten realer Gesichtsausdrücke in gesellschaftlichen Kontexten abgeleitet sind, die jedoch durch weitere Aspekte (etwa konventionelle Festlegungen sowie Bezüge auf Artefakte) ergänzt werden.

Klaus Kiefer (München) analysierte den „Coranacan“, die Mischung aus islamischer Verhüllung (Burka, die den Bezug zum „Coran“ herstellt) und französischer Revuekultur („Cancan“), die von dem Streetart-Künstler Nick Walker in Graffitis an Pariser Wänden verwirklicht wurde: Diese zeigen eine fiktive Cancan-Gruppe, die in Burkas mit den französischen Nationalfarben die Beine schwingt, was als Kommentar zu religiösen und kulturellen Konfliktlinien (konkret zum französischen Anti-Burka-Gesetz von 2008) interpretiert wurde. Dabei werden existierende kulturelle Zeichen („Cancan“ als Symbol der französischen Kultur sowie der dem Westen zugeschriebenen Freizügigkeit; „Burka“ als

Symbol für strenggläubige Varianten des Islams und die ihm zugeschriebene Frauenfeindlichkeit) zu einer virtuellen kulturellen Praxis kombiniert, dem Burka-Cancan, der das vermeintlich Unvereinbare zweier Kulturen zusammenbringt.

In der Sektion „Systemgrenzen und Kodeintegration“ sprachen Roland Posner (Berlin) und Christian Thorau (Potsdam) über „Kodes im $\frac{3}{4}$ Takt: Der Wiener Walzer zwischen Gesang, Orchester, Tanz und Bühne“. Sie zeigten auf, dass in der Geschichte des Wiener Walzers die gegenseitige Integration verschiedener Kodes und Sinnesmodalitäten eine entscheidende Rolle spielte. Es entstanden multimodale Kodes, die Festlegungen (S-Kodes in der Terminologie Umberto Ecos) in unterschiedlichen musikalischen Gattungen (z.B. Tanzmusik, Lied, Operette), aber auch anderen Sinnesmodalitäten (z.B. Tanzschritte, Kleidung, Etikette) enthalten. Zusammengehalten werden diese Konventionen durch Metaphern des Redens über Walzer sowie durch den zentralen musikalischen Kode des in spezifischer Weise artikulierten „ $\frac{3}{4}$ -Takts“, dessen kurzes Zitat etwa in einer Symphonie schon ausreicht, um den Bedeutungskomplex „Walzer“ bis hin zu Visualisierungen von Ballsälen und opulenten Abendgarderoben aufzurufen.

Eva Reblin (Berlin) stellte „Straßenkodes: Kodeintegration in Interpretationen einer Großstadtstraße“ vor. Sie betonte, dass Großstadtstraßen multimodal und multikodal organisierte Umwelten sind, deren Objekte nur unter Bezug auf eine Reihe konventioneller Kodes und Erfahrungsschemata gedeutet werden können, wobei die Auswahl und Verknüpfung von Kodes mehrheitlich als kontextbezogen anzusehen sind. Dies verdeutlichte sie anhand von Ergebnissen, die in interviewbasierten Studien zur Potsdamer Straße in Berlin gewonnen wurden.

Ellen Fricke (Freiburg i.Br.) untersuchte das Verhältnis von Multimodalität und Kodeintegration am Beispiel des grammatischen Zusammenwirkens von Geste und Rede. Am Beispiel der Nominalgruppe zeigte sie, dass Gesten sowohl unter einen syntaktischen als auch einen semantischen Attributbegriff fallen, da sie das Kernsubstantiv einer Nominalgruppe modifizieren können. Darüber hinaus können Gesten an die Stelle von Konstituenten einer Nominalgruppe treten, wobei die spezifische Ausprägung der substituierenden Geste systematisch durch den lautsprachlichen grammatikalischen Kontext beeinflusst wird. Aufgrund des Nachweises dieser beiden Integrationstypen, die als „funktionale“ und „strukturelle Integration“ der gestischen und sprachlichen Kodes bezeichnet werden, plädierte sie dafür, redebegleitende Gesten als Teil des Gegenstandsbereichs einer Grammatik der Einzelsprachen anzusehen und in entsprechende Darstellungen aufzunehmen.

Ulrike Lynn (Berlin) und Massimo Serenari (Berlin) sprachen über „Die fremdberührende Geste des Handschlags im Wandel der Zeichensysteme“. Lange Zeit wurde fremdberührenden, also die haptische Interaktion mit einem Gegenüber beinhaltenden Gesten

weniger Aufmerksamkeit gewidmet als Sologesten, manchmal wurden sie gar nicht als Gesten anerkannt. Die fremdberührende Geste „Handschlag“ gehört zu den gebräuchlichsten und zugleich am stärksten konventionalisierten fremdberührenden Gesten in verschiedenen Kulturen; sie lässt sich auf alte Gebräuche und Rituale zurückverfolgen. Anhand von Alltagsbeispielen wurden bestimmte Besonderheiten von fremdberührenden Gesten aufgezeigt, beispielsweise dass die Unterscheidung zwischen Sender und Empfänger oft nicht mehr getroffen werden kann.

In der Sektion „Virtualität und Praxis im Computerspiel“ legte Karin Wenz (Maastricht) eine Analyse der verschiedenen Funktionen und Ebenen vor, die Tod, Sterben und Wiederbelebung in Computerspielen haben. Diese können als ein virtuelles Experimentierlabor verstanden werden, das wir benutzen, um uns in Bezug zur Welt und zu anderen Menschen zu setzen. Der symbolische und häufig wiederholte Tod der Spielfigur oder des Avatars kann eine didaktische Funktion haben, eine Brechung der Immersion bewirken oder ästhetische Funktionen erfüllen.

Mela Kocher (Zürich) analysierte, wie im Genre der „Alternate Reality Games“ eine spezifische Ästhetik darauf abzielt, die Grenzen von Spiel und Wirklichkeit zu verwischen. Ludische Marker, die als Fiktionalitätssignale funktionieren, sind zwar vorhanden, werden aber unter einer Ebene der Wirklichkeitsbehauptung („This Is Not A Game“) versteckt. Dabei wird das Spiel stärker als üblich in den Alltag integriert, etwa durch Verwendung von Plattformen der Alltagskommunikation (wie soziale Netzwerke oder E-Mail) und durch Ausdehnung auf Orte des Alltagslebens der Spieler (wie Schule oder Arbeitsplatz). Der beobachtete Trend zur „realen Virtualität“, bei der virtuelle Elemente in die Wirklichkeit hineingetragen werden (im Gegensatz zur „virtuellen Realität“, bei der eine virtuelle Umgebung möglichst realitätsnah gestaltet wird), drückt sich nicht nur in Alternate Reality Games, sondern auch in Flash Mobs, Augmented Reality-Projekten und viralem Marketing aus.

In der Sektion „Avantgarden und ihre [R-]Evolution der Zeichen. Wendezeiten der Literatur und Kunst“ diskutierte Mark Halawa (Berlin) „das Verhältnis von C.S. Peirces Konzept des Zufalls und der Idee einer posthermeneutischen Ästhetik“. In der neueren ästhetischen Forschung wird der Versuch unternommen, die Sinnorientierung zu überwinden, die durch die jahrhundertelange Dominanz der traditionellen Hermeneutik in der Ästhetik herrschte. An ihre Stelle soll eine „Präsenzästhetik“ treten, die unter Verweis auf die Kunst der Avantgarde die Wichtigkeit von Konzepten wie Materialität, Plötzlichkeit und Zufall hervorhebt. In diesem Kontext wird oft die Unfruchtbarkeit semiotischer Konzepte und Analysen behauptet. Der Vortrag vertrat hier eine gegenteilige Position; ausgehend von Peirces Konzept des Tychismus wurde am Beispiel von Cy Twomblys expressiver Schriftmalerei argumentiert, dass tychistische Elemente semiotisch relevant sind. Somit kommt auch eine „Präsenzästhetik“ nicht ohne Semiotik aus.

Insgesamt bot der Kongress das gemischte Bild, das auch bereits für den IASS-Kongress in La Coruña konstatiert wurde.¹ Den postmodernen, oft wenig wissenschaftlichen Ansätzen, die teilweise (gerade auf den Podien) noch dominierten, standen manche tiefgehenden und aufschlussreichen Vorträge in den Sektionen gegenüber. Lebhaftige Diskussionen, die ausgeprägte Interdisziplinarität der Inhalte und eine große Bandbreite an Methoden, die von experimentellen über strukturalistisch-analytische bis hin zu phänomenologischen und diskursiv-freien Ansätzen reichten, sind als Stärke der heutigen Semiotik zu verbuchen. Als ein positives Signal kann gelten, dass im Oktober 2012 der 11. Weltkongress der Semiotik der International Association for Semiotic Studies (IASS) in Nanjing (China) stattfinden wird; die schon länger feststellbare Tendenz, dass die Semiotik in Ostasien ein neues Standbein gewinnt, scheint sich zu bestätigen. Vielleicht trug dies zu einem Gefühl des Aufbruchs bei, ebenso wie die angenehmen Räumlichkeiten, die funktionierende Organisation und das gelungene Rahmenprogramm.

Martin Siefkes, Università IUAV di Venezia

¹ Konferenzbericht über den 10. Weltkongress der International Association for Semiotic Studies (IASS-AIS), „Culture of Communication – Communication of Culture“, La Coruña, 22.-26.09.2009. *Zeitschrift für Semiotik* 32, 1-2 (2010): 196-204.