


NAVI GATIONEN

Zeitschrift für Medien- und Kulturwissenschaften

Thiemo Breyer / Dawid Kasprowicz (Hrsg.)

 IMMERSION

Grenzen und Metaphorik des digitalen Subjekts



Kasprowicz/Breyer: Immersion oder das Versprechen der Auflösung ▶ Mühlhoff/Schütz: Die Macht der Immersion
▶ Winter: Im Bilde des Gedenkens ▶ Heibach/Torpus/Simon: Immersion und Irritation ▶ Herzfeld-Schild:
Musikalische Immersion ▶ Ohnmacht: Eintauchen ins animierte Wasser ▶ Rieger: Die Enden des Körpers und die
Negation der Prothetik ▶ Lederle: Illusionsästhetik und leibgebundene Immersion im Film

Jg. 19, H. 1, 2019

NAVI
GATIONEN



Zeitschrift für Medien- und Kulturwissenschaften

Thiemo Breyer / Dawid Kasprowicz (Hrsg.)

IMMERSION

Grenzen und Metaphorik des digitalen Subjekts

NAVI GATIONEN

Zeitschrift für Medien- und Kulturwissenschaften

IMPRESSUM

HERAUSGEBER:

Prof. Dr. Jens Schröter
Lehrstuhl für Medienkulturwissenschaft
Lennéstr. 1
53113 Bonn (Haupterausgeber)

Dr. Pablo Abend
DFG-Graduiertenkolleg Locating Media
Herrengarten 3
57072 Siegen

J.-Prof. Dr. Benjamin Beil
Institut für Medienkultur und Theater
Meister-Ekkehart-Str. 11
50937 Köln

REDAKTION FÜR DIESE AUSGABE:

Thiemo Breyer
Dawid Kasprowicz

UMSCHLAGGESTALTUNG UND LAYOUT FÜR DIESE AUSGABE:

Thiemo Breyer
Dawid Kasprowicz

TITELBILD:

Wander through the Crystal World
© teamlab, Digital Art Museum, Tokio

DRUCK:

UniPrint, Universität Siegen

universi – Universitätsverlag Siegen
Am Eichenhang 50
57076 Siegen

Erscheinungsweise: zweimal jährlich

Preis des Einzelheftes: € 13,-
Preis des Doppelheftes: € 22,-
Jahresabonnement: € 20,-
Jahresabonnement
für Studierende: € 14,-

ISSN 1619-1641

Thiemo Breyer / Dawid Kasprowicz (Hrsg.)



Grenzen und Metaphorik des digitalen Subjekts

INHALT

Dawid Kasprowicz und Thiemo Breyer Immersion oder Das Versprechen der Auflösung Zur Einführung.....	7
Rainer Mühlhoff und Theresa Schütz Die Macht der Immersion Eine affekttheoretische Perspektive	17
Franziska Winter Im Bilde des Gedenkens Das Für und Wider immersiver Zeugenschaft	35
Christiane Heibach, Jan Torpus und Andreas Simon Immersion und Irritation Emotionale und kognitive Aneignungsprozesse in der physischen Technosphäre.....	49
Marie Louise Herzfeld-Schild Musikalische Immersion »Hörend Anwesenheit spüren«	71
Tina Ohnmacht Eintauchen ins animierte Wasser Immersives Potential in dem Animationsfilm <i>Der Mönch und der Fisch</i>	89
Stefan Rieger Die Enden des Körpers und die Negation der Prothetik	105
Sebastian Lederle Illusionsästhetik und leibgebundene Immersion im Kinofilm Anmerkungen zu einer begrifflichen Konstellation.....	123
Autorinnen und Autoren	143

IMMERSION ODER DAS VERSPRECHEN DER AUFLÖSUNG

Zur Einführung

DAWID KASPROWICZ UND THIEMO BREYER

I. DAS VERSPRECHEN DER IMMERSION

Die Virulenz von Begriffen hängt häufig von den Versprechen und den Erwartungen ab, die sie mit sich führen oder die an sie herangetragen werden. »Immersion« (von lat. *immersio*) ist hierfür ein prägnantes Beispiel. Unter diesem Begriff versammeln sich auf den ersten Blick nur sehr spezifische Verfahren, etwa das Sichtbarmachen von Präparaten in einer Flüssigkeit, die ganzkörperliche Taufe von Menschen oder das Erlernen einer Fremdsprache durch ein Sprachbad im Ausland. Aber neben diesen heterogenen Einsatzfeldern verspricht Immersion in erster Linie etwas Neues, Spektakuläres oder auch Irritierendes, das durch die heute verfügbaren Technologien jederzeit abrufbar scheint. Es ist diese in die Entwicklung von Medien eingeschriebene Dimension einer außergewöhnlichen Sinneserfahrung, die das semantische Feld der Immersion seit den 1990er Jahren zutiefst geprägt hat. Seit dieser Zeit, als die Computergrafik-Messe SIGGRAPH zum wichtigsten Treffen der IT-Branche avancierte und die ersten kommerziellen Virtual Reality-Anwendungen (VR) verfügbar wurden,¹ steht die Immersion zunehmend für die besondere Erwartungshaltung einer involvierenden und Aufmerksamkeit fesselnden Spiel- oder Filmwelt.² Immersion verspricht mit der Schöpfung neuer virtueller oder fiktionaler Welten ein kognitiv wie auch leiblich umfassend affizierendes Erlebnis.

Wie die Literaturwissenschaftlerin Marie-Laure Ryan bereits 2001 bemerkte, war diese Antizipation allzu sehr an visuellen Medien orientiert. Was sich in der Lektüre eines Romans zwischen Leserin und Erzählung abspiele, sei aber mehr als das kognitive Einweben einer gegebenen Neugier in den Verlauf einer Handlung. Stattdessen ko-konstruiere die Leserin das Narrativ, indem sie ihre Fantasie einsetze, Figuren mit eigenen Erfahrungen vergleiche und damit nicht zuletzt auch

-
- 1 Das Kürzel SIGGRAPH steht für Special Interest Group for Interactive Techniques. Die SIGGRAPH war damals der größte Verbund innerhalb der Association for Computing Machinery (ACM). Zu dieser Hochkonjunktur der Computergraphik siehe Woolley: Die Wirklichkeit der virtuellen Welten.
 - 2 Systematisch für diese Entwicklung ist der Begriff »Presence« bzw. »Being There«. Der Presence-Begriff wurde aus der empirischen Psychologie später in die Game Studies übernommen. Zu dieser Bewegung und zum Problem, Presence-Modelle disziplinenübergreifend zu erstellen, siehe McMahan: »Immersion, Engagement, and Presence«, sowie zu neuen Versuchen, psychologische Ansätze für eine Schärfung des Immersionsbegriffs in den Game Studies nutzbar zu machen, Calleja: In-Game.

über den Plausibilitätsgrad der Narration entscheide.³ Ryans Arbeit, die eine der ersten medienkomparativen Ansätze zum Begriff der Immersion darstellt, hob damit nicht nur die Relevanz zwischen visuellen und nicht-visuellen Interaktionsstrategien hervor, sondern betonte auch den aktiven Part des Immersierten, der mehr ist als der potentielle Rezipient mit den bekannten sinnlichen Dispositionen des Sehens und Hörens. Immersion äußert sich somit in einer bidirektionalen Dynamik, in der sich der Fokus weniger auf technische Steigerungslogiken konzentriert, als vielmehr auf die reziproken Verhältnisse zwischen Subjekt und Objekt, Werk und Rezipient sowie Sinn und Sinnlichkeit.

Im Anschluss hieran wurde eine Historisierung immersiver Medien sowie eine Theoretisierung ihrer ästhetischen Strategien erforderlich. Oliver Graus historische Aufarbeitung einer »Virtuellen Kunst«, die sich von den römischen 360-Grad-Fresken über die Panoramamalerei des 19. Jahrhunderts bis zur VR-Medienkunst der 1990er Jahre zieht, ist dabei repräsentativ zu nennen.⁴ Für Grau resultiert die Spannung von Medium und Betrachterin in einem »Suggestionsspotential«⁵ des Werkes, dessen Effekt die Involvierung in das Bildgeschehen sei, und einer sinnlichen Erfahrung, die je nach Mediengestaltung an Intensität zu- oder abnehme. Es kann allerdings angezweifelt werden, ob sich solche Subjekt-Objekt-Skalen durch die gesamte Bild- und Mediengeschichte ziehen, oder ob es nicht auch zur Ästhetik der Immersion gehört, derartige Erwartungen eines »Suggestionsspotentials« zu konterkarieren, um genau darin eine neue Ästhetik zu begründen.⁶

Auf der anderen Seite kann das Verlangen nach immersiven Erfahrungen weder von einer anhaltenden Begeisterung für illusionäre Medien hinlänglich erklärt werden, noch lässt sich ein Subjekt voraussetzen, dem es jedes Mal um eine ästhetische Erfahrung samt Reflexionsakt ginge. Vielmehr ist nicht nur von einer historischen, sondern immer auch von einer ideologischen Einbettung der Beobachterin auszugehen. Solche Situierungen betrachten weniger den Effekt als den soziohistorischen Einsatzpunkt immersiver Medien. So zeigte etwa der finni-

3 Ryan: *Narrative as Virtual Reality*, S. 103. Vgl. dazu auch: Hochscherf u.a.: »Phänomene und Medien der Immersion«, S. 15.

4 Vgl. dazu Grau: *Virtuelle Kunst in Geschichte und Gegenwart*.

5 Grau: »Immersion & Emotion«, S. 80.

6 Siehe als Beispiel den in der Immersionsforschung mittlerweile kanonisch angeführten Dokumentarfilm von Harun Farocki »Ernste Spiele III: Immersion«. In diesem Film besucht Farocki eine so genannte »Immersionstherapie«, mit deren Hilfe traumatisierte Patienten nochmals die für ihren aktuellen Zustand zentralen früheren Erfahrungen in der VR durchleben sollen. Geleitet werden die Sitzungen von Therapeuten am Computer, die bestimmte Zwischenfälle aus dem Menü der Software wählen können. Ein ziviler Therapeut spielt dabei einen traumabelasteten Soldaten. Allerdings ist er darin derart überzeugend, dass es selbst nach Auflösung der Maskerade unplausibel erscheint, die gesamte Therapieszene als gespielte Szene zu begreifen. Man wird als Zuschauer in eine Position versetzt, in der man selbst nach der Aufdeckung des Schauspiels an der Illusion festhalten will. Vgl. dazu auch Frohne: »Expansion of the Immersion Zone«.

sche Medienarchäologe Erkki Huhtamo am Beispiel der viktorianischen Gesellschaft im 19. Jahrhundert, warum das Stereoskop eine so große Verbreitung beibehielt, obwohl es nur eines von vielen präkinematografischen Medien war. Die zunehmende Urbanisierung und die damit einhergehende Ausweitung des öffentlichen Lebens wirkten auf das viktorianische Bürgertum bedrohlich. Das Tempo eines sich zunehmend beschleunigenden Alltags sowie die urbane Koexistenz mit dem Proletariat sorgten für eine zusätzliche Aufwertung der Privatsphäre. Diese soziale Abschirmung ist für Huhtamo als Vorbedingung für das individualisierte Sehen durch das tragbare Stereoskop zu bestimmen.⁷ Zugleich sieht Huhtamo hierin auch einen ersten Schritt, um das stereoskopische Verfahren größeren Publikumsgruppen auf Jahrmärkten zugänglich zu machen (wie im späteren Kaiserpanorama).

Eine derartige soziokulturelle Kontextualisierung von Sehgewohnheiten impliziert aber nicht zwangsläufig, dass es zu ideologischen Spannungen zwischen Klassen kommen muss. Sie kann auch bestehende Transformationen des Wissens erst sichtbar machen. So hat der Wissenschaftshistoriker Jonathan Crary in seiner Arbeit zum Panorama im 19. Jahrhundert gezeigt, dass es sich hierbei keineswegs um ein klassisch-immersives Bildmedium handelt. Vielmehr gehe der Blick nicht mehr in der Betrachtung eines kohärenten Bildes, sondern nur noch in den perzeptuell fassbaren Ausschnitten auf. Weder die Ausrichtung an einem zentralen Fluchtpunkt noch die Positionierung aus einer besonderen Perspektive biete das Rundgemälde an. Im Gegenteil, für Crary geht mit dem Panorama der Einbruch der Übersicht und damit die Partikularität aller Beobachtungsakte einher. Das Kino ist also keine direkte Konsequenz solcher Bildtechniken, da dem Panorama der Verlust an universellen Wissensansprüchen durch die Weitsicht vorausgehen musste – sei es im Anspruch einer über die Einzelwissenschaften gestellten Naturphilosophie, sei es in einer aufklärerischen Ratio der Moral.⁸ Das Panorama wird stattdessen zum ästhetischen Zeugnis einer neuen *conditio humana*: »It [das Panorama, D.K./T.B.] simulated a totality that was necessarily beyond the reach of a human subject«.⁹

Nicht nur Götter, Drogen und Künstler werden in diesem Zuge zu Schöpfern transzendenter Welten, auch Medien befördern die Einsicht in ein Jenseits, an dem man partizipiert, ohne es in Kategorien fassen zu können. Erfahrungen der Fragmentierung von Welt, die nicht gleich in einer kompletten Auflösung des sensorischen Bereichs münden, sondern neue Bezüge des Menschen zu seinem Außen erlauben, prägen den Begriff der Immersion für die Medien- und Kulturwissenschaften. Die beiden Beispiele von Huhtamo und Crary zeigen, dass das Versprechen der Immersion nicht aus einer technologischen Superiorität resultiert.

7 Huhtamo: »Unterwegs in der Kapsel«. Siehe erweiternd auch Huhtamo: *Illusions in Motions*.

8 Crary: »Géricault, the Panorama and Sites of Reality in the Early Nineteenth Century«, S. 21.

9 Ebd.

ren kann, aber auch nicht aus der Verwurzelung eines ästhetischen Subjekts, das entweder als passiver Rezipient überwältigt wird oder als aktiv Suchender einen Raum der reflektierenden Selbstübersteigerung generiert.¹⁰ Mit Immersion ist stets der Charakter des Situativen und Partikularen verbunden. Und gerade dieser Aspekt hat in den letzten Jahren dazu geführt, dass Immersion immer stärker als Einbettung in mediatisierte Umwelten aufgefasst wurde, aus der Interaktionsformen emergieren, die sich einer klaren Subjekt-Objekt-Unterscheidung entziehen. Zugleich ging diese Theoretisierung häufig mit einer inflationären Nutzung naturwissenschaftlicher Raumbegriffe in den Medien- und Kulturwissenschaften einher (z.B. »Milieu« oder »Ambience«).¹¹ An der Schnittstelle zwischen alternativen Selbst- und Weltauffassungen in mediatisierten Umgebungen und einer semantischen Naturalisierung des Medialen erlangt der Immersionsbegriff neue Brisanz.

2. INTERAKTIVITÄT UND DIE ENTGRENZUNG DES BILDES

An die Frage einer Konsistenz von Subjekt-Objekt-Beziehungen, die einen reflexiven Zugang zum Immersionspotential von Medien ermöglichen, schließen in der heutigen Forschung vor allem zwei thematische Bereiche an: zum einen die Interaktivität von Bildern, die im Zuge einer Computerisierung des Alltags weit mehr als rezeptionsästhetische Dimensionen umfasst; zum anderen die Mediatisierung von Lebenswelten, die sich theoretisch in einer Naturalisierung technischer Umgebungen niederschlägt. Durch den zunehmenden Einsatz von robotischen Systemen sind neue Körper-Bild-Maschine-Komplexe entstanden (z.B. in militärischen Drohnenoperationen oder beim Einsatz von Chirurgierobotern). Solche Bildformate lassen sich nur schwer greifen, wenn man sie nach ihren »Immersionsstrategien« befragt oder wenn man den Fokus allein auf eine spezifische Ikonizität legt. Stattdessen drängt die Interaktivität von Computerbildschirm und Operator in Richtung einer Entgrenzung des Bildes selbst. So stellt, wie Grégoire Chamayou gezeigt hat, das interaktive Bild einen Agenten im heterogenen Netzwerk aus Menschen, digitalen Infrastrukturen und algorithmisch gesteuerten Maschinen dar.¹² Dazu gehört im Falle der Drohnenoperation aber ebenso ein Arbeitsraum der Piloten, der den Originalcockpits nachempfunden ist und der die technische Navigation der Flugobjekte körperlich, affektiv und kognitiv rahmt.

Wenn Drohnenpiloten einer Air-Force-Station an ihren Bildschirmen eine größere Nähe mit dem Geschehen am Einsatzort verspüren als sie es am Einsatzort selbst täten, so widerspricht dies der Annahme eines mimetischen Verhältnis-

10 Für Crary stellt selbst Caspar David Friedrichs »Der Wanderer über dem Nebelmeer« kein Anschauungsmaterial für ein Kantisches Konstrukt des Erhabenen dar, dem das Subjekt nicht gerecht werden kann. Der Panoramablick des Wanderers sei hier eher Ausdruck einer letzten »metaphysic melancholy«. Ebd., S. 22.

11 Vgl. dazu wissenschaftshistorisch: Huber und Wessely: Milieu; sowie Schröter u.a.: Ambient.

12 Chamayou: Ferngesteuerte Gewalt.

ses von Drohnen- und Flugzeugpiloten.¹³ Was hier zum Ausdruck kommt, ist eine vielschichtige Verschränkung von sensorischen Maschinen und ihren sensomotorisch wie affektiv involvierten Operatoren. Im Bild selbst treten neben dem indexikalischen Verhältnis zum Gefilmten und der Rasterung des Gebietes in differenzierbare Flächen noch die Positionskordinaten,¹⁴ die sich *im* Bild *in* Echtzeit einstellen, auf. Hinzu kommen die auditiven Kanäle mit den Funksprüchen und den Kommunikationen vor Ort auf der Air-Force-Basis. Solche intimen Mensch-Maschine-Kopplungen stehen selbst im Kontext einer neuen Kriegsführung in digitalen Infrastrukturen. Sie bedienen sich aber auch etablierter Blickgewohnheiten aus Computerspielen und deren Einbettung in die Arbeitsplatzroutinen von Piloten. Immersion geht in diesem Fall gerade nicht mit einer systematischen Steigerung von Sinneseindrücken einher, auch nicht mit einer spielerischen Distanz zwischen Subjekt und Objekt. Sie beschreibt vielmehr eine enge Verschränkung von medialen, maschinellen und sensomotorischen Vorgängen, die singulär betrachtet lediglich auf eine bestimmte Input-Output-Relation verweisen. Was mit der Entgrenzung durch das interaktive Bild zunehmend thematisiert wird, sind Umwelten als mediatisierte Sphären. Immersion ist hier nicht mehr auf einen medialen – vor allem nicht auf einen dominanten visuellen Effekt – zu reduzieren. Als Forschungskonzept bedarf »Immersion« in erster Linie einer Beobachtung der Praktiken, die Selbst- und Weltverhältnisse konstituieren und entgrenzen sowie der materialisierten Wechselbeziehungen in den Mensch-Maschine- bzw. in den Mensch-Umwelt-Relationen. Es könnte dabei sein deskriptives Potenzial geltend machen, ohne seinen metaphorischen Überschuss aufgeben zu müssen.

3. ÖKOLOGISIERUNG DER MEDIEN UND ÄSTHETISIERUNG DER UMGEBUNG

Die dem Immersionsbegriff inhärente Entgrenzungstendenz – sowohl in der Medienpraxis als auch in ihrer Theoretisierung – ist allerdings in den letzten zehn Jahren Gegenstand kontroverser Debatten geworden.¹⁵ Ausgehend von der Idee eines neuen Computerparadigmas, in dem mehrere Nutzer simultan mehrere Endgeräte bedienen und Maschinen nicht nur Eingabebefehle umsetzen, sondern untereinander Daten empfangen und versenden, ist den Medien die Rolle von umweltlich agierenden Akteuren zugewachsen. Dabei beschränken sich die Felder der Interaktion nicht nur auf einen Bildschirm, sondern dehnen sich potentiell

13 Siehe zu solchen Berichten sowie zum Faktor der Verbundenheit mit den vor Ort eingesetzten Streitkräften, die sich auf die Metaperspektive des Drohnenpiloten verlassen, Suchman: »Situationsbewusstsein«.

14 Siehe zur Rasterung der Fläche Andreas: »Flächen/Rastern«.

15 Vgl. zur Aktualität dieser Debatte in der (Medien-) Kunst, Geimer: »Der Trend zum Bildsturm«. Als Beispiel für ein immersives Ausstellungskonzept in der digitalen Medienkunst siehe die Ausstellung *#teamLabBorderless* im Digital Art Museum zu Tokyo, aus der auch das Titelbild zu dieser Ausgabe stammt: <https://borderless.teamlab.art/>.

auch auf andere Arten von Artefakten, auf Tiere und Roboter aus.¹⁶ Und nicht nur das, Medien erfahren durch die Digitalisierung mechanischer Gegenstände wie Uhren oder Türen eine Dispersion, die sie von konkreten sinnlichen Objekten in eine abstrakte Prozessualität hinein extendiert, deren Funktionsweisen sich unserem perzeptiven Zugriff entziehen. Noch weitreichender als die Entgrenzung des Bildes durch seine Interaktivität reicht eine solche Mediendispersion bis zur Neukonfiguration einer Subjektivität, die nicht mehr das Monopol auf kognitive und volitive Vorgänge für sich beanspruchen kann. Während der Panorama-Betrachter noch die Illusion einer kohärenten Landschaft *step-by-step* mit seinen vergangenen Wahrnehmungen synthetisieren konnte, erhält der User heute sein nach algorithmischer Vorsortierung geschaffenes Fenster zur Welt – das *Frontend*, wie es in der Informatik heißt.¹⁷

An zeitdiagnostischen Kritiken dieser Mediendispersion mangelt es ebenso wenig wie an konstruktiven Theoriebestrebungen – und so reicht das Angebot an neuen Konzepten vom *Ubiquitous Computing*,¹⁸ dem Internet der Dinge,¹⁹ der »technologischen Bedingung« über die Technologisierung gesamter Milieus²⁰ bis hin zu einer für das 21. Jahrhundert konstitutiven »Environmental Subjectivity«.²¹ Für die Idee der Immersion treten hierdurch allerdings zwei Probleme auf: Was grenzt sich erstens von einer Immersion in mediatisierten Umgebungen ab, wenn Umwelt durchgehend als technologisch bedingt und medial vermittelt konzipiert wird? Gibt es unter diesen Vorzeichen ein Außen der Immersion? Fokussiert man

-
- 16 Eines der am häufigsten genannten Beispiele für diese Entwicklung ist die Radio Frequency Identification (RFID), bei der Objekte einen Computerchip erhalten, so dass ihre Bewegungen von einem beliebigen Ort per Internet nachverfolgt werden können. RFID-Chips können aber auch körperliche – also metabolische – Zustände per GPS-Signal übertragen, sofern die Informationen auf eine elektronische Artikelnummer übertragbar sind, die nicht mehr als 13 Zeichen haben darf. Zum Beispiel einer solchen Kodierung metabolischer Werte bei Tieren und deren Einfluss auf die Fleischproduktion vgl. Bolinski: »Animal Tagging«. Allgemein zur RFID-Technologie und ihrem Stellenwert im größeren computertechnischen Paradigma des Ubiquitous Computing, vgl. Hayles: »RFID«.
- 17 Zu dieser Bestandsaufnahme sowie ihren Folgen für Konzipierungen des Interfaces, siehe die Navigationen-Ausgabe »Medien, Interfaces und implizites Wissen«, hrsg. von Christoph Ernst und Jens Schröter.
- 18 Das Ubiquitous Computing ist ein Konzept zur Einbettung von – in der Regel miniaturisierten – Computerendgeräten in unseren Alltag. Dabei greift es den besagten Umweltaspekt von Medien insofern auf, als dass es explizit eine dauerhafte und für Menschen nahezu unmerkliche Präsenz von Computern entwirft, die zum Teil in Wände eingebaut oder an Fenster projiziert werden können. Siehe repräsentativ für diese Vorstellung Weiser: »The Computer for the 21st Century«.
- 19 Vgl. dazu Sprenger/Engemann: Internet der Dinge.
- 20 Für eine programmatische und technikhistorische Hinführung zu diesem Begriff siehe Hörl: »Die technologische Bedingung«. Zur Ökologisierung des Medialen sowie zu einer Technologisierung von menschlichen wie nicht-menschlichen Kognitionen und ihren Relationen untereinander siehe Hörl: »Die Ökologisierung des Denkens«.
- 21 Hansen: Feed Forward, S. 5.

zweitens zu stark auf die Bewegung der Medienökologisierung, so läuft man eventuell Gefahr, den Transformationsgehalt aktueller technologischer Entwicklungen samt ihrer Labels wie *Industrie 4.0* oder den *smarten Objekten* überzubetonen. Eine solche reduktionistische Tendenz mit Blick auf digitale Technologien zieht auch politische Fragen nach sich, insbesondere wenn man bedenkt, dass die Herstellung und Verbreitung zahlreicher IT-Produkte auf einer globalkapitalistischen Trennung von Entwicklungsarbeit und Produktionsarbeit basieren – und diese häufig auf geopolitischen Differenzen zwischen westlichen Industrienationen und Entwicklungsländern oder zwischen globalem Norden und globalem Süden. Gegenüber dem soziokulturellen Transformationspotential technologisierter Umgebungen sollten also dessen ökonomische Bedingungen sowie ökologische Konsequenzen gleichermaßen in den Reflexionsprozess integriert werden.²²

4. DIE BEITRÄGE

Die Beiträge dieses Heftes begegnen den bis hierhin angesprochenen Problemen, Desideraten und Komplexionen des heterogenen Diskurses um Phänomen und Begriff der Immersion durch unterschiedliche Perspektivierungen – etwa aus affekttheoretischer, musikhistorischer, technikanthropologischer oder diskursanalytischer Hinsicht. Dabei bieten erstpersonale Beschreibungen von konkreten Immersionserlebnissen ebenso Anlass zur vertiefenden Reflexion auf das menschliche Selbst- und Weltverhältnis wie Analysen anonymer Datenstrukturen und deren technische Implementierungen.

Den Auftakt machen *Rainer Mühlhoff* und *Theresa Schütz*, die sich in mit dem Subjektivierungspotenzial von Immersion als relationaler Kategorie auseinandersetzen. Dabei wird Immersion als Wechselzusammenhang von Affizieren und Affiziertwerden bzw. von Vereinnahmen und Verschmelzen beschrieben, der sozialtheoretische ebenso wie ästhetische Relevanz besitzt. Anhand von Beispielen aus den Bereichen Theater, Performancekunst und Personalführung wird ein Begriff von »immersiver Macht« herausgearbeitet, mit dem das Foucault'sche Konzept der »Gouvernementalität« auf der elementaren Ebene affektiver Erfahrung fruchtbar gemacht wird.

Franziska Winter widmet sich im Anschluss dem »Für und Wider immersiver Zeugenschaft« im Kontext des Holocaust-Gedenkens. Ausgangspunkt dieser Diskussion ist der Film *Austerlitz* von Sergei Loznitsa, der die zunehmende Digitalisierung und Diversifizierung der Zugänge zu historischen Erinnerungsorten und Inhalten thematisiert. Das Verhältnis von leibhaftigen Erinnerungen seitens der Zeitzeug*innen und medialen Repräsentationen wird dabei auf die immersiven Qualitäten responsiver Videoinstallationen hin befragt.

22 Beispielhaft zu einer solchen Kritik vgl. Schröter: »Die Zukunft der Medien, die Medienökologie und ihr Ökonomisch-Unbewusstes«. Des Weiteren zur Verbindung von Digitalität und E-Waste Gabrys: *Digital Rubbish*, sowie Parikka: »The Materiality of Media and Waste«.

Vom Register der historischen Aufarbeitung zur lebensweltlichen Alltäglichkeit wechselnd, nehmen *Christiane Heibach*, *Jan Torpus* und *Andreas Simon* eine andere Form von Immersion in den Blick, wenn sie responsive Umgebungen und die aus ihnen resultierenden leiblichen, affektiven und kognitiven Aneignungsprozesse untersuchen. Die Autor*innen gehen der Frage nach, wie sich die gesamt-leibliche Empfindung angesichts eines technisierten responsiven Raums verändert. Sie überprüfen dies anhand eines Experiments, bei dem Proband*innen über Sensoren mit einer digitalen Umwelt in Verbindung gesetzt werden und spezifische Verhaltensanpassungen erbringen.

Die Erfahrungsqualität von Immersion wird von *Marie Louise Herzfeld-Schild* abermals historisiert, indem sie in emotionsgeschichtlicher Hinsicht die Synchronisierungen zwischen Musik und Rezipient*in beleuchtet. »Musikalische Immersion« wird dabei in Quellen ausfindig gemacht, die bis ins 18. Jahrhundert zurückreichen und über die Art und Weise Auskunft geben, wie Menschen über die Zeit hinweg »hörend Anwesenheit spüren«. Diachron ist dabei besonders interessant, mit welchen Beschreibungskategorien ästhetische Verschmelzungserfahrungen artikuliert werden.

Einen Sprung in die Gegenwart und zum Medium des Animationsfilms macht sodann *Tina Ohnmacht*, die dessen »immersives Potential« am Beispiel von *Der Mönch und der Fisch* von Michael Dudok de Wit untersucht. Hier bilden abstrakte Bewegungsmuster einen Rhythmus aus, der es dem Betrachter*innensubjekt ermöglicht, sich einzuschwingen und somit auf einer elementaren leiblichen Ebene Immersion zu erleben. Abstraktion als Rhythmisierung, Technik, Materialität und Leiblichkeit verbinden sich mit der Narrativität des Dargestellten und erzeugen so ästhetisch vermittelten Sinn.

Dass Immersion intrinsisch mit Leiblichkeit zu tun hat, betont auch *Stefan Rieger*, der Immersion geradezu als »Effekt eines Körperwissens« bestimmt und analysiert, wo der Körper endet und unterschiedliche Arten von Prothesen ansetzen. Dabei kommen Medienveränderungen und deren epistemologische Korrelate ebenso in den Blick wie Modi der Grenzziehung und -verwischung, die das anthropologische Verhältnis zwischen Menschen und Technologien neu zu denken erlauben. Dem Topos der Prothese wächst dabei eine wichtige heuristische Funktion für die Medienanthropologie zu.

Erneut in den Bereich des Filmischen – diesmal zum Kinofilm – changierend, erörtert *Sebastian Lederle* einige Grundthesen der Philosophin und Medienwissenschaftlerin *Christiane Voss*, die sich um »Illusionsästhetik und leibgebundene Immersion im Film« drehen. In diesem Zuge erhellt sich, welche methodische und konzeptuelle Funktion die Illusion als ästhetische Leitkategorie für ein verkörperungstheoretisches und phänomenologisches Verständnis des Immersionserlebens spielen kann. Begrifflich wird weiterhin das Verhältnis von Lebendigkeit, Artifizialität und Reflexivität geschärft.

Die Idee zu diesem Heft geht zurück auf einen Workshop, den wir Herausgeber im Dezember 2016 an der a.r.t.e.s. Graduate School for the Humanities Cologne unter dem Titel »Immersion – Transition – Figuration: Die neuen Grenzen des Ich« veranstalteten. Wir danken den Mitarbeiter*innen des Research Labs »Transformations of Knowledge« für ihre tatkräftige Unterstützung bei der Durchführung dieses Workshops sowie allen Referent*innen und Teilnehmer*innen für die konstruktive und kritische Diskussion des Themas. Den neu gewonnenen Autor*innen sind wir dankbar für ihre Bereitschaft, sich auf unser Projekt einzulassen und es mit ihren Beiträgen zu bereichern. Schließlich danken wir Jens Schröter und den Mitherausgebern der »Navigationen« für die Aufnahme unseres Heftes in ihr Programm.

LITERATUR

- Andreas, Michael: »Flächen/Rastern. Zur Bildlichkeit der Drohne«, in: BEHEMOTH. A Journal on Civilisation, 8/2, 2015, S. 108-127.
- Bolinski, Ina: »Animal Tagging. Zur Ubiquität der smarten Tiere«, in: Sprenger, Florian/Engemann, Christoph (Hrsg.), Das Internet der Dinge. Über smarte Objekte, intelligente Umgebungen und die technische Durchdringung der Welt, Bielefeld 2015, S. 205-221.
- Calleja, Gordon: In-Game. From Immersion to Incorporation, Cambridge, Mass. 2011.
- Chamayou, Grégoire: Ferngesteuerte Gewalt. Eine Theorie der Drohne, Wien 2014.
- Crary, Jonathan: »Géricault, the Panorama and Sites of Reality in the Early Nineteenth Century«, in: Grey Room, 9, Autumn 2002, S. 5-25.
- Frohne, Ursula: »Expansion of the Immersion Zone: Military Simulacra between Strategic Training and Trauma«, in: Liptay, Fabienne/Dogramaci, Burcu (Hrsg.), Immersion in the Visual Arts and Media, Leiden 2015, S. 214-248.
- Gabrys, Jennifer: Digital Rubbish: A Natural History of Electronics, Ann Arbor 2011.
- Geimer, Peter: »Der Trend zum Bildersturm«, in: FAZ, 23.07.2018, <https://www.faz.net/aktuell/feuilleton/kunst/was-soll-der-trend-zur-immersion-in-der-kunst-15701142.html>, 10.12.2018.
- Grau, Oliver: »Immersion & Emotion. Zwei bildwissenschaftliche Schlüsselbegriffe«, in: e-Journal Philosophie der Psychologie, 2006, S. 1-21.
- Grau, Oliver: Virtuelle Kunst in Geschichte und Gegenwart. Visuelle Strategien, Berlin 2002.
- Hansen, Mark B.N.: Feed Forward. On the Future of Twenty-First-Century Media, Chicago 2014.

- Hayles, N. Katherine: »RFID: Human Agency and Meaning in Information-Intensive Environments«, in: *Theory, Culture & Society*, 26/2-3, 2017. DOI: 10.1177/0263276409103107.
- Hochscherf, Tobias/Kjär, Heidi/Rupert-Kruse, Patrick: »Phänomene und Medien der Immersion«, in: Institut für immersive Medien (Hrsg.), *Jahrbuch immersiver Medien*, Kiel 2011, S. 9-18.
- Hörl, Erich: »Die technologische Bedingung. Zur Einführung«, in: Ders. (Hrsg.), *Die technologische Bedingung. Beiträge zur Beschreibung der technischen Welt*, Frankfurt a. M. 2011, S. 7-53.
- Hörl, Erich: »Die Ökologisierung des Denkens«, in: *Zeitschrift für Medienwissenschaft*, 14/1, 2016, S. 33-45.
- Huhtamo, Erkki: » Unterwegs in der Kapsel. Simulatoren und das Bedürfnis nach totaler Immersion«, in: *montage AV. Zeitschrift für Theorie und Geschichte audiovisueller Kommunikation*, 17/2, 2008, S. 41-68.
- Huhtamo, Erkki: *Illusions in Motion. Media Archaeology of the Moving Panorama and Related Spectacles*, Cambridge, Mass. 2013.
- Huber, Florian/Wessely, Christina: *Milieu. Umgebungen des Lebendigen in der Moderne*. Paderborn 2017.
- McMahan, Alison: »Immersion, Engagement, and Presence. A Method for Analyzing 3-D Video Games«, in: Wolf, Mark J.P./Perron, Bernard (Hrsg.), *The Video Game Reader*, New York 2003, S. 77-78.
- Parikka, Jussi: »The Materiality of Media and Waste«, in: Ders. (Hrsg.), *Medianatures. The Materiality of Information Technology and Electronic Waste*, London 2011. <http://www.livingbooksaboutlife.org/books/Medianatures>.
- Ryan, Marie-Laure: *Narrative as Virtual Reality. Immersion and Interactivity in Literature and Electronic Media*, Baltimore 2003.
- Schröter, Jens/Schwering, Gregor/Maeder, Dominik/Heilmann, Till (Hrsg.): *Ambient. Ästhetik des Hintergrunds*, Wiesbaden 2018.
- Schröter, Jens: »Die Zukunft der Medien, die Medienökologie und ihr Ökonomisch-Unbewusstes«, pre-print.
- Sprenger, Florian/Engemann, Christoph (Hrsg.): *Internet der Dinge. Über smarte Objekte, intelligente Umgebungen und die technische Durchdringung der Welt*, Bielefeld 2015.
- Suchman, Lucy: »Situationsbewusstsein. Tödliche Biokonvergenz an den Grenzen von Körpern und Maschinen«, in: *Zeitschrift für Medienwissenschaft*, 15/2, 2016, S. 18-29.
- Weiser, Mark: »The Computer for the 21st Century«, in: *Scientific American*, Sept. 1991, 94-104.
- Woolley, Benjamin: *Die Wirklichkeit der virtuellen Welten*. Übersetzt von Gabriele Herbst, Basel 1994.

DIE MACHT DER IMMERSION

Eine affekttheoretische Perspektive

RAINER MÜHLHOFF UND THERESA SCHÜTZ

ABSTRACT

Wir setzen uns mit zeitgenössischen Immersionsphänomenen auseinander und schlagen ein dezidiert affekttheoretisches Verständnis des Begriffs vor, welches an Theorien von Macht und Subjektivierung anschlussfähig ist. Immersion ist ein bestimmter Modus der Einbettung in ein Gefüge affektiver Relationen. Sie beruht auf reziproken Dynamiken des Affizierens und Affiziertwerdens, in denen das Individuum ganz in eine lokale Umgebung eingebunden und in seinem Denken, Fühlen und Handeln situativ moduliert wird. Die Erfahrungsqualität dieser Einbindung lässt sich – je nach Situation – als Vereinnahmung oder Verschmelzung erläutern. Wir diskutieren die gegenwärtige Verwendung des Immersionsbegriffs in Bezug auf verschiedene Beispieldomänen, die von Theater- und Performancekunst bis zu modernen Personalführungstechniken in der Industrie reichen. Mit Blick auf die sozialtheoretische Anwendung beschreiben wir unter dem Begriff der »immersiven Macht« eine im Affektiven wirksame Form von Gouvernementalität. Damit leisten wir insgesamt einen theoretischen Brückenschlag zwischen bestehenden kunst- und medienwissenschaftlichen sowie sozialtheoretischen Diskussionen von Immersion.

I. IMMERSION – EIN ZEITGENÖSSISCHES PHÄNOMEN

Ob in der Kunst, im Theater, in Design- und Konsumsphären oder in postindustriellen Arbeitsumgebungen – überall lässt sich zurzeit eine Konjunktur von Immersionsphänomenen beobachten; zumeist sind sie vermarktet als ein Versprechen »intensiv« in andere Welten, multisensorische Räume oder vergangene Zeiten einzutauchen. Dabei ist es vor allem der Unschärfe und metaphorischen Bedeutung des Begriffs geschuldet, dass er zur Beschreibung verschiedenster Formen und Formate situativer Einbindung von Individuen in technologische, kulturelle oder soziale Gefüge anwendbar zu sein scheint.

Etymologisch von der Partizipform »immersum« des lateinischen Verbs »immergere« hergeleitet, beschreibt das deutsche Substantiv »Immersion« zugleich den (aktivischen) Prozess des »Eintauchens« sowie den (passivischen) Zustand des »Eingetauchtseins« eines Gegenstands in ein umgebendes Medium. Wenn zum Beispiel in den Sozialwissenschaften von »immersivem« Spracherwerb die Rede ist, so hebt man damit auf das Eintauchen des sprachenlernenden Subjekts in das fremdsprachige geografische und kulturelle Umfeld ab. Erkundet das Subjekt mit-

tels technologischer Hilfsmittel wie Virtual Reality (VR)-Brillen oder Augmented Reality (AR)-Apparaturen eine virtuelle Welt, dann adressiert der Immersionsbegriff eine kognitive, wahrnehmungsphysiologische Dimension der Eintauchung.

In diesen Beispielen wird Immersion als Verweis auf einen situativen Einbettungsmodus verwendet, dem ein Denken zweier distinkter Entitäten zugrunde liegt – des Subjekts der Einbettung und des Mediums bzw. der Umgebung –, die auch im Moment der Immersion distinkt bleiben. Demgegenüber gibt es noch eine zweite Bedeutungsdimension des Immersionbegriffs, die sich von dem englischen Verb *to immerse* ableitet: *to immerse* ist über das lateinische Herkunftsverbs »immergere« mit *to merge* verbunden, das sich ins Deutsche mit »zusammenfügen«, »verbinden«, »verschmelzen« und »ineinander übergehen« übersetzen lässt. Damit wird über die Bedeutung des Eintauchens *von* etwas *in* etwas hinaus zugleich ein Aspekt der Verschmelzung und wechselseitigen Transformation beider Komponenten – gleichsam zu einem Dritten – angesprochen.

Von dieser dritten, anglophon orientierten Konnotation des Immersionsbegriffs ausgehend verfolgen wir in diesem Artikel die These, dass sich an verschiedenen Phänomenen der Immersion – und an der Beliebtheit dieses »buzz words« – ein markanter zeitdiagnostischer Aspekt gegenwärtiger Gesellschaften zeigt. Immersion ist sodann weniger ein Einzelphänomen in Kunst und Technikkultur, als der Gegenstand einer grundsätzlichen Zeitdiagnose. In einem breiten Spektrum gesellschaftlicher Bereiche ist eine Bereitschaft, mitunter sogar eine Sehnsucht von Subjekten erkennbar, sich außeralltäglichen, grenzüberschreitenden und zum Teil vereinnahmenden Erfahrungen hinzugeben – die oftmals im Zusammenhang kapitalistischer Konsum- und Verwertungslogik im Sinne einer »experience economy« (Pine/Gilmore) stehen. Insbesondere werden wir argumentieren, dass auch Techniken der Regierung und der Machtausübung – etwa in den Arbeitsumgebungen der Wissensindustrie – als »immersiv« bezeichnet werden können.

Während die öffentliche Debatte Immersion oft auf den Bereich neuer Technologien (Games, VR, AR, Biofeedback-Systeme etc.) beschränkt, werden wir in diesem Artikel ein dezidiert affekttheoretisches Verständnis des Begriffs vorstellen, das auf eine Gemeinsamkeit ausgewählter Immersionsphänomene verschiedener gesellschaftlicher Bereiche hinweist. Unter Affekt verstehen wir ein dynamisches, situiertes Wirkungsgeschehen zwischen Körpern und in Umgebungen, das partiell auch unreflektiert und unterhalb diskursiver Thematisierungen verlaufen kann, während wir den Begriff der Emotion für kulturell eingeübte und in sinnhafte Konstruktionen gebettete affektive Vollzüge reservieren.¹ Unsere hierauf aufbauende Konzeptualisierung von »Immersion« ist darauf ausgerichtet, Immersion als eine gelebte Form kontemporärer Intersubjektivität und Affektivität zu erläutern.² Die sozialtheoretische Anschlussfähigkeit dieses Immersionsbegriffs

1 Slaby/von Scheve: *Affective Societies – Key Concepts*.

2 Vgl. auch Mühlhoff/Schütz: »Verunsichern, Vereinnahmen, Verschmelzen«.

wird es überdies ermöglichen, ihn als Werkzeug der Kritik einer post-disziplinären Macht- und Subjektivierungsform der »immersiven Macht« einzusetzen.³

2. FALLSTUDIEN

Wir beginnen damit, zwei Beispiele auszuführen, die aus unserer Sicht symptomatisch sind für das kulturelle Gesamtphänomen der Immersion und überdies als paradigmatische Gegenstände zur Erläuterung unserer theoretischen Konzeption dienen. Das erste Beispiel ist aus dem Bereich des Gegenwartstheaters, das zweite aus dem Human Resource Management.

BEISPIEL I: IMMERSION IM GEGENWARTSTHEATER

Der Immersionsbegriff wird von einem breiten Spektrum wissenschaftlicher und kultureller Diskurse aufgegriffen. Zum Beispiel wird Immersion in den Film- und Literaturwissenschaften sowie in den Game Studies oft als rezeptionsästhetischer Begriff verwendet: Die Leser_innen eines Romans bzw. Zuschauer_innen eines Films werden als »immersiviert« beschrieben, wenn sie bei der Lektüre bzw. der Film-Sichtung das Gefühl haben, vollständig in die erzählte bzw. dargestellte Welt der Fiktion eingetaucht zu sein.⁴ Immersion gilt hier – analog zur Kategorie der Illusion – primär als eine mentale Erfahrung, die von der Imaginationsfähigkeit der Rezipierenden abhängt und in genealogischem Zusammenhang zum Begehren nach »totalem« Betrachtereintritt in den Bildraum steht, wie er in der Kunstgeschichte bereits mit frühesten Illusionsräumen wie den Panoramen – die heute wieder Konjunktur haben (vgl. asiatische Panoramen) – einsetzt.⁵ In den Medien- und Filmwissenschaften verschiebt sich dann, etwa mit Blick auf die in den 1990er Jahren populär gewordenen »movie rides« in IMAX Full-Dome-Projektionen, die Verwendung des Immersionsbegriffs zugunsten nicht mehr nur fiktionaler,⁶ sondern zuvorderst auch multimodaler, kinästhetischer Involvierung.⁷ Im Fall von Computerspielen schließlich bezieht sich »Immersion« auf einen komplexen Modus wahrnehmungsphysiologischer, kinästhetischer, narrativer und emotionaler Involvierung in die mediatisierte Welt, welche in den Game Studies als Präsenz⁸ oder Inkorporierung⁹ untersucht wird.

Auf den Bereich des Theaters und der Performancekunst scheint diese (ohnehin uneinheitliche) Prägung des Immersionsbegriffs nicht unmittelbar übertrag-

3 Mühlhoff: Immersive Macht.

4 Wolf: »Aesthetic Illusion«; Ryan: Narrative as Virtual Reality.

5 Grau: Virtuelle Kunst in Geschichte und Gegenwart.

6 Voss: »Fiktionale Immersion«.

7 Curtis: »Immersion und Einfühlung«.

8 Jennett et al.: »Being in the Game«.

9 Calleja: In-Game.

bar zu sein. Aufgrund ihrer spezifischen Medialität und Materialität sind diese Kunstformen an ein ko-präsenes Hier und Jetzt von Performer_innen und Zuschauer_innen gebunden, vor deren Hintergrund zunächst gar nicht offensichtlich ist, *wer* da in *was* »eintauchen« soll. Und doch gibt es seit ca. zehn Jahren einen regelrechten Hype um Formate des zunächst primär in Großbritannien produzierten »immersive theatre«. ¹⁰ Hierbei handelt es sich um Aufführungsformate, die ihre Zuschauer_innen physisch, multisensorisch und zumeist interaktiv in den Aufführungsraum einbeziehen. Das Publikum verfolgt die Darstellung einer fiktiven Handlung nicht mehr sitzend, über Auge und Ohr, sondern wird mobilisiert, strömt aus in den gestalteten Raum, den es riechend und tastend zu entdecken gilt und in dem Performer_innen zu Gesprächs- und Interaktionspartner_innen werden.

Im Falle der Arbeiten des dänisch-österreichischen Kollektivs SIGNA begeben sich Zuschauer_innen in der Funktion »Gast« in eine ortsspezifische Performanceinstallation, welche qua minutiöser Ausstattung suggeriert, eine spezifisch »reale« Institution (etwa Krankenhaus, Firma, Verein etc.) zu sein. Überdies wird man darin nicht mehr als Theaterzuschauer_in, sondern je nach der fiktiven Institution konsequent als Patient_in, Angestellte_r, oder Mitglied adressiert sowie durch konkrete Handlungsaufträge, Gesprächssituationen oder überraschende Ereigniskonstellationen in diese Welt eingebunden. Durch den (Hyper-)Realismus der gestalteten Welten kann man temporär derartig in das Geschehen involviert werden, dass man den Rahmen der Fiktion vergisst. Im Geflecht der Interaktionen wird eine Wirklichkeitskonstruktion durch Zuschauer_innen und Performer_innen in einem Verhältnis der Komplizenschaft gemeinsam hervorgebracht. Auf Grund der asymmetrischen Machtverhältnisse zwischen Performer_innen und Zuschauer_innen erinnern Situationen innerhalb dieser Performanceinstallationen in Teilen an sozialpsychologische Gruppendynamik-Experimente der 1960er und 1970er Jahre. ¹¹

Insbesondere die Arbeiten von SIGNA sind aus unserer Sicht exemplarisch, um interaktive und dezidiert inter-affektive Mikrosituationen innerhalb solcher Formate als Szenen spezifisch sozial-relationaler Immersion zu studieren. Der besondere Aspekt der Immersion beruht in diesen Settings auf der subtilen Einhegung der Besucher_innen in ein mehrdimensionales Framing, das nicht zuletzt auf wirkungsästhetischen Strategien affektiver Manipulation basiert und dazu führt, dass sich Zuschauer_innen situativ mit ihren persönlichen und teils sehr intimen Regungen in das mikro-soziale Affizierungsgeschehen hineinbegeben. Hierzu unsere erste Vignette:

10 Für einen ersten Überblick über das ästhetische Spektrum von *immersive theatre*-Produktionen siehe Machon: »Immersive Theatres«.

11 So erinnert der Umgang mit Autorität(en) z.B. an das 1961 in New Haven durchgeführte Milgram-Experiment; gruppenspezifische Verhaltensweisen, die im Als-ob der Fiktion hervorgerufen werden, lassen an das 1971 in den USA durchgeführte Stanford-Prison-Experiment denken. Vgl. exemplarisch Pethes: »Spektakuläre Experimente«.

VIGNETTE I: SIGNA »VENTESTEDET« (DT. »WARTERAUM«):¹²

»You have changed lately. You don't know whom you can trust anymore. Nothing seems to be, as you know it. You are confused. You need help.« – Ich befinde mich bereits seit zwei Stunden in der Performanceinstallation »Ventestedet« im dänischen Kopenhagen. Nach Betreten der in einem Industriepark gelegenen Einrichtung »Laguna«, einer fiktiven psychiatrischen Anstalt, wurde mir zunächst erklärt, dass ich potentielle Patientin der bereits europaweit grassierenden Krankheit 3P sei. Um dies festzustellen, gebe man mir hier die Möglichkeit, mich auf ein fünfstündiges Screening, bestehend aus Therapiesitzungen, Tests sowie Einzel- und Gruppengesprächen, einzulassen. In der Laguna, gegründet vom deutschen Ärzteehepaar Wächter, befinden sich derzeit etwa fünfundzwanzig »In-Patients«, die von ungefähr zehn Krankenpfleger_innen betreut werden und zugleich auch Forschungs-subjekte dieser noch unzureichend erfassten Pandemie sind. Erschöpfung, Halluzinationen, Schlafstörung und Sprachaussetzer konnten bereits als Symptome festgestellt werden. Gleich zu Beginn galt es, alle persönlichen Gegenstände abzulegen, auch die Kleidung musste gegen eine gebraucht-vergilbte Patient_innen-»Uniform« eingetauscht werden. Das Interieur wirkt aus der Zeit gefallen, als befände man sich eher im Jahr 1960 als 2014. Alle Fenster sind verschlossen, es ist warm und muffelig.

Nach einer Einführung, ersten Begegnungen mit den In-Patients Eunita, Minga-Maria und Marlon, einer Malgruppe und Gymnastikrunde befinde ich mich gemeinsam mit drei weiteren potentiellen Gast-Patient_innen im Untersuchungszimmer von Dr. Wächter. Zunächst will er wissen, wie es uns geht. In der vorgegebenen common ground-Sprache Englisch antworten wir der Reihe nach: Ok. Exited. Confused. Interested. Das seien doch keine Emotionen! [...] Der sich in seiner mit Autorität ausgestatteten Rolle sichtbar wohl fühlende Wächter testet im Folgenden unsere Empathiefähigkeit (indem er sich vor unseren Augen eine Verletzung zufügt) und befragt uns zu unserem Sexualleben: Beziehung oder Single, Mann oder Frau, wie oft Sex, wie oft Selbstbefriedigung, welche Vorlieben etc. Da ich die Fragen nicht beantworten möchte, führt er mich vor, indem er süffisant lächelnd in

12 Beispiel I liegen zwei ineinander verschachtelte Erlebnisberichte zu Grunde: Ein Auszug aus dem Erinnerungsprotokoll von Theresa Schütz zur besuchten Performanceinstallation »Ventestedet« in Kopenhagen am 08.12.2014 in der Zeit von 19 bis 24 Uhr; und eine Episode eines anonymisierten Zuschauer_innen-Berichts, der sich auf dieselbe Aufführung bezieht und im Rahmen einer qualitativen Studie zur Publikumsinvolvierung bei SIGNA von Theresa Schütz angefragt wurde.

die Runde schaut und mich fragt, ob ich ein Problem mit meiner Sexualität habe. Ich fühle mich unwohl, merke wie ich rot werde. Ich eile aus dem Zimmer. [...] Zurück auf dem Gang beginnt das Licht zu flackern, Schwestern und In-Patients beginnen, wild kreischend von Zimmer zu Zimmer zu rennen. Ich finde mich im Gymnastiksaal wieder, vor mir liegt ein In-Patient mit heruntergelassener Hose, den eine andere Gast-Patientin versucht wieder anzuziehen. Ich helfe ihr. Die Geräuschkulisse, die bislang wie ambiente Musik, geradezu angenehm eindudelnd im ganzen Gebäude zu vernehmen war, wird nun von dröhnendem Rauschen überdeckt. [...] In den Wirren mischt sich auch ein guruähnlich-durchgeknallter In-Patient unter uns. Nackt, nur mit Indianerkopfschmuck versehen und mit schwarz geschminkten Augen. Er ist offenbar in spielerischer Aktion einer anderen In-Patient hinterhergelaufen, die sich gleichfalls nackt zwischen uns drängt und auf einer Handtrommel Rhythmen schlägt. Mit einem Mal stürzt er sich auf sie. Ist sie in Trance? Nein, sie wehrt sich. Aber er scheint völlig manisch und versucht sie mitten unter uns zu vergewaltigen. Ich überlege einzugreifen. Um den Theaterrahmen wissend, finde ich mich zerrissen: Spiele ich weiter mit, indem ich zu- bzw. wegschaue und tue nichts oder interveniere ich? Um mich herum erkenne ich auch A. und S., die teilnahmslos und gelangweilt herumstehen. Ich halte es nicht aus. Aus einem Impuls heraus verhindere ich die Vergewaltigung aktiv. Gespielt oder nicht, ich wollte das einfach nicht sehen und hatte das Bedürfnis, etwas dagegen zu tun. Kopfschütteln über die Leute um mich rum, dafür aber eine innere Zufriedenheit, das Richtige getan zu haben.

Im Gegensatz zum klassischen Setting im Theatersaal verfolgt das Publikum die Handlungen der In-Patients, Pfleger_innen und Ärzte hier nicht sitzend und distanziert aus dem verdunkelten Zuschauersaal, sondern wird in den gestalteten Erfahrungsraum der fiktiven Psychiatrie Laguna mit allen Sinnen eingelassen. Die produktionsästhetische Konstellation, dass sich Zuschauer_innen durch die Räume bewegen, das Interieur haptisch erfahren und den gereichten Früchtetee oder bunten Puffreis schmecken können, dass sie der fortlaufenden, klanglichen Beschallung ausgesetzt sind und sie in komplexe, intime und emotionale Interaktionen von und mit In-Patients und Angestellten eingewoben werden, führt zu einer komplexen affektiven Einbettung der Teilnehmenden, die das Performancegeschehen zu allererst hervorbringt.

Für die Immersionserfahrung in »Ventestedet« scheinen insbesondere Schlüsselszenen intensiv verunsichernder, emotionaler wie affektiver Einbindung entscheidend zu sein. In der Vignette zeigt sich wie Zuschauerin I mit ihren spezifischen affektiven Dispositionen von der Situation (die wesentlich bestimmt ist durch die fiktiven Autorität, die intime Details zum Sexualleben vor einer Gruppe Unbekannter erfragt) auf eine Weise vereinnahmt wird, die im Ausagieren der

distinkten Emotion Scham resultiert. Durch die Wahrnehmung direkter Reaktionen der anderen Zuschauer_innen auf das eigene Verkörpern der Emotion wird diese in der Art ihrer strukturellen Erzeugung wie Hervorbringung potentiell zum Gegenstand der Selbstreflexion. Zuschauerin 2 fühlt sich auf der Basis bisheriger Verunsicherungserfahrungen in der Performanceinstallation in Kombination mit ihrer intrinsischen Motivation, Schutzbefohlenen helfen zu wollen, in der (zeitlich deutlich späteren) Situation der drohenden Vergewaltigung dazu veranlasst, trotz des Wissens um den existierenden Kunstrahmen in die Szene zu intervenieren und damit das Risiko einer weiteren Eskalation oder Verführung ihrer Person einzugehen.¹³

BEISPIEL 2: IMMERSION IM HUMAN RESOURCE MANAGEMENT – »LIFE AT GOOGLE«

Unsere zweite Fallstudie handelt von dem Arbeitgeber Google Inc. Unsere Benennung »Life at Google« entspringt der eigenen Terminologie des Unternehmens auf seiner Website, wo das Arbeiten dort als eine Lebensform beschrieben wird. Der Begriff der Immersion ist in wissenschaftlichen Diskursen zu Personalführung und Human Resource Management im Gegensatz zu kunstwissenschaftlichen Diskursen nicht geläufig. Die Behauptung eines Zusammenhangs zwischen diesen Bereichen ist vielmehr eine *These*, die wir hier etablieren möchten.

Google ist ein IT-Unternehmen der zweiten Phase der New Economy, das nicht nur durch seine innovativen technologischen Produkte weltweit bekannt geworden ist, sondern ebenso als Innovator auf dem Gebiet des Human Resource Managements gilt. Besonders Anfang der 2000er Jahre, als die Dot.com-Blase platzte und ein harter Überlebenskampf zwischen den beteiligten Unternehmen einsetzte, reichte es nicht mehr aus, Mitarbeitende lediglich zu einem hohen (zeitlichen, personellen) *commitment* zu motivieren. Zunehmend rückte das Schlagwort der »Kreativität« in den Mittelpunkt der Personalführung, denn es galt in der Erfindung neuer Produkte und im Aufspüren neuer Trends der Konkurrenz stets einen Schritt voraus zu sein.¹⁴ Doch wie fördert oder »forciert« man Kreativität?

Der dominante »Stil« des Human Resource Managements im Bereich Wissensarbeit der letzten zwei Jahrzehnte ist wesentlich von der sogenannten »Start-Up-Kultur« geprägt, die durch Silicon Valley-Unternehmen wie Google angestoßen wurde. Die Instrumente dieser Personalführungstechnik fokussieren auf »o-

13 Innerhalb der bestehenden theaterwissenschaftlichen Forschung zu *immersive theatre* verorten wir uns hiermit auf der Seite derjenigen, denen es um die Differenzierung und Spezifizierung dessen geht, was man »immersive Erfahrung« im Rahmen von Kunst nennen könnte. Für eine Differenzierung von *immersive theatre* als Genre und der Konzeptionalisierung von »immersiver Erfahrung« in den Arbeiten der britischen Gruppe Punchdrunk siehe Biggin: *Immersive Theatre and Audience Experience*.

14 Vgl. Terranova: »New Economy«; Boltanski-Chiapello: *Der neue Geist des Kapitalismus*; Reckwitz: *Kreativität*.

pen spaces«, stimulierende Umgebungen, personelle Diversität und räumliche Anordnungen, die hohes Potenzial für zufällige Begegnungen am Arbeitsplatz schaffen. Der Arbeitsplatz soll als subkulturelle Sphäre inszeniert werden, die den Mitarbeitenden zur *Lebensumgebung* wird und ein affektiv gelebtes Gefühl der Zugehörigkeit schafft. Persönlicher Austausch jenseits des funktional Notwendigen soll intensiviert werden – denn beiläufige und ungezwungene Gespräche gelten als die Quelle innovativer Ideen.

Für die Ingenieure bei Google wurden in den frühen 2000er Jahren innenarchitektonische Arrangements geschaffen, die wohl am treffendsten als »Kindergarten«-Umgebungen beschrieben werden können: Spielsachen, Fahrräder in den bunten Google-Farben, Billard-Tische, Star Trek-Poster und »eine riesige, schrecklich gefälscht aussehende Kopie von SpaceShipOne hängt in der Mitte des Hauptgebäudes und das Imitat eines Dinosaurierskeletts steht draußen«¹⁵ am Google-Hauptquartier in Mountain View, Kalifornien. Google wurde schnell berühmt für seine affektiv arrangierten Arbeitsumgebungen, in denen sich das Arbeiten wie Spielen anfühlt und die meist 20 bis 25 Jahre alten Mitarbeiter_innen, die direkt vom College kommen, so viel Zeit wie möglich verbringen sollen.¹⁶ In loser Anknüpfung an den (ursprünglich subversiven) Hacker-Kult der 1980er und an den Spieltrieb einer »millennial generation« der US-amerikanischen Mittelschicht wurden diese Umgebungen geschaffen, um junge »Talente« bei einer ganz spezifischen affektiven und psychologischen Disposition anzusprechen. Im Rahmen von Google-Werbeveranstaltungen an Universitäten wurde das Arbeiten dort als »Fortsetzung des College-Lebens« stilisiert. Die Firma stellte eine holistische Umgebung bereit, in der für alle praktischen Bedürfnisse gesorgt wird – kostenloses Essen, Wäscheservice, Ärzte und Sportstätten vor Ort, bis hin zu einem firmeneigenen Busnetzwerk, welches die Mitarbeitenden in der San Francisco Bay Area morgens zur Arbeit transportiert, damit sie schon während dieser Zeit unter sich (und mit dem Intranet der Firma verbunden) sein können.

Googles spielerische Arbeitsumgebungen der 2000er Jahre, die seither von vielen Unternehmen kopiert wurden und das verbreitete Phantasma einer Start-Up-Kultur angestoßen haben, sind exemplarisch für lokale »affektive Arrangements«,¹⁷ die gezielt so gestaltet sind, dass Mitarbeitende mit ihren personalen und affektiven Potenzialen, Beziehungen und möglicherweise auch devianten Impulsen in einen Produktionsapparat eingebunden werden. War die Gruppendynamik-Forschung der Nachkriegszeit und das daraus entstandene Teamwork-Paradigma (mit ihrer umfassenden Institutionalisierung von Teambuilding und Feedback-Kultur)¹⁸ noch darauf ausgerichtet, die affektiven Bindungen zwischen Mitarbeitenden entlang der Dimensionen Zuverlässigkeit, Wertschätzung, Offen-

15 Swartz: »Google keeps employees«, eigene Übersetzung.

16 Terranova: »New Economy«; Swartz: »Google keeps employees«.

17 Slaby et al.: »Affective Arrangements«; Mühlhoff/Slaby: »Immersion at Work«.

18 Vgl. Boltanski/Chiapello: Der neue Geist des Kapitalismus; Gregg: »Work's Intimacy«.

heit, geteiltes Commitment zu stärken, stimuliert das Arrangement eines »Lebens bei Google« gezielt einen gemeinsamen Spieltrieb, den Drang zum Verrückten und Neuen und somit mittelbar – vermeintlich – *Kreativität*. Das Spielerische vereint dabei (1) eine tief wurzelnde, affektiv verankerte Faszination für Technik, (2) die Möglichkeit des unbekümmerten, nicht-kompetitiven Ausprobierens (unabhängig von marktrationalen, politischen oder kritischen Erwägungen) und (3) eine soziale Interaktions- und Identifikationsdynamik, die auf »positiven«, wechselseitig verstärkenden und euphorisierenden Affekten am Arbeitsplatz beruht.¹⁹ Die simultane Intensivierung affektiver Dynamiken entlang dieser drei Achsen ist das Herzstück der spezifischen Innovationskultur der New Economy in den 2000er Jahren.

Bemerkenswert ist hierbei, dass die Mitarbeitenden in dieser Formation weniger als Expert_innen eines bestimmten Spezialwissens, und ebenso wenig als Subjekte von Disziplin und Gehorsam adressiert werden. Vielmehr werden sie als Träger bestimmter *affektiver Potenziale* produziert und zugleich eingehegt. Die Strategie der Personalführung in diesen (privilegierten) Milieus hochqualifizierter Wissensarbeit beruht darauf, für die spezifischen affektiven Potenziale der Mitarbeitenden ein geeignetes »Biotop« zu schaffen, in dem sie sich frei entfalten können und dadurch zugleich »gefesselt« werden. Aus der subjektiven Sicht handeln die Angestellten dabei selbstbestimmt und selbstorganisiert; die treibende Kraft ist ihre Selbstentfaltung in der bereitgestellten Umgebung. Aus Sicht des Managements ist dieser Rahmen jedoch auf subtile Weise so strukturiert, dass die Kräfte der Selbstentfaltung darin stets in produktive und für die Firma nützliche Richtungen gelenkt und somit produktiv gebunden werden können.

Diese – eher der visionären Sicht der Management-Ideologie folgende – Darstellung ist allerdings nur eine Seite des Phänomens, wie kritische Stimmen nahelegen. »Google keeps employees by treating them like kids« ist zum Beispiel der Titel eines verbreiteten Blog-Posts des Programmierers und Internet-Aktivisten Aaron Swartz (1986–2013). Er weist schon früh darauf hin, dass die Immersivierungstaktiken von Google nicht bloß eine vorübergehende und situative Intensivierung bestimmter Potenziale der Mitarbeitenden bewirken. Beobachtungen legen vielmehr nahe, von einer systematischen und dauerhaft prägenden Strategie der »Infantilisierung« zu sprechen, und das bedeutet, dass diese Form der Einbindung eine bleibende, Subjektivität-formierende Rückwirkung auf die immersivierten Individuen hat:

The dinosaurs and spaceships certainly fit in with the infantilizing theme, as does the hot tub-sized ball pit that Googlers can jump into and throw ball fights. Everyone I know who works there either acts childish (the army of programmers), enthusiastically adolescent (their managers and overseers), or else is deeply cynical (the hot-shot pro-

19 Mühlhoff: Immersive Macht.

grammers). But as much as they may want to leave Google, the infantilizing tactics have worked: they're afraid they wouldn't be able to survive anywhere else.²⁰

Unabhängig davon, wie verallgemeinerungsfähig diese Beschreibung ist, wird daran ein grundsätzlicher Punkt über affektbasierte Regierungstechniken sichtbar: Es ist möglich, dass immersive Umgebungen Individuen mit passenden »affektiven Dispositionen« (siehe unten) und subjektiven Selbstrelationen *produzieren*, die den Fortbestand dieser Umgebungen stützen. Auch wenn die Zusammenarbeit darin als frei, autonom, Spaß-getrieben und betont hierarchiefrei wahrgenommen wird, müssen sie nicht frei von einer impliziten und schwächeren Form der Beeinflussung sein. Diese Form der Beeinflussung operiert nicht über offene Zwänge, sondern durch reziproke Modulation der Individuen in intensiven Affektdynamiken. Diese Modulation kann, wenn sie andauert, eine Tiefendimension erlangen, die für das Affizierungsvermögen und die Subjektivität der Betroffenen dauerhaft prägend wird. Man könnte von einem affektiven Lock-in-Effekt sprechen, der die Individuen auf die affektiven Gesetzmäßigkeiten eines ganz bestimmten Milieus verengt und sie deshalb dort festsetzt.

Im Folgenden werden wir argumentieren, dass die zentrale Qualität der Immersion, die diese Beispiele miteinander verbindet, als eine bestimmte Form der affektiven Einbindung von Individuen in mikro-soziale Situationen theoretisiert werden kann. Diese Herangehensweise wird es sodann erlauben, Immersion auch als macht- und subjektivierungstheoretischen Begriff zu konturieren.

2. EIN AFFEKTTHEORETISCHES VERSTÄNDNIS VON IMMERSION

In unserem affekttheoretischen Ansatz bezeichnet Immersion einen bestimmten Modus emotionaler und affektiver Einbindung in ein gegenwärtiges oder mediatisiertes soziales Geschehen. Dieser Modus beruht sowohl auf einem ergreifenden Moment (»im Bann der Situation sein«), als auch auf eigener Mitwirkung an der relationalen Dynamik, die dieser etwas hinzufügt oder sie mitträgt. Immersion beeinflusst deshalb das Denken, Fühlen und Handeln der Individuen in der Situation, jedoch nicht durch Überwältigung von außen oder durch Zwang, sondern als ein Modulationsgeschehen, in dem mitgebrachte und in der Vergangenheit angelegte Potenziale des Individuums selektiv aktiviert werden. Aus der subjektiven Sicht kann dieser Zustand der Immersion als Verschmelzung oder Vereinnahmung beschrieben werden. Um dieses Verständnis zu präzisieren, seien kurz wenige Punkte zum zugrundeliegenden Affektbegriff genannt:

20 Swartz: »Google keeps employees«.

RELATIONALITÄT VON AFFEKT

Wir folgen in unserem Verständnis von Affekt grob der durch Baruch Spinoza und Gilles Deleuze markierten philosophischen Tradition.²¹ Affektivität verstehen wir als ein reziprokes Wirkungsgeschehen zwischen – sowohl menschlichen als auch nicht-menschlichen – Individuen. Affekt ist nur in Extremfällen rein einseitig aktiv oder passiv und tritt grundsätzlich als reziproke Dynamiken auf, in denen sich Affizieren und Affiziertwerden, Aktivität und Rezeptivität, Bewegen und Spüren, Handlung und Erfahrung in einem mikrosozialen Kontext verschränken. »Verschränken« heißt, dass sich aktive und rezeptive Komponenten der Teilhabe nicht analytisch auftrennen lassen,²² denn wie das Individuum in der Dynamik affiziert wird, beruht wesentlich darauf, wie es selbst affizierend darin wirkt; und wie das Individuum seine Involvierung erfährt, ist untrennbar damit verknüpft, wie es in die Dynamik selbst affizierend eingebunden ist. Immersion, als ein bestimmter Typus affektiver Einbindung, ist somit gekennzeichnet durch ein Zusammenwirken-mit und nicht ein einseitiges Einwirken-auf.

AFFEKTIVE DISPOSITIONEN

Für die Analyse konkreter Affizierungsdynamiken ist es hilfreich, jedem Individuum eine spezifische Affektfähigkeit zuzuschreiben, die im Folgenden als dessen affektive Disposition bezeichnet wird.²³ Die affektive Disposition eines Individuums ist (im Fall menschlicher Individuen) nicht als angeboren vorzustellen, sondern als ein biografisch und ontogenetisch hervorgebrachtes Vermögen, von anderen affiziert zu werden und selbst andere Individuen zu affizieren. Sie umfasst eine virtuelle Gedächtnisfunktion²⁴ der spezifischen Formen und Muster affektiver Reziprozität, in die das Individuum in vergangenen Relationen und Konstellationen involviert war (Eltern, primäre Bezugsgruppen, Schulklasse, Freunde etc.). Be-

21 Spinoza: »Ethik«; Deleuze »Spinoza: Problem des Ausdrucks«; »Spinoza: Praktische Philosophie«. Siehe spezifisch Mühlhoff: Immersive Macht; Slaby/Mühlhoff: »Affect«. Zur generellen Orientierung in den *affect studies* Blackman: Immaterial Bodies.

22 Mühlhoff: »Affective Resonance«; Immersive Macht.

23 Siehe zum Begriff Mühlhoff: »Affective Disposition«. In der Spinozistischen Terminologie verbirgt sich hinter der affektiven Disposition die *potentia*, als spezifisches Affizierungsvermögen, welches den Einzeldingen zugeschrieben wird (vgl. Deleuze: »Spinoza: Problem des Ausdrucks«; »Spinoza: Praktische Philosophie«). Der Begriff der Disposition bietet jedoch weitere Querverbindungen, darunter einen Bezug zum Foucaultschen Dispositiv-Begriff und zum Deleuze'schen *agencement*, die es erlauben, das Affizierungsvermögen eines Individuums auch in Hinblick auf seine Prägung durch soziale Strukturen zu thematisieren und zu kritisieren. Im Fokus des vorliegenden Artikels kann hierauf nicht genauer eingegangen werden, siehe jedoch Slaby et al.: »Affective Arrangements« und Mühlhoff: Immersive Macht.

24 Eine affektive Disposition ist genaugenommen als Virtualität im Sinne von Deleuze (vgl. Differenz und Wiederholung, 266ff.) und Bergson zu konzeptualisieren, siehe Mühlhoff: »Affective Disposition«.

sonders zu betonen ist, dass auch die spezifische *Rezeptivität* des Individuums für Affizierung durch andere ein Teil dieser affektiven Disposition ist. Das heißt, das spezifische Affizierungsvermögen befähigt ein Individuum nicht allein zur Aktivität, sondern umfasst auch eine spezifische Sensitivität für Affizierungen anderer, denn nicht jedes Individuum ist auf gleiche Weise affizierbar.²⁵

Prinzipiell ist die affektive Disposition eines Erwachsenen facettenreich und vielschichtig, da sie biografisch auf einer Pluralität persönlicher und struktureller Einflüsse beruht. Dennoch ist die Art und Weise, wie ein Individuum *in einer konkreten sozialen Situation* affizieren und affiziert werden kann, nicht allein Produkt seiner Vergangenheit, sondern wird von den an der Situation beteiligten Individuen und Dingen, die ihrerseits eine spezifische affektive Disposition mitbringen, jeweils *in situ* mitbestimmt. »Affektive Disposition« ist deshalb ein relationaler *Potenzialbegriff*. Affizierungspotenziale werden durch vergangene Affektrelationen erworben, aber in ihrer gegenwärtigen Entfaltung durch situative (relationale) Faktoren moduliert.

Dieser begriffliche Twist ist durch eine Doppeldeutigkeit verbürgt, die den Begriff der »disposition« besonders im Englischen kennzeichnet: Disposition bezieht sich dort einerseits auf die Eigenschaft eines Individuums, zu bestimmten Verhaltensweisen oder Reaktionsmustern zu tendieren und für bestimmte Einflüsse empfänglich zu sein (Charakterzüge, psychologische Eigenschaften, Krankheitsdispositionen). »Disposition« besitzt zugleich jedoch die Konnotation des Verfügungkönnens, etwa wenn ein situativer Rahmen ein Individuum zu bestimmten Affizierungs-, Denk- und Handlungsweisen disponiert, also wenn er über das darin mögliche Affizieren, Denken und Handeln eines Individuums »verfügt«. Diese Doppeldeutigkeit ist charakteristisch für den Dispositionsbegriff in dem hier entwickelten Verständnis. Durch affektive Dispositionen werden in der Vergangenheit erworbene Affizierungspotenziale derart in der Gegenwart wirksam, dass das Individuum auf ihrer Grundlage einerseits affektiv verfügbar wird und zugleich gestaltend an einer Affektdynamik beteiligt ist. Ein Individuum kann deshalb prinzipiell in ein Spektrum verschiedenster Muster und Dynamiken des Affizierens und Affiziertwerdens treten, das sich etwa in verschiedenen Freundeskreisen, Paarbeziehungen, Arbeits- und Freizeitkontexten je unterschiedlich ereignet. Diese Muster knüpfen jeweils an verschiedene Aspekte der affektiven Disposition des betroffenen Individuums an und bringen diese Disposition zugleich je nach Situation *differenziell* zur Geltung.²⁶

25 Zu diesem Punkt in der Spinoza-Rezeption, Deleuze: »Spinoza: Praktische Philosophie«; Kwek: »Power and the Multitude« und Mühlhoff: *Immersive Macht*, Kap. 1.3.

26 Hiermit ist auf das differenzphilosophische Prozessdenken bei Bergson und Deleuze verwiesen. Das »zur Geltung kommen« der affektiven Disposition ist als Aktualisierungsprozess *virtueller* Affizierungspotenziale in dem jeweiligen affektiven Arrangement (*agencement*) zu denken. Vgl. zu dieser Terminologie Deleuze: »Bergson« und »Differenz und Wiederholung«, sowie die Anwendung in Mühlhoff: »Affective Resonance« und *Immersive Macht*.

In Bezug auf Immersion erlaubt der Begriff der affektiven Disposition nun ein genaueres Verständnis für den folgenden Sachverhalt: Immersion beschreibt weder eine Eigenschaft allein einer Umgebung, noch einen Zustand, der ganz innerhalb des Subjekts lokalisierbar wäre, sondern eine Dynamik des Zusammenspiels von Subjekten untereinander und in Umgebungen. Im Moment der Immersion stabilisiert sich das Wechselspiel der affektiven Dispositionen der beteiligten Individuen auf solche Weise, dass sich die Dynamik auf bestimmte Affizierungsmuster unausweichlich verengt, die schwer aufzubrechen sind. Man könnte sagen, Immersion ist eine »Resonanzkatastrophe« (eine sich ins Unendliche intensivierende wechselseitige Steigerungsdynamik bestimmter Affekte) zwischen den Affektdispositionen mehrerer Individuen innerhalb eines situativen Framings. Grundsätzlich gilt deshalb für Immersion, dass jedes Individuum eine Angänglichkeit für die je spezifischen Muster einer immersiven Dynamik mit in die Situation einbringt (es ist zu dazu disponiert), zugleich jedoch werden diese Muster erst durch den Feedback-Effekt der immersiven Situation intensiviert und stabilisiert (die Individuen sind für sich betrachtet jedoch nicht zu dieser Affizierungsweise determiniert).

Erst ein bestimmtes reziprokes, interaktives und inter-affektives Zusammenspiel von affektiven Dispositionen mehrerer Individuen und affektiven Stimuli der Umgebung bringt also jenen Typ von Dynamik hervor, den wir als Immersion bezeichnen. Damit sind Konstellationen gemeint, in denen die relationale Dynamik die Individuen ganz *in den Bann ihrer konkreten lokalen Gesetzmäßigkeiten nimmt*, ganz in die innere Funktionslogik eines (zugleich affektiven, sozialen, diskursiven, symbolischen, institutionellen) Kräftegefüges einhegt – wobei diese Funktionslogik selbst aus dem Zusammenspiel der affektiven Dispositionen der Individuen und den Strukturen der Umgebung emergiert. Ein immersiviertes Subjekt ist vereinnahmt und ganz mit der Situation verschmolzen, wobei dies prinzipiell auf lustvolle und unlustvolle Weise möglich ist und somit keine Aussage über die damit einhergehende affektive Tonalität oder psychologische Valenz impliziert. Man kann in Immersion euphorisiert zu etwas hingerissen sein, oder verstört und zerrüttet werden, weil das Affektgeschehen »unangenehme« oder gar »verdrängte« Aspekte der eigenen Affizierbarkeit tangiert; in beiden Fällen jedoch wird das eigene Vermögen zu affizieren und affiziert zu werden in der immersiven Situation moduliert. Diese Dimension der Vereinnahmung gilt selbst für potenziell störende und disruptive Impulse, da der wesentliche Aspekt für Immersion nicht auf der Ebene von Bewertungen und normativ evaluierten Qualitäten liegt, sondern den reziproken Affizierungsvorgang selbst betrifft.

Prinzipiell ist das Subjekt natürlich dazu in der Lage, durch bewusste oder unbewusste Eingriffe seine Eingebundenheit in eine Affektdynamik zu beeinflussen. Es kann zum Beispiel versuchen, bestimmten affektiven Dynamiken, Personen oder Situationen auszuweichen, weil sie »einen wunden Punkt« treffen und ein Trauma, eine Unsicherheit, Beschämung etc. an ihm hervorkehren. Viele solcher Ausweichmanöver verlaufen gar nicht bewusst und entscheidungsbetont,

sondern reflexhaft, intuitiv oder habitualisiert. So ist es etwa eine häufig beobachtbare Reaktion bei der Bezeugung körperlicher Übergriffe oder Gewaltszenen, dass Subjekte die Situation für sich herunterspielen, wegschauen oder weggehen anstatt einzugreifen. Auch die potenzielle Vergewaltigungsszene in SIGNAs »Ventestedet« (Vignette 1) spielt genau mit diesen reflexhaften (bzw. fehlenden) Distanzreaktionen unserer exemplarischen Besucherin. Allerdings – und das macht erst den immersivierenden Charakter dieser Szene aus –, kommt die Zuschauende hier nicht so leicht davon: die Situation ist so konstruiert, dass sie sich der Szene aussetzen *muss*, weil sie zwischen ihren Schamregungen, eventuellen Traumata und Empathiegefühlen, dem Wissen um die Inszeniertheit und kausallo-gische Passung mit dem Rahmennarrativ in einem Mikrobiotop »gefangen« genommen wird, in dem sie überdies noch ihrer eigenen reflexhaften Reaktionsweise ausgeliefert wird und insgesamt unausweichlich dazu genötigt ist, sich dazu zu verhalten.

Die für Immersion zentrale Qualität der Vereinnahmung und Verschmelzung äußert sich gerade darin, dass sich die relationale Affizierungsdynamik für ein Individuum auf einen bestimmten Punkt seiner affektiven Disposition mehr oder weniger ausweglos verengt, so dass das Individuum in dieser Situation nicht über das volle Spektrum seines Affizierungs-, Denk- und Handlungsvermögens verfügt. Dennoch darf Immersion nicht mit einer äußerlichen Überwältigung oder Passivierung verwechselt werden. Denn die Erfahrung von Vereinnahmung in Immersion beruht auf der Entfaltung *eigener* Affizierungspotenziale, durch die das immersivierte Subjekt aktiv zur Situation beiträgt und zugleich momentan mit dem Geschehen verschmilzt. Während die Eingebundenheit in ein immersives Gefüge also stets auch agierend und affizierend (nicht nur passiv und rezeptiv) ist, bezieht sich das spezifische Merkmal der Vereinnahmung darauf, dass das immersivierte Individuum innerhalb der Situation nicht über Mittel und Kräfte der Distanzierung, Suspension oder willentlichen Modifikation seiner Einbindung verfügt. Immersion kann somit bewirken, dass das Individuum von einem Teil seines Vermögens abgeschnitten wird und nicht mehr in vollem Maß über seine Bezüge und reflexiven Orientierungspunkte außerhalb der Szene verfügt (seien sie persönlich, politisch, symbolisch).

3. IMMERSIVE MACHT

In Beispiel 2 deutete sich ein bestimmtes sozialtheoretisches Interesse an Immersionsphänomenen an, das sich auf Grundlage unserer affekttheoretischen Fassung des Begriffs nun näher erläutern lässt: Immersion – als Personalführungstechnik in modernen Arbeitsumgebungen – wird hier dazu eingesetzt, eine bestimmte (spielerische) Form des Verhaltens, des Engagements und der Selbstbezüglichkeit von (Lohn-)Arbeitenden völlig ohne explizite Weisung oder hierarchische Zwänge

hervorzubringen.²⁷ Darin spiegelt sich die oben beschriebene theoretische Figur wieder, dass das Verhalten eines immersivierten Subjekts darauf beruht, dass ein bestimmter Teil seiner affektiven Disposition (hier Spieltrieb, Empfänglichkeit für eine bestimmte Form affektiv manifestierter Zugehörigkeit und Selbstbestätigung) subtil intensiviert und durch situative Rahmung gegenüber anderen möglichen Teilen seines Vermögens in den Vordergrund gestellt wird. Auf diese Weise kann eine scheinbar paradoxe Formation der mikro-sozialen »Gouvernementalität«²⁸ hervorgebracht werden, in der die Mitarbeitenden einerseits in einem subjektiven Gefühl der freien Entfaltung, selbstbestimmten Handlungsweise und ideengetriebenen Verspieltheit beteiligt sind, während andererseits doch die Richtungen, in die sich ihre Potenziale entfalten, durch den relationalen Rahmen subtil vorstrukturiert sind.

Die Einbindung, die hier zu beobachten ist, ist immersiv, denn sie beruht auf der Vereinnahmung in einem Geflecht affektiver Resonanzdynamiken, das als holistische, dezidiert dazu gestaltete Umgebung einen Raum gesteigerter Intensitäten bildet. Markanterweise löst die Bindung der Arbeitenden an den Arbeitsplatz durch Intensität hierbei das ältere, fordistische Prinzip der »Einschließungsmilieus« (Bindung durch Umgrenzung und feste Arbeitszeiten) ab:²⁹ *Immersive Macht*, wie wir fortan die affektive Form des Regierens nennen möchten, hat zwar mit situativ geschlossenen Milieus zu tun, doch die Schließung ist nicht Ursache sondern Effekt inhärenter und intensiver Qualitäten – es ist eine Abschließung, die weder auf den Mauern einer Fabrik noch auf durch Disziplin internalisierten Normen beruht. Dies zeigt, dass Immersion als eine Form der Einflussnahme und somit der Machtausübung aufgefasst werden kann, die als ein Modulationsgeschehen in als hierarchiefrei inszenierten sozial-relationalen Kontexten erläutert werden muss. Sozialtheoretisch steht sie der Repression, dem Zwang, der Weisung und Unterwerfung gegenüber und beschreibt doch eine Form der situativen Einwirkung auf das Denken, Fühlen und Handeln eines Individuums.

Im Sinne einer kritischen Theorie verweist der Immersionsbegriff deshalb auf eine (vielleicht neuartige, aktuell salient werdende) affektiv-relationale Modalität von Macht- und Subjektivierungswirkung.³⁰ Diese immersive Spielart von Macht setzt die von Foucault beschriebene historische Linie, beginnend bei der souverä-

27 Vgl. auch die umfassende Kritik post-industrieller Managementstrategien in Berardi: *Soul at Work* und Boltanski, Chiapello: *Der neue Geist des Kapitalismus*.

28 Foucault: *Geschichte der Gouvernementalität I*.

29 Vgl. Deleuze: »Postskriptum«.

30 Hierbei ist Macht nicht als individueller Besitz der einen und Mangel der anderen zu verstehen, sondern als relationale, produktive und steigerungsfähige Größe im Sinne eines »handelnden Einwirkens auf Handeln« in Anschluss an Foucault: »Subject and Power«; *Sexualität und Wahrheit I*. Einer von uns hat ausgeführt, dass dieser Machtbegriff mit dem in Spinozas Affektenlehre verankerten Begriff des Vermögens (*potentia*) zusammengeführt werden kann, um eine Theorie affektiver Subjektivierung zu erhalten, siehe Mühlhoff: *Immersive Macht*.

nen Macht über Disziplinarmacht zur Gouvernementalität, in die Gegenwart fort. Die Produktion von Subjektivität erfolgt hier nicht durch hierarchische Einwirkungen in der Vergangenheit (Disziplinierung); auch nicht durch die explizite Bindung des Subjekts an Konventionen und normative Ordnungen, durch die etwa bestimmte Normalverhaltensweisen in die Körper und das subjektive Bewusstsein eingeschrieben werden. Die Modulation des Verhaltens verläuft in der immersiven Spielart von Macht gerade situativ und ephemere im Register affektiver Dynamiken. Sie ist Produkt nicht allein diachroner Prägung, sondern wesentlich auch einer situativen (synchronen) Reziprozität. Keineswegs sind die Gefüge der immersiven Macht frei von Hierarchien – doch diese werden gruppenspezifisch maskiert und operieren unbemerkt im Verlauf reziproker Dynamiken.

Unser zweites Beispiel zeigt, dass das Design immersiver Umgebungen zur Technik einer *affektbasierten Gouvernementalität* avanciert ist. Vor diesem Hintergrund ist unser affekttheoretischer Zugriff auf Immersion als ein Beitrag zum Studium der Funktionsweise moderner »Kontrollgesellschaften« zu verstehen.³¹ Auf die Fragen möglicher Kritik und Emanzipation in Bezug auf die Subjektivierungsweise dieser Formationen ist in nachfolgenden Arbeiten gesondert einzugehen. Denn in einer Umgebung, wo Arbeitsrelationen mit sozialen Relationen, Pflichterfüllung mit dem eigenen Luststreben, und Unternehmensziele mit den subjektiven Empfindungen von Selbstentfaltung verschmelzen, ist kaum zu erwarten, dass klassische Kritikstrategien identisch anwendbar sind. Und auch die gesellschaftliche Rolle des Phänomens immersiver Theater- und Performancekunst ist vor diesem Hintergrund noch einmal zu problematisieren: Kann die Erfahrung eines solchen Theaterabends für Betroffene den entscheidenden Anstoß zur Bewusstwerdung und Selbstreflexion, mittelbar somit zur Kritik, geben? Oder ist im Gegenteil zu befürchten, dass Immersionsangebote in Kultur und Unterhaltungsindustrie unwillkürlich die Funktion erfüllen, Subjekte in die (neuen) Subjektivierungsformen post-fordistischer, kapitalistischer Verwertungsökonomien einzugewöhnen?³²

LITERATUR

Alston, Adam: *Beyond Immersive Theatre. Aesthetics, Politics and Productive Participation*. London 2016.

Berardi, Franco: *The soul at work: From alienation to autonomy*. Los Angeles 2009.

Biggin, Rose: *Immersive Theatre and Audience Experience. Space, Game and Story in the Work of Punchdrunk*. London 2017.

31 Deleuze: »Postskriptum«

32 Vgl. zu dieser pessimistischen These Alston: *Beyond Immersive Theatre*.

- Blackman, Lisa: *Immaterial Bodies: Affect, Embodiment, Mediation*. London u.a. 2012.
- Boltanski, Luc/Chiapello, Ève: *Der neue Geist des Kapitalismus*. Konstanz [1999] 2006.
- Calleja, Gordon: *In-Game. From Immersion to Incorporation*. Cambridge, Mass. 2011.
- Curtis, Robin: »Immersion und Einfühlung: Zwischen Repräsentationalität und Materialität bewegter Bilder«, in: *Montage AV: Zeitschrift für Theorie und Geschichte audiovisueller Kommunikation*, Jg. 17 Nr.2, 2008, S. 89-107.
- Deleuze, Gilles: *Spinoza: Praktische Philosophie*. Berlin [1981] 1988.
- Deleuze, Gilles: *Spinoza und das Problem des Ausdrucks in der Philosophie*. München [1968] 1993a.
- Deleuze, Gilles: »Postskriptum über die Kontrollgesellschaften«, in: *Ders.: Unterhandlungen 1972-1990*. Frankfurt a.M. [1990] 1993b, S. 254-262.
- Deleuze, Gilles: *Bergson zur Einführung*. Hamburg [1966] 1989.
- Deleuze, Gilles: *Differenz und Wiederholung*. München [1968] 1992.
- Foucault, Michel: »The Subject and Power«, in: *Critical Inquiry*, Jg. 8, Nr.4, 1982, S. 777-795.
- Foucault, Michel: *Der Wille zum Wissen. Sexualität und Wahrheit I*. Frankfurt a.M. [1976] 1983.
- Foucault, Michel: *Sicherheit, Territorium, Bevölkerung. Geschichte der Gouvernementalität I. Vorlesung am Collège de France 1977/78*. Frankfurt a. M. 2006.
- Grau, Oliver: *Virtuelle Kunst in Geschichte und Gegenwart. Visuelle Strategien*. Berlin 2001.
- Gregg, Melissa: *Work's Intimacy*. Cambridge, UK 2011.
- Jennett, Charlene/Cox, Anna L./Cairns, Paul: »Being ›in the game‹«, in: Günzel, Stephan/Liebe, Michael/Mersch, Dieter (Hrsg.): *Conference Proceedings of the Philosophy of Computer Games*. Potsdam 2008, S. 210-227.
- Kwek, Dorothy. »Power and the Multitude. A Spinozist View«, in: *Political Theory*, Jg. 43, Nr. 2, 2014, S. 155-184.
- Machon, Josephine: *Immersive Theatres. Intimacy and Immediacy in Contemporary Performance*. Basingstoke 2013.
- Mühlhoff, Rainer: »Affective Resonance and Social Interaction«, in: *Phenomenology and the Cognitive Sciences*, Jg. 14, 2015, S.1001-1019.
- Mühlhoff, Rainer: *Immersive Macht. Affekttheorie nach Spinoza und Foucault*. Frankfurt a.M. 2018.
- Mühlhoff, Rainer: »Affective Disposition«, in: Slaby, Jan/von Scheve, Christian (Hrsg.): *Affective Societies - Key Concepts*. New York, im Druck.

- Mühlhoff, Rainer/Schütz, Theresa: Verunsichern, Vereinnahmen, Verschmelzen. Eine affekttheoretische Perspektive auf Immersion. Working Paper SFB 1171 Affective Societies 17(05), 2017.
- Mühlhoff, Rainer/Slaby, Jan: »Immersion at Work. Affect and power in post-fordist work cultures«, in: Röttger-Rössler, Birgitt/Slaby, Jan (Hrsg.): Affect in Relation: Families, places, technologies. New York 2018, S. 155-174.
- Pine, B. Joseph/Gilmore, James H.: The experience economy. Work is theatre and every business is a stage. Boston, Mass. 1999.
- Pethes, Nicolas: Spektakuläre Experimente. Allianzen zwischen Massenmedien und Sozialpsychologie im 20. Jahrhundert. Weimar 2004.
- Reckwitz, Andreas: Die Erfindung der Kreativität. Zum Prozess gesellschaftlicher Ästhetisierung. Berlin 2012.
- Ryan, Marie-Laure: Narrative as Virtual Reality. Immersion and Interactivity in Literature and Electronic Media. Baltimore 2001.
- Slaby, Jan/Mühlhoff, Rainer/Wüschner, Philipp: »Affective Arrangements«, in: Emotion Review, 2007, DOI: <https://doi.org/10.1177/1754073917722214>.
- Slaby, Jan/Mühlhoff, Rainer: »Affect«, in: Slaby, Jan/von Scheve, Christian (Hrsg.): Affective Societies – Key Concepts. New York, im Druck.
- Slaby, Jan/von Scheve, Christian (Hrsg.): Affective Societies – Key Concepts. New York, im Druck.
- Spinoza, Baruch de: Ethik in geometrischer Ordnung dargestellt. Sämtliche Werke, Band 2, Lateinisch/Deutsch. Hamburg [1677] 2010.
- Terranova, Tiziana: »New Economy, Finanzialisierung und gesellschaftliche Produktion im Web 2.0«, in: Mezzadra, Sandro/Fumagalli, Andrea (Hrsg.): Die Krise denken. Finanzmärkte, soziale Kämpfe und neue politische Szenarien. Münster 2010, S. 129-146.
- Voss, Christiane: »Fiktionale Immersion«, in: Montage AV: Zeitschrift für Theorie und Geschichte audiovisueller Kommunikation, Jg. 17, Nr. 2, 2008, S. 69-86.
- Wolf, Werner: »Aesthetic Illusion«, in: Ders./Bernhart, Walter/Mahler, Andreas (Hrsg.): Immersion and Distance. Aesthetic Illusion in Literature and Other Media. Amsterdam/New York 2013, S. 1-63.

IM BILDE DES GEDENKENS

Das Für und Wider immersiver Zeugenschaft

FRANZISKA WINTER

ABSTRACT

Kameras, Smartphones, Selfie-Sticks und Sonnenbrillen rüsten die KZ-Besucher*innen aus, die der ukrainische Regisseur Sergei Loznitsa in seinem Dokumentarfilm *Austerlitz* (2016) porträtiert. Ein digital-verbildeter Tourismus zieht hier in der Sommerhitze über die Leinwand und thematisiert ein zunehmend diskutiertes und prägnantes Problem: den Wandel des Holocaust-Gedenkens. Was die Bundeszentrale für politische Bildung schon längst als Herausforderung sieht, wird zunehmend auch medial verhandelt. Im April 2017 berichtete die Tageszeitung *taz* etwa über »Scheidende Zeitzeugen« und das Radioprogramm *Deutschlandfunk Kultur* fragte »Ist Erinnerungskultur ohne Zeitzeugen möglich?«. Im Spannungsfeld dieses Wandels erproben digitale Medien ihre Qualitäten als Erinnerungsträger. Auch das Projekt *New Dimensions in Testimony*, das vom *Institute for Creative Technologies (ICT)* und der *Shoah Foundation* an der *University of Southern California* entwickelt wurde, ist davon inspiriert. Während die Holocaustüberlebenden gehen müssen, sollen ihre Erinnerungen dem Prozess der Vergänglichkeit standhalten, indem sie gespeichert und an die Erscheinung ihrer Besitzer*innen gebunden werden. Als responsive diaphane Videoinstallationen sollen die Aufnahmen der Nachwelt schließlich ermöglichen, eine intime Erfahrung mit Zeitzeugen der Geschichte zu machen und somit stärker und nachhaltiger affiziert zu werden.

EINLEITUNG

Pinchas Gutter wurde am 2. Juli 1932 in der polnischen Stadt Łódź geboren. Er gilt heute als einer der letzten Überlebenden des Holocaust. Als Kind verbrachte er dreieinhalb Jahre im Warschauer Ghetto, nahm an dessen Aufstand teil und überlebte sechs nationalsozialistische Konzentrationslager – darunter das Vernichtungslager Majdanek – sowie einen Todesmarsch von Deutschland nach Theresienstadt in der besetzten Tschechoslowakei.¹ Gutter ist zugleich einer der bekanntesten Zeitzeugen, weil er sich aktiv und nachhaltig für eine Kultur des Erinnerns einsetzt. Nicht nur als Gastdozent des *Sarah and Chaim Neuberger Holocaust*

¹ Jewish Federation of Ottawa: Pinchas Gutter Biography. URL: <https://jewishottawa.com/shoah/pinchas-gutter-biography> [Stand: 11/18].

Centre, sondern in zahlreichen Filmen² und im Rahmen zweier Projekte, die den virtuellen Zugang zum Gedenken erproben. Sie sind besonders exemplarisch für den Wandel, vor den sich die Erinnerungskultur aktuell gestellt sieht. Denn das Entschwinden der Zeitzeugen³ und die digitale Wende gelten als große Herausforderung für bisherige Vermittlungspraktiken.⁴ Gleichzeitig wird viel Hoffnung in neue digitale Medien, ihre Speicherkapazitäten und (Audio)Visualisierungsmöglichkeiten gesetzt. Von letzteren wird zumeist erwartet, dass sie die Immersionserfahrung verbessern. Die entsprechende Annahme dahinter ist, dass neue Medien in der Lage sind, Inhalte ganzheitlicher und plastischer zu vermitteln, sodass es möglich wird, das Eintauchen in eine geschilderte Erinnerung zu intensivieren und sie auf diese Weise besser nachvollziehbar oder gar erlebbar zu machen.

Eines dieser Projekte ist der VR Film *The Last Goodbye* (Palitz/Arora 2017). Er wurde speziell für Head-Mounted Displays entwickelt und simuliert einen Besuch der KZ-Gedenkstätte Majdanek in Begleitung Gutters. Laut offizieller Filmbeschreibung soll die Zusammenführung von Stereo-Aufnahmen und fotorealistischem Raumeindruck ermöglichen, dass profunde Ebenen der Immersion erlangt werden.⁵ Der Immersionsbegriff wird hier intuitiv mit dem der Virtualität vermählt und als Zustand der Versunkenheit während der Mediennutzung (in Anlehnung an die etymologische Bedeutung des Ein- und Untertauchens) in Stellung gebracht.⁶ Die ganzheitliche audiovisuelle Erfahrung soll gewährleisten, dass die Zuschauerschaft stärker in den KZ-Besuch involviert und das Gesagte affektiv intensiviert wird; sie fühlt sich *als-ob* sie an jenem Ort anwesend wäre. Damit wird beschworen, was bereits 1999 gängige Überzeugung war: Virtuelle Realitäten sind essentiell immersiv.⁷

Das zweite Beispiel kehrt diese Taktik um. Nicht das Publikum wird virtuell versetzt, sondern die bezeugende Person selbst vor Ort als Raumbild projiziert. Es handelt sich um das Projekt *New Dimensions in Testimony*, das 2010 vom

2 Beispielsweise *Purity Beats Everything* (Jon Bang Carlsen 2007), *Healing Voices* (Riva Finkelstein 2009), *The Void: In Search of Memory Lost* (Stephen Smith 2010), *Visions of My Mother* (Alex Budman 2013) oder *Political, Polish Jew: The Story of Pinchas Gutter* (Zvike Nevo 2014).

3 Im Interesse einer besseren Lesbarkeit wird im Folgenden der Plural »Zeugen« nicht ausdrücklich in geschlechtsspezifischen Personenbezeichnungen differenziert. Die gewählte männliche Pluralform soll eine adäquate weibliche Form gleichberechtigt einschließen.

4 Die Debatten im Überblick versammelt etwa der Band Keitz/Weber: *Mediale Transformationen des Holocausts*, ebenso wie das Dossier »Geschichte und Erinnerung«, hg. v. Bundeszentrale für politische Bildung. Download unter URL: <https://www.bpb.de/geschichte/zeitgeschichte/geschichte-und-erinnerung/> [Stand: 11/18].

5 Vgl. Tribeca Film Festival: *The Last Goodbye*. URL: <https://www.tribecafilm.com/filmguide/last-goodbye-2017> [Stand: 11/18].

6 Vgl. Bilanzic: »Immersion«, S. 273.

7 Vgl. Grau: *Virtuelle Kunst in Geschichte und Gegenwart*, S. 22.

Institute for Creative Technologies (ICT) und der *Shoah Foundation* an der *University of Southern California* entwickelt wurde. Pinchas Gutter ist im Rahmen dessen einer von mittlerweile 16 Zeitzeugen, die vor einem Green Screen aufgenommen und interviewt wurden, um als bewegte Körperabbilder anschaulich zu werden. Da es bald keine Holocaustüberlebenden mehr gibt, sollen ihre Erinnerungen dem Prozess der Vergänglichkeit standhalten, indem sie gespeichert und an die Erscheinung ihrer Besitzer*innen gebunden werden. Es heißt auch hier, diese »interaktiven Biografien« würden eine immersive Erfahrung über den Zugang der Virtuellen Realität generieren.⁸ Virtualität und Immersion werden also abermals miteinander enggeführt. Allerdings unter der Prämisse, dass beide Konzepte für umgekehrte Raumbildbedingungen geöffnet und anschlussfähig gemacht werden.

Eine solche Öffnung der Konzepte passt zur gegenwärtigen Konjunktur der Immersion. Denn die interdisziplinäre Ausdehnung des Begriffs veranlasst notwendigerweise, dass seine Bestimmungen regelmäßig hinterfragt und neu verhandelt werden. Das kann ebenso die Schärfung wie die Verschlagwortung oder Aufweichung des Begriffs anstoßen. Diese begriffliche Verunsicherung macht sich auch in Bezug auf die bereits erwähnte Formel, Virtuelle Realitäten seien essentiell immersiv, bemerkbar. Ist doch zunehmend zu beobachten, dass sie sich hin zu Lambert Wiesings Einschätzung, »eine virtuelle Realität kann zwar, muss aber keineswegs immersiv sein«,⁹ verschiebt. In diesem Sinne möchte auch der nachstehende Text nicht festlegen, was immersive Medien sind. Stattdessen geht er davon aus, dass Immersion ein spezifischer Modus ist, der die partizipative Einlassung beschreibt aber potenziell jedem audiovisuellen Medium zukommen kann. Daher ist im Folgenden vielmehr von Interesse, welche anthropomedialen Relationen hinter den immersiven Topoi virtueller Zeugenschaft greifbar werden und welche Hoffnungen, Wagnisse und Probleme damit verbunden sind.

Daher wird, nach einer Vertiefung des Projekts *New Dimensions in Testimony*, speziell die audiovisuelle Bewegung (als Bildeigenschaft sowie im Sinne des Bewegt-Werdens) in den Blick genommen. Anschließend soll es um die Rolle der Zeitzeugen und ihre Zentralität innerhalb der Erinnerungskultur gehen. Vor diesem Hintergrund wird schließlich diskutiert, welche Chancen und Risiken der Einsatz interaktiver Biografien birgt. Immersion wird hier nicht nur in Bezug auf die medialen Potenziale und Absichten, sondern auch bezüglich ihrer Rezeptionsbedingungen befragt. Im Zuge dessen richtet sich das Kapitel *Austerlitz* noch einmal an den aktuellen Umständen des Holocaustgedenkens und seinen medialen Kontexten aus. Schließlich scheinen Vergangenheit und Zukunft abermals in der spezifischen Ästhetik der vorgefundenen Erinnerungsbilder auf.

8 Vgl. USC Shoah Foundation: *New Dimensions in Testimony*, 2017. URL: <https://sfi.usc.edu/news/2017/12/20656-new-dimensions-testimony-npr> [Stand: 11/18].

9 Wiesing: *Artifizielle Präsenz*, S. 109.

1. NEUE DIMENSIONEN DER ZEUGENSCHAFT

Im April 2017 alarmierte die Tageszeitung *taz* »Scheidende Zeitzeugen. Die jüngsten Überlebenden des Holocaust sind heute 72 Jahre alt. Wenn sie sterben, stehen Museumspädagogen vor einer Herausforderung«. ¹⁰ Damit aktualisierte sie die Debatte um den Wandel der Erinnerung an Nationalsozialismus und Holocaust nach dem Ende der biografischen Zeugenschaft. Neben der Rolle der Zeugen wird im Mittelpunkt dieser Debatte vor allem verhandelt, welche Vermittlungsmöglichkeiten und Medien in Zukunft das Gedenken sicherstellen könnten. Denn, so die Annahme, mit den Zeugen schwinden auch Erinnerung und Mahnung an den nationalsozialistischen Genozid.

Auch das Projekt *New Dimensions in Testimony* nimmt sich dieser Problematik an und sieht in der Inszenierung der Überlebenden als responsive, lebensgroße Raumbilder einen Lösungsansatz. Digitalität wird dabei in verschiedenerlei Hinsicht genutzt und gepriesen. Zum einen, was ihre Speicherleistung betrifft und zum anderen bezüglich der Visualisierungs- und Partizipationsmöglichkeiten. Um die interaktiven Biografien zu erzeugen, kommt die sogenannte *Light Stage* Technologie zum Einsatz. Hierbei werden die Zeitzeugen von sieben Kameras vor dem Green Screen aufgenommen, um in der Postproduktion scheinbar rahmenlose, dreidimensionale Körperabbilder von ihnen zu erzeugen. Während der Aufnahmen werden sie interviewt und von einer Software für natürliche Spracherkennung aufgenommen. Ein Algorithmus ordnet die Antworten anschließend in einer logischen Reihenfolge an, die im Gespräch durch Schlagworte aktiviert wird. ¹¹ Im Rahmen der Inszenierungen werden die Zeitzeugen auf ein Glasdisplay projiziert. Von Pinchas Gutter gibt es alleine 25 Stunden Videomaterial, in dem er auf etwa 2.000 gestellte Fragen antwortet. ¹²

Obwohl hierbei keine Holographie, sondern lediglich Projektionstechnik (mit Anleihen beim *Peppers Ghost Trick*) ¹³ zum Einsatz kommt, werden die besagten Bilder häufig mit Hologrammen assoziiert. Diese Tatsache schlägt sich besonders in ihrer medialen Verhandlung nieder. ¹⁴ So werden die Projektionen immer wie-

10 Seufert: »Scheidende Zeitzeugen«. URL: <http://www.taz.de/!5396307/> [Stand: 11/18].

11 Im Gegensatz zu Sprachassistenten wie Siri oder Alexa wird hier kein lernfähiger Algorithmus angewandt; es geht lediglich um die Sortierleistung.

12 Vgl. McMullan: »The Virtual Holocaust Survivor: How History Gained New Dimensions«, URL: <https://www.theguardian.com/technology/2016/jun/18/holocaust-survivor-hologram-pinchas-gutter-new-dimensions-history> [Stand: 11/18].

13 So basieren die meisten holographischen Projektionen noch heute auf dem Prinzip des Spiegel- und Illusionstricks *Peppers Ghost*, der bereits 1863 patentiert und für phantasmagorische Inszenierungen am Theater eingesetzt wurde.

14 Vgl. ebd.; vgl. Goode: »Are Holograms the Future of how we capture Memories?«, URL: <https://www.theverge.com/2017/11/7/16613234/next-level-ar-vr-memories-holograms-8i-actress-shoah-foundation> [Stand: 11/18]; vgl. Maiberg: »In the Future the Holocaust is

der als Hologramme adressiert und in entsprechender Diskursnähe verhandelt. Augenfällig dient ebenso der Name *New Dimensions in Testimony* der Akzentuierung eines mehrdimensionalen (hier körperlich-räumlichen) Effekts. Die offizielle Erklärung zum Titel beruft sich indes auf die Zeit als vierte Dimension. Demzufolge seien die interaktiven Gespräche mit den Überlebenden eine Möglichkeit, »durch die Zeit«¹⁵ zu kommunizieren. Doch selbst dieser Aufschluss hat Anleihen beim Hologramm. Allerdings in Bezug auf seine populärkulturelle Prägung, denn häufig werden Hologramme in der Science-Fiction als Kommunikationstechniken gedacht, die jemanden oder etwas aus zeitlicher oder räumlicher Distanz telepräsent machen. Technische Innovation und futuristische Vision haben hier offensichtlich ein Korrespondenzverhältnis.

Ferner überspitzt die Wissenschaftsfiktion das Anliegen der meisten audiovisuellen Medien – nämlich die Anwesenheit des Abwesenden. Immersion ist insofern damit verbunden, als dass sie im Medienkontext häufig den Grad dieser Anwesenheit im Sinne der partizipativen Einlassung artikulieren soll. Dementsprechend werben neue Medien häufig mit dem Versprechen, noch immersiver und unsichtbarer¹⁶ als ihre Vorgängermodelle zu sein und streben ebendies medientechnisch an. Auch *New Dimensions in Testimony* spielt diese Karte, um sich von den übrigen 55.000 Videoaufzeichnungen des *Visual History Archive* abzuheben. Deshalb lässt sich über den Vergleich zum Videozeugnis besonders gut veranschaulichen, wo die Raumbilder ihr immersives Potenzial verorten und was sie für den Erinnerungskontext (dis)qualifiziert.

2. AUDIOVISUELLE BEWEGUNG

Im Rahmen seiner Untersuchung der Video- und Filmzeugnisse des Holocaust stellt der Linguist und Judaist James Edward Young gleich zu Beginn fest:

Im Holocaust-Videozeugnis überschneiden sich [...] zwei Ebenen der erzählerischen Darstellung, die filmische mit ihrer Horizontalbewegung, ihren Schnitten, ihrem Nebeneinander von Bildern, und die der eigentlichen Geschichte des Überlebenden selbst, die so zu einer Darstellung in der Darstellung wird.¹⁷

Dieser Punkt ist für ihn deshalb so zentral, weil er die Konstruktionsaspekte der Erzählung antizipiert und dabei hilft, die eigentliche Leistung der Videointerviews

just another Hologram«, URL: https://motherboard.vice.com/en_us/article/ez3m4p/in-the-future-the-holocaust-is-just-another-hologram [Stand: 11/18].

15 Zitat in Originalsprache »though [sic!] the fourth dimension of time« (USC Shoah Foundation: *New Dimensions in Testimony*, 2012. URL: <http://ict.usc.edu/prototypes/new-dimensions-in-testimony/> [Stand: 11/18]).

16 Vgl. Hoffmann: *Geschichte des Medienbegriffs*, S. 41; vgl. Weber: »Erinnerungskulturen in medialer Transformation«, S. 46.

17 Young: »Video- und Filmzeugnisse des Holocaust«, S. 244.

zu durchdringen. Denn Young zufolge könne es niemals das Ziel des filmischen Zeugnisses sein, Erfahrungen zu dokumentieren oder Fakten zu präsentieren. Vielmehr zeige es den Zeugen dabei, wie er Zeugnis ablegt, und somit das Verständnis und die Bedeutung, die bei der Tätigkeit des Zeugnisablegens selbst erzeugt werden.¹⁸ Gerade deshalb spricht Young dem Videozeugnis einige Vorteile zu. Im Vergleich zu literarischen Texten etwa könne es die Momente schmerzhafter Selbsterkenntnis und Selbstbesinnung sichtbar machen und so die Tragweite der entstandenen Wunden vermitteln.¹⁹ Neben dieser affektiven Dimension entfaltet das Videobild außerdem eine regenerative Kraft. Denn, »[d]ie Videoaufnahmen zeigen uns heile Menschen, mögen diese innerlich auch noch so zerstört sein, und geben auf diese Weise den Überlebenden – und damit auch den ermordeten Opfern – ihre Identität als Menschen zurück«,²⁰ so Young.

Damit pointiert er die Wirkmacht der Bilder. Aber anstatt den Streit um die Darstellbarkeit des Holocaust einzugehen, ist Young vielmehr daran gelegen, die Ambivalenzen verschiedener Formate ausfindig zu machen. Ähnlich wie Georges Didi-Hubermann geht er von Bildern aus, die trotz ihrer Unvollständigkeit etwas berichten und überliefern, obgleich Didi-Hubermann hier den Riss und die Spur stark macht und Young ganz gegenteilig eine sichtbare Regeneration.²¹ Dementsprechend kommt es Young auch weniger darauf an, die Produktionsumstände oder -dynamiken (etwa zwischen Zeug*in und Interviewer*in) offenzulegen. Entscheidender ist für ihn, die Aktivität und das Konstruieren der Bezeugenden selbst abzubilden, um ein metahistorisches Wissen zugänglich zu machen.²² Das wird besonders dann nachvollziehbar, wenn die Darstellungen als unterschiedliche Quellen in den Blick geraten. Denn im Gegensatz zu einer Lagerfotografie (bei Didi-Hubermann) wird ein Videointerview nicht als Primär- sondern Sekundärquelle wirksam. »Was von Auschwitz bleibt« – um Giorgio Agamben zu beleihen – zeigt sich weniger in Setting und bildlicher Auslassung, sondern vielmehr in der Performanz. So werden die Risse und Spuren des Holocaust hier allem voran in der mimisch-sprachlichen Erzählung der Interviewten offenbar. Vor diesem Hintergrund wird auch die Tradition des Zeitzeugeninterviews als Methode der *Oral History* ersichtlich, die mit dem Anspruch einer alternativen Geschichtserzählung versucht, das etablierte Faktenwissen durch subjektive Berichte anzureichern.

Natürlich geben auch die Umstände der Interviewhervorbringung wichtigen Aufschluss; aber das gilt nicht so sehr den historischen Geschehnissen des Holocaust, sondern vielmehr ihrer Verarbeitung, Verhandlung und Gedenkkultur. Daher reflektiert auch Young die Relevanz produktionsbezogener Fragen. Und er stellt Konflikte in der Isolierung von Zeugenaussagen fest: Indem der Interviewte

18 Vgl. ebd., S. 246.

19 Vgl. ebd., S. 250.

20 Ebd., S. 253.

21 Vgl. Didi-Hubermann: *Bilder trotz allem*, S. 93, 152ff., 254.

22 Vgl. ebd., S. 256.

von der Gesprächssituation losgelöst wird, erscheine er als Verkörperung der Darstellung und umgekehrt. Das aber erschwere die kritische Auseinandersetzung, weil die Interpretation des Videozeugnisses eines Überlebenden fast einer Kritik des Überlebenden selbst gleichkäme.²³

Dieses Dilemma verschärft sich in Bezug auf die interaktiven Biografien von *New Dimensions in Testimony*, weil sie im Realraum wirken sollen. Medientechnisch sprechen die Raumbilder im Vergleich zu den Videozeugnissen nämlich in der Tat eine explizitere Immersionseinladung aus. Sofern die Medientechnik bis zur Unsichtbarkeit zurücktritt, treten die rahmenlosen Abbilder als Körper hervor. Hinzu kommt die Möglichkeit der Befragung, um das Involvement zu steigern. Die Zeugen sollen unvermittelt als solche sichtbar, die Darstellung als Körper wirksam werden. Doch durch die Gleichsetzung von Bild und Zeug*in wird der kritische Abstand in zweifacher Hinsicht torpediert: zum einen, weil die Trennschärfe zwischen Inszenierung und Zeugenaussage verwischt und zum anderen, weil dem Publikum eine direkte Teilhabe an der Aussage simuliert wird. Im Gegenzug hat dieser Distanzverlust aber auch das Potenzial, die genannten affektiven und regenerativen Qualitäten des Videozeugnisses zu intensivieren. Denn die Bezeugenden werden nicht länger dabei gezeigt, wie sie Zeugnis ablegen; es scheint, sie legen das Zeugnis direkt vor uns ab. Wir werden in das Zeugnisablegen involviert. So wird im Hintergrund dieser Erfahrung eine spezielle Unmittelbarkeit aktiv. Oder wie der Literaturwissenschaftler Lawrence Langer punktiert:

Wenn wir Zeugenaussagen beiwohnen, befinden wir uns in der Gegenwart einer Vergangenheit, die weder ausgelöscht wurde noch werden kann, eines Moments, der uns weniger repräsentiert als vielmehr re-präsentiert wird, der sich uns nicht so sehr darstellt als eher erneut stellt [...].²⁴

Damit unterstreicht Langer die Qualitäten der Vergegenwärtigung, Re- und Wiederformulierung in der Zeugenaussage. Gleichwohl sind das nicht die einzigen Gründe für die zentrale Stellung der Zeugen innerhalb der Erinnerungskultur.

3. DIE ROLLE DER ZEUGEN

Als grundlegender Einschnitt für die Herausbildung der Zeugenschaft gilt der 1961 geführte Eichmann-Prozess in Jerusalem.²⁵ Das mag sicherlich auch an seiner prominenten Aufarbeitung durch Hannah Arendt liegen. Die entscheidende Besonderheit aber war, dass er weltweit im Fernsehen ausgestrahlt wurde und etwa

23 Ebd., S. 263.

24 Langer: »Die Zeit der Erinnerung«, S. 59.

25 Vgl. Wieviorka: »Die Entstehung des Zeugen«, S. 136; vgl. Assmann: »Vier Grundtypen der Zeugenschaft«, S. 42; vgl. Elm: »Erinnerung ohne Zeugen«, S. 146-150.

100 Überlebende in das Licht der Öffentlichkeit brachte, ihnen Gehör und Anschauung verlieh. Die Kulturwissenschaftlerin Aleida Assmann sieht hier allerdings noch eine *juridische* Rolle der Zeugen im Vordergrund. Erst allmählich hätte sich daraufhin ein gesellschaftliches Milieu der Anteilnahme aufgebaut, das sich auch außerhalb der institutionellen Rahmen den Überlebenden widmete und die Rolle des *moralischen* Zeugen ermöglichte.²⁶ Für Assmann markiert dieser »moralische Zeuge« erst den gänzlich neuen Typus der Zeugenschaft. In Anlehnung an den Philosophen Avishai Margalit charakterisiert sie ihn durch drei Hauptaspekte: die verkörperte Wahrheit (der Körper als bleibender Schauplatz der Gewalt), die Konstruktion einer moralischen Instanz (Hervorbringung einer moralischen Gemeinschaft, die außerhalb von Institutionen steht und auf Werten der Menschenwürde gründet) und die Wahrheitsmission (als Gegensatz zum Verschleierungsbedürfnis der Täter).²⁷ Anders als Young spricht Assmann also gerade dem Körper zu, statt der regenerativen vielmehr eine mahnende Funktion zu haben, auf der die moralische Instanz aufbaut.

Zu einem ähnlichen Schluss kommt auch der Philosoph Giorgio Agamben, wählt er mit dem etymologischen auch einen völlig anderen Zugang. So leitet er den Begriff des Zeugen vom griechischen *mártys* und dem Begriff des Märtyrers ab. Die Entsprechung besteht allerdings nicht im klassischen Sinne eines den Glauben bekennenden Todes, sondern greift Agamben zufolge in Bezug auf zwei andere Aspekte:

Der erste betrifft den griechischen Terminus selbst, der von einem Verb abstammt, das »erinnern« bedeutet. Der Überlebende, der *superstes*, ist zur Erinnerung berufen, er ist gezwungen zu erinnern. Der zweite liegt tiefer und ist aufschlußreicher. [...] Die Lehre vom Martyrium entsteht [...], um das Skandalon eines sinnlosen Todes zu rechtfertigen, eines Blutbades, das nur als absurd erscheinen konnte.²⁸

Beide Ansätze unterstreichen schließlich, dass die Zeugen unverzichtbar für ein kollektives Erinnern und das Fortbestehen eines entsprechenden moralischen Bewusstseins sind, weil sie die Wahrheit der sinnlosen Verbrechen gegen die Menschlichkeit erinnern und bezeugen.

Vor diesem Hintergrund wird auch die Ambivalenz der interaktiven Biografien greifbar. Denn zum einen boykottieren sie gerade die Körperlichkeit und damit Fragilität und Sterblichkeit, Stärke und Handlungsmacht. Zum anderen besteht ihr Anliegen darin, die Körper der Zeugen samt Sprache, Gestik und Mimik in den Vordergrund zu rücken. Die besondere Medienleistung dahinter ist womöglich eine Inszenierung der Zeugen selbst als Medien respektive der-Zeit-enthobene Mittler. Dieser Aspekt wird durch die holographische Ästhetik unter-

26 Vgl. Assmann: »Vier Grundtypen der Zeugenschaft«, S. 43.

27 Ebd., S. 44.

28 Agamben: Was von Auschwitz bleibt, S. 23f.

strichen, aktiviert sie doch die Zukunftsvorstellungen der ganzheitlichen Telepräsenzvermittlung. Und zwar insbesondere als responsive Speicherstrategie (in Abgrenzung zu ebenjenen Verfahren, die lediglich in der Lage sind, einen Teil der abwesenden Person zu übertragen).

Die ästhetischen Effekte sind sogar noch weitgreifender. Im Film tritt das anthropomorphe Hologramm häufig als zukunftsweisender Wissensträger auf. Eine Einschreibung, die im Falle der Raumbildinstallationen gleich zweifach wirksam wird: Denn neben den Assoziationen zu Filmhologrammen sehen wir in erster Linie gealterte Menschen, die aus ihrem Leben berichten. Sowohl das hohe Alter als auch die Lebenserfahrung sind zwei wesentliche Merkmale der Weisheitstropfen.²⁹ Über diese spezielle Ästhetik werden schließlich progressive Implikationen des Hologramms übertragen und durch sie ein technik-affirmativer Fortschrittsglaube wirksam,³⁰ der mit den anthropologischen Grenzen hadert und doch ikonisch am Menschen festhält. Er verweist abermals auf die Hoffnungen, die wir in neue Medien haben und illustriert, inwiefern wir immer schon Teil ihrer Versprechungen sind. Denn im Versuch, die Wirkmacht der Zeitzeugen in eine Hologrammästhetik zu überführen, scheint auch ein bildhistorisches Sediment auf. So wird neben der Gestalt der Zeugen ein diaphaner Körper aktiv, der auch das Geisterhafte zur Anschauung bringt und im Erinnerungszusammenhang ein Vergangenes, Unverfügbares, Abwesendes verbildlicht. Exemplarisch dafür (das wird auch in der medientechnischen Verwandtschaft zwischen populärkulturellen Hologrammen und dem *Peppers Ghost* Trick greifbar) sind etwa die Phantasmagoria-Vorführungen um 1800, bei denen verstorbene Ikonen oder Familienangehörige posthum in Nebel und Rauch projiziert wurden. Neben den progressiven Referenzen führen die interaktiven Biografien also auch rückwärtsgewandte mit. Gleich der virtuellen Gedenkkultur, die versucht ein zukünftiges Erinnern sicherzustellen und alte mit neuer Bildsprache zu verschränken. Den Verstorbenen kommt im Rahmen dessen die spezielle Funktion zu, als Vergangenheit ansichtig zu werden, um Orientierung für die Zukunft zu geben. Im diaphanen Körper geht die Vagheit beider Zeitmodi schließlich als eine durchscheinende Qualität auf.

Doch diese Qualität birgt auch Gefahren der Verfremdung und Trivialisierung. Denn durch die fiktionalen Verwendungszusammenhänge werden gerade da Schein- und Trugbildassoziationen geweckt, wo es explizit nicht um erdachten Stoff, sondern um die Beglaubigung und Mahnung tatsächlicher Verbrechen geht. Diese Kritik greift insbesondere dort, wo eine grundsätzliche Ablehnung der bildlichen Darstellung im Kontext des Holocaust-Gedenkens vorherrscht oder Skepsis gegenüber Nachahmungstechniken besteht. Denkbar ist weiter, dass die

29 Gunreben: »Das Alter und die Weisheit«, S. 47-52.

30 Denn das technische Hologramm war von Beginn an mit der amerikanischen Exportpolitik verwoben und wurde besonders in der Nachkriegszeit in den Dienst gestellt einen modernen, fortschrittlichen Zeitgeist zu repräsentieren. Auch die Science-Fiction griff die Idee einer »Technologie der Zukunft« auf und wirkte entschieden an dieser Implikation mit (vgl. Johnson: Holograms, S. 83).

Raumbildzeugnisse durch ihre performative Limitierung oder in Konkurrenz zu neueren Medien abnutzen.³¹ Zudem bringt die Auslagerung der Zeugenschaft ins Virtuelle jene Probleme der beliebigen wie gezielten Be- und Verarbeitung, Manipulation und Dekontextualisierung mit sich. Darauf weist auch der Geschichtswissenschaftler Jan Taubitz hin, wenn er in seinen Untersuchungen zu den pädagogischen Programmen der *Shoah Foundation* für die multimediale Lernplattform *Witness* zu bedenken gibt, dass Unterhaltungs- und Individualisierungswert den Zugang zur Geschichte versperren können.³²

Die interaktive Vermittlung muss also einen Spagat zwischen seriöser Aufklärung und zeitgemäßer Bildungsstrategie leisten, denn auch im Holocaust-Gedenken ist die Bereitschaft zur Einlassung – und damit die Dringlichkeit der moralischen Verantwortung – zunehmend umkämpft. Dementsprechend hat die strategische Immersion massive Konkurrenz von der latenten, privaten. Das führt auch der in Deutschland produzierte Dokumentarfilm *Austerlitz* des ukrainischen Regisseurs Sergei Loznitsa aus dem Jahr 2016 anschaulich vor Augen. So konkretisiert und problematisiert er mit stoischer Kamera, unter welchen Bedingungen Gedenken heute stattfindet und von welcher Komplexität der aktuelle Wandel durchzogen ist. Aus diesem Anlass eine kurze Mitführung.

4. AUSTERLITZ

Teleobjektiv-Totale auf die Fensterfront eines Gebäudes. Trotz Schwarzweißbild ist auszumachen, dass es sich um einen Sommertag handelt: überall kurze Kleidung, die Fenster stehen zur Lüftung offen. Menschen betreten den Raum, darunter ein Mann mit Selfie-Stick in der Hand. Teilnahmslos führt er ihn um sich herum, betritt den Fensterrahmen und ist nun deutlich in unserem Fokus. Er aber blickt nicht hinaus, nicht zu uns, nur auf das andere Ende des Sticks. Eine andere Szene zeigt ein Tor, auf dem spiegelverkehrt »Arbeit macht frei« zu lesen ist. Darum ein Gewimmel von Leuten mit Camcordern, Kameras und Smartphones. Viele von ihnen lassen sich vor dem Schriftzug fotografieren. Allmählich wird deutlich: wir sehen Menschen dabei zu, wie sie das ehemalige Konzentrationslager Auschwitz besuchen. Mit ihnen zieht ein selbstvergessener und digitalverbildeter Tourismus im Zeichen der sich-wandelnden Erinnerungskultur über die Leinwand.

Obwohl Loznitsa die Bilder sprachlich unkommentiert lässt, werfen seine minutenlangen Fixierungen unvermeidlich Fragen auf. Etwa, ob es angebracht ist, ein T-Shirt mit der Aufschrift »Cool Story Bro« zu tragen, oder wann die Dokumentation des KZ-Besuchs wichtiger geworden ist als der Besuch selbst. Es scheint, als schiebe sich das individuelle *Andenken* vor ein kollektives *Gedenken*.

31 Ein solches Szenario nimmt etwa der Film *Bladerunner 2049* (Denis Villeneuve/USA 2017) vorweg, wenn er die phantasmagorischen Effekte eines ausgedienten Elvis-Hologramms veranschaulicht und mit neuer Technik kontrastiert.

32 Vgl. Taubitz: Holocaust Oral History und das lange Ende der Zeitzeugenschaft, S. 153f.

Digitalität löst hier nicht die Hoffnung ein, die Nähe zur Vergangenheit zu speichern und zu konservieren; im Gegenteil, sie wirkt distanzverstärkend, wenn der rezipierende Blick grundsätzlich durch die Kamera hindurch und unter Einfluss ihrer Dispositive erfolgt. Oder gar ständig zurückgeworfen wird – auf die eigene Inszenierung im Setting, an der eigenen Rolle im historischen Kontext vorbei. Denn bei einem Selfie ist der Hintergrund nicht unwichtig, aber im Vergleich zum gezeigten Gesicht wird ihm nur wenig Platz zuteil.

Die Szenen aus *Austerlitz* überspitzen diese Gewichtung und können natürlich nur einen Teil der Zustände abbilden. Dennoch geben sie Impulse für eine Reflexion: Ist der dargestellte Besuchertypus der, dem wir entsprechen wollen, können oder werden? Inwiefern denken die virtuellen Projekte bereits solche neuen Umstände und Ästhetiken mit? Klar wird auch, dass die »Herausforderung Digitalität« nicht nur Sache der Vermittlungsstrategie, sondern auch des Settings und der Rezipierenden ist. Im Spannungsfeld von interaktiven Biografien und *Austerlitz*-Tourismus zeigt sich zudem, dass ein Wandel der Erinnerungskultur nicht erst bevorsteht, sondern offensichtlich schon im Vollzug ist – samt seiner Immersionsnarrative, -konkurrenzen und -effekte. Wie deutlich wurde, zeigt sich das auch am spezifischen Erinnerungsbild des diaphanen Körpers, insofern hier auf prägnante Weise alte und neue Techniken ebenso wie vergangene und zukünftige Implikationen zusammentreten.

Das wird am Beispiel *Austerlitz* in der besprochenen Zweiheit deutlich. Filmisch in Bezug auf die Rezeptions- und Partizipationskontexte und im gleichnamigen Roman von Winfried Georg Sebald (der die Inspiration für Loznitsas Titel war) in Bezug auf den diaphanen Körper. Entsprechend heißt es im Roman, der die Lebensgeschichte des jüdischen Kunsthistorikers Jacques Austerlitz erzählt, über Erinnerungsbilder:

Es scheint mir nicht, sagte Austerlitz, daß wir die Gesetze verstehen, unter denen sich die Wiederkunft der Vergangenheit vollzieht, doch ist es mir immer mehr, als gäbe es überhaupt keine Zeit, sondern nur verschiedene, nach einer höheren Stereometrie ineinander verschachtelte Räume, zwischen denen die Lebendigen und die Toten, je nachdem es ihnen zumute ist, hin und hergehen können, und je länger ich es bedenke, desto mehr kommt mir vor, daß wir, die wir uns noch am Leben befinden, in den Augen der Toten irreal und nur manchmal, unter bestimmten Lichtverhältnissen und atmosphärischen Bedingungen sichtbar werdende Wesen sind.³³

Damit kehrt Sebald die Vision um, in eine Perspektive der Toten auf die irdische Existenz. Doch wieder sind es Lichtkörper, die der Erinnerung eine Zukunft weisen und was durch sie hindurchscheint, bleibt der opake Hintergrund. Er markiert nicht zuletzt den Realraum der Betrachtenden und mithin die Umstände, unter

33 Sebald: *Austerlitz*, S. 265.

denen die Erscheinungen überhaupt erst Bedeutung erlangen können. Was und wie sich etwas zeigt, ist damit abermals von seiner Grundierung und seiner Rahmung abhängig.

LITERATUR

- Agamben, Giorgio: Was von Auschwitz bleibt. Das Archiv und der Zeuge (Homo sacer III) [1998], aus dem Italienischen von Stefano Monhardt. 5. Auflage. Frankfurt a. M. 2013.
- Assmann, Aleida: »Vier Grundtypen der Zeugenschaft«, in: Fritz Bauer Institut (Hrsg.): Zeugenschaft des Holocaust. Zwischen Trauma, Tradierung und Ermittlung. Frankfurt a. M./New York 2007, S. 33-51.
- Bilandzic, Helena: »Immersion«, in: Wünsch et al. (Hrsg.): Handbuch Medienrezeption. Baden-Baden 2014, S. 273-290.
- Bundeszentrale für politische Bildung: Geschichte und Erinnerung. Bonn 2017, <https://www.bpb.de/geschichte/zeitgeschichte/geschichte-und-erinnerung/>, 19.11.2018.
- Didi-Hubermann, Georges: Bilder trotz allem, aus dem Französischen von Peter Geimer. München [2007] 2017.
- Elm, Michael: Erinnerung ohne Zeugen, in: Online-Dossier *Geschichte und Erinnerung*. Bundeszentrale für politische Bildung. Bonn [2008] 2017, S. 146-150.
- Goode, Lauren: Are Holograms the Future of how we capture Memories?, in: The Verge, 07.11. 2017, <https://www.theverge.com/2017/11/7/16613234/next-level-ar-vr-memories-holograms-8i-actress-shoah-foundation>, 19.11.2018.
- Grau, Oliver: Virtuelle Kunst in Geschichte und Gegenwart. Visuelle Strategien. Berlin 2001.
- Gunreben, Marie: Das Alter und die Weisheit. Literarische Entwürfe vom Realismus bis zur Gegenwart. Würzburg 2016.
- Hoffmann, Stephan: Geschichte des Medienbegriffs. Hamburg 2002.
- Jewish Federation of Ottawa: Pinchas Gutter Biography, <https://jewishottawa.com/shoah/pinchas-gutter-biography>, 19.11.2018.
- Johnson, Sean F.: Holograms. A Cultural History. Oxford 2016.
- Langer, Lawrence: Die Zeit der Erinnerung. Zeitverlauf und Dauer in Zeugenaussagen von Überlebenden des Holocaust, in: Baer, Ulrich (Hrsg.): Niemand zeugt für den Zeugen. Erinnerungskultur nach der Shoah. Frankfurt a. M. 2000, S. 53-67.
- Maiberg, Emanuel: »In the Future the Holocaust is just another Hologram«, in: Vice Motherboard, 25.04.2017,

- https://motherboard.vice.com/en_us/article/ez3m4p/in-the-future-the-holocaust-is-just-another-hologram, 19.11.2018.
- McMullan, Thomas: »The virtual Holocaust Survivor: how History gained New Dimensions«, in: *The Guardian*, 18.06. 2016,
<https://www.theguardian.com/technology/2016/jun/18/holocaust-survivor-hologram-pinchas-gutter-new-dimensions-history>, 19.11.2018.
- Sebald, W.G.: *Austerlitz*. München/Wien 2001.
- Seufert, Jonas: »Scheidende Zeitzeugen«, in: *taz online*, 11.04.2017,
<http://www.taz.de/!5396307/>, 19.11.2018.
- Taubitz, Jan: *Holocaust Oral History und das lange Ende der Zeitzeugenschaft*. Göttingen 2016.
- Tribeca Film Festival: Section Film Guide *The Last Goodbye*, 2007,
<https://www.tribecafilm.com/filmguide/last-goodbye-2017>, 19.11.2018.
- USC Institute for Creative Technologies: Section Prototypes *New Dimensions in Testimony*, 2012, <http://ict.usc.edu/prototypes/new-dimensions-in-testimony>, 19.11.2018.
- USC Shoah Foundation: Section Institute News *New Dimensions in Testimony on NPR*, 2017,
<https://sfi.usc.edu/news/2017/12/20656-new-dimensions-testimony-npr>, 19.11.2018.
- Von Keitz, Ursula/Weber, Thomas (Hrsg.): *Mediale Transformationen des Holocausts*. Berlin 2013.
- Weber, Thomas: »Erinnerungskulturen in medialer Transformation. Zum fortgesetzten Wandel der Medialität des Holocaust-Diskurses«, in: Von Keitz/Weber 2013, S. 23-60.
- Wiesing, Lambert: *Artifizielle Präsenz. Studien zur Philosophie des Bildes*. Frankfurt a. M. 2005.
- Wieviorka, Annette: Die Entstehung des Zeugen, in: Smith, Gary (Hrsg.): *Hannah Arendt Revisited: »Eichmann in Jerusalem« und die Folgen*. Frankfurt a. M. 2000, S. 136-159.
- Young, James Edward: »Neuntes Kapitel: Video- und Filmzeugnisse des Holocaust«, in: Ders.: *Beschreiben des Holocaust. Darstellung und Folgen der Interpretation*, übersetzt von: Schuenke, Christa. 1. Auflage. Frankfurt a. M. [1988] 1997, S. 243-265.

IMMERSION UND IRRITATION

Emotionale und kognitive Aneignungsprozesse in
der physischen Technosphäre

CHRISTIANE HEIBACH, JAN TORPUS UND
ANDREAS SIMON

ABSTRACT

Durch ubiquitous computing- und Biofeedback-Technologien, die sich zunehmend in unsere Alltagswelt einfügen, bekommt der Begriff der Immersion jenseits seiner Zuordnung zu explizit künstlichen Bildwelten neue Dimensionen. Denn die responsiven Alltagsumgebungen verfügen zweifellos ebenfalls über immersive Qualitäten: Dabei affizieren sie allerdings nicht nur unsere visuelle Wahrnehmung, sondern erfassen uns gesamtleiblich und fordern uns zur Interaktion heraus. Zur Analyse der Wirkungsweisen dieser Technologien bedarf es daher eines umfassenden Verständnisses von Wahrnehmung und Verhalten, das intersensorische, kognitive und affektive Prozesse gleichermaßen berücksichtigt. Der Beitrag präsentiert Ergebnisse eines künstlerischen Forschungsprojekts, bei dem Testpersonen in einer hochtechnisierten, abstrakten Umgebung über Sensoren mit den Raumelementen (Licht, Wind, Sound) verbunden waren. In diesem Setting konnten folgende Fragen reflektiert werden: Wie wirkt sich ein abstrakter, gleichwohl »lebendiger«, responsiver Raum auf das gesamtleibliche Empfinden aus? Welche Verhaltensstrategien entwickeln die Testpersonen im Laufe ihres Aufenthalts im Umgang mit dieser Umgebung? Die Ergebnisse des Projekts erlauben interessante Rückschlüsse auf die möglichen Konsequenzen der unsichtbaren Technologisierung unserer Lebenswelt.

I. EINLEITUNG: IMMERSION UND ATMOSPHERE

Der Begriff der Immersion ist doppelt codiert: Zum einen hat er eine Geschichte, die ihn eng an die Erzeugung künstlicher Welten koppelt, zum anderen bezeichnet er einen intensiven Erlebensmodus. Im ersteren Verständnis ist er verbunden mit bestimmten Merkmalen künstlicher (Bild)Welten, die, wie Oliver Grau gezeigt hat, mitnichten nur an digitale Technologien gebunden sind.¹ Im letzteren Fall bezeichnet er eine Form des Erlebens, die, wie Laura Bieger es nennt, »eine Ästhetik des Eintauchens, ein kalkuliertes Spiel mit der Auflösung von Distanz« ist.

1 Vgl. Grau: Virtuelle Kunst in Geschichte und Gegenwart.

Weiter heißt es bei Bieger, die Ästhetik der Immersion sei »eine Ästhetik des empathischen körperlichen Erlebens und keine der kühlen Interpretation.«²

Immersion als Gestaltungsmerkmal zum einen, als Erlebensqualität zum anderen wird ergänzt durch die Erkenntnis, dass gerade diese Trennung in Produktion und Rezeption in einer weiteren Dimension des Begriffs aufgehoben wird, wenn man ihn als Resultat eines Interaktionsprozesses versteht: »[D]ie Beschäftigung mit Immersion leistet einen Beitrag, die Komplexität der Interaktion zwischen Mensch und Medium zu beschreiben.«³

Immersion ist demnach also ein Begriff, der immer wieder neu zu definieren ist und zwar sowohl in Bezug auf die Konstruktionsprinzipien, die immersive Effekte erzeugen (sollen), als auch im Hinblick auf das Erleben der Menschen in diesen Welten. Und schließlich bezeichnet er eine gewisse Intensität in der Mensch-Medium-Interaktion (auch hier zunächst unabhängig von den digitalen Technologien) und verweist damit auf Handlungsspielräume, die wesentlich zum Eindruck immersiven Erlebens beitragen. Was alle drei Perspektiven eint, ist eine gemeinsame Prämisse, die überhaupt erst die Idee der Immersion aufkommen lässt: Das Ein- oder Untertauchen (*immergere*) in die dargebotene künstliche Welt heißt letztlich, sich dort *trotz* der mehr oder weniger spürbaren Artifizialität so zu bewegen und zu fühlen, als wäre man in seiner (selbstverständlichen) Alltagswelt. Man lässt sich hineinziehen und absorbieren – und zwar gesamtleiblich, sprich: weniger kognitiv (was vermutlich angesichts wahrnehmbarer Künstlichkeit sogar kontraproduktiv wäre) als vielmehr emotional und mit allen Sinnen. Den Begriff der Immersion begleitet somit eine gewisse Paradoxie: Nämlich ein bewusstes Ignorieren von Künstlichkeit zugunsten eines Erlebens, das möglichst intensiv erfahren wird. Dieser Effekt der »willing suspension of disbelief«, ein Begriff, den Samuel Taylor Coleridge 1817 für die imaginativen, aber trotz phantastischer und irrealer Szenarien immersiv wirkenden literarischen Welten geprägt hat, manifestiert sich hier in physisch erlebbaren Umgebungen, die offensichtlich einen ähnlichen Willen erzeugen, das auszublenden, was die Unwirklichkeit der Situation eigentlich belegt. Und doch – gerade der Anspruch an gesamtleibliches Erleben führt zu größerer Sensibilität beim Empfinden und zu einer geringeren Irritationstoleranz, eben weil das Erleben virtueller Räume strukturell dem Erleben realer Räume so ähnlich ist – doch dazu später mehr.

Dass der Begriff der Immersion nach wie vor zumeist auf künstliche Bildwelten angewendet wird, greift angesichts dieser Feststellungen zu kurz. Denn damit wird der visuelle Wahrnehmungsmodus prämiert – dabei ist dieser vielleicht sogar derjenige, der als Fernsinn am wenigsten zur Immersion als Prozess des »Eintauchens« beiträgt. Tatsächlich legt die Etymologie des Begriffs nahe, dass wir es vielmehr mit einem gesamtleiblichen Empfinden zu tun haben, das mit dem Begründer der Neuen Phänomenologie, Hermann Schmitz, eher als kinästhetisch-

2 Bieger: Ästhetik der Immersion, S. 9.

3 Hochscherf u.a.: »Phänomene und Medien der Immersion«, S. 10.

taktilen Erleben beschrieben werden kann. Schmitz verortet das gesamtleibliche Empfinden in einem prozesshaften Schwanken zwischen den Polen der Weitung (Entspannung) und Engung (Anspannung), die auch als »Ausleibung« und »Einleibung« beschrieben werden können.⁴ Ebenso ist zu konstatieren, dass die künstlichen Bildwelten, wie sie die bildende Kunst und natürlich heute vor allem die Technologien der Virtual und Augmented Reality hervorbringen, nur einen Faktor immersiver Welterzeugung darstellen. Tatsächlich haben wir es inzwischen viel mehr mit Hybridräumen zu tun, in denen überall Technologien am Werk sind, ohne dass diese explizit wahrnehmbar wären.

Folgt man aktuellen Medientheoriediskursen, dann befindet sich unser digitales Zeitalter gerade in einem Übergang zu einer neuen Phase, die durch das Verschwinden von Schnittstellen intelligenter Technologien gekennzeichnet ist – sei es, dass sie unmerklich in unserer Alltagswelt Eingang finden, sei es, dass sie als Applikationen Teil unseres Leibempfindens werden. Die Interaktion zwischen Mensch und Medium, die oben schon als eine Dimension des Immersionsbegriffs erwähnt wurde, verändert sich dadurch signifikant, denn sie ist nicht mehr als intentional-bewusster Akt, sondern als Resultat dessen zu sehen, was Nigel Thrift als das »technologisch Unbewusste« bezeichnet hat⁵ – von intransparenten Prozessen, die für den »*human-in-the-(technical)-loop*« nicht mehr notwendigerweise durchschaubar sind, es auch nicht sein müssen, um für ihn nutzbar zu werden. Die entscheidende Frage, die sich im Anschluss an solche Konstellationen stellt, ist die der Interaktions- und damit verbunden auch der Machtverhältnisse, zu deren Beantwortung Modelle der Kybernetik und der Ökologie herangezogen werden können. Beide Theoriekomplexe hängen ohnehin eng miteinander zusammen, sowohl in ihrer denkerischen Genese⁶ als auch in ihren subjekttranszendierenden sowie anthropo-dezentrierenden Tendenzen: Die Kybernetik unterscheidet nicht mehr ontologisch zwischen Lebewesen (und damit auch den Menschen) und Technik, sondern sucht nach Isomorphien der Funktionsweise von biologischen und künstlichen Systemen, während zeitgenössische ökologische Konzepte von Bruno Latour bis Erich Hörl dies weiterdenken und auf die Akteursrolle von Gegenständen wie Lebewesen, Technologien und Versuchsanordnungen gleichermaßen verweisen. Folgt man Erich Hörl, so bedarf es ohnehin einer Reformulierung ökologischen Denkens zu einer allgemeinen Ökologie technologisierter Umwelten – und zwar als Fokussierung auf »Prozessualität und Relation,

4 Vgl. Schmitz: *Der Raum, der Leib und die Gefühle*, S. 16 ff.

5 Vgl. Thrift: »Remembering the technological unconscious«.

6 Man denke an die Konstituierung der Kybernetik als sowohl Lebewesen wie auch technische Systeme erklärende Supertheorie. Protagonisten wie Humberto Maturana, Gregory Bateson und die Begründer der Gaia-Theorie, Lynn Margulis und James Lovelock, verbinden kybernetisches und ökologisches Denken, indem sie in der Natur kybernetische Prozesse identifizieren bzw. die Welt als Gesamtsystem verstehen, das sich aus in Wechselwirkung zueinander stehenden Subsystemen zusammensetzt.

nicht-subjektiver Subjektivität und Erfahrung«. ⁷ Dieses Ökologieverständnis steht demnach derzeit unter den Auspizien neuer, schnittstellenloser Technologien, die unter dem Begriff des »ubiquitous computing« und des »internet of things« ⁸ in ihren Konsequenzen für die Veränderungen unserer Lebenswelt und unserer Selbstwahrnehmung aktuell diskutiert werden. Ebenfalls auf Schnittstellenminimierung zielen Biofeedbacktechnologien ab, die über Sensoren an unseren Körper auf eine Weise »andocken«, die den physischen Abstand, den noch die »traditionellen« Interfaces wahrten, minimieren und aus den McLuhan'schen Prothesen eine Art »minimalinvasive« Körperapplikationen machen, die zudem im Zeitalter der Selbstoptimierung kaum mehr Irritationen erzeugen. Diese Entwicklungen lösen – so der Tenor der aktuellen Diskussionen – eine epistemologische Verschiebung in der Funktion der Medien aus, die nun weniger Mittler in Kommunikationsprozessen sind, als vielmehr »Erfassungsdispositive, die Energie einfangen und in Information transformieren.« ⁹ Damit verschieben sich die Medien von ihrer Position in der Mitte mit expliziter Vermittlerfunktion in die Peripherie und erzeugen – nunmehr kaum wahrnehmbar – im Verbund mit anderen Elementen eine Räumlichkeit, die gesamtleiblich und – dieser Aspekt wäre hinzuzufügen und schließt an Hermann Schmitz an – atmosphärisch wird. Das hat Konsequenzen für unsere Wahrnehmungsmodi, die durch diese Technologien zwar einerseits zu einer neuen »environmental sensibility« ¹⁰ »erzogen« werden, andererseits aber auch intuitive Prozesse wie das Spüren stärker in den Vordergrund treten lassen. Dieses wird bei Hermann Schmitz und Gernot Böhme als eine Art präkulturelle Ursprungserfahrung vor jeder Dissoziationsbewegung, wie sie z.B. die Aufspaltung in die verschiedenen Sinnesmodalitäten darstellt, aufgefasst. Gernot Böhme versteht im Anschluss an Schmitz die Atmosphäre sogar als »erstes Seiendes«, also als eine Art Ur-Relation, die den spürenden Menschen mit seiner (wie auch immer gearteten) Umwelt verbindet. ¹¹

Paradoxerweise werden nun unter den Bedingungen der schnittstellenlosen Technologien diese nach wie vor primordial stattfindenden komplexen Wahrnehmungsvorgänge in hochartifiziellen Umgebungen wirksam, und erzeugen eine »absolute[n] Priorisierung von Vermittlung«, ¹² die als unmittelbar und daher »natürlich« erfahren wird. Damit werden die eigentlich a-medialen Theorien über die Atmosphäre konfrontiert mit einer Medialität, die weder bei Hermann Schmitz noch bei dem etwas stärker aus der Gestaltungsperspektive argumentierenden Gernot Böhme bisher eine Rolle spielte, die aber ähnliche Wahrnehmungsformen auslöst.

7 Hörl: »Tausend Ökologien«, S. 124.

8 So Mark Weiser: »The Computer for the 21st Century«.

9 Hörl/Parisi: »Was heißt Medienästhetik?«, S. 40.

10 Mark Hansen zit. n. Hörl: »Tausend Ökologien«, S. 124.

11 Böhme: Aisthetik, S. 56.

12 Hörl: »Tausend Ökologien«, S. 124.

Welche tatsächlichen Konsequenzen also die neuen Technologien in ihrer atmosphärischen Qualität für unser Erleben haben, wie sie unser Verständnis von Umwelt und unser Selbstverständnis modifizieren, ist – so unsere These – nicht nur durch die Beobachtung von diskursiven Bewegungen und Denkmodellen zu klären, sondern muss aus der Erfahrung heraus beantwortet werden. In der Folge werden wir auf der Basis eines künstlerischen Forschungsprojektes, das von 2015 bis 2017 als Pilotprojekt am Institut Experimentelle Design- und Medienkulturen der FHNW/HGK Basel durchgeführt wurde, genau diese Fragen diskutieren. Dabei legen wir den oben ausgeführten dreidimensionalen Immersionsbegriff zugrunde, der unserer Meinung nach eng mit dem Begriff der Atmosphäre gekoppelt ist, und verstehen ihn als ein aus der Raumgestaltung, dem gesamtleiblichen Erleben und der Interaktion der an dem Setting beteiligten Akteure hervorgehendes *situatives Konzept*. Dabei helfen bestimmte Modellierungen, wie das am kybernetischen Servomechanismus¹³ orientierte Konstrukt des *human-in-the-loop* oder das Konzept der Homöostase, nach dem technische wie organische Systeme laut Kybernetik und Ökologie gleichermaßen streben.¹⁴

2. GESTALTUNG (RAUM/TECHNIK)

Wenn man davon ausgeht, dass die neuen Technologien aufgrund ihrer Schnittstellenlosigkeit die Atmosphäre unseres Lebensraumes verändern, dann ist zunächst anzumerken, dass dieser Lebensraum weder »natürlich« gewachsen noch ungestaltet ist, sondern immer schon als geformte Umwelt aufgefasst werden muss.¹⁵ Diese Erkenntnis legitimiert auch, dass für die Untersuchung der Folgen dieser neuen Technologien eine Umgebung gestaltet wird, die durch künstlerisch-abstrakte Elemente explizit vom Alltagsraum abgegrenzt wird und dabei die An-

13 Vgl. Wiener: Kybernetik, S. 79f. Wieners Verständnis von der Verschmelzung des Piloten mit seinem Flugzeug zu einem Servomechanismus hat interessante Implikationen, die sein Konzept mit dem der Immersion als emotionales Erleben koppeln lassen: Der Pilot steuert sein Flugzeug nämlich z.T. intuitiv und nicht rein logisch-mechanisch – insofern verschmelzen Mensch und Maschine zu einem auch emotional-intuitives Verhalten hervorbringenden Hybrid. Vgl. auch Rid: Maschinendämmerung, S. 72.

14 Für die Kybernetiker der ersten Generation, Gordon Pask und W. Ross Ashby, die beide aus der Medizin kamen, war die Homöostase ein Kernelement technischer und organischer Systeme. Für W. Ross Ashby ist das Streben nach Stabilität variabler Parameter gleichbedeutend mit einem adaptiven Verhalten eines Systems, vgl. Ashby: Design for a Brain, S. 58. Diese zunächst unspektakulär wirkende These hat die weitreichende Konsequenz, dass die an sich strenge Trennung zwischen System und Umwelt, die das kybernetische wie auch das ökologische Denken prägt, aufgehoben wird, da die Umwelt durch die Adaptivitätsbeziehung zum Teil des Systems wird. Diese Erweiterung war innerhalb des kybernetischen Denkens starker Kritik ausgesetzt.

15 Vgl. Hörl: »Tausend Ökologien«, S. 122 (im Anschluss an Gilbert Simondon). Andy Clark greift diese Idee in seinem Begriff des »natural born cyborg« auf, der besagt, dass wir immer schon technisiert waren und daher nie in einer völlig »natürlichen« Welt existiert haben. Vgl. Clark: Natural-Born Cyborgs.

zahl der Medien bzw. Komponenten und deren Verbindungen möglichst übersichtlich zu halten versucht. Dies war die Ausgangsüberlegung für unser Vorgehen: einen Raum zu kreieren, mit dem die darin befindlichen Menschen über Biofeedback verbunden sind. Biofeedbacktechnologien verfolgen ein ähnlich schnittstellenloses Prinzip wie ubicomp-Technologien, wirken jedoch nicht von der Umwelt aus auf den Menschen ein, sondern werden umgekehrt am Menschen appliziert, um somatische Signale (Herzschlag, Puls, Atemfrequenz und -intensität) für den Menschen erkennbar zu machen und an die Umwelt weiterzugeben. Die Relationen der eingesetzten technischen und gestalterischen Elemente zum Menschen und *vice versa* stehen hier im Mittelpunkt, und zwar in Form eines einfachen kybernetischen Feedbackloops (s. Abb. 1).

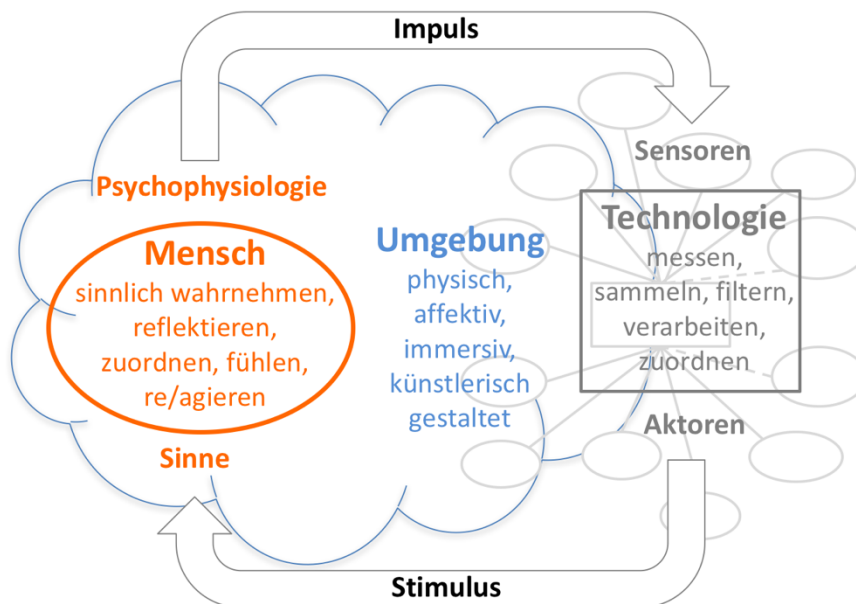


Abb. 1: Schema des Gesamtsystems: *human-in-the-loop*, © der Bilder bei den Autor_innen.

2.1. TECHNISCHER AUFBAU

Der technische Teil des Systems besteht aus den drei hintereinandergeschalteten Modulen: Input-Sensoren, Processing und Output-Medien (Aktuatoren). Der Mensch als *human-in-the-loop* kann den Kreislauf zwischen den Aktuatoren und Sensoren schließen, indem er von den Medien affiziert wird und mit den in Echtzeit prozessierten Biofeedbackdaten die Parameter der Output-Medien beeinflusst.

Die Messungen von Herzschlag und Atmung erlauben es, psychophysiologische Reaktionen des Menschen auf äußere Stimuli zu erfassen, die von der künstlerisch-medialen Inszenierung ausgehen, die ihrerseits wiederum aufgrund der

menschlichen Reaktionen atmosphärischen Modifikationen unterliegt. Die reaktive Umgebung ist neben räumlich gestalteten Eigenschaften aus den kompositorischen Elementen Licht (Parameter: Helligkeit, Farbe, Dauer, Anzahl, räumliche Anordnung), Ton (Parameter: Geräusch, Lautstärke, Dauer, räumlich Anordnung) und Wind (Parameter: Intensität, Dauer, Position, Richtung) zusammengestellt und erlaubt es den Proband_innen, verschiedene Materialien zu berühren, verschiedene Positionen im Raum einzunehmen und die Erscheinung des Raumes durch ihr Biofeedback interaktiv zu beeinflussen. Durch Interpretation und Zuordnung (Mapping) unterschiedlicher Biofeedbacksensor-Inputsignale zu verschiedenen atmosphärisch eingesetzten Output-Medien kann das modular aufgebaute Labor den Experimenten und Untersuchungsschwerpunkten angepasst werden.

Im Sinne eines basalen Verständnisses von Ökologie, das diese zunächst einmal rein strukturell und ohne Modellimplikationen denkt, handelt es sich hierbei schon um ein Mikro-Ökosystem: Ökologie ist nicht nur, wie Ernst Haeckel ursprünglich formulierte, »die Beziehung des Organismus zur umgebenden Außenwelt«,¹⁶ sondern bedeutet ganz grundsätzlich die Vernetzung zwischen artverschiedenen Elementen jenseits der Geschlossenheit des Systembegriffs.¹⁷

Dem Versuchsaufbau liegt zwar die Schlichtheit des kybernetischen Feedback-Zirkels zugrunde, aber das Setting als Ganzes weist Relationierungen auf, die – obwohl in ihrer Anzahl begrenzt – Wahrnehmungs- und Verhaltensprozesse ausgesprochen komplex erscheinen lassen. Damit hat die eher traditionell-zirkuläre Feedbackstruktur den Status einer gedanklichen Ausgangsposition, von der aus die ökologischen Prinzipien der Vernetzungsprozesse zwischen artverschiedenen Systemen erschlossen werden sollen. Die gestalterische Präformierung, die individuellen wie soziokulturellen Prädispositionen der (menschlichen) Akteure,¹⁸ die deren Handeln im Setting mitsteuern, sowie besagte Vernetzungsstrukturen sind diejenigen Elemente, die wiederum die spezifische technoinduzierte Erlebensatmosphäre, in diesem Sinne eben eine »Technosphäre«, konstituieren.

Diese ökologische Konstellation basiert unseres Erachtens auf verschiedenen *Übersetzungsprozessen*, die eine Koppelung von artverschiedenen Systemen überhaupt erst erlauben und deren nähere Bestimmung den Transformationscha-

16 Haeckel: »Ökologie und Chorologie«, S. 92.

17 Vgl. Hörll: »Tausend Ökologien«, S. 127. Dieser Gegensatz zwischen zirkulären Systemstrukturen und ökologischen Vernetzungsstrukturen findet sich u.a. schon bei Giesecke: Von den Mythen der Buchkultur zu den Visionen der Informationsgesellschaft, S. 370 ff.

18 In Bezug auf das Untersuchungssetting verwenden wir den Begriff »Akteure« in erster Linie i.S.v. menschlichen Akteuren oder – synonym – »Proband_innen«. Die nicht-menschlichen Raumelemente fassen wir auch als Akteure auf und kennzeichnen sie dann entsprechend als »nicht-menschlich« oder bezeichnen sie als Medien, Elemente oder Komponenten. Last but not least sind wir als Forscher_innen natürlich auch Akteure, allerdings mit anderen Funktionen, die in diesem Beitrag nicht im Vordergrund stehen.

rakter von Medien, wie ihn Parisi formuliert,¹⁹ transparenter zu machen verspricht. Biofeedbacksignale können dabei auf vielseitige Art und Weise auf die Umgebung übertragen werden. Für den dynamischen Charakter des Raumes entwickelten wir deshalb eine »Mapping Grammar«, ein Regelwerk für die Zuordnung der somatischen Messsignale der Proband_innen auf die gestalteten Erscheinungsparameter des Raumes. Die Messwerte der Atmung, des Herzschlags und der Körperbewegung mussten dafür aufbereitet werden (Filterung, Bereinigung, Interpretation, Verstärkung, Kombination, etc.), um auf die oben definierten Parameter des räumlich installierten Farbbeleuchtungssystems, die räumlich positionierten Lautsprecher (Audioscape) und Ventilatoren übertragen zu werden. Neben Echtzeit-Audiovisualisierungen von Messwerten waren auch Darstellungen längerfristiger Entwicklungen von Intervallen und Amplituden von Interesse, da sie Aussagen zu somatischen und psychophysiologischen Veränderungen machen können. Die Frage nach der Erkennbarkeit der künstlerisch übersetzten somatischen Signale war die erste Stufe der gestalterischen Untersuchung. Wir fragten uns beispielsweise, wie der Atemzyklus dargestellt werden muss, damit die Proband_innen in der Lage sind, ihn der eigenen Atmung zuzuordnen. Darauf aufbauend ergab sich eine der Kernfragen des Projekts, nämlich, ob durch die Erkennung und Zuordnung zu den eigenen somatischen Werten schlussendlich eine Identifikation mit dem Raum zustande kommen kann.

Für die Mapping-Gestaltung führten wir zu verschiedenen Ansätzen iterative Testläufe mit Proband_innen durch. Um die somatischen Signale möglichst nachvollziehbar zu gestalten und eine emotional immersive Atmosphäre zu generieren, orientierten wir uns dabei an wissenschaftlichen Codierungen, etablierten Darstellungsformen aus der Unterhaltungsindustrie und Referenzen zur Farbpsychologie. Wir mussten beispielsweise entscheiden, ob das Einatmen rot und das Ausatmen blau dargestellt werden soll, analog zu medizinischen Darstellungen der mit Sauerstoff angereicherten roten Arterien und blauen Venen. Oder ob der Luftstrom der Ventilatoren vom Raum oder vom Menschen ausgehen und beim Einatmen oder eher beim Ausatmen aktiviert werden soll. Wir mussten überprüfen, wie plakativ ein Herzschlag dargestellt werden muss, um als der eigene erkannt zu werden und ob dieser eine musikalische Inszenierung erlaubt oder ob man sich an den dumpfen Geräuschen der Herzklappen orientieren muss, die aus Spitalszenen mit Elektrokardiogrammen aus dem Fernsehen bekannt sind. Fraglich war dann wiederum, welche Art von Assoziationen diese Geräusche auslösen und wie frei der Anteil des künstlerischen Ausdrucks sein darf. Aufbauend auf diesen grundlegenden Untersuchungen, entwickelten wir mehrschichtige Kompositionen und damit komplexere Atmosphären, die auch ein erweitertes Erlebnis generieren können. Die folgende Tabelle stellt die abschließende Komposition dar.

19 Vgl. Anm. 9.

Sensor	Actuator/Media	Description
Breath curve	Ventilator	When breathing in: increase of air stream
	Light color: channels 1, 3, 4	When breathing in: increase of saturation
	Light: channel 2	When breathing in: increase of brightness
	3D-sound: wind	When breathing in: increase of volume and filter frequency
	Subwoofer: heartbeat	When breathing in: decrease of volume
Breath regularity	Light color: channel 2	If regular: green/blue, if irregular: orange-red
Heart beat	Light: channel 1	Triggers brightness flash and selects altitude graph type
	Subwoofer: heartbeat	Triggers heartbeat sound
Heart beat: BPM	Light color: channels 1, 3, 4	Change of hue: from low to high: blue-green-yellow-red
Acceleration	Light: channel 1	Increase of motion: increase of flash intensity (amplitude, graph type of heartbeat blinking)
	3D-sound: waterfall, respiration effects	Increase of motion: increase of speed of circular motion displayed on 4 bottom speakers (wind sound)
	Wind effect	Increase of motion: increase of chaos and timbre distortion
	Heartbeat sound	Increase of motion: timbre becomes brighter
	Subwoofer: heartbeat	Increase of motion: increase of volume

2.2. KÜNSTLERISCHE FORSCHUNGSSTRATEGIE: INSZENIERUNG DES UNGEWOHNTEN

In »Spaces of Interaction, Places for Experience« stellt David Benyon²⁰ verschiedene Modelle zu »Raum und Ort« in den Kontext physisch responsiver Umgebungen. Für die Entwicklung des funktions- und assoziationsfreien Raumes und die

20 Benyon: »Spaces of Interaction, Places for Experience«.

Verhaltensanalysen flossen Erkenntnisse aus einigen dieser Raumtheorien ein, weshalb sie hier kurz umrissen werden sollen. Für Jeff Malpas²¹ benötigt die Erfassung des Raumes sensorische, motorische und kognitive Fähigkeiten. Er unterscheidet dabei zwischen dem rein verhaltensbezogenen Zugang eines Tieres und dem konzeptionell erweiterten egozentrischen und allozentrischen Zugang eines Menschen, der sich von der Umgebung getrennt betrachtet und für die räumliche Orientierung »cognitive maps« seiner Umgebung erstellt. Erst diese mentale Repräsentation ermöglichte es, einen Raum als Erlebnis wahrzunehmen.

Der Geograph und Phänomenologe Edward Relph²² unterscheidet zwischen drei Komponenten von Raumidentitäten: 1) der physischen Umgebung, 2) den sich darin abspielenden Aktivitäten, Situationen und Ereignissen und 3) der Bedeutung, die durch die menschlichen Erfahrungen und Absichten darin entstehen. Relphs Klassifizierung wurde dafür kritisiert, dass sie historische, kulturelle, soziale, bildungsbezogene und individuelle Qualitäten und Bedingungen nicht miteinbezieht. Eine ganze Reihe neuerer Modelle erweiterten seine Ansätze dementsprechend: Per Gustafson²³ beispielsweise unterscheidet auf der Basis empirischer Studien zwischen drei Polen, die dazu beitragen sollen, einen Ort zu verstehen: dem Selbst (Gefühle, Aktionen, Erfahrungen, Identifikationen), der Umgebung (physische Situation, Charakteristiken, Ereignisse, Lokalisation) und der Charakteristik anderer Menschen an diesem Ort. Laura Lentini and Françoise Decortis²⁴ unterscheiden zwischen fünf Typen von Raumerleben: 1) geometrisch und geografisch, 2) sensorisch, 3) kulturell, 4) persönlich und 5) beziehungsspezifisch.

In unserer künstlerischen Forschungsanlage haben wir versucht, den Menschen der Umgebung so pur und direkt wie möglich gegenüberzustellen. Wir gestalteten den physischen geometrischen Raum abstrakt und minimal, um keine direkten Assoziationen auszulösen. Es wurden auch keine Ereignisse inszeniert, keine narrativen Elemente eingespielt oder soziokulturellen Kontexte hergestellt. Durch die Übertragung der gemessenen Biofeedbacksignale reflektierte der Raum die Aktivitäten und emotionalen Regungen der Proband_innen und stellte eine geschlossene affektiv-reaktive Wechselwirkung zwischen dem Menschen und seiner mediatisierten Umgebung her. Der Raum lud auch nicht zu vorgegebenen Aktivitäten ein, da wir keine Elemente mit aufforderndem Charakter (Affordanz)²⁵

21 Malpas: Place and Experience.

22 Relph: Place and Placelessness.

23 Gustafson: »Meanings of Place«.

24 Lentini/Decortis: »Space and Places«, S. 407-415.

25 Der Psychologe James J. Gibson benennt damit die Eigenschaft von Artefakten/Gegenständen, zu etwas Bestimmten da zu sein, und zwar unabhängig von dem, was der Betrachter in dem Gegenstand sehen mag: »An affordance is not bestowed upon an object by a need of an observer and his act of perceiving it. The object offers what it does because it is what it is.« Gibson: The Ecological Approach to Visual Perception, S. 139. Er wendet sich mit dem Begriff der »affordance« gegen die philosophische Tradition, Gegenstände ontologisch durch ihre Eigenschaften zu bestimmen – stattdessen geht

platzierten und den Proband_innen keine Aufgaben erteilten. Der soziale Aspekt wurde ausgeblendet, indem die Proband_innen den isolierten Raum ohne Begleitung betraten und gezwungen waren, sich alleine mit der abstrakten und reduzierten Umgebung zu befassen. Sie sollten aus der Alltagssituation gelöst werden und mit erhöhter Aufmerksamkeit in ein ungewohntes, gesamtleibliches Erlebnis eintauchen: in einen kokon-artigen geschlossenen Raum mit einem einheitlichen, nicht gewobenen, mehrschichtig hängenden Textil. Das primäre Ziel der Gestaltung war dabei weniger, einen immersiven Raum zu schaffen, der den alltäglichen Erlebensräumen möglichst ähnlich ist, sondern vielmehr eine Ver- und Entfremdung durch Abstraktion und explizite Technisierung zu erzeugen (s. Abb. 2, 3).



Abb. 2, 3: Die Installation in der Testphase mit Proband_innen, © der Bilder bei den Autor_innen.

Die in den neueren Raumtheorien enthaltenen Aspekte der persönlichen, psychologischen, sozialen, bildungsbezogenen und kulturellen Qualitäten und Bedingungen brachten die Proband_innen selber ein. Sie stellten das einzige unstete Glied im Kreislauf dar: den *human-in-the-loop*, der durch seine Individualität Ungleichgewicht in das System bringt und das Erlebnis jeweils einzigartig macht. Im Zentrum unserer Aufmerksamkeit stand die Untersuchung verschiedener Verhaltensmuster der Proband_innen.

es ihm um ein kontextbezogenes, ökologisch verstandenes prozess- bzw. handlungsorientiertes Verständnis der Gegenstände. »Ökologisch« definiert Gibson dabei ganz allgemein im Haeckel'schen Sinn als Organismus-Umwelt-Beziehung.

3. WAHRNEHMUNG (MENSCH)²⁶

Das Projekt durchlief mehrere Versuche mit unterschiedlichen Ergebnissen. Dabei brachten zwei Versuchszyklen mit einmal sechs und einmal vier Proband_innen die aussagekräftigsten Ergebnisse. Es erwies sich dabei als durchaus relevant, inwieweit die Testpersonen mit technischen Settings (z.B. als Medien-theoretiker, -künstler, Designer, Psychologen) vertraut waren oder nicht. Eine Gruppe kam aus dem Umfeld von Designwissenschaft und -forschung,²⁷ während die zweite zum Großteil aus eher technikfernen geisteswissenschaftlichen Studierenden bestand,²⁸ die über einen E-Mail-Aufruf gesucht wurden.

Die Auswertung der Interviews beider Gruppen zeigte, dass das Erleben aller Akteure in der Installation vor allem durch zwei Modi konstituiert wird: Zum einen spielen situative sensorische Affizierungsprozesse eine zentrale Rolle, die eine emotionale Beziehung zwischen Raum und Akteur etablieren und eine wesentliche Basis atmosphärischen Spürens darstellen. Zum anderen lässt sich beobachten, dass auf der Verhaltensebene alle Akteure ein gewisses Ablaufmuster mit verschiedenen Phasen aufweisen. Diese beiden Beobachtungen sollen im Folgenden näher erläutert werden, denn sie helfen u.a., Atmosphäre nicht nur als ein räumliches, sondern auch als ein zeitliches Phänomen zu modellieren.²⁹ Andererseits zeigen sie, dass atmosphärisches Erleben nicht nur ein primordiales ad hoc-Erleben darstellt, sondern auch auf vorgefasste Muster unterschiedlicher Provenienz zurückgreift (z.B. assoziative Bilder, die kulturell codiert sind).

3.1. SITUATIVE AFFIZIERUNGSPROZESSE

Der Begriff der Affizierung impliziert eine Gegenseitigkeit der Berührung (emotionaler/sensorischer Art), an der menschliche und nicht-menschliche Akteure beteiligt sein können: »Affizierung bezeichnet einen passiv-aktiven Vorgang, der her-

26 Die Schlussfolgerungen und Interpretationen der Erlebensmodi beruhen in erster Linie auf leitfadengestützten Interviews, die direkt nach dem Aufenthalt in der Versuchsumgebung geführt wurden. Im Schnitt befanden sich die Proband_innen ca. acht Minuten in der Installation. Neben den transkribierten Interviews existieren Videoaufnahmen der Aufenthalte in der Installation, die über eine eigens entwickelte Software (den *Evaluation Viewer*) mit den Biofeedbackdaten von Atmung und Herzschlag synchronisiert wurden. Anhand dieser Daten können beschriebene Phasen intensiver Emotionen sowie die Selbstbeschreibungen des Verhaltens entsprechend überprüft werden. Diese Daten spielen jedoch für den Fokus dieses Beitrags keine vordergründige Rolle und wurden daher in der folgenden Auswertung nicht weiter berücksichtigt.

27 Diese Gruppe bestand aus drei weiblichen und drei männlichen Teilnehmer_innen, im Alter von 30-40 (vier Teilnehmer_innen), 48 und 56 (jeweils ein Teilnehmer).

28 Hier war das Geschlechterverhältnis 3 (weiblich) zu 1 (männlich), drei waren im Alter zwischen 20 und 22, eine Probandin war 37.

29 Der Zeitfaktor wird in den phänomenologischen Atmosphärentheorien zumeist vernachlässigt, da Atmosphären durch ihren relationalen Charakter als primär situative Elemente aufgefasst werden.

vorgebracht wie hervorbringend ist, sich selbst vorausläuft und im Vollzug einfängt, Heterogenes einander annähert und damit Verschiebungen, Entstellungen und Neumodellierungen möglich macht.«³⁰ Affizierung ist zudem ein relationaler Vorgang, der Zustandsveränderungen in allen beteiligten Elementen hervorrufen kann und in der Installation durch das Prinzip des Feedback-Loops (inklusive der entsprechenden Übersetzungsprozesse) gegeben ist. Aus Sicht der Proband_innen wird die Affizierung zunächst einmal als ein intensives sensorisches Involviertsein beschrieben, das stark emotional konnotiert ist. Es ist eng verbunden mit dem Konzept des Wahrnehmens als Spüren, das Gernot Böhme in sein Verständnis von Atmosphäre einbettet, wenn er deren Wahrnehmung als eine »Einheit von Subjekt und Objekt, ein[en] Kopplungszustand« definiert, auf dessen Basis Atmosphären als »die Anregung eines *gemeinsamen* Zustandes von Subjekt und Objekt« bzw. als »Anregungszustände«, verstanden werden können.³¹

Die Gestaltung des Raums zielt daher durchaus darauf ab, ein bestimmtes Grundempfinden zu evozieren. So ging es in der zentralen Projektphase um die Etablierung einer harmonischen Beziehung zwischen Mensch, Raum und Technologie, wobei die Labor- bzw. Experimentalsituation diese Harmonisierung zu einem nicht ganz problemlosen Prozess machte. Die Abstraktion des Raumes führte dazu, dass die Ansprüche an Homogenität und Harmonie im Vergleich zu Alltagssituationen ungewöhnlich hoch waren, da Abweichungen/Störungen besonders intensiv wahrgenommen wurden – »attention to detail« nannte eine Probandin der ersten design- und medienaffinen Gruppe diesen Effekt, der dem zu Beginn dieses Beitrags erwähnten »willing suspension of disbelief« imaginativer Welten offensichtlich entgegenstand.

Bei nahezu allen Teilnehmer_innen war das Spüren/Fühlen in dem abstrakten und damit fremden Raum eng geknüpft an eine Intensivierung sensorischen Erlebens, das teils als »Deprivation«, teils als »Reizüberflutung« bzw. »Ansprache aller Sinne« beschrieben, das aber immer als besonders intensiver sensorischer Affizierungsprozess empfunden wurde. »Deprivation« wurde von den Akteuren daher nicht so sehr als sensorischer Entzug verstanden, sondern mehr im Hinblick auf das Fehlen von Vertrautem sowie als Immersionserfahrung durch die Geschlossenheit und Homogenität des Raumes. Diese wurde vor allem durch das durchweg verwendete weiße, halbtransparente und als luftig empfundene Textil erzeugt, das die Aufmerksamkeit auf die dynamischen Elemente wie den Wind, das Licht und die Geräusche lenkte. Als zweiter Deprivationsfaktor kann das Fehlen einer pragmatischen Handlungsanweisung gesehen werden, das die Fremdheit und Verunsicherung bei einem Teil der Personen spürbar werden ließ. In der Folge zeigte sich dann eine Differenzierung der Probandengruppen: Die Mehrzahl aus der Gruppe der Technikaffinen erfuhr den Raum grundsätzlich als beruhigend-kontemplativ, drei der fünf (eine weibliche, zwei männliche) Probanden betonten

30 Ott: Affizierung, S. 23.

31 Böhme: Asthetik, S. 56.

jedoch ihr ambivalentes Empfinden insbesondere in der ersten Phase der Exploration, in der das eigene Verhältnis zum und der eigene Status im Raum ungeklärt waren: »unvertraut«, »irritierend« wirkte der Raum, als »nervös« bzw. »aufgeregt« wurde die eigene Befindlichkeit beschrieben. Diese Beobachtung lässt den Schluss zu, dass die Deprivationssituation auch auf die fehlende Zielsetzung zurückzuführen ist, die den Raum zu einem Gegenüber werden lässt, dessen Qualitäten – ähnlich wie bei einer neuen Bekanntschaft – erst erschlossen werden müssen – es muss Vertrauen aufgebaut werden. Dazu passte, dass gerade in dieser ersten Phase insbesondere die Proband_innen, die die Situation als ambivalent erfahren, dem Raum sowie den Raumelementen emotionale Qualitäten zuschrieben.

3.2. VON DER SENSORISCHEN AFFIZIERUNG ZUM VERHALTEN

Die zweite, eher technikferne Gruppe, entwickelte ähnliche Ambivalenzen wie die technikaffine. Auch sie schwankten in ihrer Raumempfindung zwischen aufgehobenheit/Sicherheit und Fremdheit/Unheimlichkeit. Sehr viel deutlicher als bei der ersten Gruppe kam jedoch die Fremdbestimmung zum Ausdruck, die auch von keiner Handlungs- bzw. Verhaltensstrategie aufgelöst werden konnte. So ergab sich für die technikfernen Probanden eine paradoxe Situation: Sie bezogen die beobachtbaren Effekte – Lichtfarbenwechsel, Veränderung der Windstärke und der Töne – in einzelnen Fällen zwar auf sich, aber nie so, dass sie auf die Idee gekommen wären, diese verändern zu können. Eine Probandin nahm beispielsweise vor allem wahr, »dass dieses ganze Medium [d.h. das Arrangement, CH/JT/AS] mein Verhalten steuert« und dazu führt, »dass ich mich so verhalte, wie ich mich verhalte«. Während die Technikaffinen begannen, Experimente durchzuführen, die Komposition und das Setting zu analysieren und sich an möglichen Absichten der Forschenden zu stören, blieb es bei den Technikfernen meist bei der Analyse der persönlichen Befindlichkeit. Letztere gingen nicht davon aus, dass die angelegten Sensoren Messungen erzeugen, die in Echtzeit auf den Raum zurückprojiziert werden, sondern dass sie lediglich zur Messung ihres Gemütszustandes verwendet würden. Ohne den Zugang zu Konzepten aus der Interaktivitäts- und Mediengestaltung konnten die Darstellungen deshalb kaum erkannt und interpretiert werden. Die zunehmende Komplexität der Komposition verschlechterte die Identifizierung für beide Gruppen. Wir stellten uns deshalb die Frage, ob sich über einen längeren Zeitraum eine unbewusste Intonierung einstellen könnte oder ob Identifikation durch einen zeitlich aufbauenden Lernprozess der verschiedenen Darstellungsformen erreicht werden könnte.

Auch in Bezug auf die Affordanz der in dieser Phase noch verwendeten Kissen gab es hier interessante Beobachtungen, die für beide Gruppen deckungsgleich waren: So stellte eine Probandin der zweiten Gruppe fest, dass das Kissen nicht als Kissen eine auffordernde Wirkung auf sie hatte, »sondern weil es *da* lag und [...] nicht an einem anderen Ort.« Ein anderer Proband der ersten Gruppe äußerte folgendes: »Die Anmutung war schon: ›Setz Dich drauf«, oder: ›leg Dich

hin««. Die empfundene Intensität dieses Appells mag wiederum mit der oben geschilderten Deprivationssituation zu tun haben – die einzigen bekannten, in ihrem Zweck eindeutigen Gegenstände werden als vertraut wahrgenommen, allerdings in ihrer Eindeutigkeit wiederum als irritierend empfunden: Gerade diese Klarheit des Appells erzeugt Abwehrreaktionen – man will sich eben genau nicht eindeutig verhalten.

Auch in der Assoziationsintensität ähneln sich beide Gruppen sehr: Die abstrakt gehaltenen Geräusche werden von den meisten Testpersonen ambivalent beurteilt und erzeugen bestimmte Assoziationen, die die Einordnung in bekannte akustische Muster erleichtern: So erinnern sie entweder an einen Wasserfall bzw. Meeresrauschen (positiv, weil naturverbunden) oder an Autobahngeräusche (negativ, weil laut und hektisch), an Flugzeuge (eher positiv, weil mit Fernweh konnotiert), an die Antarktis (und damit an Frische und Kälte mit der Implikation von Spannung und Abenteuer) oder an die Nordsee (entspannend, weil Urlaubsgefühle evozierend). Eine Probandin aus der zweiten Gruppe verband mit dem Rauschen den Blutkreislauf – eine Assoziation, die sich auf die Empfindung des Gesamttraums übertrug, den sie u.a. mit einem Gehirn bzw. dem Aufenthalt in einer Art Körperinnerem verband – eine für sie eher bedrohliche Vorstellung, die sie, gekoppelt mit den pulsierenden Tönen, die meiste Zeit in Anspannung versetzte.

Diese bei allen Probanden ausgesprochen lebhaften Assoziationsaktivitäten offenbaren, dass Fremdes bzw. Abstraktes zwar als solches wahrgenommen, aber möglichst mehr oder weniger bewusst in Bezug zu Bekanntem gesetzt wurde, wobei die emotionale Zuschreibung aber komplexer war und nicht nur durch die Verbindung mit Erinnerungen gesteuert wurde: Denn das Grundempfinden der Verunsicherung oder der Entspannung wurde letztendlich durch die aktuelle Situation bestimmt. Ähnliches lässt sich für das Licht feststellen, das auch bei den Personen, die sich grundsätzlich wohlfühlten, Ambivalenzen hervorrief, weil es in seinem relativ schnellen farblichen Wechsel einen Unruhefaktor darstellte, der die Entspannung störte. Die (sichtbaren) Ventilatoren, die den Wind erzeugten, wurden dagegen in den meisten Fällen als angenehm empfunden, wie auch der weiße semitransparente, sehr leicht wirkende Stoff, der nicht nur den Raum begrenzte, sondern ihn auch fragil sowie fließend erscheinen ließ.

4. INTERAKTION: AGENCY IN DEN MENSCH-TECHNIK-RELATIONEN

Der technisierten und abstrakten, damit eher als fremd empfundenen Umgebung wird – soviel kann man an dieser Stelle schon feststellen – mit Strategien entgegengetreten, die ein Vertrautheitsgefühl herstellen sollen – oder, ökologisch gesprochen: ein Gleichgewicht mit dem Raum und seinen Elementen anstreben, das idealerweise in Entspannung und Wohlfühlen münden soll. Dabei wird der Raum zunächst als »das Andere« und damit auch als Akteur *sui generis* erfahren. Wie die Auswertung der Interviews zeigte, lassen sich im Verhalten aller Testpersonen tatsächlich gewisse Muster erkennen:

In der ersten, erfahrenen Probandengruppe erkundeten die Akteure mit dem positiven und entspannten Grundgefühl den Raum mal analytisch vorgehend, mal absichtlich abschaltend und behielten dabei ihre Grundhaltung konstant bei. Diejenigen dieser Gruppe, bei denen zunächst Ambivalenzen vorherrschten, berichteten, dass sich ihr Empfinden änderte – und zwar von dem Zeitpunkt an, an dem sie erkannten, dass und wie sie bestimmte Elemente (Wind, Licht und Sound) steuern und beeinflussen konnten. Von da an wandelt sich das Unbehagen zu einem spielerischen Verhalten des Austestens der Steuerungsmöglichkeiten und/oder zu einem des entspannten Loslassens. Damit verändern sich auch die affektiven Zuschreibungen sowohl zum Gesamtraum als auch zu den einzelnen Elementen: Das Licht wird plötzlich »freundlicher«, die Geräusche »angenehmer«. Wurde der Raum zunächst aufgrund seiner intransparenten Verschaltungen/Prozesse von zwei Probanden sogar als ein aktiver Gegner empfunden, der eine gewisse Gewalt ausübt bzw. ein bestimmtes Verhalten provozieren will (was bei den Personen Widerstände, eine Art »Gegenenergie« – so ein Proband – erzeugt), ändert sich dies nach dem Erkennen der Steuerungsmöglichkeiten: die Beherrschbarkeit transformiert das Grundgefühl entscheidend zum Positiven.

Dieser Effekt stellte sich bei der zweiten Gruppe nicht im gleichen Maße ein. Hier blieb das ambivalente Empfinden weitgehend erhalten, weil der Raum als dominant empfunden wurde (vgl. die oben schon erwähnte Äußerung der einen Probandin, der Raum hätte ihr Verhalten gesteuert). Allerdings gab nur eine Probandin an, sich durchweg angespannt und unwohl gefühlt zu haben, bei den anderen überwog das Gefühl, sich in einem geschützten Raum zu bewegen, auch wenn dieser durch die Licht-, Wind- und Geräuschwechsel eine gewisse Unruhe erzeugte.

Bei der Auswertung der Interviews war dennoch ein grundsätzlich ähnliches Muster der Beschreibung der Eindrücke und des eigenen Verhaltens in der Versuchsumgebung zu beobachten. Insbesondere lässt sich bei den Proband_innen ein zeitlich ähnlicher Verlauf mit identifizierbaren Phasen zuordnen:

In einer ersten Phase wird eine situative Abgrenzung der Versuchsumgebung vorgenommen (»Ich bin da reingekommen...«) und dazu eine explorative Strategie (»...das Ganze erstmal auszukundschaften«) formuliert. Danach wurde versucht, (bekannte, vertraute) Elemente in der Umgebung zu identifizieren (Scheinwerfer, Ventilatoren, Wind, Stoff, Kameras). Diese Elemente werden dabei oft affektiv bewertet/klassifiziert – ein Prozess, der im vorigen Abschnitt schon beschrieben wurde. Daran schließt sich unmittelbar (und teilweise überlagernd) die Einführung und Beschreibung von Systemvorstellungen an, die entweder als Funktionsmodell (»...dass es auf meine Atmung reagiert«) oder als Gegensatz (Natur versus Technik) formuliert werden. Die Gesamterfahrung wird dann erneut, oft im Rahmen einer Selbstreflexion, bewertet (»...ambivalent, was es auch interessant macht«, »...dann habe ich bemerkt, dass ich mich zu stark auf die Atmung konzentriert habe«). Gegen Ende hin gibt es in der Mehrzahl der Interviews eine Zielformulierung, verbunden mit einer Reflexions- und Planungsphase,

die im Kontext der erlebten Installation steht (»...man müsste länger drin sein, damit...«, »...zum Schluss wollte ich mich dann hinlegen, da war es dann vorbei«).

John McCarthy und Peter Wright entwickeln in ihrem Buch *Technology as Experience* (2004) auf der Basis empirischer ethnographischer Studien im Umgang mit Technologien ein Modell, das sie mit dem Begriff des *sensemaking* umschreiben und das davon ausgeht, dass das Erleben von Umgebungen – seien sie technisch oder »natürlich«³² – immer ein ganzheitliches ist. Sinnliche Wahrnehmung, Gefühl und Empfindung sowie Interaktion/Handeln sind die drei Säulen, auf denen das *sensemaking* aufbaut, dessen Phasen McCarty/Wright noch weiter differenzieren. Auch beziehen sich McCarthy und Wright auf die im Kontext der Science-and-Technology-Studies (STS) gemachten Untersuchungen, vor allem von Lucy Suchman, die eine flexible, von konkreten Aufgaben unabhängige Theorie des situationsbezogenen Handelns entwickelt.³³ Später verwendet Suchman den aus der Militärforschung stammenden Begriff der *situational awareness* vor allem, um damit die Adaptionsprozesse in einem fremden Terrain mit unbekanntem Akteuren und unvertrauten Medientechnologien zu modellieren.³⁴ Diesem und dem von McCarthy/Wright vorgelegten handlungsorientierten Modell ist gemeinsam, dass sie versuchen, die drei als entscheidend identifizierten Prozesse – sinnliches, emotionales und kognitiv-interpretierendes Erleben – mit Handeln und Interaktionsmodi zusammenzudenken. Dabei entstehen gewisse Phasen der Aneignung fremder Situationen, die folgendermaßen aufgeschlüsselt sind und die sich sehr gut mit dem Aneignungsprozess unserer Proband_innen zur Deckung bringen lassen.³⁵ So können die oben schon kurz beschriebenen Phasen nochmals geordnet und wie folgt bezeichnet werden:

- *Antizipation* (Anticipating) benennt das Faktum, dass unser Erleben einer Situation immer auch von vorherigen Ereignissen geprägt ist (»...da hab ich gemerkt, ich bin gespannt, was darin passiert«). Die Antizipation findet nicht nur vor einem Ereignis statt, sondern geht in das Erleben eines Ereignisses über.

32 Wie oben schon angemerkt, kann es »natürliche« Räume in dem Sinne gar nicht geben – wir gehen immer mit unseren kulturellen Präformationen in das Erleben unserer Umgebungen, die somit nie »natürlich« sind. Das ändert allerdings nichts daran, dass Räume und Umgebungen unterschiedliche Qualitäten und Handlungsaffordanzen mit sich bringen – man kann das Gibson'sche Konzept insofern nicht nur auf einzelne Objekte, sondern durchaus auch auf Gesamtarrangements anwenden. So wird es zu einem wichtigen Bestandteil der Immersionserzeugung oder auch -zerstörung (vgl. die ambivalenten Erfahrungen mit dem Kissen).

33 Vgl. McCarthy/Wright: *Technology as Experience*, S. 8.

34 Vgl. Suchman: »Situationsbewusstsein«, S. 18-29.

35 Vgl. McCarthy/Wright: *Technology as Experience*, S. 124-127. Dabei gehen die Autoren allerdings von Alltagserfahrungen mit Technologien aus, weshalb die Phasen des Erlebens und der Reflexion einen untrennbaren Komplex bilden, was bei unserem Versuchsetting zwangsläufig getrennt behandelt werden musste. Dazu war auch die Aufenthaltsdauer von im Schnitt acht Minuten in der Installation zu kurz.

- Im Prozess der *Verbindung* (Connecting) geht es um das unmittelbar durch eine Situation ausgelöste Gefühl («...so irgendwie kam es mir rein, man fühlt sich geborgen»). Im Moment der Begegnung beeinflusst uns die Materialität in einer nichtreflexiven Weise und prägt dadurch unsere Interpretation der nachfolgenden Ereignisse – dies zeigte sich vor allem in den stark ausgeprägten emotionalen Zuschreibungen zu den technischen Artefakten des Installationsraums.
- *Interpretation* (Interpretation). Die Interpretation entwickelt das narrative Konstrukt eines Erlebnisses («...ich mag bunte Lichter, die sich verändern»). Dies umfasst die Beschreibung der Handlungsmöglichkeiten sowie Vermutungen darüber, was in einer Situation passiert ist und was noch passieren wird. Die Bewertung der Situation findet dabei auf der Basis der Antizipation statt. In dieser Phase, so könnte man ergänzen, wird der Adaptionsprozess in Gang gesetzt – d.h. der Gesamttraum wird empfunden/wahrgenommen und die Suche nach Aneignungsstrategien beginnt. Die folgenden Phasen, die McCarthy/Wright identifizieren, schlossen sich in unserem Versuchsetting dann an den Komplex des Erlebens an und können zur Phase der Auswertung (Interview, Erzählen, was erlebt wurde) gerechnet werden.
- *Reflexion* (Reflecting). Im Rahmen der Interpretation einer Begegnung bilden wir Einstellungen und Urteile über die sich entwickelnde Erfahrung aus («...komisch...die Autobahn empfindet man als Lärm und der Wasserfall ist romantisch...»). Dies ermöglicht es uns deren Bewertung – oft in Form eines inneren Dialogs und im Kontext anderer Erlebnisse.
- *Wiedererzählung* (Recounting). Wie die Reflexion führt die Wiedererzählung über das unmittelbare eigene Erlebnis hinaus und bewertet es im Kontext der Erlebnisse anderer Personen. In der Wiedererzählung verbindet sich das Persönliche, Soziale und Kulturelle einer Erfahrung.
- *Aneignung* (Appropriating). Eine zentrale Bedeutung des Sensemaking besteht darin, ein Erlebnis mit vergangenen und zukünftigen Erfahrungen zu verbinden («Das wäre etwas, was ich machen würde, wenn ich das nächste Mal reingehen würde»). Durch die Aneignung verknüpfen wir unsere Erlebnisse mit unserem Selbstbild.

5. IMMERSION REVISITED?

Im Abgleich der Interviews mit dem Modell des *sensemaking* wird klar, dass die offenbare Neuheit und Unvertrautheit des künstlerischen Versuchsettings stark auf die Betrachter, ihr Verhalten und ihre Reflexion – und damit auf ihr Erleben – wirkt. Dabei wird das Gesamtarrangement als dynamisch und auf die Proband_innen bezogen erlebt; nicht nur einzelne Objekte, sondern die komplexe mediale Konstellation entwickelt eine Affordanz, die die Probanden die gesamte

Dauer des Aufenthalts über beschäftigen. Im Gegensatz zum Modell von Gibson heißt das, dass in technisch-responsiven Räumen, deren Funktionsweise zunächst nicht transparent ist, die Affordanz zwar gespürt, nicht aber erkannt wird – und dies führt zu einem anhaltenden Irritationsmoment, der aber nicht unbedingt im Widerspruch zu Empfindungen des Wohlfühlens und der Geborgenheit stehen muss. Es gibt in dem Sinne bei den Proband_innen keine durchgängig homogene Empfindung. Allerdings streben alle danach, aus der Fremdheit eine gewisse Vertrautheit werden zu lassen – Kybernetik und Ökologie treffen sich hier im Streben nach einem Gleichgewicht, einer Homöostase mit dem Raumarrangement, das sowohl in seinen – teils entfremdend wirkenden – Bestandteilen als auch als immersiv wirkende Gesamtumgebung wahrgenommen wird. Detailwahrnehmung beeinträchtigt demnach nicht unbedingt das Gesamtempfinden.

Aus den Beobachtungen/Auswertungen der Akteursperspektiven können bestimmte Rückschlüsse für die theoretische Modellierung dessen gezogen werden, was Immersion und immersives Empfinden ausmachen. Zunächst kann festgestellt werden, dass auch abstrakte, nicht-alltagsweltliche Umgebungen als immersiv empfunden werden können. Zum zweiten ist es möglich, das Empfinden von Immersion zu erzeugen, auch wenn einzelne Faktoren als irritierend und/oder unruhig bzw. beunruhigend empfunden werden. Zugespitzt formuliert: Immersion entsteht gerade dann, wenn man irritiert ist, zuordnen und interpretieren muss, sich also mit dem Gegebenen auseinandersetzt. Um eine solchermaßen durchaus widersprüchliche Gemengelage von Prozessen erfassen zu können, benötigt man allerdings einen umfassenden Begriff von Erleben, der genügend Komplexität aufweist und auch vor- und unbewusste sowie emotionale Faktoren berücksichtigt: Dies kann in Anlehnung an die Atmosphärentheorien der Phänomenologie geschehen oder auch unter Berufung auf ein so komplexes, auch emotionale Faktoren berücksichtigendes Modell des Erlebens aus der HCI erfolgen, wie es von McCarthy/Wright in Anlehnung an die STS exemplarisch vorgelegt wird.

Und last but not least verspricht die Verknüpfung von Theorie und Empirie, wie sie im vorgestellten Projekt erfolgt, neue Perspektiven auf bestimmte, klassisch gewordene Figuren des kybernetischen und ökologischen Denkens werfen zu können, die ebenfalls als Faktoren des Immersionserlebens gelten können: So kann auf der Basis der Projektergebnisse zumindest darauf verwiesen werden, dass das Konzept der Homöostase entsprechend zu präzisieren wäre: Als erstrebenswerter Zustand des Wohlfühlens/der Entspannung im Einklang mit einer Umgebung, der über einen kontinuierlichen Prozess der affektiven und kognitiven Aneignung und Integration von Störfaktoren in das Gleichgewichtsempfinden mündet. Betrachtet man das Gesamtarrangement als Interaktion zwischen menschlichen und nicht-menschlichen Akteuren, so stellt sich zudem heraus, dass das von Gibson in Bezug auf statische (und analoge) Objekte entwickelte Affordanzmodell einer wichtigen Erweiterung bedarf: So zeigt die Reaktion einiger unserer Probanden, dass Affordanz nicht nur Gegenständen, sondern auch dem komplexen technoräumlichen Gesamtarrangement, einer mit Herausforderungen

und Handlungspotentialen bestückten Architektur, zugeschrieben wird, ohne dass klar ist, welche Aufforderung(en) diese Umgebung tatsächlich kommuniziert. Affordanz kann also auch unbestimmt sein und situativ erkundet werden – sie entwickelt sich dann ad hoc in der Interaktion, ganz im Sinne flexibler Handlungsanpassungen, wie Lucy Suchman sie vorschlägt.

Unter dem Aspekt, dass die Zukunft responsiver Räume gerade erst begonnen hat, gilt es auch, den Immersionsbegriff neu zu fassen – und so schließt dieser Beitrag mit der vorsichtigen Prognose, dass eine wesentliche Erweiterung darin bestehen wird, Immersion von der Simulation zu lösen und als *ad hoc*- und situativ erzeugte komplexe Prozesskonstellation zu fassen, auf die Modelle aus verschiedenen Gebieten angewendet werden können, und die – trotz aller Individualität – wiederum auch Muster des Erlebens beobachtbar werden lässt.

LITERATUR

- Ashby, W. Ross: Design for a Brain. The Origin of Adaptive Behaviour, London 1966.
- Benyon, David: »Spaces of Interaction, Places for Experience« (= Synthesis Lectures On Human-Centered Information #22), Williston 2014.
- Bieger, Laura: Ästhetik der Immersion. Raum-Erleben zwischen Welt und Bild. Las Vegas, Washington und die White City, Bielefeld 2007.
- Böhme, Gernot: Ästhetik. Vorlesungen über Ästhetik als allgemeine Wahrnehmungslehre, München 2001.
- Clark, Andy: Natural-Born Cyborgs: Minds, Technologies, and the Future of Human Intelligence, Oxford 2004.
- Gibson, James J.: The Ecological Approach to Visual Perception, New York 1986.
- Giesecke, Michael: Von den Mythen der Buchkultur zu den Visionen der Informationsgesellschaft, Frankfurt a. M. 2004.
- Grau, Oliver: Virtuelle Kunst in Geschichte und Gegenwart. Visuelle Strategien, Berlin 2001.
- Gustafson, Per: »Meanings of Place: Everyday Experience and Theoretical Conceptualizations«, in: Journal of Environmental Psychology 21, 2001, S. 5-16.
- Hochscherf, Tobias/Kjär, Heidi/Rupert-Kruse, Patrick: »Phänomene und Medien der Immersion«, in: Institut für Immersive Medien (Hg.): Jahrbuch immersiver Medien 2011, S. 9-18.
- Haeckel, Ernst: »Ökologie und Chorologie« (1866). In: Hoßfeld, Uwe (Hrsg.): Absolute Haeckel, Freiburg 2010, S. 92-95.
- Hörl, Erich: »Tausend Ökologien«, in: Diedrichsen, Dietrich/Franke, Anselm (Hrsg.): The Whole Earth. Kalifornien und Das Verschwinden des Außen, Berlin 2014, S. 121-131.

- Hörl, Erich/Parisi, Luciana: »Was heißt Medienästhetik? Ein Gespräch über algorithmische Ästhetik, automatisches Denken und die postkybernetische Logik der Automation«, in: Zeitschrift für Medienwissenschaft H. 8, Nr. 1, 2013, S. 35-51.
- Lentini, Laura/Decortis, Françoise: »Space and Places: When Interacting with and in Physical Space Becomes a Meaningful Experience«, in: Personal and Ubiquitous Computing 14(5), London 2010, S. 407-415.
- Malpas, Jeff: Place and Experience, Cambridge 1999.
- McCarthy, John/Wright, Peter: Technology as Experience, Cambridge/Mass. 2004.
- Ott, Michaela: Affizierung. Zu einer ästhetisch-epistemischen Figur, München 2010.
- Relph, Edward: Place and Placelessness, London 1976.
- Schmitz, Hermann: Der Raum, der Leib und die Gefühle, Ostfildern 1998.
- Rid, Thomas: Maschinendämmerung. Eine kurze Geschichte der Kybernetik, Berlin 2016.
- Suchman, Lucy: »Situationsbewusstsein. Tödliche Biokonvergenz an den Grenzen von Körpern und Maschinen«, in: Zeitschrift für Medienwissenschaft, H. 15, Nr. 2, 2016, S. 18-29.
- Thrift, Nigel: Remembering the technological unconscious by foregrounding knowledges of position, in: Environment and Planning D: Society and Space, Jg. 22, Nr. 1, 2004, S. 175-190.
- Weiser, Mark: »The Computer for the 21st Century«, in: Scientific American, Jg. 265, Nr. 3, 1991, S. 94-104.
- Wiener, Norbert: Kybernetik. Regelung und Nachrichtenübertragung im Lebewesen und in der Maschine, Düsseldorf 1968.

MUSIKALISCHE IMMERSION

»Hörend Anwesenheit spüren«

MARIE LOUISE HERZFELD-SCHILD

ABSTRACT

In diesem Beitrag werden Immersionserfahrungen in spezifisch musikalischen Kontexten betrachtet. Musikalische Immersion wird dabei als »Synchronisierung von Ich und Musik über das Vehikel des Sich-in-der-Welt-Fühlens des Ich im gegebenen Augenblick« definiert. Aus physiologischen, literarischen und philosophischen Quellen seit dem 18. Jahrhundert bis in die Gegenwart hinein werden Beispiele vorgestellt, die in diesem Sinne als Beschreibungen musikalischer Immersionserfahrungen aufgefasst werden können. Diese Beispiele zeigen, dass der Verschmelzungsmoment von Musik und Subjekt über die Jahrzehnte hinweg unterschiedlich beschrieben, gefüllt und bewertet wurde. Sie machen jedoch auch deutlich, dass es dabei Kontinuitäten gibt, die überraschend stabil sind.

I. BEGRIFFSKLÄRUNG

Der Themenkomplex »Musik und Immersion« weckt eine Reihe von Assoziationen und scheint allzu vertraut: aus eigenen positiven immersiven Erfahrungen beim Machen oder Hören von Musik, durch Erfahrungen von Musik im Film, beim Computerspielen oder auch in Ritualen, bei denen etwa Meditation, Trance oder Mystik eine Rolle spielen. Doch auch kritische Stimmen könnten laut werden, die das immersive Potential der Musik als Überwältigungsmechanismus erkennen und dabei an ideologische, zumeist massenwirksame Propaganda denken lassen.

Dass Musik immersive Kraft besitzt, wird daher vermutlich jeder fraglos anerkennen. Schwieriger wird es jedoch bei der Frage, was eigentlich unter einer musikalischen Immersion verstanden werden kann. Denn nicht nur kann »Musik« auf unterschiedliche Weise definiert werden, auch die Bedeutung von Immersion ist keine Statische. Das Bedeutungspotenzial des Begriffs wandelt sich je nach Disziplin und Kontext, je nach Untersuchungsobjekt und Erkenntnisinteresse. Etymologisch gesehen haben wir es mit einem »Eintauchen in Flüssigkeit« zu tun, und darauf baut der folgende Beitrag ganz basal auf. Daher sollte nicht davon ausgegangen werden, dass bei einer Immersion das Bewusstsein oder der Ich-Sinn ausgeschaltet wird – denn dies wäre weniger ein Eintauchen als ein Auflösen. Vielmehr bleibt bei der Immersion das Ich durchaus zugegen; was sich ändert, ist seine Relation zu seiner Umwelt, denn der Mensch befindet sich – um das zu Bild bedienen – nicht mehr auf dem Trockenen, sondern ist rundum von Wasser umgeben, was zu veränderten Sinneswahrnehmungen und einer veränderten Erfah-

rung der Naturgesetze (wie z.B. der Schwerkraft) führt. Auch kann der Mensch unter Wasser nicht sprechen, geschweige denn atmen, so dass er quasi aus dem normalen, aktiven »Lauf« des Lebens herausgerissen ist. Er ist im Wasser ganz anders auf seine Körperlichkeit angewiesen – die Stärken und Schwächen des Körpers bekommen andere Bedeutungen. Durch all diese veränderten Relationen zur Umwelt wird letztlich auch der Ich-Sinn des eingetauchten Menschen verändert – das Ich bleibt jedoch vorhanden, es löst sich nicht auf.

Ebenso kann dieses aquatische Bild auch für den Prozess des Wiederauftauchens und der Re- oder auch Neu-Figuration in der Realität herangezogen werden. Denn eine Immersionserfahrung wirkt nach dem Wiederauftauchen noch weiter. Die Ich-Relation zur realen Umwelt bleibt noch vom Immersionserlebnis geprägt, so wie der wieder aufgetauchte Mensch zunächst noch nass ist und damit die Erfahrung der Immersion gewissermaßen noch immer an sich trägt. Erst wenn er getrocknet ist, kann dieser Nachhall verschwinden.

Wie lässt sich dieses Immersionsverständnis nun auf die Musik übertragen? Wenn wir uns voll auf sie einlassen, so umgibt auch Musik uns gänzlich – so wie das Wasser, in das wir eintauchen. Sie erfüllt den Raum um uns herum, indem sie die anderen Geräusche verdrängt – erfahrungsgemäß steigert sich das Immersionspotenzial der Musik mit ihrer Lautstärke –, und ebenso wie das Wasser unsere Sinnlichkeit und Wahrnehmung, die gewohnte Relation unserer Körperlichkeit zur Welt, verändert, so geschieht dies auch bei der Musik: Die gewohnten Gesetze des Schalls, die gewohnten Geräusche unserer Umwelt, werden quasi außer Kraft gesetzt, und die Musik beeinflusst darüber hinaus auch unsere Atmung, unseren Herzschlag, unseren Blutdruck etc. Somit hinterlässt sie auch nach ihrem Verstummen noch körperliche Spuren und klingt eine Zeitlang noch an uns nach.

Die Erfahrung, die hier als musikalische Immersion bezeichnet werden soll, kann daher weder auf Seiten des Wassers bzw. der Musik (in ihrer spezifischen Machart), noch auf Seiten des Subjekts lokalisiert werden. Die Immersion entsteht vielmehr in dem Augenblick, in dem Objekt (Wasser bzw. Musik) und Subjekt auf besondere Art und Weise aufeinandertreffen. Musikalische Immersion ist aus diesem Blickwinkel nicht in erster Linie (nur) durch die Medien charakterisiert, die immersiv auf das Ich einwirken; sie ergibt sich vielmehr aus einer spezifischen Begegnung zwischen Musik und Ich, die zu einer veränderten Aufmerksamkeit des Ich selbst führt und damit die neue Umwelt bewirkt; eine Umwelt, die nur in der Wahrnehmung des Ich, im Verhältnis zum Ich, zu einer neuen Umwelt wird.

Wie nun muss diese spezifische Begegnung genau aussehen? Geht es um eine Überwältigung des Ich durch die Musik, um ein Eingesogen-Werden des tendenziell passiven Ich in die überwältigende, einsaugende Musik? Oder ist diese Begegnung nicht vielmehr durch das Ich und seine Sinneswahrnehmungen bestimmt, durch ein Ich, das sich aktiv ins Wasser bzw. in die Musik hineinbegibt und sich von ihm bzw. ihr umfassen lässt? Gibt es nicht vielmehr weder auf Seiten der Musik noch auf Seiten des Ich eindeutig festzumachende Aspekte, die für die Immer-

sionserfahrung verantwortlich gemacht werden können? Denn immerhin hat ein und dieselbe Musik nicht auf jede Person den gleichen immersiven Effekt; mehr noch, sie wirkt sogar bei ein und derselben Person nicht jedes Mal auf die gleiche Art und Weise. Irgendetwas muss daher diejenige Begegnung zwischen Musik und Ich, die zu einer Immersionserfahrung führt, an besonderen Eigenschaften mit sich bringen, so dass sie sich von anderen Begegnungen derselben Musik mit sogar demselben Menschen unterscheidet.

Dieser Beitrag möchte den Vorschlag zur Diskussion stellen, dass es sich bei spezifisch musikalischen Immersionserlebnissen um eine ästhetische Erfahrung handelt, die sich tatsächlich weder auf Seiten der Musik noch auf Seiten des Ich lokalisieren lässt und die sich darüber hinaus nicht berechnen, vorhersagen oder ahnen lässt. Es wird vielmehr davon ausgegangen, dass ein musikalisches Immersionserlebnis eine bestimmte Situation voraussetzt (d.h. auch außerhalb des Ich und der Musik liegende Momente), die die Verbindung von Ich und Musik in genau diesem einen Augenblick herstellen. Relevant für eine musikalische Immersionserfahrung ist aus diesem Blickwinkel eine Synchronisierung von Ich und Musik über das Vehikel des Sich-in-der-Welt-Fühlens des Ich im gegebenen Augenblick. Die Ich-Relation zur Welt und die Ich-Relation zur Musik schwingen sich aufeinander ein, sie begegnen sich daher auf eine spezifische, gewissermaßen rhythmisierte Art und Weise. Sie führen zu einer Veränderung, zumeist zu einer Verstärkung der Wahrnehmung und des Selbst-Gefühls, wie beim Eintauchen in Wasser. Es ist demnach die veränderte Aufmerksamkeit des Ich selbst, die die Immersionserfahrung, und damit die neue Umwelt, bewirkt – eine Umwelt, die je nach Kontext unterschiedlich mit Inhalt gefüllt werden kann.

Ausgehend von einem solchen Immersionsverständnis sollen im Folgenden verschiedene Positionen vorgestellt werden, die eine narrative Füllung des Moments der »dichtesten Verschmelzung« von Musik und hörendem Subjekt vornehmen, somit musikalische Immersionserlebnisse beschreiben. Dabei spricht keine der Quellen ausdrücklich von Immersion. Es sind vielmehr Positionen aus Physiologie, Literatur und Philosophie seit dem 18. Jahrhundert bis in die Gegenwart hinein, die das individuelle emotionale Einlassen auf Musik sowie die phänomenalen Konsequenzen daraus beschreiben. Sie zeigen deutlich, dass der Verschmelzungsmoment von Musik und Subjekt über die Jahrzehnte hinweg unterschiedlich beschrieben, gefüllt und bewertet wurde. Es wird jedoch auch deutlich, dass es dabei Kontinuitäten gibt, die überraschend stabil sind.

2. ERNST ANTON NICOLAI: EINBILDUNGSKRAFT UND ERINNERUNG

1750 erschien der erste Band von Alexander Baumgartens *Aesthetica*, eine Theorie der Ästhetik, die als Lehre von den Sinneswahrnehmungen den Menschen in seinem Verhältnis zu seiner Umwelt in den Blick nahm. Im direkten, geistigen und regionalen Umfeld der Baumgartenschen Ästhetik entwickelte sich in Halle an der Saale eine neue Arzneikunst, die durch ihre Verbindung von medizinischen und

philosophischen Ansätzen »vernünftige Ärzte« genannt werden.¹ Die Sinne erhielten bei diesen Ärzten große Aufmerksamkeit, wodurch sowohl die Ästhetik als auch die Empfindungslehre zum Mittelpunkt ihrer Forschung geriet. Gerade der Musik, mit ihren harmonischen Proportionen nach pythagoreischer Manier als Ordnung schlechthin verstanden, wurde in den Schriften dieser Ärzte viel Aufmerksamkeit geschenkt, und sie entwickelten ihre Empfindungslehren in enger Anlehnung an die klingende Kunst, indem sie die Nerven in Analogie zu den Saiten eines Musikinstruments als im Körper gespannt ansahen; Nerven, die durch äußere Eindrücke ebenso wie die Instrumentalsaiten zum Schwingen gebracht werden konnten und dadurch in der Seele des Menschen Empfindungen und Gefühle auslösten. Einer dieser »vernünftigen« Ärzte, Ernst Anton Nicolai, widmete 1745 einzig der Musik ein eigenes Buch, das von der *Verbindung der Musik mit der Artzneygelahrheit* handelt. Dieses Werk ist ein noch viel zu selten beachtetes Kleinod nicht nur für musikalische Forschung, und auch ein Konzept von musikalischer Immersion wird darin erwähnt.

Für Nicolai hat die Musik die besondere Eigenschaft Affekte zu erregen, die nicht durch reale Eindrücke von außen, sondern durch die »Einbildungskraft« quasi von innen hervorgerufen werden können. Musik ist demnach in der Lage, Gefühle zu erzeugen, die nicht auf ein gegenwärtiges äußeres Objekt gerichtet sind. Durch ihre bestimmte Machart rührt sie in der Seele vielmehr an ähnlichen Vorstellungen, die mittels der Einbildungskraft aus der Erinnerung hervorgeholt werden können, der Seele »vorgestellt« werden, von dort aus die Nerven in Schwingung versetzen und dadurch wiederum Affekte auslösen. In ihrer Fähigkeit, nicht gegenwärtige Dinge zur Vorstellung zu bringen und dadurch nicht auf gegenwärtige Dinge gerichtete Affekte und Emotionen auszulösen, gleicht die Musik für Nicolai dem Traum, eine Ähnlichkeit, die bis heute, zuletzt bei Martha Nussbaum, diskutiert wird.² Das von Musik ausgelöste Phänomen des Vorstellens von nicht gegenwärtigen Dingen durch die Einbildungskraft wird von Nicolai als immersives Moment dargestellt, durch das konkret eine Transition des Ich aus der Gegenwart in die vorgestellte Vergangenheit stattfindet, die es schließlich ganz und gar involviert – wobei auch nach dem »Wiederauftauchen« in die Gegenwart eine veränderte Ich-Relation zur Welt beibehalten werden kann. Denn unser affektives Erleben bleibt auch nach der musikalischen Immersion weiterhin von den affektiven Eindrücken des anderen Orts, in Nicolais Fall der Vergangenheit, beeinflusst. Warum ausgerechnet die Musik für die Auslösung solcher, als besonders stark beschriebener Immersionserfahrungen so außerordentlich geeignet ist, sagt Nicolai nicht. Vielmehr scheint es, als gehe er bei der von ihm konstatierten unmittelbaren affektiven Wirkung der Musik auf den Menschen von einem Allgemeinplatz aus. Als Beispiel führt er die allgemein bekannte »Krankheit« des Heimwehs an.

1 Siehe dazu grundlegend die Arbeiten von Carsten Zelle, so z.B. *Vernünftige Ärzte*.

2 Vgl. Nicolai: *Wirkungen der Einbildungskraft in dem menschlichen Körper*, § 3ff.; Nussbaum: *Upheavals of Thought*, Abschnitt »Music as Dream«, S. 265ff.

Diese könne vor allem durch Musik ausgelöst werden, da das Singen oder Hören bestimmter Melodien Menschen mit einer bestimmten Konstitution dazu veranlasse, in Heimweh zu versinken und auch in einer solch traurigen, sehnsuchtsvollen Stimmung zu verbleiben, wenn die Musik längst verklungen ist. Dieses Phänomen sei besonders bei den in der Ferne weilenden Schweizern stark ausgeprägt, wenn sie den ihnen so vertrauten musikalischen »Kühe-Reyhen« hören:

Die, so gemeiniglich [mit Heimweh] geplaget werden, sind die Schweizer, nicht aber alle, sondern nur diejenigen, welche zärtlich erzogen worden, beständig bey ihren lieben Eltern zu Hause geblieben, und gar nicht, oder doch sehr selten unter Leute gekommen sind. Müssen nun diese guten Leute ihr Vaterland mit dem Rücken ansehen, so kann man leicht gedencken, wie nahe es ihnen gehen muß, wenn sie mit andern und fremden Personen umgehen und ihre Lebensart verändern müssen. Das seltsamste aber ist, daß ihnen das Heimweh durch einen gewissen Gesang, den sie den Kühe-Reyhen nennen und sehr ofte zu Hause gehöret haben, erregt wird. Ihre Landesleithe, die schon das Leben in der Fremde gewohnt sind, pflegen ihn anzustimmen, ohne Zweifel um die neuen Ankömmlinge zu spotten. Es ist dieses sonderlich in Franckreich Mode, da die alten Schweitzer, welche daselbst als Soldaten dienen, die neü angeworbenen von ihrer Nation mit dieser Musik zu bewillkommen pflegen. Weil aber daraus viel Übel entstanden ist, und die meisten das Heimweh bekommen haben, so ist man genöthiget worden, selbige zu verbieten.³

Wenn die im 18. Jahrhundert angestrebte Rührung des Menschen durch die Musik die Einbildungskraft so stark aktivierte, dass sie den ganzen Menschen mit Körper und Seele derart gefangen nahm, dass es seine Ich-Relation zur Welt beeinflusste – was meistens, wie hier bei Nicolais Beispiel des lähmenden Heimwehs, als Übel verstanden wurde –, so beschreibt dies meines Erachtens in Anbetracht des gedanklichen Umfelds eine Immersion durch Musik: Der Moment der Verschmelzung von Musik und Subjekt, der Moment der dichtesten Verschmelzung der musikalischen Schwingungskurven mit denen der menschlichen Nervenfasern, wird hier auf der Ebene der Einbildungskraft gefüllt mit Bildern der Vergangenheit. Die Aufmerksamkeit der den Kühe-Reyhen hörenden Schweizer verschiebt sich im Zuge der Immersion von der realen Gegenwart in die erinnerte Vergangenheit und beeinflusst durch die emotionalen Konsequenzen seine Ich-Relation zur Umwelt nachhaltig.

3 Nicolai: Die Verbindung der Musik mit der Arzneygelahrheit, S. 25f.

3. WILHELM HEINSE: SEXUALITÄT UND EROTIK

Die in Analogie zur Musik entwickelte Neurophysiologie der vernünftigen Ärzte und ihre Lehren von den Empfindungen und der Einbildungskraft hatten einen gar nicht hoch genug einzuschätzenden Einfluss auf die Musikästhetiker des 18. Jahrhunderts, so z.B. auf Moses Mendelssohn oder Johann Gottfried Herder.⁴ Dies änderte sich am Ende des Jahrhunderts. So entwickelte in den 1790er Jahren der bekannte Literat und Ästhetiker Wilhelm Heinse in engem Kontakt mit dem Arzt Samuel Thomas Soemmerring aus dem nahen Umfeld Johann Wolfgang von Goethes eine Theorie der Musik, die ebenfalls wesentlich vom Immersionscharakter der Musik ausging. Sie bezog die physiologischen Eigenschaften des Menschen mit ein, verfolgte jedoch einen grundsätzlich anderen Ansatz. War bei den vernünftigen Ärzten die Musik vor den anderen Künsten besonders ausgezeichnet, da sie die klangliche Manifestation der göttlichen Ordnung und Harmonie darstellte, so kommt der Musik bei Heinse deshalb eine herausgehobene Bedeutung vor den anderen Künsten zu, weil Soemmerring bei anatomischen Untersuchungen glaubte herausgefunden zu haben, dass die Enden der Gehörnerven sich von denen der anderen Sinnesnerven unterschieden. Seine Schlussfolgerung aus dieser Entdeckung war, dass die Enden der Gehörnerven direkt im Organ der Seele mündeten, während die übrigen Nerven den Umweg über andere Stellen des Gehirns machen mussten, um die Seele zu erreichen. Mit dieser Entdeckung begründeten Soemmerring und Heinse die besondere Eigenschaft der Musik, sehr viel unmittelbarer und direkter zu wirken als ästhetische Eindrücke, die durch die anderen Sinne vermittelt wurden.

In seinem Musikroman *Hildegard von Hohenthal*, der 1796 in unmittelbarer zeitlicher Nähe zu Soemmerrings Traktat über *Das Organ der Seele* (ebenfalls 1796) veröffentlicht wurde, präsentiert Heinse demnach ein Musikverständnis, das auf der Annahme einer ausgesprochen starken emotionalen Wirkung von Musik beruht und von Beschreibungen ständiger Transitionen von der gegenwärtigen in eine andere Welt und wieder zurück geprägt ist. Der Roman, der für heutige Leser in seiner Musiküberhöhung durchaus seltsam anmutet, verbindet Musikgeschichte mit einer erotischen *storyline*: Der Kapellmeister, Komponist und Musiker Lockmann trifft auf die junge Adelige Hildegard von Hohenthal. Da die Musik den Hauptzeitvertreiber der Familie von Hohenthal darstellt, wird Lockmann ein häufig und gern gesehener Gast des Hauses. Zwischen Hildegard und ihm entwickelt sich eine erotische Spannung, die durch gemeinsames Musizieren ausgelöst und von Mal zu Mal verstärkt wird. Musik und Erotik wird von Heise in seinem Roman dermaßen enggeführt, dass sich das eine vom anderen fast nicht mehr trennen lässt. Kaum beginnen Hildegard und Lockmann miteinander zu musizieren, gehen sie gänzlich in ihrer gemeinsam produzierten Musik – und damit im anderen – auf, überhöhen die Musik und den anderen dabei in ihrer Wahrneh-

4 Siehe dazu Herzfeld-Schild: Stimmung des Nervengeistes, S. 121-141.

mung sexuell geradezu ins Unermessliche, und können nach dieser immersiven Erfahrung, zurück in der Wirklichkeit, schließlich weder die Finger noch die Mäuler voneinander lassen. Dabei handelt es sich, wenn man so will, um eine doppelt gedoppelte Immersionserfahrung. Beide verschmelzen sowohl mit der Musik als darüber hinaus auch im Anderen, und zwar in einem gemeinsam gemachten, gehörten und gespürten Kulminationspunkt.

Ausgehend von Soemmerrings anatomischen Entdeckungen über die besonderen Enden des Hörnervens kann eine solche Immersion für Heinse einzig und allein durch auditive ästhetische Erfahrungen, sprich: durch Musik, entstehen. Unter diesem Blickwinkel ist es äußerst bemerkenswert, dass Heinse auch den Sehsinn thematisiert, und zwar auf den allerersten Seiten seines Romans. Denn die Erzählung beginnt damit, dass Lockmann durch ein Fernrohr, mit dem er eigentlich die wunderbare Landschaft betrachten will, versehentlich eine unbekleidet badende Frau (Hildegard, wie sich später herausstellt) entdeckt, die seine Aufmerksamkeit durchaus fesselt. Der visuelle Voyeur wird jedoch in kürzester Zeit zum auditiven Voyeur. Hildegards einnehmende körperliche Erscheinung tritt vom ersten Musizieren an auffallend hinter ihren klanglichen Reizen zurück.

Heinse's gesamte ästhetische Schriften, wie auch seine Tagebuchaufzeichnungen, sind von einem sexuellen Drang geprägt, der äußerst körperlich konzentriert ist. So führt auch die Überhöhung der Musik in *Hildegard von Hohenthal* zu einem Konzept von Immersion, die als ästhetische Erfahrung stets an das Körperliche gebunden ist: die musikalisch-immersive Erfahrung bei Heinse besteht durchweg im praktischen Musizieren und ist dadurch eindeutig eine verkörperte Erfahrung, die schließlich eine weitere körperliche, nämlich sexuelle Aktivität mit sich bringt. Dieses Konzept unterscheidet sich demnach ganz deutlich von denen früherer Musikästhetiker, die sich – wie Nicolai – viel mehr auf »innere« Abläufe während des Hörens von Musik, denn auf »äußere« Aktivität konzentrierten.

Die direkt auf die Seele wirkende Klangkunst Musik lenkt mit ihrer immersiven Kraft bei Heinse die Aufmerksamkeit des Subjekts in die eigene, die fremde und letztlich intersubjektiv erlebte Körperlichkeit; dabei verharret sie nicht in der Sphäre der Einbildungskraft, sondern hat eine fast »allzu« gegenwärtige Präsenz. Die Musik bewirkt mit ihrer immersiven Kraft ein »Eintauchen« in Sexualität innerhalb einer Wirklichkeit, in der diese Sexualität eigentlich nicht stattfinden darf (und damit in gewisser Weise zu einer *virtual reality* wird). Denn eine Verbindung von Lockmann und Hildegard ist aus gesellschaftlichen Gründen undenkbar. So endet der Roman auch keineswegs mit einer Vermählung der beiden – eine Heirat würde, wie Heinse deutlich macht, der Erotik, der Sexualität und konsequenterweise auch den musikalischen Fähigkeiten ein Ende bereiten. Hildegard ehelicht einen standesgemäßen Mann, und Lockmann kanalisiert und erdet seine sexuelle Energie in einer eigenen Komposition, in geistig-ästhetischer Kreativität.

4. W.H. WACKENRODER UND L. TIECK: GEISTERWELT

Zeitgleich zu Heinse und Soemmerring arbeiteten Wilhelm Heinrich Wackenroder und Ludwig Tieck an ihren gemeinsam veröffentlichten musikästhetischen Schriften, allerdings mit einem gänzlich anderen Impetus. Während Heinse durch seine Anbindung an die zeitgenössische Medizin gewissermaßen noch der Empfindsamkeit der vorhergehenden Jahrzehnte verbunden war, weisen die Literaten Wackenroder und Tieck deutlich ins 19. Jahrhundert voraus, in die Epoche der romantischen Musikästhetik.

Ähnlich wie Heinse überhöhen auch Wackenroder und Tieck die Musik, jedoch gehen sie einen Schritt weiter, indem sie die immersive Kraft der Musik in ihrer Fähigkeit zur Loslösung der Seele vom Körper und letztlich auch von allem Irdischen festzumachen scheinen. Ein kurzer Ausschnitt aus den *Phantasien über die Kunst* von 1799 sei hier zur Demonstration zitiert – das Bild des Immergierens als Eintauchen in Wasser wird hier ganz augenfällig:

[...] so schließ' ich mein Auge zu vor all' dem Kriege der Welt, – und ziehe mich still in das Land der Musik, als in das Land des Glaubens, zurück, wo alle unsre Zweifel und unsre Leiden sich in ein tönendes Meer verlieren, – wo wir alles Gekrächze der Menschen vergessen, wo kein Wort und Sprachengeschnatter, kein Gewirr von Buchstaben und monströser Hieroglyphenschrift uns schwindlich macht, sondern alle Angst unsers Herzens durch leise Berührung auf einmal geheilt wird. – Und wie? Werden hier Fragen uns beantwortet? Werden Geheimnisse uns offenbart? – Ach nein! aber statt aller Antwort und Offenbarung werden uns luftige, schöne Wolkengestalten gezeigt, deren Anblick uns beruhigt, wir wissen nicht wie; – mit kühner Sicherheit wandeln wir durch das unbekannte Land hindurch, – wir begrüßen und umarmen fremde Geisterwesen, die wir nicht kennen, als Freunde, und alle die Unbegreiflichkeiten, die unser Gemüth bestürmen, und die die Krankheit des Menschengeschlechtes sind, verschwinden vor unsern Sinnen, und unser Geist wird gesund durch das Anschauen von Wundern, die noch weit unbegreiflicher und erhabener sind.⁵

Wir haben es hier mit dem historischen Herzstück einer Musikästhetik zu tun, die in ihrer historischen Entwicklung innerhalb der folgenden Jahrzehnte zu einer Metaphysik der Musik und einer kunstreligiösen Haltung führen sollte, die die Musik verherrlichte – und mit ihr auch den Komponisten zu einer Art Gott oder Heiland werden ließ. Hier findet sich der Kern der romantisch-ästhetischen Weltflucht, der romantischen Genieästhetik und des romantischen Virtuosenkults. Denn die immersive Kraft der Musik strahlt auf alle an ihr Beteiligten ab, durch sie werden

5 Wackenroder/Tieck: *Herzensergießungen eines kunstliebenden Klosterbruders*, Kap. 14.

Kunst, Kunsttreibende und auch Kunstrezipierende überhöht und gewissermaßen transzendiert. Paradoxerweise jedoch hat diese Transzendierung der Musik, die in ihren Ursprüngen bei Wackenroder und Tieck eine eindeutig sinnlich-emotionale Komponente hat, in der zeitnah entstandenen Disziplin der historischen Musikwissenschaft eine Wendung genommen, die sich alleinig auf Form, Struktur und den geistigen Inhalt der Musik konzentrierte und sich vehement gegen alles wehrte, was mit Sinnlichkeit, Emotion oder Körperlichkeit zu tun haben könnte, gegen jegliche »verrottete Gefühlsästhetik«,⁶ wie es der Musikkritiker Eduard Hanslick 1854 in seiner berühmten Schrift *Vom Musikalisch-Schönen* formulierte.

Tatsächlich jedoch blieben Wackenroder und Tieck keinesfalls bei der einseitigen Transition und der Neu-Figuration des Ich in der »Geisterwelt«, d.h. bei der Körperlosigkeit und Transzendenz stehen. Denn erstens hatten die beiden ganz offensichtlich ein anthropologisches Verständnis, das zwar von einer Dualität von Körper und Seele ausging, die Seele jedoch ihrerseits wiederum als Seelenkörper auffasste, der mit gleichbleibendem Ich-Bewusstsein auch ohne den physischen Leib existieren konnte. Und zweitens spielte auch der Übergang zurück in die reale Welt, zurück in den realen Körper und in seine Umwelt, eine nicht zu unterschätzende Rolle für die beiden Ästhetiker. Beide Aspekte können mit dem folgenden Zitat aus den *Herzensergießungen eines kunstliebenden Klosterbruders* von 1797 belegt werden:

Der herrliche Tempel, die wimmelnde Menge Volks, die nach und nach hereindrang, und mich immer enger umgab, die glänzenden Vorbereitungen, das alles stimmte mein Gemüth zu einer wunderbaren Aufmerksamkeit. Mir war sehr feyerlich zu Muthe, und wenn ich auch, wie es einem bey solchem Getümmel zu gehen pflegt, nichts deutlich und hell dachte, so wühlte es doch auf eine so seltsame Art in meinem Innern, als wenn auch in mir selber etwas Besonderes vorgehen sollte. Auf einmal ward alles stiller, und über uns hub die allmächtige Musik, in langsamen, vollen, gedehnten Zügen an, als wenn ein unsichtbarer Wind über unsern Häuptern wehte: sie wälzte sich in immer größeren Wogen fort, wie ein Meer, und die Töne zogen meine Seele ganz aus ihrem Körper heraus. Mein Herz klopfte, und ich fühlte eine mächtige Sehnsucht nach etwas Großem und Erhabenen, was ich umfassen könnte. Der volle lateinische Gesang, der sich steigend und fallend durch die schwellenden Töne der Musik durchdrängte, gleich wie Schiffe, die durch Wellen des Meeres segeln, hob mein Gemüth immer höher empor. Und indem die Musik auf diese Weise mein ganzes Wesen durchdrungen hatte, und alle meine Adern durchlief, – da hob ich meinen in mich gekehrten Blick, und sah um mich

6 Hanslick: *Vom Musikalisch-Schönen*, S. V.

her, – und der ganze Tempel ward lebendig vor meinen Augen, so trunken hatte mich die Musik gemacht.⁷

Dieser Text beschreibt ein paradoxes, eigentlich nicht mit Worten fassbares Changieren zwischen einer Innen- und einer Außenperspektive, zwischen realer und imaginerter Welt, zwischen einem Verlassen des Irdisch-Körperlichen und einem damit gleichzeitig einhergehenden, erstarkenden körperlichen und sinnlichen Erleben, und zwar vor, während und nach der musikalischen Immersionserfahrung. Denn Wackenroder und Tieck identifizieren ein alle diese Wahrnehmungsanteile einendes Moment, das dabei auch Voraussetzung und Ausgangspunkt für die Immersionserfahrung ist: eine bestimmte Stimmung des Gemüts, eine Formulierung, die ideengeschichtlich aufs engste mit der Nervenphysiologie der »vernünftigen Ärzte« um den oben thematisierten Ernst Anton Nicolai verbunden ist.⁸ Um 1800 jedoch löste sich der Begriff der Stimmung endgültig von seinen medizinischen Wurzeln und führte ab dann ein eigenes Leben als ästhetischer Grundbegriff, der in der Musikgeschichte insbesondere dort auftaucht, wo es um analytisch nicht festzumachende, flüchtige Phänomene der Musik geht – und der daher bis heute in der musikwissenschaftlichen Reflektion ein vollkommen unberechtigtes Schattendasein führt.

Nicht nur bei Wackenroder und Tieck bekommt der ästhetische Begriff der Stimmung eine solche zentrale Bedeutung für Genese und Geltung musikalisch-immersiver Erlebnisse. Er spielt auch bei zahlreichen weiteren Autoren aus dem 19. Jahrhundert eine Rolle, etwa bei Friedrich Nietzsche und Richard Wagner. Aus Platzgründen sei hier jedoch nur kurz auf Søren Kierkegaard verwiesen, der für die Betrachtung musikalischer Phänomene erst in jüngster Zeit entdeckt wurde und der die Stimmung wie Wackenroder und Tieck im Sinne eines Mensch und Klang einigenden Gleichbleibenden als Dreh- und Angelpunkt für sein ästhetisches Verständnis der Musik als sinnlichste, und damit – im Gegensatz zu Kant – als höchste aller Künste verwendete; eine Musik, die sich für Kierkegaard genuin durch Erotik auszeichnet, die sie zur alles überwältigenden Verführerin werde lasse.⁹ Kierkegaard formuliert in *Entweder-Oder* (1843) eine gefühlsbasierte Musikästhetik, die ihn als der Musik (vor allem der Musik Wolfgang Amadeus Mozarts) restlos ausgelieferten und gänzlich Verführten offenbart. In seiner Konzentration auf die Erotik finden sich Anknüpfungspunkte zurück zu Heinse und seiner sexuell aufgeladenen Musikästhetik. Genauso klingen hier bei Kierkegaard jedoch deutlich auch gegenwärtige Konzepte von Stimmung an, die von der Atmosphärenforschung aus dem Umkreis der Neuen Phänomenologie seit den 1960er Jahren entwickelt wurden.

7 Wackenroder/Tieck: Herzenergießungen eines kunstliebenden Klosterbruders, Kap. 17.

8 Vgl. Herzfeld-Schild: Stimmung des Nervenleibes.

9 Siehe dazu Herzfeld: Verführung – Vereinnahmung – Verderben.

5. HERMANN SCHMITZ UND GERNOT BÖHME: EINTAUCHEN IN ATMOSPHÄREN

Bei den zentralen Vertretern der Neuen Phänomenologie Hermann Schmitz und daran anschließend Gernot Böhme »werden Stimmungen als atmosphärische Werte von ästhetischen Gegenständen zu einem zentralen Bestandteil«¹⁰. So »erlauben [sie] einerseits in subjektiver Hinsicht, das »affektive Betroffensein«, die Ergriffenheit der hörenden Individuen, andererseits in objektiver Perspektive die Präsenz des atmosphärisch wirkenden Gegenstands (hier [der] Musik) zu thematisieren und aufeinander zu beziehen.«¹¹ Wie für Kierkegaard, so ist auch für Böhme insbesondere die mit dem Begriff der Stimmung eng verwandte »Stimme« dasjenige, »[w]as – wie kaum ein anderer Faktor – als das Erzeugende von Atmosphären wirkt«,¹² da sie die Leiblichkeit der Sprechenden bzw. Singenden mit der Leiblichkeit der Hörenden kurzschließt. Von hier ist es nur noch ein kleiner, wenn auch methodisch durchaus nicht unproblematischer – doch an dieser Stelle nicht zu diskutierender – Schritt zur Atmosphäre von Musik, die nicht von Stimmen, sondern von Instrumenten erzeugt wird.

In seinem *System der Philosophie* von 1964 beschreibt Schmitz Atmosphären als »randlos, ergossen, dabei ortlos, d.h. nicht lokalisierbar«;¹³ mit Böhme sind sie außerdem zu verstehen als »ergreifende Gefühlskräfte, räumliche Träger von Stimmungen«. ¹⁴ Gefühle wiederum sind für Schmitz

[...] Atmosphären, die entweder bloß – manchmal durch Vorgefühle – wahrgenommen werden oder zu eigenen Gefühlen des Betroffenen werden, indem sie ihn leiblich spürbar ergreifen oder zur personalen Auseinandersetzung in Preisgabe oder Widerstand herausfordern, sobald er dazu fähig ist. Sie unterscheiden sich von den bloß leiblichen Atmosphären durch eine Autorität, mit der sie die totale Besetzung des flächenlosen Raumes ihrer erlebten Anwesenheit mindestens beanspruchen, oft auch durchsetzen, aber immer nur in der Perspektive des Ergriffenen.¹⁵

In seinem Essay *Eintauchen in Atmosphären*, dem dieses Zitat entnommen ist, beschreibt Schmitz diese totale Besetzung des Raumes und der Preisgabe des sinnlich Wahrnehmenden und leiblich Ergriffenen als »unspaltbares Verhältnis«, ¹⁶

10 Ebd., S. 83.

11 Ebd., S. 83f.

12 Böhme: Die Stimme im leiblichen Raum, S. 31.

13 Schmitz: *System der Philosophie* III/2, S. 98.

14 Böhme: Atmosphäre als Grundbegriff einer neuen Ästhetik, S. 29.

15 Schmitz: *Eintauchen in Atmosphären*, S. 71.

16 Hier und im Folgenden: Ebd., S. 73

»Aufgehen im Andern«, »Einleibung«, »Auslaufen«, »verschmelzendes Untertauchen«. Ganz in diesem Sinne führt Böhme den Begriff der Anmutung ein – etwas, was uns »[an]weht«, »[an]spricht« und »betroffen« macht.¹⁷

Aber was das ist und wie man sich dabei befindet, hängt immer auch von einem selbst ab. Anmutungen sind etwas Leichtes und Flüchtliges, sie sind Quasi-Subjekte, doch keine Personen, sie sind unbestimmt und werden doch in charakteristischer Weise erfahren. [...] Dabei ist von Bedeutung, daß Atmosphäre etwas zwischen Subjekt und Objekt ist, nämlich ihre gemeinsame Wirklichkeit. Sie werden erfahren in affektiver Betroffenheit, d.h. in der eigenen Befindlichkeit, haben aber jeweils einen Charakter bzw. eine charakteristische Weise, in der sie uns anmuten.

All dies trifft sicherlich auf die Musik zu, die damit – wie Gefühle, Stimmungen oder die Stimme selbst – als Quasi-Subjekt, als Halbding aufzufassen ist. In seinem Text *Musik und Atmosphäre* stellt Böhme demnach die »Grundthese«¹⁸ auf, »daß Atmosphären zu erzeugen ein Grundzug von Musik überhaupt ist, ja die Wirklichkeit von Musik im Wesentlichen bestimmt.«¹⁹ Dass dies von der Musikforschung bisher so wenig beachtet worden sei, länge daran, dass Musik stets als Zeitkunst wahrgenommen worden sei. Tatsächlich jedoch müsse der Fokus auf ihre Eigenschaft als Raumkunst verschoben werden. Diesen Paradigmenwechsel verortet Böhme in der neuen Musik nach 1945, die sich nämlich, bedingt durch die neuen technischen Möglichkeiten etwa der Verwendung von Lautsprechern, die im Raum verteilt werden können, eben diesem Parameter des Raum zugewandt habe. Damit gelinge die untrennbare Verknüpfung von Musik und Raum, wodurch die Möglichkeit, sinnvoll über »Eintauchen in Musik«, über »musikalische Immersion« zu sprechen, eigentlich überhaupt erst gegeben wird.

Böhme gibt außerdem einen Hinweis darauf, wie die Immersion, der Moment der dichtesten Verschmelzung von Musik und Subjekt, mit Bedeutung gefüllt wird, wenn er schreibt: »Musik hörend, befinde ich mich in einem akustischen Raum, und meine Befindlichkeit ist das Wie, in dem ich meine Anwesenheit spüre.«²⁰ Ich selbst also werde zum Inhalt dieser Verschmelzung, das Spüren meiner Anwesenheit in der Umwelt rückt in den Mittelpunkt meiner Aufmerksamkeit und verändert so die vorherige Relation zwischen mir und meiner Umwelt.

Wie Böhme selbst bemerkt, wird »[m]it dieser Feststellung [...] das Thema *Musik und Atmosphäre* [und man könnte hinzufügen: das Thema *Musik und Immersion*] geöffnet für die Frage nach den allgemeinen, auch außermusikalischen,

17 Hier und im Folgenden: Böhme: Einleitung, S. 8.

18 Böhme: *Musik und Atmosphäre*, S. 73.

19 Ebd.

20 Ebd., S. 81.

aber *akustischen* Umgebungsqualitäten.«²¹ Mit dem Wissen um die jüngeren Entwicklungen der Musikkomposition geht es ihm dabei um die »Rehabilitierung und Emanzipation der Stimme«,²² und zwar

[...] nicht nur um die menschliche Stimme, die in ihrer unendlichen Individualität und Variabilität, in ihrer *Rauheit* [vgl. Roland Barthes] musikfähig geworden ist, sondern um die Stimmen der Instrumente, die Instrumente als Stimmen, die Stimmen der Tiere, der Dinge, des Meeres, des Windes, aller Dinge und Halbdinge.²³

Als Beispiele aus dem Bereich der Musikkomposition weist Böhme häufig auf John Cage hin, dessen Werke für die randlose Ergossenheit von Musik als Raumkunst paradigmatisch seien. Besonders geeignet erscheint dabei sein berühmtes Werk *4'33''*, das 1952 uraufgeführt wurde. Cage wollte mit diesem Stück die Aufmerksamkeit der ZuhörerInnen auf die ästhetische Stille lenken, und damit wiederum auf die »Stimmen der Umgebung«, auf die *sound scapes*, die uns immer und überall umgeben. Lassen wir uns auf das Experiment *4'33''* ein, so stellt sich eine veränderte Aufmerksamkeit unserer Umwelt gegenüber ein, die sich nämlich im vergeblichen Warten auf eine »musikalische Stimme« zunächst auf die Stille, dann auf die Geräusche des akustischen Raumes um uns und schließlich auf das »Wie« unserer Befindlichkeit richtet, in dem wir ganz in Böhmes Sinne unsere Anwesenheit in diesem akustischen Raum spüren und dadurch ein musikalisches, oder auch »klangliches«, Immersionserlebnis erfahren.

Der Moment der Verschmelzung zwischen Klang und Subjekt wird hier nicht mehr mit einem spezifischen, narrativen Inhalt gefüllt. Darin unterscheiden sich die Ansätze von Schmitz und Böhme wesentlich von denen der historischen Autoren. Man könnte einwerfen, dies läge schlicht und einfach an der Tatsache, dass es sich bei Schmitz und Böhme um Philosophen, bei Heinse, Wackenroder und Tieck jedoch zuallererst um Literaten gehandelt habe, deren Werke von Narration geprägt sind. Dieser Einwand greift hier jedoch nicht, da einerseits gerade die Sprache von Schmitz und Böhme ganz und gar nicht vor literarischen, poetischen Momenten haltmacht und andererseits Heinse, Wackenroder und Tieck sich durchaus als Philosophen verstanden haben und als solche rezipiert worden sind – ebenso wie Nicolai, der nicht nur studierter Arzt, sondern auch Philosoph war. Vielmehr basiert das Bedürfnis, die Immersion narrativ mit Bedeutung zu füllen, meines Erachtens auf einem anderen Verständnis von Musik, Subjekt und Wahrnehmung der Musik durch das Subjekt. Während bei Schmitz und Böhme durch die Verbindung über die Atmosphäre die Dualität zwischen Objekt und Subjekt schon im Ansatz aufgehoben wird, gehen die historischen Autoren von einer klaren Trennung zwischen musikalischem Objekt und hörendem Subjekt aus, das im

21 Ebd.

22 Ebd., S. 84.

23 Ebd.

Immersionserlebnis schließlich in einer Umkehrbewegung zum überwältigten Objekt eines einwirkenden Subjekts »Musik« wird. Bei Nicolai ist die Musik die von außen auf die Einbildung einwirkende Kraft, bei Heinse wird die Musik zur Verführerin, die Hildegard und Lockmann in sexuelle Verwicklungen »lockt«. Bei Wackenroder und Tieck schließlich wird der Mensch von der Musik »entführt«, aus seiner weltlichen Situiertheit herausgesogen, und betritt eine andere Welt. Bei Schmitz und Böhme jedoch findet vielmehr eine Transformation der Ich-Relation zur Welt innerhalb der situierten Leiblichkeit selbst statt, ohne dass die Einbildungskraft bemüht werden müsste.

6. MARTIN SEEL: AUSBLICK

Zum Abschluss soll hier Martin Seel zu Wort kommen, der in seinem Essay *Das Auto als Konzertsaal* von 2001 das Konzept von Schmitz und Böhme aufgreift, um es letztlich jedoch wieder in einen narrativen Zusammenhang zu stellen. Bei Seel ist die musikalische Immersion nichts, was der Musikerfahrung grundsätzlich wesentlich wäre. Bei ihm wird die musikalische Immersion zu einem seltenen, ganz besonderen Moment, der in einer Art Epiphanie plötzlich und vollkommen unerwartet eintreten kann – was letztlich eine Konsequenz aus dem Ansatz ist, den Grund für Immersion weder auf Seiten der künstlerischen Gestaltung der Musik, noch auf Seiten der Erwartungshaltung des hörenden Subjekts zu verorten. Musik in ihrer spezifischen Machart und persönliche Gestimmtheit werden bei Seel damit beide unwichtig.

Begreifen kann dies freilich nur, wem das Erlebnis der plötzlichen Allgewalt einer Musik während des Autofahrens einmal oder öfter zuteil geworden ist. [...] Sie fahren Auto, sind dem Hören populärer Musik nicht abgeneigt, haben das Radio eingeschaltet, einen Sender, der neben neuen auch ein paar ältere Nummern bringt. Sie fahren, achten Ihres Weges, lassen sich dabei von den wechselnden Songs unterhalten, die Ihnen mehr und weniger zusagen werden. Dann auf einmal, plötzlich, es trifft sie unvorbereitet, wird ein Stück gespielt, das sie trifft: Sie wollen es lauter hören, sie greifen zu Knopf oder Taste und drehen auf, Sie wollen nicht, dass es endet, Sie beten, dass jetzt kein Geisterfahrer unterwegs ist, der gemeldet werden muss. Mit einem Mal ist die Musik kein Nebenbei, keine Unterhaltung, kein Zeitvertreib mehr, sie ist die Wirklichkeit, die Ihnen für diesen dreiminütigen Augenblick alle Wirklichkeit ist. Um dieses Klangs willen wollen Sie sein.²⁴

Hier verbindet sich letztlich Schmitz' und Böhmes objekt- und subjektvereinendes Eintauchen in Atmosphären mit dem sehrenden Verlangen bei Nicolai und Hein-

24 Seel: *Das Auto als Konzertsaal*, S. 67.

se, Wackenroders und Tiecks Beschreibungen des ganzen Tempels, der vor den Augen des Hörenden lebendig wurde, denn »so trunken hatte [ihn] die Musik gemacht«,²⁵ und Kierkegaards erotische Verführung durch Musik. Seel jedoch fügt dem ganzen noch eine weitere Note hinzu: die der »Verzückung«,²⁶ die zustande kommt

[...] durch eine momentane Korrespondenz zwischen einem Subjekt und einer Musik, die weder aus der Verfassung der Musik noch aus der Verfassung des Subjekts begründet werden kann. [...] Das musikalische Ereignis, um das es geht, ist etwas, das auf eine unerklärliche Weise zwischen Hörer und Gehörtem geschieht. Sobald es aber geschieht, vollzieht es sich so, dass es für die Hörenden für eine kleine Weile alles ändert.

Ist dies eine musikalische Immersion? Seel spricht ausdrücklich nicht von Immersion, sondern nur von einer »musikalische[n] Augenblickserfahrung«. Dennoch deckt sich das, was er über diese Augenblickserfahrung sagt, überraschend gut mit dem, was oben als musikalischer Immersion beschrieben wurde:

Diese umstürzende Wirkung hat entscheidend mit der besonderen Lage der Hörenden zu tun. Sie befinden sich in der Position eines unbewegten Bewegers. Die äussere Welt bewegt sich an ihnen vorbei, in einem Rhythmus, den sie [...] durch die Beschleunigung und Lenkung eines Gefährts selbst bestimmen. Das ist allerdings bei jeder beliebigen Autofahrt so; immer geschieht aus der Perspektive des Fahrenden eine durch die Bewegung des Autos erzeugte Bewegung der Welt. In der musikalischen Ekstase jedoch verwandeln sich diese Bewegungen. Sie werden eins. Die äussere Umgebung wird im Klang, Rhythmus und Schema der gehörten Musik wahrgenommen. Es bildet sich eine momentane Einheit von Ich und Welt, in der es ist, als ereigne sich die sichtbare Welt draussen allein für die Wahrnehmung des hörenden Ichs. Der Unterschied zwischen der Welt draußen und dem Klang drinnen, der in der Analyse dieses Vorgangs markiert werden muss, verliert hierbei seine Bedeutung. Er wird nicht länger erlebt.

In dieser Augenblickserfahrung verändern sich die Sinneseindrücke des Ich; es nimmt seine Umwelt anders wahr – das Sehen, Hören, Spüren und Sich-Bewegen, alles synchronisiert sich mit der wahrgenommenen Umwelt zu einer gefühlten Einheitserfahrung. Dieser Moment wird für Seel durch eine »momentane Korrespondenz«, eine momentane Resonanz zwischen Ich, Musik und Umwelt ausgelöst; von besonderer Bedeutung ist damit die Bewegung jedes dieser drei

25 Vgl. Anm. 7.

26 Hier und im Folgenden: Seel: Das Auto als Konzertsaal.

Dinge. Doch es bleibt nicht allein dabei. Denn die hörende Person reagiert, sie wird aktiv und dreht die Musik lauter, sie will – als auditives Pendant zur sie visuell umgebenden Umwelt – vollständig von der Musik umgeben sein. In gewisser Weise ist sie schon vor der Augenblickserfahrung aktiv an ihrer Herbeiführung beteiligt. Denn sie sucht einen Sender, der neue, aber ausdrücklich auch ältere Musik spielt. Ältere Musik, die wir – als AutofahrerInnen, d.h. als Erwachsene, aus unserer Kindheit oder Jugend kennen, die Musik unserer Eltern oder unserer Peer Group, d.h. Musik, die uns emotional berührt, da sie eine Rolle in unserer musikalischen Autobiographie spielt und Assoziationen weckt. Die ältere Musik ruft demnach noch mehr Empfindungen und Emotionen hervor als neue, unbekannte. Wir hören sie nicht nur (mit dem Ohr), sondern wir riechen möglicherweise auch damit verbundene, vergangene Gerüche (mit der Nase), sehen vergangene Bilder vor unserem inneren Auge, und spüren am ganzen Leib die Sonne des Strandurlaubs, die Kälte des Schnees oder andere Sinneseindrücke, die wir mit der Hörerfahrung der älteren Musik verbinden. Die ältere, uns vertraute Musik triggert damit – in noch höherem Maße als jede Art von Musik grundsätzlich – all unsere Sinne; mit Nicolai erfahren wir nicht nur Sinneseindrücke, die von außen an uns herangetragen werden, sondern reanimieren ebenfalls Sinneseindrücke von innen; aus der Erinnerung, der Einbildungskraft. Wir verkörpern damit diese ältere Musik auf ganz besondere, umfassende Weise mit allen Sinnen. Aus einem solchen Blickwinkel ist Musik nicht weniger partizipativ als andere Medien, bezieht den gesamten Körper mit ein und entfaltet damit ihr immersives Potential – wenn die Situation es zulässt.

LITERATUR

- Böhme, Gernot: »Die Stimme im leiblichen Raum«, in: Kolesch, Doris u.a. (Hrsg.): Stimm-Welten. Philosophische, medientheoretische und ästhetische Perspektiven, Bielefeld 2009, S. 23-32.
- Böhme, Gernot: »Atmosphäre als Grundbegriff einer neuen Ästhetik«, in: Ders.: Atmosphäre. Essays zur neuen Ästhetik, Frankfurt a.M. 1995, S. 21-48.
- Böhme, Gernot: »Einleitung«, in: Ders.: Anmutungen: Über das Atmosphärische, Ostfildern 1998, S. 7-12.
- Böhme, Gernot: »Musik und Atmosphäre«, in: Ders.: Anmutungen: Über das Atmosphärische, Ostfildern 1998, S. 71-84.
- Hanslick, Eduard: Vom Musikalisch-Schönen. Ein Beitrag zur Revision der Ästhetik der Tonkunst, Leipzig 1854.
- Herzfeld, Gregor: »Verführung – Vereinnahmung – Verderben. Musik bei Søren Kierkegaard, Richard Wagner und Thomas Mann«, in: Musik & Ästhetik Jg. 15, Nr. 59, 2011, S. 79-96.

- Herzfeld-Schild, Marie Louise: »Stimmung des Nervenleistes«. Physiologie und Musik im 18. Jahrhundert«, in: Moosmüller u.a. (Hrsg.): Stimmungen und Vielstimmigkeit der Aufklärung, Göttingen 2017, S. 121-141.
- Nicolai, Ernst Anton: Die Verbindung der Musik mit der Arzneigelahrheit, Halle 1745.
- Nicolai, Ernst Anton: Wirkungen der Einbildungskraft in dem menschlichen Körper, Halle 1744.
- Nussbaum, Martha C.: Upheavals of Thought: The Intelligence of Emotions, Cambridge 2001.
- Schmitz, Hermann: »Eintauchen in Atmosphären«, in: Ders.: Atmosphären, Freiburg/München 2014, S. 65-77.
- Schmitz, Hermann: System der Philosophie, Bd. III: Der Raum, 2. Teil: Der Gefühlsraum, Bonn 1969.
- Seel, Martin: »Das Auto als Konzertsaal«, in: Neue Zürcher Zeitung, 04.04.1998, S. 67.
- Wackenroder, Wilhelm Heinrich/Tieck, Ludwig: Herzensergießungen eines kunstliebenden Klosterbruders, Berlin 1797.
- Zelle, Carsten (Hrsg.): »Vernünftige Ärzte«. Hallesche Psychomediziner und die Anfänge der Anthropologie in der deutschsprachigen Frühaufklärung, Tübingen 2001.

EINTAUCHEN INS ANIMIERTE WASSER

Immersives Potential in dem Animationsfilm
Der Mönch und der Fisch

TINA OHNMACHT

ABSTRACT

Der Beitrag untersucht das immersive Potential von Animationsfilmen durch den Einsatz unterschiedlicher Strategien der Abstraktion. Diese finden sich in der visuellen Darstellung, der Tongestaltung und vor allem auch in den animierten Bewegungen. Dabei wird Bewegung mit Vivian Sobchack als ein Grundprinzip der filmischen Bedeutungskonstruktion verstanden. Die abstrahierten animierten Bewegungen schaffen einen körperlich erfahrbaren filmischen Rhythmus und ermöglichen Immersion auf einer basalen körperlichen Ebene. Gleichzeitig lenkt die Abstraktion die Aufmerksamkeit auf die Herstellung der Animation, das verwendete Material und die Technik, die im filmischen Bild Spuren hinterlassen. Als Beispiel wird der analog hergestellte Zeichentrickfilm *Der Mönch und der Fisch* (*Le moine et le poisson*. Regie: Michael Dudok de Wit, 1994) herangezogen. Es wird gezeigt, wie die filmische Bedeutung in diesem Animationsfilm im Zusammenspiel von Materialität, körperlicher Erfahrung und erzählter Geschichte entsteht.

I. IMMERSION UND EINTAUCHEN

Die VR Experience *The Walk* (CreateVR, im Auftrag von Sony Pictures, 2015)¹ will User_innen einen Eindruck davon vermitteln, wie es sich anfühlt, auf einem in über 400 m Höhe zwischen zwei Wolkenkratzern gespannten Drahtseil zu laufen. Mit Hilfe eines *head mounted device* (HMD/VR Brille) sieht man einen Rundumblick über den Dächern von New York mit dem blauen Himmel darüber, vor sich das gespannte Drahtseil, unter dem der Blick in die Tiefe der Häuserschluchten fällt. Aus den Kopfhörern zwitschern Vögel. Auf den realen Boden vor der/dem User_in ist ein Seil geklebt, auf dem man tatsächlich entlanglaufen soll. Doch ge-

¹ Die VR Experience *The Walk* wurde als Marketingmaßnahme zur Bewerbung des gleichnamigen Spielfilms von Robert Zemeckis (USA 2015) hergestellt. Der Film basiert auf der Geschichte des Hochseilartisten Philippe Petit, der 1974 auf einem Drahtseil, gespannt in 417 m Höhe, die Strecke zwischen den beiden Türmen des World Trade Center zurücklegt. Die VR Experience wurde in Foyers von Kinos eingesetzt. Außerdem war sie auf Konferenzen erlebbar, unter anderem auf der FMX 2016 (www.fmx.de) in Stuttgart, und ist auf Downloadportalen für gängige *head mounted devices* (HMDs) und Spielkonsolen erhältlich.

lingt es vielen Teilnehmer_innen nicht,² die drei Meter auf dem am Boden liegenden Seil zurückzulegen. Die User_innen tauchen ein in die Situation, die Grenzen zwischen virtueller und echter Umgebung verschwimmen. Obwohl man weiß, dass man sich nicht auf dem Dach des Hochhauses befindet, lässt sich der Körper nicht wirklich von dieser Tatsache überzeugen. Die virtuelle Situation macht es unmöglich, den Körper durch den realen Raum zu bewegen. Hier erlebt man die Verankerung des Bewusstseins im sinnlich wahrnehmenden Körper,³ denn es ist keineswegs so, dass die virtuelle Situation mit der realen verwechselt würde. Vielmehr schwankt die Erfahrung zwischen dem Wissen um die mediale Inszenierung und dem körperlichen Empfinden der vermeintlichen Gefahr in der virtuellen Situation. Welche Prozesse führen zu diesem Erleben, wie kommen solche immersiven Situationen zustande? Patrick Rupert-Kruse weist darauf hin, dass sich die Immersionsforschung entlang von zwei Traditionslinien bewegt, die nicht getrennt voneinander betrachtet werden sollten: dem Fokus auf die technische Apparatur, die das mediale Erleben vermittelt, und auf der anderen Seite der Blick auf psychisch-imaginative Prozesse.⁴

Als methodische Matrix zur Untersuchung dieser Prozesse schlägt Rupert-Kruse die beiden Begriffspaare Realismus/Abstraktion und Perzeption/Imagination vor. Dabei scheint es einen Zusammenhang zu geben zwischen dem Detailgrad der Darstellung und dem Wahrnehmungseindruck: Je mehr realitätsnahe visuelle oder akustische Details bereitgestellt werden, desto eher entspricht der Wahrnehmungseindruck dem der Realität, und desto eher kommt es zu einer perzeptuellen Immersion. Rupert-Kruse bezeichnet die Vielzahl realitätsnaher Details als *repräsentische Dichte*.⁵ Hohe repräsentische Dichte weisen Bilder mit großer Ähnlichkeit zwischen dem Wahrnehmungseindruck der Wirklichkeit und der medial vermittelten Wahrnehmung auf. Das immersive Erleben, das Gefühl der Anwesenheit in einem virtuellen Raum, beruht im genannten Beispiel dementsprechend auf einer Kombination aus der Fülle technisch vermittelter Reize (VR Brille, Kopfhörer) mit hoher repräsentischer Dichte (in diesem Fall real gefilmtes Material, Wind- und Vogelgeräusche, das Seil, das man unter den Füßen spürt). Entscheidend für das VR Erlebnis ist allerdings auch die Erfahrung der synchronen Körperbewegung im realen Raum (Entlanglaufen auf dem am Boden liegenden realen Seil) und im virtuellen Raum (Balancieren auf dem zwischen den Hochhäusern gespannten virtuellen Seil). Diese Gleichzeitigkeit der virtuellen und der kör-

2 Laut Angaben des Herstellers der Experience brechen 25% der Teilnehmer_innen die Experience ab, bevor sie das Ende des Seils erreichen, vgl. <http://createvr.com/the-walk>, 18.6.2018.

3 Vgl. dazu etwa Sobchack: *The Address of the Eye*, 1992.

4 Vgl. Rupert-Kruse: »Notizen zur Strukturierung medialer Erlebnisräume zwischen Phantasma und Apparat«, S. 11.

5 Ebd., S. 13. Rupert-Kruse verwendet den Begriff der Dichte in Anlehnung an Nelson Goodman, der ästhetische Zeichen bezüglich ihrer semantischen und syntaktischen Dichte unterscheidet.

perlichen Raumerfahrung ermöglicht ein spezifisches Immersionserleben, das nicht unbedingt mit realistischer Darstellungsweise zusammenhängt. So ist eine Art der körperlichen Immersion auch in hoch abstrahierten Filmen möglich, was dieser Artikel am Beispiel des figürlichen, aber visuell stark abstrahierten, analog hergestellten Animationsfilms *Der Mönch und der Fisch* (*Le moine et le poisson*, 1994, Regie: Michael Dudok de Wit) zeigt.⁶ Der in analoger Handarbeit hergestellte Zeichentrickfilm erzählt in reduzierter Form- und Farbensprache eine sehr simple Geschichte: Ein Mönch versucht, in den verzweigten Wasserreservoirs eines Klosters einen Fisch zu fangen, was ihm nicht gelingt. Weder werden körperumgebende technische Medien benutzt, noch bewegen sich die Zuschauer_innen, noch arbeitet der Film mit einer Fülle an visuellen Details oder repräsentischer Dichte. Und doch sind in diesem Zeichentrickfilm körperlich verankerte Immersionserfahrungen möglich, deren Erleben eben gerade darauf beruht, dass auf unterschiedlichen Ebenen Strategien der Abstraktion eingesetzt und an sinnlich-körperliche Interaktionen rückgebunden werden. Dazu nutzt der Film Wasser auf unterschiedlichen Ebenen als Medium des Eintauchens in animierte Bilder.

2. ANIMATION ALS KÖRPERLICHE INTERAKTION

Der Mönch und der Fisch ist hergestellt aus Tuschezeichnungen auf *cels* (Zelluloidfolien), kombiniert mit Hintergründen, die mit Wasserfarben (Aquarell und Guache) auf Papier gemalt wurden. Die Figuren sind in einfachen, reduzierten Tuscheoutlines gezeichnet, Details in Gesichtern oder Stoffen fehlen. Auch die architektonischen Elemente sind auf einfache Formen reduziert. An vielen Stellen ragen die Farbflächen über die schwarzen *outlines* der Hintergründe hinaus und schaffen so eine Dynamik der Linien und Umrisse, die sich vom Dargestellten löst und auf die Materialfläche zurückverweist (vgl. Abb. 1). In den Hintergründen fließen die Farben auf dem Aquarellpapier ineinander, die ausgefranzten Farbränder lassen die Grenzen zwischen Farben und Räumen zerfließen. Die Tuschelinien definieren die räumlichen Elemente nur scheinbar. Das sichtbare Zerfließen der Wasserfarbe auf dem Papier bildet eine Struktur, die das Willkürliche und Unkontrollierbare des Wassers als amorphe Flecken zur Schau stellt. Sichtbar für alle gibt der Filmmacher hier ein Stück der Kontrolle über das animierte Bild⁷ ab an das verwendete Material. In *Der Mönch und der Fisch* ist der Herstellungspro-

6 Der Film ist verfügbar als Video on Demand in einer geremasterten HD-Fassung über die Produktionsfirma Folimage: <https://www.folimage.fr/fr/video-a-la-demande/courts-metrages.3.htm>, 22.10.2018.

7 Die Kontrolle über das Bild bezieht sich auf die prinzipielle Unabhängigkeit animierter Bilder von der vorfilmischen Realität und ihren Gesetzen. Theoretisch kann im Animationsfilm jedes Bild unabhängig vom vorhergehenden gestaltet werden. Allerdings ist diese Freiheit der Animation ein oft beschworenes Ideal, dem in der Praxis ökonomische, technisch-materielle, stilistische, dramaturgisch-narrative, technologische, soziale und mediale Bedingungen entgegenstehen und diese prinzipielle Freiheit einschränken.

zess der Bilder, die Handarbeit des Filmemachers, Teil der Inszenierung, indem die Aquarellfarben den Malgrund durchscheinen lassen und damit ein ständiges Spannungsverhältnis zwischen dem diegetischen Raum und dem materiellen Einzelbild schaffen. Wasserfarbe auf Aquarellpapier wird zum Mittel, »das Bild transparent auf die eigenen Entstehungsbedingungen zu machen«.⁸ Mehr als beim Real-film wird so die Herstellungsebene zum Teil der filmischen Kommunikation.

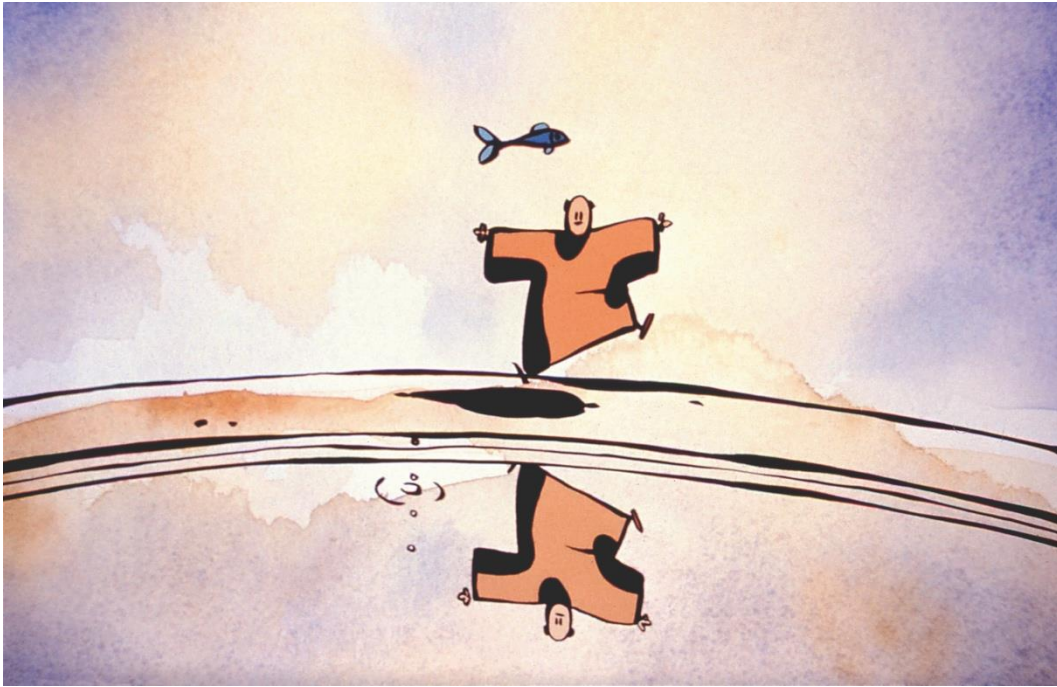


Abb. 1: Zusammenspiel der Farbflächen und Umrisslinien. © Folimage.

Der phänomenologische Ansatz der Filmwissenschaftlerin Vivian Sobchack schafft eine Verbindung zwischen der Materialität der Bilder und der sinnlich-körperlichen Erfahrung. Filmische Bilder ermöglichen Erfahrungen, die alle körperlichen Sinne miteinbeziehen:

Seeing, moving, hearing, sensually experiencing sensible and material being, imagining, remembering, dreaming, thinking, theorizing – all are

8 Abel: Wasserbilder als filmische Denkfiguren, S. 56. Heute kann man angesichts der vielfältigen digitalen Produktionsmöglichkeiten nicht mehr anhand rein formalästhetischer Kriterien feststellen, ob die animierten Einzelbilder mit Aquarellfarben und Tusche gemalt wurden oder ob die Ästhetik durch digitale Verfahren hergestellt wurde, die händische Maltechniken simulieren. Auskunft über die Herstellung geben etwa *making-ofs*, DVD Extras, Tutorials, Anleitungen, Interviews und Produktionsberichte über Animationsfilme. Vgl. etwa Dudok de Wit, »Interview«, o.S.

the acts of a lived-body living its intentional existence in the world not only visibly for others but also invisibly for itself.⁹

Film-Erfahrung hat für Sobchack immer mit materiellem und körperlich konkretem Kontakt zu tun. Im Animationsfilm betrifft das zunächst die körperliche Interaktion der Animatorin/des Animators mit dem animierten Material. Jedes Einzelbild in *Der Mönch und der Fisch* entsteht durch Eintauchen des Pinsels in Tusche oder Wasserfarbe. Diese körperliche Interaktion mit dem Werkzeug und der flüssigen Farbe hinterlässt im Bild eine Spur. Beim Animieren findet je nach verwendeter Technik also eine spezifische körperliche Interaktion mit Materialien statt. Das können, wie im vorliegenden Film, Wasserfarbe und Tusche sein, in anderen Beispielen etwa Knete, Sand oder Computermodelle.¹⁰ Die Art des Materials und der animierenden Interaktion fließt damit in die Sinnkonstruktion animierter Bilder mit ein. Animierte Bilder machen die technisch-materiellen Bedingungen des Produktionsprozesses erfahrbar. So fungiert das animierte Filmbild im Sinne Vilém Flussers als Haut: »Als Haut wird das Bild reine Sinnlichkeit, die sich dem begrifflichen Verstand entzieht. [...] Sinn entsteht an der Oberfläche der Körper – da, wo sie von anderen Dingen oder Körpern berührt werden.«¹¹ In Animationsfilmen findet diese Berührung zunächst auf der vorfilmischen Ebene als Interaktion der/des Animierenden mit dem Material bzw. den Werkzeugen statt. Die vorfilmische Materialität fließt direkt in die des filmischen Bildes ein. Allerdings stellen Animationsfilme ihre Gemachtheit nicht nur als materielle Spuren, sondern auch durch unterschiedliche Verfahren der Abstraktion aus.

3. VISUELLE ABSTRAKTION

Visuelle Abstraktion gilt als ein wesentliches Strukturmerkmal vieler Arten von Animation.¹² Abstraktion beinhaltet immer, dass aus der Gesamtzahl an Merkma-

9 Sobchack: *The Address of the Eye*, S. 297.

10 Die Interaktion mit Computermodellen erscheint zunächst immateriell und indirekt. Natürlich findet die konkrete Interaktion nicht zwischen Körper und Computermodell statt, sondern zwischen Körper und Interface. Dabei beeinflusst die Materialität des Interfaces die Art der Interaktion: Herkömmliche Werkzeuge wie Tastatur, Computermaus und Bildschirm bieten andere Interaktionsstrukturen als etwa ein drucksensitives Zeichentablet und ein digitaler Stift. Relativ neu sind Softwareprogramme wie bspw. Quill (<https://www.oculus.com/experiences/rift/1118609381580656/>, 22.10.2018), die immersive Technologien wie VR Brillen und Controller nutzbar machen, um durch Interaktion im realen dreidimensionalen Raum Computermodelle im virtuellen Raum zu erstellen und zu animieren.

11 Abel: *Wasserbilder als filmische Denkstrukturen*, S. 61f.

12 Zur Beschreibung von Abstraktion im (Animations-)Film schlägt Maureen Furniss einen Ansatz vor, der Filme auf einem Kontinuum zwischen Mimesis und Abstraktion verortet. Dabei gelten die Filme als mimetisch, die durch eine Kamera aufgezeichnet werden und bei denen möglichst wenige künstlerische Eingriffe in Form von Schnitt, Montage etc. stattfinden (vgl. Furniss: *Art in Motion*, S. 4ff.). Erwin Feyersinger dagegen unterscheidet

len über Prozesse der Selektion und Reduktion nur ausgewählte für die Darstellung verwendet werden. Ein hoher Abstraktionsgrad geht einher mit geringer repräsentativer Dichte, also einer starken Reduktion und großen Abweichung der Darstellung vom Wahrnehmungseindruck der Wirklichkeit. Dabei beschränkt sich Abstraktion in der Animation nicht auf die visuelle Gestaltung, sondern betrifft neben Formen und Farben auch die animierten Bewegungen, die Klänge und Töne. Im Unterschied dazu versuchen detailreiche, dichte Bilder, etwa in fotorealistischen Animationen, dem visuellen Wahrnehmungseindruck der Realität möglichst nahe zu kommen und zielen auf einen *representational realism*.¹³ Bilder mit hohem Detailgrad können perzeptuelle Immersion befördern, ausgehend von Ähnlichkeitsstrukturen zwischen dem Wahrnehmungseindruck des Bildes und dem der Realität. Der Umkehrschluss liegt nahe, dass ein hoher Abstraktionsgrad die wahrnehmenden Sinne auf Distanz zur Wirklichkeit hielte und perzeptueller Immersion entgegen wirke.¹⁴ Doch Abstraktion im Animationsfilm bietet eine zusätzliche immersive Strategie, indem durch visuelle und akustische Bewegungsmuster rhythmische Strukturen erzeugt werden, in die ein Eintauchen ermöglicht wird.

In dem animierten Kurzfilm *Der Mönch und der Fisch* führt die aussichtslose Jagd nach dem Fisch den Mönch durch die verzweigten Kanäle des Aquädukts aus dem Kloster hinaus, und durch immer abstrakter und unwirklicher anmutende architektonische Elemente. Nach und nach verändert sich die Jagd und wird zum Spiel der beiden miteinander, zum animierten Tanz, getragen durch die Musik. Die reduzierte und stark abstrahierte Formensprache wird dominiert von den Umrisslinien von Figuren und Hintergründen, die sich meist an geometrische Grundformen anlehnen. Die ebenfalls abstrahierten animierten Bewegungen kann man als *limited animation* bezeichnen: Schematisch übertriebene, klar lesbare Posen und Verformungen (*squash & stretch*) werden kombiniert mit reduzierter oder fehlender Mimik und Gestik (vgl. Abb. 2). In der sehr einfachen und geradlinigen Narration in *Der Mönch und der Fisch* lenkt die Reduzierung und Vereinfachung

unterschiedliche Kategorien von Abstraktion in der Animation. Er identifiziert visuelle Abstraktion (im Gegensatz zu gedanklicher Abstraktion) als ein Merkmal vieler Animationsarten und unterscheidet weiter stilisierte figurative Darstellungen von nicht-gegenständlicher Abstraktion, also dem Fehlen einer visuellen, figürlichen oder Objekt bezogenen Referenz. (vgl. Feyersinger: »Visuelle Abstraktion in narrativen Filmen und Serien, wissenschaftlichen Visualisierungen und experimenteller Animation«).

- 13 Vgl. Rupert-Kruse: »Notizen zur Strukturierung medialer Erlebnisräume zwischen Phantasma und Apparatus«, S. 13.
- 14 Allerdings weist Rupert-Kruse darauf hin, dass auch hoch abstrakte und symbolische Medien, wie etwa Texte, ein Präsenzerleben ermöglichen, dass also folglich der Blick auf mentale, kognitive und psychische Prozesse gelenkt werden sollte, um die Modelle und Strategien zu identifizieren, die immersives Präsenzerleben ermöglichen. Kruse bezeichnet, Allison Griffins folgend, dies als *experiential realism*, der auf multimodaler Wahrnehmung und multisensorischem Erleben beruht. Es spielen also sowohl Wahrnehmungsprozesse wie auch imaginative und kognitive Vorgänge eine Rolle beim immersiven Erlebnis.

chung der visuellen Abstraktion die Wahrnehmung der Zuschauer_innen auf die sinnlich erfahrbaren Eigenschaften des Films: die Farben, Formen und Bewegungen, die Musik, den Rhythmus und Fluss der Animation. Die animierten Bewegungen der Figuren folgen der streng komponierten Musik und werden so zum spielerischen Tanz, dessen Choreographie den filmischen Raum und die Zeit strukturiert. Dabei fließen die Bewegungen des Mönchs im Rhythmus der Musik von einer Pose zur nächsten, wobei die Spannungsmomente in der Musik sich in den kurz gehaltenen Posen der Figur spiegeln. Hier zeigt sich, wie über die Animation des Figurenkörpers das Narrativ entwickelt wird.¹⁵ Durch das Zusammenspiel von Musik und animierten Bewegungen kreierte der Film einen Rhythmus, der sich als zusätzliche Bedeutungsebene in den filmischen Rhythmus der Montage und der Kamerabewegungen und in den Rhythmus der Erzählung einfügt.



Abb. 2: Phasen der abstrahierten Bewegung der squash & stretch-Animation.
© Folimage.

Nach Vivian Sobchack ist Bewegung ein Grundprinzip der filmischen Bedeutungskonstruktion.¹⁶ Sie beschreibt die Ähnlichkeit der Wahrnehmung filmischer und lebensweltlicher Bewegung als Grundlage für die Verwurzelung der Filmerfahrung in der Lebenswelt. Über die dynamische Struktur der Intentionalität, die Zeit und Raum Bedeutung verleiht, kommt die Bewegung als filmische Grundeinheit ins Spiel. Bedeutungskonstruktion in der Filmerfahrung entsteht dadurch, dass die Erfahrung in der Welt sich in Teilen mit der Erfahrung bei der Filmrezeption deckt. Die Bedeutung der animierten filmischen Bewegungen entsteht also im ständigen Abgleich mit der Bewegungserfahrung unseres Körpers in der realen Welt. Genau hier trifft Sobchacks Theorie auf ein wesentliches Merkmal von Animation, nämlich die Herstellung von Bewegung in Anlehnung an die Erfahrung der Bewegung in der realen Welt, die aber nie deckungsgleich mit ihr ist. Da jede animierte Bewegung als bewusste und gewählte Aktivität verstanden werden kann, werden Sprünge in der Bewegung, die Sobchack als *hesitations* bezeichnet,

15 Vgl. Wells: *Understanding Animation*, S. 112.

16 Bedeutung entsteht für Sobchack in der Reflexion der Erfahrung, deren Beschreibung und Versprachlichung in den Prozess der Bedeutungskonstruktion einfließen. Vgl. Sobchack: *The Address of the Eye*, S. 277.

also kurze Momente des Zögerns, zum Ausdruck der Reflexion des Films über sich selbst und die hergestellte Bewegung.¹⁷ Diese Momente des Stillstands zwischen zwei Bewegungsphasen finden sich in *Der Mönch und der Fisch* nicht nur strukturell in den Einzelbildern, sondern auch in den tänzerischen Momenten des Innehaltens, wenn der Mönch die Bewegungsrichtung ändert, weil er merkt, dass der Fisch schon wieder an einer anderen Stelle aus dem Wasser hüpft, oder wenn der Fisch im Sprung aus dem Wasser am höchsten Punkt wieder zurück nach unten fällt. Hier konkurriert die Wahrnehmung der flüssigen und offenbar mühelosen Bewegung der animierten Elemente mit der Unterbrechung, dem Zögern im Bewegungsablauf. Die Materialität der animierten Objekte und ihr Widerstand gegen die Bewegung, der in der Animation überwunden wird, machen gleichzeitig ihre Materialität sichtbar und die darin liegenden Spuren der Unbeweglichkeit, aber auch die Energie, die notwendig ist, um animierte Bewegungen herzustellen.¹⁸ Aus dieser Spannung entsteht eine Faszination von Animation, die oft als Beleben oder Beseelen der Figuren beschrieben wird. Bewegung in Animationsfilmen enthält Störungen des Bewegungsflusses nicht als Nebeneffekt der Bewegung, sondern als konstitutives Element: »Intermittence is not outside movement but a differential element of it.«¹⁹ Diese Unterbrechungen des Bewegungsflusses sind Bestandteil jeder, auch natürlicher, Bewegungen: Das Sehen wird unterbrochen durch Blinzeln, Atmen durch Momente des Atemstillstandes zwischen dem Aus- und dem Einatmen, die Blutzirkulation pulsiert im Takt des Herzschlags, und Störungen im Fluss der vegetativen und reflexartigen Bewegungen, wie etwa Schluckauf, dringen besonders ins Bewusstsein. Alle diese Unterbrechungen können unsere Aufmerksamkeit auf ansonsten nicht bewusste Vorgänge lenken, wie etwa den Rhythmus des Films, oder den Rhythmus des Körpers. So ist der Körper mit seiner Erfahrung des Rhythmus aus Bewegungen und ihrer Unterbrechung konstitutiv für den Animationsfilm sowohl auf produktionsästhetischer wie auch auf der Wahrnehmungsebene: Der animierende Körper der Animatorin/des Animators stellt aus unbewegten Momenten Bewegung her, die als flüssige, rhythmisch-strukturierte Bewegung der Figuren im Film vom Zuschauer/der Zuschauerin körperlich erfahren und im eigenen Körperrhythmus nachvollziehbar wird. Dabei spielt die akustische Filmebene eine entscheidende Rolle.

4. AKUSTISCHE ABSTRAKTION

Die musikalische Ebene eines Films kann nicht nur unter dem Gesichtspunkt primärer Bedeutungskonventionen betrachtet werden. Neben der Frage nach der Denotation oder Sinnvermittlung, rücken musikalische Motive oder Arrangements

17 Vgl. Sobchack: *The Address of the Eye*, S. 281; Sobchack: »Stop + Motion«, o.S.

18 Vgl. Sobchack: »Stop + Motion«, o.S.

19 Ebd.

den phänomenologischen Leib und seine Affizierung sowie psychische Rezeptionsvorgänge in den Blick.²⁰ Die Musik zu *Der Mönch und der Fisch* stammt von Serge Besset und wurde komponiert nach Motiven von *La Folia*, einem harmonisch-melodischen Satzmodell, das seit dem 16. Jahrhundert in zahlreichen Variationen bekannt ist und seine Blütezeit in der Barockmusik hatte. Aus der Zeit stammt eine der bekanntesten Varianten, die Violinsonate von Arcangelo Corelli aus dem Jahr 1700. Der Titel des Stücks verweist auf das italienische *folia* oder das französische *folie* (Narrheit, Wahnsinn, Tollheit). Bekannt sind unter dem Titel auch eine Reihe von Tänzen, hauptsächlich aus dem iberischen Raum. Zur Begriffsbestimmung bemerkt Bernd Oberhoff:

Eine Folia ist ein portugiesischer oder spanischer Tanz, der schnell oder langsam sein kann, der aber auch ein Gedicht mit paradoxen Inhalten, ein Song, ein Dance-Song oder ein Musikstück, das Folia heißt und portugiesisch, spanisch oder italienisch sein kann, aber nicht unbedingt Folia heißen muss und entweder eine Melodieformel, eine Bassformel oder ein Harmonieschema oder alles drei zusammen ist.²¹

Diese verwirrende Nicht-Definition dient Oberhoff dazu, sich der Symmetrie als *bi-logisches* Organisationsprinzip in Arcangelo Corellis Violinsonate op. 5 Nr. 12 anzunähern, die als Prototyp von *La Folia* gilt. Das Konzept der bi-logischen Struktur des Bewusstseins²² stammt von dem Psychiater und Psychoanalytiker Ignacio Matte-Blanco. Dieser geht davon aus, dass die Logik, nach der das Unbewusste funktioniert, sich von der logischen Struktur bewussten Denkens unterscheidet und doch untrennbar mit ihr verbunden ist. Während die asymmetrische Logik den Gesetzen des Gegensatzes folgt, der numerischen, zeitlichen, kausalen und räumlichen Aufeinanderfolge von Ereignissen, und somit die Unterscheidung zwischen Subjekt und Objekt voraussetzt, entspricht die symmetrische Logik den Strukturen des nicht-Bewussten, der Umkehrbarkeit, Gleichzeitigkeit und Ununterscheidbarkeit der einzelnen Teile vom Ganzen. Oberhoff beschreibt sie als eine verschmelzende Logik, »der eine Tendenz der Einswerdung innewohnt, wo im Extremfall jedes Ding mit jedem anderen Ding identisch ist. In hoch symmetrisierten Zuständen ist auch die raum-zeitliche Orientierung labilisiert, wir geraten in Zustände, in denen tendenziell Raumlosigkeit und Zeitlosigkeit herrschen.«²³

20 Vgl. dazu Grabbe: »Filmontologie der phonosphärischen Präsenz«, S. 34: »Denn statt eine semiotische Bedeutungsordnung als Argumentationsgröße nutzen zu können, muss der Blick auf den phänomenologischen Leib des Rezipienten gerichtet werden: Ein Schallereignis ist bereits vor jeglicher Konventionalisierung und Bedeutung konkret vorhanden, denn es ereignet sich im Medium der eigenen Leiblichkeit – und damit innerhalb einer ästhetischen Signatur von Empfindungen«.

21 Oberhoff: »La Folia oder Die wogende Welle«, S. 92.

22 Zum Begriff *bi-logisch* vgl. auch Iurato: »At the grounding of computational psychoanalysis: on the work of Ignacio Matte Blanco«.

23 Oberhoff: »La Folia oder Die wogende Welle«, S. 93.

Die Musik generell besitzt eine große Affinität zur symmetrischen Logik, worin sich »Prozesse der Einswerdung und Verschmelzung des Disparaten in mannigfaltiger Weise«²⁴ zeigen. Doch erkennt Oberhoff im Folia-Motiv die Gleichzeitigkeit symmetrisch-logischer und asymmetrisch-logischer Strukturen: Es besteht aus einem Thema und 23 Variationen. Das melodische Grundmotiv von *La Folia* zeigt eine ansteigende Struktur mit zwei tonalen Höhepunkten, die Spannung erzeugt und wieder auflöst, und so als prinzipiell asymmetrisch bezeichnet werden. Gleichzeitig weist das Motiv eine hoch symmetrische Bauweise auf: Es besteht aus Tönen gleicher Länge und kann in der Mitte gespiegelt werden. Die beiden Hälften sind in der Notation wiederum achsensymmetrisch. Beim Hören werden bewusst vor allem die asymmetrischen Strukturen und ihre Variationen wahrgenommen, unbewusst allerdings erlebt man beim Zuhören die Symmetrie als »wogende Welle«.²⁵ In der Symmetrie gibt es keine Entwicklung oder teleologische Bewegung, sondern in rhythmischen Wiederholungsstrukturen wird die Einheit der Teile mit dem Ganzen erlebt. So wirkt das musikalische *Folia*-Thema in *Der Mönch und der Fisch* in seinen Variationen simultan symmetrisch und asymmetrisch und ähnelt damit der von Matte-Blanco beschriebenen bi-logischen Struktur des Bewusstseins. Ähnliches ist auf der Erzählebene zu beobachten. Zunächst folgt die Handlung einem klar gesteckten Ziel: Der Mönch will den Fisch fangen. Beiden ist ein Raum zugeordnet, dem Fisch das Wasser, dem Mönch das Kloster. Doch im Lauf des Films hüpfert der Fisch immer wieder aus dem Wasser, der Mönch fällt hinein. Am Ende verlassen beide ihre Räume, widersetzen sich den biologischen und physikalischen Gesetzen und schweben als Einheit im Himmel über dem Meer. Den Fisch zu fangen, spielt keine Rolle mehr. Der Film nutzt im Handlungsaufbau wie auch auf akustischer Ebene Prinzipien der symmetrischen wie der asymmetrischen Logik und demonstriert deren untrennbare Verknüpfung.

Meist bildet die Musik die einzige Tonebene im Film und wird nur an sehr wenigen Stellen durch diegetisch motivierte Soundeffekte ergänzt: das Zwitschern der Vögel, die um den Kirchturm kreisen, das Plätschern des Brunnens. Diese Geräusche referenzieren auf die reale Welt und situieren den Film in einem konkreten Setting, einem nicht näher definierten romanischen Kloster. Lichtstimmung, Klosterarchitektur und Herstellungsort des Films²⁶ wecken Assoziationen mit Südfrankreich. Doch taucht im Film an zentraler Stelle ein Sound auf, der Bild und Ton nicht semantisch, sondern rein strukturell über die zeitliche Korrelation visueller und akustischer Elemente verknüpft: Als dem Mönch ein Eimer auf

24 Ebd., S. 89.

25 Ebd., S. 96.

26 Der Film wurde von dem französischen Studio Folimage während eines Aufenthalts von Dudok de Wit dort als *artist in residence* produziert. Folimage befindet sich in Valence im Süden von Frankreich, ungefähr zwischen Lyon und der Mittelmeerküste. Der Kirchturm im Film erinnert an den Turm der romanischen Kathedrale Saint-Apollinaire in Valence.

den Kopf fällt, wird das begleitet von einem Glockenschlag. Beim Aufschlagen des Eimers wird ein Ton verwendet, der sich auf ein anderes Ereignis bezieht, nämlich das Schlagen der Kirchturmuhre. Michel Chion beschreibt den Korrelationsprozess synchron erscheinender Bild- und Tonobjekte als *Synchrèse*. Die *Synchrèse* beruht auf dem Mechanismus der Gleichzeitigkeit von Reizen in verschiedenen Modalitäten, und zwar unabhängig von semantischer Ähnlichkeit oder rationaler Logik.²⁷ Die offensichtliche (bzw. offen hörbare) semantische Diskrepanz zwischen Bild und Ton erzeugt im vorliegenden Fall einen irritierenden und gleichzeitig komischen Effekt. Innerhalb der Narration markiert dieser Soundeffekt den Mittel- und den Wendepunkt in der Handlung, wenn der Tag zu Ende geht und der Mönch nun zu immer absonderlicheren Werkzeugen greift, um den Fisch zu fangen, etwa Pfeil und Bogen. Formal symmetrisiert die beschriebene Szene den Film, denn der Glockenschlag ertönt ziemlich genau in der Mitte. Auf der repräsentativen Ebene ist das Verhältnis von Bild zu Ton hier hoch abstrahiert und nur strukturell verbunden. Diese Verknüpfung synchroner Ton- und Bildelemente mit rhythmischen Bewegungen der Figuren führt in Kombination mit der semantischen Abstraktion zu einer körperlichen Wahrnehmung von Animation, die Sergej Eisenstein in Bezug auf Walt Disney beschreibt. Er vergleicht das Formenspiel animierter Bewegungen mit der Verwendung von Verbmetaphern bei Goethe:

Eine Fülle von ursprünglichen, tiefen und deshalb am meisten sinnlich anregenden [Verbmetaphern], die obendrein wenig objektiv ›visuell‹ sind, eher körperlich, in der Muskulatur über die Nachahmung der Bewegung spürbar werden, also ›vorbei‹ [...] an den visuell wahrnehmbaren. [...] Nebel ›schleichen‹, der See ›ruht‹ etc. Genau dieser Prozess ist es, den Disney in seinen Zeichnungen spürbar und gegenständlich darstellt. Das sind nicht nur Wellen, die auf die Bordflanken eines Dampfers faktisch ›inboxen‹ (und der bekannten Formel des Komischen folgend, in ihren Umrissen zu Boxhandschuhen werden!). Es ist auch das erstaunliche, plastische Spiel der Konturen von Disneys Zeichnungen.²⁸

In der Inszenierung der Jagd des Mönchs als rhythmisch entlang der Musik strukturierter Tanz ermöglicht der Film im multimodalen Zusammenspiel von akustischen und visuellen Ebenen die körperliche Wahrnehmung der Bewegungen. Nach Lars C. Grabbe werden akustische Filmzeichen im »Medium der eigenen Leiblichkeit« empfunden und breiten sich als »intensive Schwingung im Körper des

27 *Synchrèse* beschreibt ein »psycho-physiologische[s] Phänomen [...], das darin besteht, das Zusammentreffen (*concomitance*) eines punktuellen Tonereignisses und eines punktuellen visuellen Ereignisses als ein einziges und gleiches Phänomen wahrzunehmen, das sich von dem Moment an, in dem diese simultan auftreten, sowohl visuell als auch akustisch äußert, mit der Simultanität als ausreichende und einzig notwendige Bedingung« (Chion: *Audio-Vision*, S. 58; vgl. dazu auch Flückiger: *Sound Design*, S. 140ff.).

28 Eisenstein: *Disney*, S. 56f.

Rezipienten« aus.²⁹ Im untersuchten Animationsfilm entsteht der immersive Rhythmus, der ein körperliches Eintauchen in den visuell-akustischen Rhythmus ermöglicht, aus dem synchronisierten Zusammenspiel der akustischen und visuellen Elemente. Die rhythmische Korrelation der Figurenbewegungen mit der Musik führt zum Zusammen-Erleben beider Ebenen, aus der nicht-trennbaren Einheit akustischer und visueller Reize entsteht das somatische Filmerleben. Dabei geht es weniger um besonders laute oder tiefe Töne, die als taktile Reize »abhängig von Frequenz und Schalldruckpegel auch über die gesamte Körperoberfläche [...] gefühlt werden«³⁰ könnten, sondern um den audio-visuellen Rhythmus, der wie eine Welle durch den Körper fließt, leibliche Affekte hervorruft und im Körper nachhallt.

Gerade die Abstraktion auf visueller und akustischer Ebene ermöglicht dieses Eintauchen in den Rhythmus der Bewegungen, der Formen und der Musik. Dadurch werden basale körperliche Funktionen angesprochen, die immersives Erleben auf der Ebene grundlegender lebenserhaltender Körperfunktionen ermöglichen. Zusätzlich thematisiert die narrative Ebene des Films das immersive Erlebnis.

5. EINTAUCHEN INS OZEANISCHE

Der Mönch und der Fisch führt seine Figuren hinaus aus der sozialen und geregelten Ordnung des Klosters. Mönch und Fisch lassen die umgrenzenden Mauern der kirchlichen Institution hinter sich, die Jagd des Mönchs auf den Fisch endet im entgrenzten Schweben im Himmel. Jenseits der Gesetze der Schwerelosigkeit brechen die Figuren aus dem konkreten Raum des klar umgrenzten Wasserreservoirs aus und treten in eine raum-zeitlose Sphäre zwischen Meer und Himmel ein. Anstatt die Zeit über den »visuellen Rhythmus der Wellen« als »dauerhafte Präsenz« zu inszenieren,³¹ bringt das abstrahierte, unbewegt gemalte Meer die Zeit zum Verschwinden.³² Im gemeinsamen Schweben von Mönch und Fisch im Himmel lösen sich in diesem ozeanischen Moment nicht nur die räumlichen Grenzen zwischen unten und oben, Meer und Himmel auf, sondern auch die Ich-Grenzen

29 Grabbe: »Filmontologie der phonosphärischen Präsenz«, S. 37.

30 Kirschall: »Touching Sounds«, S. 23.

31 Dies beobachtet Roman Mauer in den Filmen Jean Epsteins: »Jean Epstein, der früh den visuellen Rhythmus der Wellen filmisch studiert hat, erkannte in der dynamischen Oberfläche des Meeres das ideale Motiv für die Filmkamera, weil dessen Photogenie darin bestehe, über die Bewegung die Wesenheit der Phänomene zur Erkenntnis zu bringen.« (Mauer: »Einleitung«, S. 9, Anm. 3)

32 Zeitlosigkeit wird in vielen Filmen von Dudok de Wit thematisiert. Besonders *Vater und Tochter* (*Father and Daughter*. NL/B/GB 2000, Regie: Michael Dudok de Wit) und der animierte Langfilm *Die rote Schildkröte* (*The Red Turtle*, F/J/B 2016, Regie: Michael Dudok de Wit) thematisieren Zeit und ihr Erleben, Erinnerungen und Vergänglichkeit.

der Figuren, die Polarität Subjekt-Objekt bzw. Jäger-Gejagter, schwimmt.³³ Ebenso verschmelzen durch Ineinander-Fließen der aquarellen Blautöne auf dem Papier Himmel und Wasser miteinander. Beide trennt die gemalte Horizontlinie, aber die amorphen Farbflächen der Aquarellfarben bilden in Himmel und Wasser die gleiche materielle Farbstruktur. In diesem Moment der Ich-Entgrenzung des Mönchs wird die Wahrnehmung der Zuschauer_innen im Sinne Norman M. Kleins an die materielle Oberfläche gelenkt, »forced back to the surface«,³⁴ also hin zum mit Wasserfarben bemalten Aquarellpapier. Das immersive Erleben wird zu einem flüchtigen ozeanischen Moment.

Beide Figuren werden am Schluss zu einem ornamentalen Element, und enden schließlich als ein Punkt am Himmel. So reduziert der Film seine Figuren auf die Essenz und die kleinste Einheit des Zeichentricks: einen einzelnen Tusche-punkt, gezeichnet aus einem winzigen Tropfen flüssiger Tinte. Subjekt-, Material- und Raumgrenzen werden aufgelöst in der medienreflexiven Geste der Reduktion auf den Schlusspunkt, der zugleich auch Anfangspunkt jedes gezeichneten Bildes des Animationsfilms ist. Die ozeanische Entgrenzung verdichtet sich zum medialen Ursprung des gezeichneten Films im Gestus der größtmöglichen Abstraktion, dem einzelnen Punkt.

33 Romain Rolland prägt den Begriff des ozeanischen Gefühls in dem berühmten Briefwechsel mit Sigmund Freud. Freud beschreibt dieses Gefühl als Erfahrung des Ewigen, das der Einswerdung mit dem großen Ganzen gleiche, ohne dass dabei der kritische Verstand oder die Reflexionsfähigkeit ausgeschaltet würden. Freud erklärt dieses ozeanische Gefühl mit einer Regression in den pränatalen Zustand der völligen Einheit des Fötus mit der Mutter. Verbannt ins Unbewusste, bahne sich diese verdrängte Einheit als ozeanisches Gefühl zum Beispiel in religiösen, aber auch ästhetischen Erfahrungen seinen Weg an die Oberfläche. Rolland wehrt sich gegen die von Freud im logozentrischen Duktus entworfene Dualität als Ergebnis einer verlorenen Einheit, und betont die Gleichzeitigkeit von Dualität und Einheit. Ähnlich definiert Dieter Funke das ozeanische Gefühl zunächst als »eine Lockerung bzw. den Ausfall von Ichgrenzen und innerer Differenzierung« (Funke: »Dimensionen des ozeanischen Gefühls«, S. 11). Er identifiziert im Konflikt zwischen Freud und Rolland vor allem den Gegensatz zweier Paradigmen: Während Freuds Denkmodell »das intersubjektiv strukturierte Differenzparadigma der Psychoanalyse und Psychologie« zugrunde liegt, zeigen sich in Rollands Einwand seine umfassende Kenntnis der indischen Mythologie »und das nonduale Kohärenz- oder Identitätsparadigma der Mystik« (ebd.). Laut Funke greift die Definition der Einheit als paradiesischer Urzustand, der im Prozess der Subjektwerdung verloren geht, zu kurz. In der Gleichzeitigkeit des Eins-Seins im Mutterleib und der Differenz zur Mutter tritt als verbindendes Drittes die Interaktion zwischen Mutter und Kind in den Fokus. Für die filmisch animierten ozeanischen Erlebnisse bedeutet das, dass die subjektive Entgrenzung auf der figuralen und der Zuschauerebene die Wahrnehmung gleichzeitig auf die materielle Oberfläche des Films und damit die Spannung zwischen Herstellung, Darstellung und Dargestelltem, Figur und Figuration, Animiertem, Animierendem und Zuschauendem lenkt.

34 Klein: »Animation and Animorphs«, S. 24.

6. FAZIT

Der Mönch und der Fisch erzählt von materiellen, visuellen und metaphorisch-symbolischen Grenzen und ihrer Überschreitung und Auflösung in den animierten Bildern aus Tusche und Wasserfarben. Dabei spielt die Herstellungstechnik, in der mit Tusche-Linien Figuren- bzw. Objektgrenzen definiert und mit den Wasserfarbflächen wieder durchbrochen werden, eine entscheidende Rolle. Über diese stofflichen Spuren der Animation werden rezipierende und produzierende Subjekte aufeinander bezogen und verknüpft. Die Filmerfahrung als Austausch zwischen dem Körper der Zuschauerin/des Zuschauers und dem Filmkörper wird erweitert um den Austausch mit dem animierenden Körper.³⁵ Dabei wird das Eintauchen, die Immersion in die Welt des Films, auf allen Ebenen wirksam: Produktionsästhetisch tragen die Bilder Spuren der Bewegung des in Tusche und Wasserfarben eintauchenden Pinsels; auf der Handlungsebene korreliert dies mit den rhythmisch-tänzerischen Bewegungen des Ein- und Auftauchens der Figuren ins und aus dem Wasser; die Wahrnehmungsebene verbindet das sinnlich Eintauchen in die rhythmisch-strukturierten Bewegungsmuster von Mönch und Fisch mit der psychischen Immersion im Moment der ozeanischen Ich-Entgrenzung der Figuren. Jenseits jeglichem perzeptuellen Realismus wird so ein im Rhythmus der Körper verankertes Eintauchen in den animierten Film ermöglicht.

LITERATUR

- Abel, Matthias: Wasserbilder als filmische Denkfiguren. Eine Reflexionstheorie filmischer Bildlichkeit, Würzburg 2016.
- Chion, Michel: Audio-Vision. Ton und Bild im Kino. Hrsg. v. Jörg U. Lensing, Berlin 2012.
- Dudok de Wit, Michael: »Interview«, <https://vimeo.com/130489356>, 25.06.2018.
- Eisenstein, Sergej M.: Disney. Herausgegeben und übersetzt von Oksana Bulgakowa und Dietmar Hochmuth, Berlin 2011.
- Feyersinger, Erwin: »Visuelle Abstraktion in narrativen Filmen und Serien, wissenschaftlichen Visualisierungen und experimenteller Animation«, in: Bruckner, Franziska u.a. (Hrsg.): In Bewegung setzen. Beiträge zur deutschsprachigen Animationsforschung, Wiesbaden 2017, S. 169-188.
- Flückiger, Barbara: Sound Design. Die virtuelle Klangwelt des Films, Marburg 2001.
- Freud, Sigmund: Die Zukunft einer Illusion, Rostock [1927] 2012.

35 Vgl. Sobchack: The Address of the Eye.

- Freud, Sigmund: Das Unbehagen in der Kultur und andere kulturtheoretische Schriften. 4. Auflage, hrsg. von Lorenzer, Alfred/Görlich, Bernard, Frankfurt a. M. 2015.
- Funke, Dieter: »Dimensionen des ozeanischen Gefühls«, in: Oberhoff, Bernd (Hrsg.): Musik und das ozeanische Gefühl. Eine Expedition ins Innere der Musik, Gießen 2015, S. 11-52.
- Furniss, Maureen: Art in motion. Animation aesthetics. Revised edition, Eastleigh 2007.
- Iurato, Giuseppe: »At the grounding of computational psychoanalysis: on the work of Ignacio Matte Blanco«, in: Proceedings of the 13th IEEE International Conference on Cognitive Informatics and Cognitive Computing, <https://hal.archives-ouvertes.fr/hal-01023409>, 10.10.2018.
- Grabbe, Lars C.: »Filmontologie der phonosphärischen Präsenz. Auditive Differenzierungen zwischen Zeichenpotentialen und Leibaffektion«, in: Institut für immersive Medien (ifim) (Hrsg.): Klänge, Musik und Soundscapes. Jahrbuch immersiver Medien, Kiel 2014, S. 33-45.
- Klein, Norman M.: »Animation and Animorphs. A Brief Disappearing Act«, in: Sobchack, Vivian (Hrsg.): Meta-morphing. Visual transformation and the culture of quick-change, Minneapolis/London 2000, S. 21-39.
- Mauer, Roman: »Einleitung«, in: ders. (Hrsg.): Das Meer im Film. Grenze, Spiegel, Übergang, München 2010, S. 9-28.
- Marschall, Susanne: »Ozeanische Gefühle. Augenblicke der Ich-Entgrenzung im Kino«, in: Frölich, Margrit u.a. (Hrsg.): Das Gefühl der Gefühle. Zum Kinomelodram, Marburg 2008, S. 89-115.
- Kirschall, Sonja: »Touching Sounds. ASMR-Videos als akustisch teletaktile Medien«, in: Institut für immersive Medien (ifim) (Hrsg.): Klänge, Musik und Soundscapes. Jahrbuch immersiver Medien, Kiel 2014, S. 19-32.
- Oberhoff, Bernd: »La Folia oder Die wogende Welle. Arcangelo Corellis Violinsonate op.5, Nr. 12. Eine Musikpsychoanalyse«, in: ders. (Hrsg.): Musik und das ozeanische Gefühl. Eine Expedition ins Innere der Musik, Gießen 2015, S. 89-108.
- Rolland, Romain: »Lettre à Sigmund Freud. 5 décembre«, in: ders. (Hrsg.): Un beau visage à tous sens. Choix de lettres de R. Rolland (1886-1944), Paris 1967, S. 236-238.
- Rupert-Kruse, Patrick: »Notizen zur Strukturierung medialer Erlebnisräume zwischen Phantasma und Apparatus. Editorial«, in: Jahrbuch immersiver Medien, »Bildräume – Grenzen und Übergänge«, hrsg. v. Institut für immersive Medien, Marburg 2012, S. 11-19.
- Sobchack, Vivian: The Address of the Eye. A phenomenology of film experience, Princeton, NJ 1992.

TINA OHNMACHT

Sobchack, Vivian: »Stop + Motion: On Animation, Inertia and Innervation«, Vortrag im Rahmen der *Kracauer Lectures on Film and Media Theory* an der Goethe-Universität. Frankfurt a.M. 12.05.2015, <http://www.kracauer-lectures.de/en/sommer-2015/vivian-sobchack/>, 07.01.2016.

Wells, Paul: *Understanding Animation*, London/New York 1998.

DIE ENDEN DES KÖRPERS UND DIE NEGATION DER PROTHETIK

STEFAN RIEGER

»In der Phantombildung projiziert die Entelechie den Bauplan einer verlorengegangenen Extremität in den leeren Raum hinein.«¹

ABSTRACT

Immersion ist Effekt eines Körperwissens. Es setzt dieses voraus und ist zugleich mit seiner Hervorbringung rückgekoppelt. Der Beitrag zielt auf die Epistemologie dieses Wissens und nimmt dazu die Enden des Körpers in ihrem geometrischen Verständnis beim Wort. Das, was sich an diesen Enden abspielt, stellt nicht nur die Bedingungen der Möglichkeit künftiger Immersionen zur Verfügung. Es greift mit der Prothese einen Topos der Medien- und Kulturwissenschaft auf, der wie kaum ein zweiter den Blick auf den Menschen und sein Verhältnis zu technischen Substituten geprägt hat. Diesen Topos zu invertieren und für die Theoriebildung nutzbar zu machen, ist einer Veränderung von Medien geschuldet. Deren Verhältnis zum Körper steht nicht mehr im Zeichen identifizierbarer Abgrenzungen, sondern in dem unmerklicher Übergänge.

1. DIE GEOMETRIE DES MENSCHEN

Die Rede von den *Enden des Körpers* als Voraussetzung für die von einer *Negativen Prothetik* nimmt den Körper in einem schlicht geometrischen Sinne beim Wort.² Sie fragt danach, welche realen und welche imaginären Grenzen dieser Körper hat, wie weit er in reale, augmentierte oder virtuelle Räume hineinreicht, welche Interventionen an seinen Grenzen und Oberflächen ansetzen und nicht zuletzt, welche Aushandlungen sich an den Enden seiner vermeintlichen Geschlossenheit anlagern.³ In den Blick geraten so jene Kontaktpunkte, Schnittstellen und Interfaces, die den Körper mit einer Welt verbinden, die ihn von ihr abgren-

1 Mikorey: *Phantome und Doppelgänger*, S. 42.

2 Vgl. dazu Rieger: *Die Enden des Körpers. Versuch einer negativen Prothetik*.

3 Zu einer Nagelprobe auf seine Vorhandenheit vgl. Argyle/Shields: »Is there a Body in the Net?«.

zen oder die im Zuge der Immersion Übergängigkeiten organisieren.⁴ Das geschieht aus sehr unterschiedlichen Gründen. Das Spektrum reicht von Versuchen, die Subjektkonstitution als Effekt einer System-/Umweltgrenze zu bestimmen bis zu sehr praktischen Überlegungen, wie man Menschen in der Zusammenarbeit mit Robotern vor möglichen Unfällen schützt – wie man also vermeidet, dass beide sich ins Gehege kommen.

Damit ist ein weites Feld eröffnet, das entsprechende Bezugnahmen scheinbar einfacher Ergänzungen, wie durch die von der Medienwissenschaft inzwischen hinreichend bedachten Prothesen und ihre Fundierung im einschlägigen Extensionsnarrativ (Ernst Kapp, Marshall McLuhan) ausweitet. Die Ausdehnung reicht von Planspielen zur Komplettersetzung des Körpers in der *Whole Body Prosthetics* bis zu Varianten digitaler oder virtueller Menschen, wie sie in unterschiedlichen Teilbereichen gegenwärtiger Lebens- und Arbeitswelt verstärkt Verwendung finden.⁵ Hinter der Fülle möglicher Beispiele wird ein verändertes Konzept von Medien sichtbar, das im Zeichen einer zunehmenden Nicht-Wahrnehmbarkeit steht und das unter Zuschreibungen wie *ubiquitous*, *pervasive*, *invisible*, *calm* und *seamless* seit geraumer Zeit auch die Aufmerksamkeit der Medientheorie bündelt.⁶ Greifbar wird damit zugleich jene intrinsische Verschränkung von Medium und Umwelt, die eine der zentralen Absetzbewegungen älterer von neuerer Medienwissenschaft darstellt.⁷

Naturgemäß war das Verhältnis zwischen den Dingen und denen, die sie benutzen, immer schon prekär, und die Bemühungen darum, den Einfluss des Dinglichen auf Subjektivkonstitution, auf Umgangsformen, auf Praxen und auf die Sozialität ihrer Benutzer zu bestimmen, einer der wohl zentralen Theorieschübe der jüngeren Vergangenheit. Das Verhältnis zwischen Mensch und Artefakt, zwischen natürlichem Verhalten und künstlicher Überformung hat zu einer Kultur- und Wissensgeschichte des Vorbehalts geführt, mit der dieses Verhältnis allerorten überzogen wird. Dabei geraten zwangsläufig jene Figuren auf den Plan, die sowohl dem Unbehagen als auch der Faszination Gestalt verleihen. Altehrwürdige Androiden wie der Golem oder der legendäre Schachtürke des Baron von Kempelen, sie und all die anderen Intelligenzen stehen am Anfang einer für heutige Wahrnehmungsweisen nur schwer nachvollziehbaren Faszinationsgeschichte des

4 Vgl. zur zeitlichen Dimension Rieger: Die Enden des Körpers.

5 Magnenat-Thalmann/Thalmann: Handbook of Virtual Humans.

6 Diese Entwicklung wird vorweggenommen bei Weiser: »The Computer for the 21st Century«. Vgl. ferner als Zwischenschritt zur aktuellen Diskussion Denning: The Invisible Future.

7 Zur hochkulturlastigen Semantik dieses Wechsels vgl. den Titel *A Faustian Exchange: What Is to be Human in the Era of Ubiquitous Technology?* der Jubiläumsausgabe der Zeitschrift *AI & Society* 2013, Bd. 28 (25th Anniversary Volume).

Artifiziellen.⁸ Die Evolution der Komplexität hat über mechanische Enten aus der Anfangsphase der Automatenbegeisterung, aber auch über die künstlichen Schildkröten und umweltoffenen Automaten der frühen Kybernetik hinaus jene Reihe der Terminatoren, Robocops bis hin zu den Cyborgs auf die Welt gebracht, die als Mischwesen zwischen Organismus und Maschine andere Register der Artifizialität bemühen und denen längst auch die Ambitionen der Theoriebildung zuteilwurden.⁹ Inzwischen ist der Sachstand geprägt von smarten Objekten und von Kollaborationsszenarien zwischen unterschiedlichen Intelligenzen: Das Internet der Dinge eröffnet mit seinen *Smart things* neue Umgangsweisen mit Artefakten; *smart homes*, *smart fabrics* und *hybrid cities* verändern die Wohn-, Arbeits- und Lebensgewohnheiten. Eine Industrie 4.0 erschließt alternative Formen der Zusammenarbeit zwischen Mensch und Roboter und anlässlich von Forschungen, die dem Verhältnis von Tier und Technik gelten, zeichnen sich gar hybride Sozialformen ab.¹⁰ Unter Begriffen wie *Mixed Societies* oder *Hybrid Societies* sollen diese sowohl die Ebene gesellschaftlicher Bezüge als auch die der sozialwissenschaftlichen Theoriebildung aufrufen.¹¹

Auf welchem technischem Sachstand und zu welcher Zeit auch immer angesiedelt, spielen sie alle in sowohl utopischen wie dystopischen Entwürfen technische Konkurrenzen des Menschen durch und spitzen diese in der Engführung mit den technischen Möglichkeiten immer weiter zu. Arsenale an Figuren und eine Vielzahl an Erzählplots sind dem geschuldet und variieren unablässig den Status quo des Menschen unter den Bedingungen einer derart technisierten, mediatisierten und je nach Blickrichtung gestalt- oder manipulierbaren Welt. Nicht nur die Grenzen individueller Körper, sondern auch die der Gattung scheinen dabei prekär geworden.¹²

Nicht zuletzt in der Nähe technischer Medien und im Doppel zwischen dem Realen und dem Virtuellen schien der Körper so hoffnungslos ins Hintertreffen geraten zu sein, dass seine Substitution oder Abschaffung vielen als ausgemachte Sache galt. Über solche Entwürfe, die durch allerlei Enhancement-Strategien von

8 Stellvertretend zu einer solchen Evolution des Technischen vgl. Jank: *Der homme machine des 21. Jahrhunderts*. Das beschränkt sich nicht auf die Entwicklung separierter Einheiten. Vgl. dazu Levi/Kernbach: *Symbiotic Multi-Robot Organisms*.

9 Prominent bei Haraway: »A Cyborg Manifesto«. Zum Umfeld der Kybernetik vgl. Picering: »Mit der Schildkröte gegen die Moderne«.

10 Vgl. Holmquist: »Smart-Its Friends«.

11 Zu den *mixed societies* aus Robotern, Hühnern und Kakerlaken vgl. Gribovskiy u.a.: »Toward mixed societies of chickens and robots«, sowie Caprari u.a.: »Animal and Robot«. Vgl. ferner Schmickl, u.a.: »ASSISI: Mixing Animals with Robots in a Hybrid Society«. Zur Sozialität des Roboters vgl. Alač: »Moving Android«. Zu einer Verselbständigung von Robotergesellschaften vgl. Bicchi/Tamburrini: »Social Robotics and Societies of Robots«.

12 Vgl. Vallant: *Hybride, Klone und Chimären*. In Verkehrung gewohnter Kategorien darf sogar vor dem Hintergrund der Informatik die Denkfähigkeit des Menschen hinterfragt werden. Vgl. dazu Thimbleby: »Can Humans Think«.

der synthetischen Biologie über die Transgenetik bis in die Neurowissenschaften vor allem biologische Restriktionen des menschlichen Körpers umgehen wollen, wäre allerhand Spektakuläres zu berichten. Die Bandbreite dessen, was dort im Realen wie auch im Phantasmatischen verhandelt wird, beginnt bei scheinbar einfachen Formen der Telepräsenz unter anderem mit dem viel ummunkelten Cybersex, der inzwischen als legitimer Gegenstand einer Betrachtung des möglicherweise einseitigen Affektbezugs zur Maschine als auch einer spezifisch roboterethischen Betrachtung reüssiert.¹³ Und es reicht über Maßnahmen zur Lebensverlängerung bis hin zu theologischen Überhöhungen einer sogenannten Cybergnosis, die mit einer regelrechten Esoterisierung des Internets einhergeht und ausgerechnet wieder in neuen Körperutopien gipfelt.¹⁴ Die Folge sind veränderte Formen der Kommunikation mit einem nachgerade hypertrophen Entgrenzungspotential. Als Sphäre des menschlichen Geistes, die sich in vielerlei Hinsicht an die Sphäre des Medialen anschließen lässt, wird die Noosphäre zum Ort eines schier unbegrenzten Datenaustauschs und einer Kollektivkörpererfahrung ohne reale Körper und daher ohne jegliche Limitierung.¹⁵ Die Enden des Körpers werden epistemologisch allerdings erst durch die Rückkopplungsschleifen realer Körperpolitiken erreicht: Das Wissen um Bewegungsabläufe, um die Haltungs- und Verhaltensweisen realer Körper, das in solchen Programmen verbaut ist, hat seinen materialen Ermöglichungsgrund in der Geschichte der anthropologischen Datenverarbeitung, in den Beobachtungsreihen und Erhebungstechniken, in den Tabellen und Zahlenkolonnen, in statistischen Auswertungen und ihren Mittelwertbildungen, im Ableiten normaler und pathologischer Bewegungen. Im anthropologischen Atlas wird versammelt und systematisiert, was es vom Körper zu wissen gibt.¹⁶ Und damit gibt der Atlas auf seine sehr eigene Weise konkrete Antworten darauf, wie es um die Geometrie des Körpers oder genauer noch, wie es um die Geometrie von Durchschnittskörpern bestellt ist. Die Frage, wie weit Körperteile in einen Raum hineinreichen, wird hier durch Angaben und Schemata, durch Modelle und Skizzen beantwortet.¹⁷ Wie in einer Lehrstunde zur Geometrie des Menschen werden dabei analoge Reißschienen, Messhülsen, Messschieber, Tast- und Greifzirkel verwendet, um der Frage nach den Enden des Körpers jegliche Form der Metaphorik auszutreiben.

13 Vgl. stellvertretend Cheok u.a.: *Love and Sex with Robots*, und Scheutz: »The Inherent Dangers of Unidirectional Emotional Bonds between Humans and Social Robots«.

14 Dazu stellvertretend Aupers u.a.: »Cybergnosis: Technology, Religion, and the Secular«; Aupers/Houtman: »Realität ist voll ätzend«, sowie zur besonderen Rolle des Körpers Krüger: »Gnosis im Cyberspace?«.

15 Vgl. dazu Krüger: »Gaia, God, and the Internet«, sowie zur Figur des Umweltwerdens Serafin: »Nooshere, Gaia, and the Science of Biosphere«.

16 Vgl. zur Textsorte stellvertretend Flügel u.a.: *Anthropologischer Atlas* sowie übergreifend Kasprovicz: *Der Körper auf Tauchstation*.

17 Pheasant/Haslegrave: *Bodyspace*.

2. NEGATIVE PROTHETIK

In seinem Roman *Machine Man* aus dem Jahr 2011 beschreibt Max Barry seinen Protagonisten Charlie Neumann als gelebte oder lebendige Verkörperung der Figur der prometheischen Scham, wie sie Günther Anders in seiner Monographie *Die Antiquiertheit des Menschen* bemüht.¹⁸ Aber der Ingenieur schämt sich nicht nur für seinen realen Körper, er handelt – indem er sich seiner realen Glieder zunehmend entledigt und sich statt ihrer leistungsfähigeren technischen Ersatz zulegt. Solche Eingriffe in das Reale von Körpern sind allerorten und beileibe nicht nur in der Literatur zu finden. Das Spektrum reicht von Performance-Künstlern wie Stelarc oder Cyborgs wie im Fall des in seinem visuellen Wahrnehmungsvmögen eingeschränkten Neil Harbisson, der sich seine technische Erweiterung und damit seinen veränderten Personenstand amtlich bescheinigen ließ.¹⁹ In solchen Konstellationen ist der Übergang ins Reale vollzogen. Sie kreisen um Erfahrungen der Grenzverschieblichkeit von Identitäten und Nachstellbarkeiten des Befundes, dass der Körper und seine Enden eben nicht jenes unhintergebar anthropologische Bollwerk, jene nicht zu berührende Bastion anthropologischer Unhintergebarkeit bildete, für das er in manchen Kontexten gehalten wurde.²⁰

Über die Kasuistik in der Unterhaltung, die eine Episode bei Stan Laurel und Oliver Hardy vor Augen und als Namensgebung im Experimentalbetrieb zur Verfügung stellt, haben entsprechende Fragen mit Beobachtungen wie im Fall der *Rubber Hand Illusion* zu tun.²¹ Der zugrundeliegende Befund, im Jahre 1998 in einem Artikel der Zeitschrift *Nature* breitenwirksam veröffentlicht, führt zu zahlreichen Variationen, wobei die Abwandlungen nicht zuletzt das technische Setting betreffen.²² Der Befund, dass man das Auge umgehen und auch die an einem künstlichen Arm ausgeübten taktilen Reize zu empfinden vermag, wird zu einer Art Urszene für Fragen, die dem Selbstverständnis des Körpers gelten. Dementsprechend umfänglich ist der Katalog möglicher Fragen: Wem gehört der Körper? Durch welche Anordnungen kann ich dieses Selbstverständnis irritieren, außer Kraft setzen? Welchen Erkenntnisgewinn kann man daraus ableiten? Wie wird dieses Außerkräftsetzen einer anthropologischen Selbstverständlichkeit benutzt?

18 Anders: *Die Antiquiertheit des Menschen*. Zu einer ethischen Bewertung des Optimierungspotentials vgl. Heilinger/Müller: »Der Cyborg und die Frage nach dem Menschen«.

19 Vgl. dazu Miah/Rich: *The Medicalization of Cyberspace*, S. 130.

20 Zum Begriff der Grenzverschieblichkeit sowie zu einem Ort seiner Experimentalisierung im Umfeld der Gestaltkreisforschung um Viktor von Weizsäcker vgl. Rieger: »Alterität, Experiment, Inkarnation«.

21 Hamburger/Neuf: »Approaching Stan Laurel's illusion«.

22 Botvinick/Cohen: »Rubber hands ›feel‹ touch that eyes see«.

Was passiert, wenn der real vorhandene Kunstarm durch virtuelle Varianten ersetzt wird?²³

Zum einen stellt sich, was mit Blick auf die Anordnung der *rubber hand illusion* auf der Hand liegt, die Frage nach der Echtheit von Körper in den Anordnungen von Selbstwahrnehmung und Affizierung. Und natürlich steht dabei zugleich die Frage nach der Instanz im Raum, die eine *ownership* am Körper begründet. Ob wir einen Körper haben und unter welchen Bedingungen dieser Körper als einer Person zugehörig erfahren wird, steht im Zentrum zahlreicher Untersuchungen. Dabei wird wie in den Arbeiten der französischen Kognitionswissenschaftlerin und Philosophin Frédérique de Vignemont nicht nur die Frage nach dem Sinn solcher Eigentumsverhältnisse virulent, sondern es wird zielgenau die Frage nach der Bedeutung und nach dem Stellenwert seiner Grenzverschieblichkeit sowie nach dem Verhältnis zu technischen Artefakten gestellt.²⁴ Dabei wird die alte Extensionssemantik der Medientheorie aufgegriffen und variiert. Zu Disposition steht dabei nicht weniger als die Frage, ob es sich zwischen dem Körper und einem prothetischen Außen um einen Unterschied handelt, der einen Unterschied macht.²⁵

In diesem Umfeld sind Arbeiten über die Verwendung der Virtualität zur Kompensation des Phantomschmerzes zu verzeichnen, die gegenüber den älteren Spiegelvorrichtungen zur Phantomschmerzbehandlung eine Steigerung der technischen Komplexität darstellen und einen Raum organisieren, der das Reale und das Virtuelle, der die Erfahrung eines Nichtvorhandenen vor dem Hintergrund entsprechender Materialitäten behandelt.²⁶ Und natürlich darf auch eine andere Art von Steigerung nicht fehlen, nämlich die Erweiterung der statischen Verhältnisse der *rubber hand illusion* durch den Einbezug der Bewegung. Das immersive Potential der Virtualität, das sonst immer gerne als Fluchtraum und Abtauchstation von Computerspielern imaginiert wird, eröffnet eigene Szenarien der Vermeidung realer Körperbefindlichkeiten – wie es in Arbeiten über *Virtual solutions to phantom problems: using immersive virtual reality to treat phantom limb pain* heißt. Virtualität eröffnet einen Geltungsbereich, der in der praktischen Durchführung die gewohnten Kategorien des Realen und Virtuellen, des Phantoms und seines körperlichen Wiedergängers außer Kraft setzt. Die Gründe dafür sind sehr vielfältig, sie überschreiten den engen Bereich der Schmerzlinderung und er-

23 Vgl. dazu etwa Tsakiris u.a.: »On agency and body-ownership«, sowie zu den Nuancen der dabei statthabenden Sozialbeziehungen vgl. Folegatti u.a.: »The Rubber Hand Illusion«.

24 de Vignemont: »Habeas Corpus«. Die Frage nach der Unterscheidbarkeit ist Gegenstand einer schematischen Abbildung, die das Verhältnis *limb to limb* und *limb to object* visualisiert. Vgl. dazu Farrington u.a.: »A Multisensory Illusion«, S. 219.

25 de Vignemont/Farnè: »Widening the body to rubber hands and tools«.

26 Dazu Cole: »Virtual and augmented reality«.

schließen durch Immersion systematisch Räume einer Alterität, die auch vor der Überschreitung von Art- und Körpergrenzen nicht Halt macht.²⁷

Damit ist auch der Weg vom medizinischen Spezialfall in die Breitenapplikation gebahnt: Mit dem immersiven Potential der Virtualität auch für Vollsinnige stehen Fragen im Raum, die nicht mehr nur dem Besitz oder dem Nichtbesitz von Körpern gelten. Vielmehr erschließen sich Zugangsweisen, die der Option auf die Einnahme eines anderen Körpers und die damit der Übergängigkeit entsprechender Erfahrungen gelten (*body swapping* oder *body merging*).²⁸ Das Eintauchen in virtuelle Welten und die Einnahme alteritärer Beobachtungsoptionen, Perspektiven und Verkörperungen bieten dazu eine Matrix. Dafür steht die Formulierung *to put the self in another person's shoes*, mit der Susan Ahn das beschreibt oder die vom Gehen mit den Schuhen eines Anderen (*Many ways to walk a mile another's moccasins*), in die Hunter Gehlbach eine entsprechende Erfahrungsweiterung kleidet.²⁹ Und längst ist damit auch die Überschreitung der Artengrenzen ein probates Mittel: Ob man im Rahmen einer Umweltpädagogik die Perspektive eines Vogels oder die von Bäumen einnimmt, ist dem gegenüber zweitrangig.³⁰ Selbst der Übergang in die Position eines technischen Artefakts oder die körpermodellierende Funktion der immersiven Konfrontation mit einem anderen, etwa einem schlankeren Körper oder einem expositionstherapeutisch gestärkten Ich stellt keinen Hinderungsgrund, sondern ein nachgerade exorbitantes Betätigungsfeld dar.³¹ Virtualität und Spielerfahrung sind eine Verallgemeinerung jener Frage nach dem Körper, die im Fall des Phantomglieds, also im Fall einer Einschränkung die Frage nach dem Seinsstatus von Körpern zuspitzt und über die gewohnten Selbstverständlichkeiten hinaustreibt.

3. DER MANGEL DES MÄNGELWESENS

Mit all dem gerät auch die Urszene vom Mangel, der einem der zentralen Topoi der Kultur- und Mediengeschichtsschreibung zufolge am Anfang der prothetischen

27 Murray u.a.: »Virtual solutions to phantom problems«, sowie Cole u.a.: »Exploratory findings with virtual reality for phantom limb pain«.

28 Dazu etwa Slater u.a.: »First Person Experience of Body Transfer in Virtual Reality«, oder Vicente u.a.: »Online Body Schema Adaptation«; Ahn u.a.: »The Effect of Embodied Experiences«.

29 Dazu Ahn u.a.: »Short- and long-term effects of embodied experiences«, sowie Ahn u.a.: »Experiencing Nature«. Einer der Texte überschreitet die Ordnung der Naturreiche und hat den Umgang mit Bäumen zum Gegenstand. Vgl. dazu Gehlbach u.a.: »Many ways to walk a mile another's moccasins«.

30 Vgl. dazu Oyanagi/Ohmura: »Conditions for Inducing Sense of Body Ownership«, sowie für die kulturtechnisch innovative Veränderung einer klassischen Lektüreerfahrung das Projekt VRwandlung, das die Abenteuer von Kafkas Helden Gregor Samsa ins Virtuelle übersetzt. Vgl. dazu Mika Johnson, Projekt VRwandlung/The Metamorphosis VR. Online zugänglich auf Vimeo, <https://vimeo.com/246502816>, 03.08.18.

31 Thelmann u.a.: »What Is It Like to Be a Bot?«.

Erweiterung steht, in ein anderes Licht. Das wird am Phänomen der Body Integrity Identity Disorder (BIID) deutlich. Darunter wird eine Erscheinung gefasst, die in ihrer Approbation als Krankheit umstritten ist, und die angesiedelt ist im Dunstkreis von autonomer Entscheidungsfindung oder neuropsychologischer Störung und damit in der Breitenwahrnehmung als eine neue Form der Verrücktheit gehandelt wird. Dennoch oder gerade deshalb lohnt es sich, dieses Phänomen in den Blick zu nehmen, weil es als negative Prothetik eine sonderbare, weil nachgerade inverse Rolle für die Extension durch Prothesen stellt. Warum trennen sich Menschen von ihren gesunden Gliedern? Warum streben Menschen danach, durch einen chirurgisch geführten technischen Schnitt ihren Körper um das zu bringen, was als natürliche Einheit ein ebenso lang anhaltendes wie zugleich diffuses Konzept von Ganzheit, von Integrität, von Funktionalität, von Normalität und nicht zuletzt von Normativität bestimmt hat und immer noch bestimmt. Für die Lagebeschreibung kann ein Zitat aus der Zeitschrift *Nervenheilkunde* von 2010 dienen, das im Rahmen des Beitrags »Body Integrity Identity Disorder. Sollen Ärzte gesunde Gliedmaßen amputieren?« einige der zentralen Punkte benennt:

Seit 2000 berichten die Massenmedien über das bizarre Phänomen von Menschen, die von Chirurgen die Amputation gesunder Arme oder Beine verlangen. Den Anfang machte die BBC-Reportage »Complete Obsession – Body Dysmorphia« vom 17.02.2000. Im März 2009 fand in Frankfurt am Main eine internationale Tagung (BIID Contact Conference) statt, die Wissenschaftler und Personen mit bestehendem oder bereits befriedigtem Amputationswunsch zusammenführte. Das Motiv hinter dem Amputationswunsch ist weder Versicherungsleistungen zu erschleichen oder sich dem Armeedienst zu entziehen, noch basiert dieser Wunsch auf einem chronischen lokalen Schmerzsyndrom oder Phantomschmerzen. Vielmehr begründen die meisten Betroffenen ihr Verlangen nach Amputation eines bestimmten Körperteils damit, dass dieser sich als nicht zum Körper zugehörig anfühle, obwohl er nicht missgestaltet, gelähmt oder gefühllos sei. In Internet-Foren beschreiben sie sich in Anlehnung an Transsexuelle als »im falschen Körper gefangen«, obwohl ihre »wahre Identität« die eines Amputierten sei.³²

Man kann diese Befundlage aus der medizinischen Kasuistik lösen und probeweise einmal an die Medientheorie verweisen. Worum es dabei geht, ist die Beobachtung einer gewissen Passgenauigkeit von dem, was am Körper der Fall sein soll, und dem, was Medientheorie daraus konzeptuell macht – genauer noch, wie Medientheorie ihrerseits diese Passform des Anthropomorphen für einen spezifischen Argumentationstyp in Stellung bringt und nutzt. Medientheorie verbucht

32 Müller: »Body Integrity Identity Disorder«, S. 67. Eine englischsprachige, nahezu vollständige Sammlung von überwiegend Fachliteratur steht bereit unter <http://biid-info.org>.

Erweiterungen oder *extensions* wie Werkzeuge, Prothesen oder Orthesen in der Regel als Zugewinn. Über diese Geschichte, die als Organprojektionsthese eine große Wirkmacht entwickelt hat, ist viel geschrieben und spekuliert worden, sie war Gegenstand zahlreicher Ergänzungen, kritischer Annotierungen und auch Relektüren.³³ Weil der Einsatz so hochgradig anthropologisch war, eignete er sich bestens dafür, Anschluss an Kulturtheorien zu finden, die den Menschen wie in der Philosophischen Anthropologie Arnold Gehlens und in der Tradition Johann Gottfried Herders aus einem Mangel heraus bestimmen – Theorien, die den natürlichen Menschen auf Defizite verpflichten, die zu kompensieren dann die Obliegenheit kultureller Artefakte sein konnte.³⁴ Damit schließt sich der Regelkreis von Stellgrößen wie Bedürfnis und Mangel, natürlicher Minderausstattung und kultureller Kompensation. Mit ihrer behaupteten Distinktion von Mensch und Medium stellen diese Angebote eine Theorieform zur Verfügung, die ihre Konkurrenz erst in neueren Theorien findet, die mit Modellen argumentieren, in denen diese Distinktion gerade in Frage steht: So veranschlagt Mark Weiser mit seinem Konzept der *seeminglyness* Medien auf eine Weise, dass gerade ihre unmerkliche Übergängigkeit und Allgegenwärtigkeit zu dem führen, was eine veränderte Umwelt ausmacht und welche Rolle dem sinnlichen Entzug von Medien dabei zukommt. Solche Befunde erlauben die Umkehrung einer liebgewonnenen Blickrichtung. Sie fragen nicht danach, wieviel Anthropologie Eingang in die Medientheorie genommen hat (um diese dann kritisch auf ihre Anthropozentrismen hin zu prüfen), sondern umgekehrt, wie medientheoretisch informiert anthropologische Selbstverhältnisse sind – vielleicht sollte man sagen – inzwischen sind und es immer schon waren.³⁵

Was passiert nun, wenn man den Spieß umdreht und den Blick nicht auf die positiven und die positiv beschreibbaren Aspekte prothetischer Erweiterung richtet, sondern umgekehrt gerade an solche Punkte rührt, an denen diese problematisch und prekär wurden oder vom Scheitern bedroht sind – wie im Fall von BIID. Die Frage nach den neuen Enden des Körpers entpuppt sich somit als eine eigentliche: Betroffen ist die Frage nach der Bemessbarkeit von Körpergrenzen, nach deren Jeweiligkeit, und das zunächst einmal unabhängig von Vorgaben der dafür zuständigen Wissenschaften, etwa der Psychopathologie, der Psychiatrie oder der Neurologie. Weil Erfahrung solcher Weiten, sieht man von einfachen Naturalismen einmal ab, in der Regel mit der Erfahrung von Umwelt zu tun hat und weil deren Erschließung medial vermittelt und an Medien geknüpft ist, fällt die Beantwortung dieser Frage in den Zuständigkeitsbereich anderer Disziplinen, also etwa in den Bereich medientheoretischer Überlegungen.

Gefragt wird also danach, wie es sich mit der subjektiven Selbstwahrnehmung von Körpergrenzen verhält, wie sie in der Frageformel *Wie weit bin ich?*

33 de Kerckhove u.a.: McLuhan neu lesen.

34 Zur Kritik an dieser Figur vgl. Meyer-Drawe: »Das anthropologische Märchen«.

35 Zur darin angelegten Tautologie vgl. Rieger: »Medienanthropologie«.

durch den Filter von Subjekten getriggert wird und zu welchen Konstellationen es dabei zwischen Subjektivität und Objektivität kommt. Wie kommt man aber zu wie auch immer belastbaren Aussagen über das Körperbild? Um das nachzuzeichnen, müsste man die Geschichte seiner Verwissenschaftlichung nachzeichnen und die hat zahlreiche Stationen, die an dieser Stelle nicht weiter verfolgt werden können. Zentral und auch in gegenwärtigen Publikationen immer noch ein Bezugspunkt ist der Neurologe Paul Schilder und sein Buch *Das Körperschema. Ein Beitrag zur Lehre vom Bewusstsein des eigenen Körpers* von 1923. Was bei all diesen Konzepten im auch kritischen Anschluss an Schilder als Linie durchgehalten wird, ist die Vorstellung davon, dass es eine mentale Repräsentation des Körperbilds gibt. In den zahllosen Einzelstudien, die es nicht zuletzt wegen des enormen Untersuchungsmaterials zweier Weltkriege gegeben hat, stehen neben der Nicht-Wahrnehmung von Körperteilen die verzerrte Wahrnehmung von Reizen, die Ordnung der Lateralität, also Rechts-/Linksverwechslungen und natürlich auch die Phantomschmerzen an nicht vorhandenen Gliedern. Schilder liefert in seinem Buch eine Definition, die zum Bezugspunkt vieler entsprechender Arbeiten wurde:

Als Körperschema bezeichne ich das Raumbild, das jeder von sich selber hat. Man darf annehmen, daß dieses Schema in sich enthalte die einzelnen Teile des Körpers und ihre gegenseitige räumliche Beziehung zueinander. Daß zwischen diesem Schema des Körpers und der Wahrnehmung oder Vorstellung des Außenraumes eine Relation bestehe, ist von vornherein recht wahrscheinlich. Es ist a priori nicht einzusehen, daß diese banalen Erwägungen für die Psychologie und Psychopathologie irgendeine Bedeutung haben sollten. Es liegen aber Erfahrungen vor, welche die Existenz solcher Körperschemen beweisen.³⁶

Schilder ist es darum zu tun, dass und wie die Restitution verlorener Gliedmaßen auf ein Zentrum phantasmatischer Ganzheit hin erfolgt, genauer: wie die Reden über den Ersatz eines verlorenen Gliedes um ein solches phantasmatisches Zentrum organisiert sind. Eine solche Ganzheit wird auf diese Weise zum Fluchtpunkt von unterschiedlichen Argumentationen, die sich nicht in Theorien einer wie auch immer gearteten Kompensation erschöpfen. Schilder will dabei auf die Psychoanalyse als Erklärung für das Streben nach Integrität nicht verzichten und nähert sein Körperschema, das unter Beteiligung einer narzisstischen Libido erfolgt, konsequent der Theorie Freuds an. Das hindert ihn allerdings nicht, gleichermaßen Befunde der Experimentalpsychologie zur Untermauerung seiner These heranzuziehen. Untersuchungen, die er mit einem Kollegen am Tachistoskop unternimmt, scheinen jedenfalls den Hang zur Restitution bereits auf der Ebene der bloßen

36 Schilder: *Das Körperschema*, S. 2.

Wahrnehmung zu bestätigen, und so darf ein Experiment eindrucksvoll von der wiederhergestellten Ganzheit eines verkrüppelten Jungen berichten.

In tachistoscopic experiments which were made with Dr. Ross we exposed to subjects among other, pictures of a boy in which one arm or one leg was missing. A great number of the subjects saw the complete figure. They did not want to accept the fact of mutilation. In some cases the subject declared that the boy was running – representing a compromise between what they saw and what they wanted to see.³⁷

Das, was sich über die Restitution beobachten und sagen lässt, ist also den Agenturen kultureller Vermittlung geschuldet. Deutlicher gesagt: Über die Wahrnehmung solcher Schemata entscheiden Kulturtechniken und keine Verfügungen der Anthropologie. Gummifiguren wie im Zeichentrickfilm wären hier ebenso zu nennen wie Grotesken im Comic – Befunde, die Schilder explizit nicht der Psychopathologie zurechnet, sondern in einer kulturell strukturierten Alltagswahrnehmung situiert. Ergänzt wird aber auch noch nach anderen Maßgaben – etwa denen der Biologie. Damit betritt wie so oft in solchen Zusammenhängen ein Bestiarium niedrig entwickelter Tiere die Bühne des Geschehens. Aus den Bildungsgesetzmäßigkeiten bei Extremitätsverlust, die bei Amphibien und Reptilien beobachtet und experimentell nachgestellt werden, glauben einige Forscher, beim Phantomgliederleben auf weniger komplexe, weniger ausdifferenzierte Stadien des evolutionären Geschehens schließen zu können. Auch hier gilt, dass ein Theoriemodell, also ein Konstrukt, die Rede über ein anderes Konstrukt – den Körper – ›beeinflusst‹, steuert, modelliert, figuriert, restituiert oder welche konstruktivistische Redeweise auch immer man dafür verwenden mag. Auch die Untersuchungen anderer Forscher zeigten die Tendenz, unter allen Umständen die Regeneration distaler Partien sicherzustellen, eine Tendenz, die immer wieder mit dem Terminus des *Grotesken* umschrieben und im Zuge dieser Umschreibung an unterschiedliche kulturelle Artefakte und die Orte ihrer Reflexion angeschlossen wird.³⁸

Was aber lässt sich aus all dem entnehmen? Und welche Befundlage für das Verhältnis von Medien und Körperwahrnehmung ergibt sich daraus? Wichtig ist der Hinweis darauf, sich erst durch den Ausfall als Ganzheit wahrzunehmen und anzuerkennen: »Our patient expressed feeling ›incomplete‹ with intact limbs.«³⁹ Damit wäre einer wie auch immer gearteten anthropologischen Ausrichtung auf Ganzheit, auf Integrität, auf Unversehrtheit das Wasser abgegraben. Stattdessen stellen sich neue und andere Fragen. Welche Rolle spielen Medien und spielt all

37 Schilder: »Experiments on Imagination«, S. 599.

38 Zu einer geometrischen Herleitung der Groteske vgl. Hartmann/Schilder: »Körperinneres und Körperschema« sowie Plügge: »Zur Entstehung des Phantomglieds«.

39 Berger u.a.: »Nonpsychotic, nonparaphilic selfamputation and the internet«, S. 383.

das, was sich in der Umwelt der Subjekte befindet – Dinge, die eben nicht nur bloße Äxte und Hämmer wie in den Gründungsschriften der Medientheorie sind, sondern die dank *Ubiquitous Computing* so smart geworden sind, dass sie die Raumwahrnehmung selbst organisieren?⁴⁰

Aber noch etwas anderes ist bezeichnend, was die materiale Kultur und daher die Ordnung der Dinge betrifft. Schaut man sich aktuelle Strategien an, ein Wissen über das Körperschema zu generieren, so stößt man auf eine Fülle von Zugängen: Im Gegensatz zu einer Leibphänomenologie und einer natürlichen am Dinggebrauch ausgerichteten Raumerfahrung werden dabei zunehmend technische Medien relevant. Zieht man einschlägige Arbeiten des Arztes und Psychotherapeuten Peter Joraschky heran, so wird eine Armada an Verfahren sichtbar, die ein Wissen über das Körperschema erzeugen sollen – allen voran die Dissertation *Das Körperschema und das Körper-Selbst als Regulationprinzipien der Umwelt-Interaktion des Organismus*. Was damit aufgerufen ist, sind Strategien der Versachlichung entsprechender Erfahrungen. Die Medien kommen bei der letzten Einheit zur Geltung, bei den *Perzeptiven Verfahren (objektiv-experimentelle Untersuchungen)*. Darunter subsumieren die Autoren die so genannten linearen Verfahren wie die Markiermethoden *Image-Marking (IMV)*, *Body Image Screening Scale* und *Body Image Detection Device (BIDD)*. Bei diesen Verfahren kommt neben einem *Anthrometer* jede Menge Projektions- und Lichttechnik zum Einsatz.⁴¹

Die Figurierung der Körperschemata unterliegt neben solchen Praxen ihrer Hebung selbst einem epistemologischen Druck, einer epistemologischen Formierung – wie Beispiele aus Phylo- und Ontogenese zeigen.⁴² Solchen Formen einer historisch varianten Figurierung des Körpers nachzugehen, wäre ein legitimes Anliegen einer Medienwissenschaft, die sich ihre prothetischen Erbes entledigt hätte. Statt über letztgültige Phantasmen der Ganzheit zu argumentieren, gerieten die Kreisläufe und die Wissenskreisläufe dieser Phantasmenbildungen selbst in den Blick.

Während im Fall von BIID reale Körper abgeschnitten werden, um ein Konzept von Integrität herzustellen, werden in anderen Fällen virtuelle Techniken eingesetzt, um den Schmerz in nicht vorhandenen Gliedern zu bewältigen. Die Immersion behauptet ihre Wirkmacht über Körper aber auch in ganz anderer Hinsicht: In Anwendungen, die den Veränderungen vom Körpergewicht im Zuge verhaltenstherapeutischer Interventionen gelten, wird die Orientierung an der geometrischen Vorgabe eines messbaren Körperumfanges ebenso programmatisch wie in einer Fülle von Anwendungen, die der Vermittlung von unterschiedli-

40 Vgl. dazu auch in dieser Ausgabe der Beitrag von Heibach u.a.

41 Joraschky u.a. (Hrsg.): *Körpererleben und Körperbild*.

42 Zur Ontogenese vgl. Wagner: »Vorwissenschaftliche Einflüsse«.

chen Bewegungsformen gelten.⁴³ Ob diese den Wiedererwerb von einfachen Gehbewegungen nach Schlaganfällen oder den Neuerwerb der Bewegungsfolgen asiatischer Kampfsportarten, ob diese den Lauf einer Tretmühle oder ausgerechnet den Vorgang jenes Tauchens nachstellen, zu dem die Immersion konzeptuell wie semantisch in großer Nähe steht, ist zweitrangig gegenüber dem Befund, dass die Immersion inzwischen zum Agens vielfältiger Körperbewegung geworden ist.⁴⁴

Damit liegt ein Spektrum von Anwendungen vor, das eines sehr deutlich macht: den Befund, wie weit entfernt Vorstellungen von Identität von irgendwelchen eines anthropologischen Selbstverständnisses sind. Über das scheinbar Selbstverständliche hat nicht eine diffuse Anthropologie das Sagen: Eingang in die Aussageformen finden vielmehr eine Ordnung des Wissens, kulturelle Artefakte und mediale Dispositive, denen eine Täuschung nicht aus Gründen der Unterhaltung, sondern aus jenen der Schmerzlinderung, der Verhaltenserweiterung, der Körpermodifikation oder der Bewegungsvermittlung dient – und zwar an einem Ort, der nach geläufigen Bestimmungen materiell nicht vorhanden ist.⁴⁵ Welche Rolle der Phantombildung diesen Prozessen zukommt, wird an einem Beispiel deutlich, das unter dem Neologismus *ringxiety* die neue Ordnung von Mangel und negativer Prothetik an einem Allerwärtsbeispiel verdichtet. Es handelt anlässlich des Smartphone-Gebrauchs von der eigentümlichen Form einer negativen Prothetik, bei der sich nicht die Vorhandenheit, sondern gerade umgekehrt der Mangel von Medien störend bemerkbar macht. Dabei wird in der Beschreibung die Nähe sowohl zum Phantom als auch zum Phantomschmerz überdeutlich ausgestellt. Die Betroffenen, so ist in einer Überblicksstudie über die bereits erfolgte Verwissenschaftlichung des Phänomens zu lesen, verhielten sich sonderbar:

Ringxiety refers to the condition of hearing the mobile phone vibrating or ringing even when it is not. In scientific literature, ringxiety is also referred to as phantom vibration (PV) or phantom ringing (PR). It is understood to be similar to the sensations felt by individuals after the amputation of a part of the body.⁴⁶

43 Normand u.a.: »Multisensory stimulation can induce an illusion of larger belly size in immersive virtual reality«.

44 Fung u.a.: »A Treadmill and Motion Coupled Virtual Reality System for Gait Training Post-Stroke«; sowie Jain u.a.: »Immersive Terrestrial Scuba Diving Using Virtual Reality«.

45 Ortiz-Catalan u.a.: »Treatment of phantom limb pain (PLP)«.

46 Deb: »Phantom vibration and phantom ringing«, S. 231.

LITERATUR

- A Faustian Exchange: What Is to be Human in the Era of Ubiquitous Technology?, Jubiläumsausgabe der Zeitschrift *AI & Society* 2013, Bd. 28 (25th Anniversary Volume).
- Ahn, Sun Joo/Bostick, Joshua/Ogle, Elise u.a.: »Experiencing Nature: Embodying Animals in Immersive Virtual Environments Increases Inclusion of Nature in Self and Involvement With Nature«, in: *Journal of Computer-Mediated Communication*, Nr. 21, 2016, S. 399-419.
- Ahn, Sun Joo/Bailenson, Jeremy N./Park, Dooyeon: »Short- and long-term effects of embodied experiences in immersive virtual environments on environmental locus of control and behavior«, in: *Computers in Human Behavior*, Nr. 39, 2014, S. 235-245.
- Ahn, Sun Joo/Tran, Amanda Minh/Bailenson, Jeremy: »The Effect of Embodied Experiences on Self-Other Merging, Attitude, and Helping Behavior«, in: *Media Psychology*, Nr. 16, 2013, S. 7-38.
- Alač, Morana: »Moving Android: On Social Robots and Body-in-Interaction«, in: *Social Studies of Science*, Bd. 39, H. 4, 2009, S. 491-528.
- Anders, Günther: *Die Antiquiertheit des Menschen. Erster Band: Über die Seele im Zeitalter der zweiten industriellen Revolution*, 6. Aufl. München 1983.
- Argyle, Katie/Shields, Rob: »Is there a Body in the Net?«, in: *Cultures of Internet. Virtual Spaces, Real Histories, Living Bodies*, hrsg. v. Rob Shields, London u.a. 1996, S. 58-69.
- Aupers, Stef/Houtman, Dick: »Realität ist voll ätzend. Entfremdung und Cybergnosis«, in: *Concilium. Internationale Zeitschrift für Theologie*, Nr. 41, 2005, S. 63-71.
- Aupers, Stef/Houtman, Dick/Pels, Peter: »Cybergnosis: Technology, Religion, and the Secular«, in: *Religion – Beyond a Concept*, hrsg. v. Hent De Vries, New York 2008, S. 687-703.
- Berger, Bertrand D./Lehrmann, Jon A./Larson, Gunnar u.a.: »Nonpsychotic, non-paraphilic selfamputation and the internet«, in: *Comprehensive Psychiatry*, Nr. 46, 2005, S. 380-383.
- Bicchi, Antonio/Tamburrini, Guglielmo: »Social Robotics and Societies of Robots«, in: *The Information Society*, Nr. 31, 2015, S. 237-243.
- Botvinick, Matthew/Cohen, Jonathan: »Rubber hands ´feel´ touch that eyes see«, in: *Nature* Bd. 391, Nr. 198, S. 756-756.
- Caprari, Gilles/Colot, Alexandre/Siegwart, Roland u.a.: »Animal and Robot. Mixed Societies. Building Cooperation Between Microrobots and Cockroaches«, in: *IEEE Robotics & Automation Magazine*, Bd. 12, H. 2, 2005, S. 58-65.

- Cheok, Adrian David/Devlin, Kate/Levy, David (Hrsg.): Love and Sex with Robots. Second International Conference, LSR 2016 London, UK, December 19-20, 2016. Revised Selected Papers. Lecture Notes in Artificial Intelligence 10237, Cham 2017.
- Cole, Jonathan u.a.: »Exploratory findings with virtual reality for phantom limb pain; from stump motion to agency and analgesia«, in: Disability and Rehabilitation, Bd. 31, H. 10, 2009, S. 846-854.
- Cole, Jonathan: »Virtual and augmented reality, phantom experience, and prosthetics«, in: Gallagher, Pamela/Desmond, Deirdre/MacLachlan, Malcolm (Hrsg.): Psychoprothetics, London 2008, S. 141-153.
- de Kerckhove, Derrick/Leeker, Martina/Schmidt, Kerstin (Hrsg.): McLuhan neu lesen. Kritische Analysen zu Medien und Kultur im 21. Jahrhundert. Bielefeld 2008.
- de Vignemont, Frédérique: »Habeas Corpus: The Sense of Ownership of One's Own Body«, in: Mind and Language, Bd. 22, H. 4, 2007, S. 427-449.
- de Vignemont, Frédérique/Farnè, Alessandro: »Widening the body to rubber hands and tools: what's the difference?«, in: La revue de Neuropsychologie, Nr. 22, 2007, S. 203-211.
- Deb, Amrita: »Phantom vibration and phantom ringing among mobile phone users: A systematic review of literature«, in: Asia-Pacific Psychiatry, Bd. 7, H. 3, 2014, S. 231-239.
- Denning, Peter J. (Hrsg.): The Invisible Future: The seamless integration of technology into everyday life, New York u.a. 2002.
- Farrington, Mark W./Gerling, Gregory J./Kohan, Lynn R. u.a.: »A Multisensory Illusion with Haptic Interaction to Treat Phantom Limb Pain«, in: MacLean, Karon/O'Malley, Marcia K. (Hrsg.): IEEE Haptics Symposium 2012, New Jersey 2012, S. 217-222.
- Flügel, Bernd/Greil, Holle/Sommer, Karl: Anthropologischer Atlas. Grundlagen und Daten, Berlin 1986.
- Folegatti, Alessia/Farnè, Alessandro/Salemme, R. u.a.: »The Rubber Hand Illusion: Two's a company, but three's a crowd«, in: Consciousness and Cognition, Bd. 21, H. 2, 2012, S. 799-812.
- Fung, Joyce/Richards, Carroll L./Malouin, Francine u.a.: »A Treadmill and Motion Coupled Virtual Reality System for Gait Training Post-Stroke«, in: CyberPsychology & Behavior, Jg. 9, Nr. 2, 2006, S. 157-162.
- Gehlbach, Hunter/Marietta, Geoff/King, Aaron u.a.: »Many ways to walk a mile another's moccasins: Type of social perspective taking and its effect on negotiation«, in: Computers in Human Behavior, Nr. 52, 2015, S. 523-532.
- Gribovskiy, Alexey/Halloy, José/Deneubourg, Jean-Louis u.a.: »Toward mixed societies of chickens and robots«, in: IEEE/RSJ International Conference on Intelligent Robots and Systems, Nr. 11, 2010, S. 4722-4728.

- Hamburger, Kai/Neuf, Hartmut: »Approaching Stan Laurel's illusion: the self-induced rubber hand phenomenon«, in: Perception, Bd. 42, H. 8, 2013, S. 894-897.
- Haraway, Donna: »A Cyborg Manifesto: Science, Technology, and Socialist-Feminism in the Late Twentieth Century«, in: dies., Simians, Cyborgs and Women: The Reinvention of Nature, New York 1991, S. 149-181.
- Hartmann, Heinz/Schilder, Paul: »Körperinneres und Körperschema«, in: Zeitschrift für die gesamte Neurologie und Psychiatrie, Bd. 109, 1927, S. 665-67.
- Heilinger, Jan-Christoph/Müller, Oliver: »Der Cyborg und die Frage nach dem Menschen. Kritische Überlegungen zum ›homo arte emendatus et correctus‹«, in: Jahrbuch für Wissenschaft und Ethik, Bd. 12, H. 1, 2007, S. 21-44.
- Holmquist, Lars Erik u.a.: »Smart-Its Friends: A Technique for Users to Easily Establish Connections between Smart Artefacts«, in: Abowd G.D./Brumitt B./Shafer S. (Hrsg.): UbiComp 2001. Lecture Notes in Computer Science, vol 2201, Berlin u.a. 2001, S. 116-122.
- Jain, Dhruv/Sra, Misha/Guo, Jingru u.a.: »Immersive Terrestrial Scuba Diving Using Virtual Reality«, in: Proceedings of the Computer-Human-Interaction Conference. New York 2016, S. 1563-1569.
- Jank, Marlen: Der homme machine des 21. Jahrhunderts. Von lebendigen Maschinen im 18. Jahrhundert zur humanoiden Robotik der Gegenwart, Paderborn 2014.
- Johnson, Mika/Projekt VRwandlung/The Metamorphosis VR:
<https://vimeo.com/246502816>, 03.08.2018.
- Joraschky, Peter/Loew, Thomas/Röhrich, Frank (Hrsg.): Körpererleben und Körperbild. Ein Handbuch zur Diagnostik, Stuttgart/New York 2009.
- Kasprowicz, Dawid: Der Körper auf Tauchstation. Eine Wissensgeschichte der Immersion, Diss. Lüneburg 2018.
- Krüger, Oliver: »Gaia, God, and the Internet: The History of Evolution and the Utopia of Community in Media Society«, in: Numen. International Review for the History of Religions, Bd. 54, 2007, S. 138-173.
- Krüger, Oliver: »Gnosis im Cyberspace? Die Körperutopien des Posthumanismus«, in: Hasselmann, Krisitane/Schmidt, Sandra/Zumbusch, Cornelia (Hrsg.): Utopische Körper. Visionen künftiger Körper in Geschichte, Kunst und Gesellschaft. München 2007, S. 131-146.
- Levi, Paul/Kernbach, Sege: Symbiotic Multi-Robot Organisms. Reliability, Adaptability, Evolution, Berlin/Heidelberg 2010.
- Magenat-Thalmann, Nadia/Thalmann, Daniel (Hrsg.): Handbook of Virtual Humans, Chichester 2004.
- Meyer-Drawe, Käte: »Das anthropologische Märchen vom Menschen als Mängelwesen«, in: Sternagel, Jörg/Goppelsröder, Fabian (Hrsg.): Techniken des Leibes, Weilerwist 2016, S. 201-216.

- Miah, Andy/Rich, Emma: *The Medicalization of Cyberspace*, London/New York 2008.
- Mikorey, Max: *Phantome und Doppelgänger*, München 1952.
- Müller, Sabine: »Body Integrity Identity Disorder. Sollen Ärzte gesunde Gliedmaßen amputieren?«, in: *Nervenheilkunde*, Nr. 1–2, 2010, S. 67-70.
- Murray, Craig u.a.: »Virtual solutions to phantom problems: using immersive virtual reality to treat phantom limb pain«, in: Murray, Craig (Hrsg.): *Amputation, prosthesis use, and phantom limb pain: an interdisciplinary perspective*. New York u.a. 2010, S. 175-196.
- Normand, Jean-Marie/Giannopoulos, Elias/Spanlang, Bernhard u.a.: »Multisensory stimulation can induce an illusion of larger belly size in immersive virtual reality«, in: *PLoS ONE*, Jg. 6, Heft 1, DOI: 10.1371/journal.pone.0016128
- Ortiz-Catalan, Max/Sander, Nichlas/Kristoffersen, Morten B. u.a.: »Treatment of phantom limb pain (PLP) based on augmented reality and gaming controlled by myoelectric pattern recognition: a case study of a chronic PLP patient«, in: *Frontiers in Neuroscience* 8, 2004, S. 1-7.
- Oyanagi, Akimi/Ohmura, Ren: »Conditions for Inducing Sense of Body Ownership to Bird Avatar in Virtual Environment«, in: *Journal of Computers*, Bd. 13, H. 6, 2018, S. 596-602.
- Pheasant, Stephen/Haslegrave, Christine M.: *Bodyspace. Anthropometry, Ergonomics and the Design of World*, Boca Raton u.a. 2006.
- Pickering, Andrew: »Mit der Schildkröte gegen die Moderne. Gehirn, Technologie und Unterhaltung bei Grey Walter«, in: Schmidgen, Henning (Hrsg.): *Kultur im Experiment*, Berlin 2004, S. 102-119.
- Plügge, Hans: »Zur Entstehung des Phantomglieds«, in: *Deutsche Zeitschrift für Nervenheilkunde*, Nr. 154, 1942/43, S. 199-218.
- Rieger, Stefan: »Medienanthropologie. Eine Menschenwissenschaft vom Menschen?«, in: *Zeitschrift für Kultur- und Medienforschung (ZKM)*, Nr. 1, 2013, Schwerpunkt Medienanthropologie, hrsg. v. Lorenz Engell/Bernhard Siegert, S. 191-205.
- Rieger, Stefan: »Alterität, Experiment, Inkarnation. Zur Medienanthropologie der ›Bipersonalität‹«, in: Etzelmüller, Gregor/Fuchs, Thomas/Tewes, Christian (Hrsg.): *Verkörperung – Eine neue interdisziplinäre Anthropologie*, Berlin/Boston 2017, S. 191-207.
- Rieger, Stefan: *Die Enden des Körpers. Versuch einer negativen Prothetik*, Wiesbaden 2017.
- Scheutz, Matthias: »The Inherent Dangers of Unidirectional Emotional Bonds between Humans and Social Robots«, in: Lin, Patrick/Abney, Keith/Bekey, George A. (Hrsg.): *Robot Ethics: The Ethical and Social Implications of Robotics*, Cambridge/London 2012, S. 205-221.

- Schilder, Paul: Das Körperschema. Ein Beitrag zur Lehre vom Bewusstsein des eigenen Körpers. Berlin/Heidelberg 1923.
- Schilder, Paul: »Experiments on Imagination, After-Images and Hallucinations«, in: The American Journal of Psychiatry, Nr. 13, 1933/34, S. 597-611.
- Schmickl, Thomas u.a.: »ASSISI: Mixing Animals with Robots in a Hybrid Society«, Vortrag auf: Biomimetic and Biohybrid Systems. Second International Conference. Living Machines, London, in: Lecture Notes in Computer Science 8064, 2013, S. 441-443.
- Serafiin, Rafael: »Nooshere, Gaia, and the Science of Biosphere«, in: Environmental Ethics, Nr. 10, 1988, S. 121-137.
- Slater, Mel/Spanlang, Bernhard/Sanchez-Vives, Maria V. u.a.: »First Person Experience of Body Transfer in Virtual Reality«, in: PLoS ONE, Bd. 5, H. 5, 2010, e10564.
- Thellman, Sam/Lundberg, Jacob/Arvola, Mattias u.a.: »What Is It Like to Be a Bot?: Toward More Immediate Wizard-of-Oz Control in Social Human-Robot Interaction«, in: Proceedings from the 5th Human-Agent Interaction Conference, October 17.-20., Bielefeld. New York 2017, S. 435-438.
- Thimbleby, Harold: »Can Humans Think«, in: Ergonomics, Bd. 34, H. 10, 1991, S. 1269-1287.
- Tsakiris, Manos/Schütz-Bosbach, Simone/Gallagher, Shaun: »On agency and body-ownership: Phenomenological and neurocognitive reflections«, in: Consciousness and Cognition, Bd. 16, H. 3, 2007, S. 645-660.
- Vallant, Christoph: Hybride, Klone und Chimären. Zur Transzendierung der Körper-, Art- und Gattungsgrenzen. Ein Buch über den Menschen hinaus, Würzburg 2007.
- Vicente, Pedro/Jamone, Laronzo/Bernardino, Alexandre: »Online Body Schema Adaptation Based on Internal Mental Simulation and Multisensory Feedback«, in: Frontiers in Robotics and AI, Nr. 3, 2016, DOI: 10.3389/frobt.2016.00007.
- Wagner, Wilhelm: »Vorwissenschaftliche Einflüsse in der medizinischen Psychologie, dargestellt an der Lehre vom Phantomglied«, in: Der Nervenarzt, Bd. 17, H. 1/2, 1944, S. 6-15.
- Weiser, Mark: »The Computer for the 21th Century«, in: Scientific American, Bd. 265, H. 3, 1991, S. 94-104.

ILLUSIONSÄSTHETIK UND LEIBGEBUNDENE IMMERSION IM KINOFILM

Anmerkungen zu einer
begrifflichen Konstellation

SEBASTIAN LEDERLE

ABSTRACT

Anhand einer Auseinandersetzung mit Christiane Voss' Ansatz einer Illusionsästhetik, in deren Zentrum das Konzept eines kinematographischen Leihkörpers steht, wird der Zusammenhang zwischen Illudierung und Immersion genauer untersucht. Die vertretene These lautet: Illudierung gelingt immer dann, wenn es zu einer leibgebundene, d.h. somatisch-affektive, Beglaubigung der Realitätssuggestion des filmischen Geschehens kommt. Dabei ist es entscheidend, dass der Immersionseffekt auf der Seite der Rezipienten ein Gefühl der Lebendigkeit erzeugt, dem eine technische-apparativ vermittelte Projektion auf der Seite des Objekts korrespondiert: Der Film als Geschehen muss die Beglaubigung durch seine Zuschauer anstossen, die ihre Akzeptanz auf keine repräsentationalistische Referenz gründen können. Der Akt der Beglaubigung bezieht sich vielmehr auf die filmische Erscheinung als solche und besitzt keinen anderen Anhalt für die Plausibilität als den Film selbst. Der kinematographische Eindruck des Lebendigen verdankt sich daher einem artifiziellen, subjektlosen und selbstverstärkenden Plausibilisierungsprozess zwischen Publikum und Projektion. Um diese These im Rahmen einer Illusionsästhetik zu situieren, wird der Begriff der idiosynkratischen und ästhetischen Illusionsbildung genauer diskutiert und kritisch analysiert.

Die folgenden Überlegungen gehen dem Verhältnis der im Titel genannten zwei Konzeptionen einer Illusionsästhetik und einer auf Verkörperung abstellenden Immersion als grundlegende Dimension der ästhetischen Erfahrung beim Sehen eines Kinofilms nach. Es handelt sich dabei um eine kritische Darstellung einer zeitgenössischen Position innerhalb der deutschsprachigen Filmphilosophie, nämlich der Illusionsästhetik, wie sie von Christiane Voss in ihrer 2013 erschienenen Habilitationsschrift *Der Leihkörper. Erkenntnis und Ästhetik der Illusion*¹ formuliert worden ist. Der Aufsatz liefert eine Reihe von teils rekonstruktiv-kommentierenden, teils weiterführenden, teils kritischen Anmerkungen, die sich um die Frage zentrieren, wie man die Rolle der Illusion als einer ästhetische Leitkategorie methodisch zu verstehen und zu situieren hat und welche Rolle dabei die Betonung einer leibhaften Immersion in das Geschehen, welches der Film

1 Vgl. Voss: *Der Leihkörper*. Im Folgenden im Text unter Angabe der Seitenzahl zitiert.

seinen Zuschauern darbietet, spielt. Die Ausführungen gliedern sich in sieben Abschnitte: In einem *ersten* Abschnitt soll das Unternehmen einer Illusionsästhetik kurz vorgestellt und methodisch diskutiert werden. Der *zweite* Abschnitt geht dem Anspruch der Illusionsästhetik nach, eine zentrale Rolle bei der ästhetischen Theoriebildung übernehmen zu können. *Drittens* wird dem Verhältnis von Illusion und Wirklichkeit nachgegangen. Vor diesem Hintergrund werden *viertens* Illusionsbildungen im Alltag auf ihr ästhetisches Potential hin befragt. Der *fünfte* Abschnitt nimmt die Thematik einer Ästhetisierung der Alltagswelt auf und behandelt den Unterschied einer idiosynkratischen und ästhetischen Illusion hinsichtlich seines Anspruchs auf Allgemeinheit. Die Überlegungen des *sechsten* Abschnitts erörtern das komplexe Verhältnis von Lebendigkeit, Artifizialität und Reflexivität in der Perspektive der ästhetischen Erfahrung, die am Kinofilm orientiert ist. Im *siebten* und abschließenden Abschnitt wird anhand eines Beispiels die Frage danach diskutiert, wie die Immersion der Zuschauer in ein filmisches Geschehen mittels der Unterscheidung filmischen Operierens und binnenfilmischer Plausibilisierung zu Stande kommt.

1. EXPOSITION UND METHODISCHE DISKUSSION

Voss' Buch lässt sich in eine Reihe rezenter Veröffentlichungen einordnen, die versuchen, einen eigenständigen, umfassenden und grundlegenden Entwurf einer Philosophie und Ästhetik des Films zu bieten.² In ihrer breit angelegten Studie geht es um die Grundlegung einer Theorie der Illusion als Teil und Leitbegriff philosophischer Ästhetik im Allgemeinen und einer Bestimmung einer am Illusionsbegriff orientierten kinematographischen Erfahrung im Besonderen.

Das Verhältnis von philosophischer Ästhetik und filmspezifischer Rezeptionswesen wird dabei als interdependent verstanden: Zum einen soll das Kino durch den Rückgriff auf den vor allem im deutschsprachigen Forschungskontext gut eingeführten Begriff der ästhetischen Erfahrung rekonstruiert werden und darin Anbindung an eine breitere kunstphilosophische Diskussion finden (vgl. 14). Zum anderen geht es um eine »Entgrenzung kinematographische[r] Illusionsästhetik« (15), die daraus folgt, wenn der »kinematographische Illudierungsprozess« zum »Paradigma« (14) innerhalb der Ästhetik erhoben und dadurch einem »Desiderat« (16) der Forschung nachgekommen wird. Im Zentrum einer solchen Illusionsästhetik steht der von Voss geprägte Begriff des Leihkörpers (vgl. 13), der ihr einen »entgegen traditionellen Ansätzen [...] dezidiert neuen, [...] affketttheoretischen Zug« (14) verleiht.

2 Vgl. beispielsweise nur für den deutschsprachigen Raum die jüngsten Veröffentlichungen von Engell u.a.: *Essays zur Film-Philosophie*; Seel: *Künste des Kinos*; Koch: *Die Wiederkehr der Illusion*; Tedjasukmana: *Mechanische Verlebendigung*; Åkervall: *Kinematographische Affekte*.

Mit dem in Anlehnung an Vivian Sobchaks Begriff des cinästhetischen Körpers gewonnenen Neologismus eines Leihkörpers visiert Voss die leiblich-körperliche Immersion der Rezipienten in Prozessen ästhetischer Erfahrung an, durch die ein imaginärer Leib oder Körper die affektive Betroffenheit und Eingebundenheit ermöglicht, die noch vor einer kognitiv-diskursiven Erschließung eines Films durch Narration oder Dialog liegt. So gesehen leiht man beim Erleben eines Films nicht einfach nur ein Augenpaar, sondern überlässt die ganze eigene Körperlichkeit der Partizipation am Film, mit der man auf ihn reagiert, eingeht, seine Anmutungen und Appelle ausagiert. Mit dem Begriff des Leihkörpers wird der Korrespondenz zwischen Geschehen auf der Leinwand und somatisch-affektiver Reaktion, Reizung und Wirkung eine gewichtige Stelle bei der Klärung der kinematographischen Illusionsbildung eingeräumt, insofern der Körper ganz wesentlich zum Gelingen einer solchen beiträgt. Immersion als ein Mitgenommenwerden durch die filmische Performanz vollzieht sich nur in verkörperter, leibgebundener Weise. Dem will die Rede vom Leihkörper Rechnung tragen. Ihren eigenen Ansatz sieht Voss gegenüber der Tradition daher vor allem durch den »leiblichen Einsatz des Rezipienten«, die »Verankerung« der ästhetischen Erfahrung »in leiblichen Vollzügen« charakterisiert, sodass der »Wirklichkeitskonnex von Kino und anderen Illusionsmedien« von der »affektiv-kognitiven Involvierung des Rezipienten« (19) abhängt. Es geht dabei also nicht darum, die kognitive gegen die affektiv-leibliche Dimension auszuspielen, sondern zu verstehen, wie beides zusammen einen immersiven Effekt ermöglicht, der als Leistung eines Denkaktes nur unzureichend verstanden ist. Der Leihkörper deutet so auf eine grundlegend leibliche Weise des Sehens eines Films.

Das Dreieck, das Voss aufspannt, lässt sich durch die Begriffe der Illusion, des Leihkörpers und der Affektivität beschreiben, in dessen Mitte die für eine ästhetische Erfahrung für wesentlich erachtete »Spannung zwischen Distanz und Immersion« als »affektives Muster der ästhetischen Illudierung« (184) steht. Zu sehen ist daher, wie Illusion, Leihkörper und Affektivität trianguliert werden, wie nach Voss durch das Zusammentreten der drei es zu einer erfolgreichen *Illusionsbildung* im Wahrnehmungsakt kommt.

Als Fluchtpunkt der Arbeit visiert Voss so auch an, die »allgemeine Struktur der ästhetischen Illudierung«, wie sie am Paradigma des Films gewonnen wird, »auch auf andere mediale Konzepte zu übertragen.« (15) Damit ist auch bereits eine entscheidende Einschränkung angesprochen: Angesichts der »heterogenen Präsentationsformen des Filmischen«, die von DVD über Video, Internet, Bildschirm etc. reichen, ist ihre Arbeit »modellhaft durch das Illusionspotenzial des narrativen Kinofilms der Gegenwart inspiriert.« (41) Eine Ästhetik der Illusion müsste, folgt man dem Anspruch von Voss, einmal aus dem Kino ins weite Feld unterschiedlicher ästhetisch-künstlerischer Praktiken mitgenommen, eine Ästhetik abgeben können, die an Hand der kinematographischen Illusion ein verbindliches Beispiel für alle anderen Bereiche abgibt, an Hand dessen sich auch Erkenntnisse formulieren lassen, die nicht direkt vom Kinofilm abhängen. Dies genau

deswegen, weil Illudierung im Ästhetischen selbst irreduzibel enthalten ist. Die Inspirationsquellen, die erstens mit dem Kinofilm und zweitens mit der Narrativität genannt sind, sollen zunächst diskutiert werden:

Erstens: Die Ausklammerung anderer filmischer Darstellungsweisen macht methodisch durchaus Sinn, da nur so ein Gegenstandsbezug garantiert werden kann, der sich sinnvoll bearbeiten lässt und genügend Trennschärfe bietet. Wenn die Rede vom Filmischen etwas besagen und nicht zu einer Hypostasierung führen soll, ist eine Beschränkung auf den Film als Kinofilm mit gutem Recht am Platze. Dass es aber nicht nur um eine Reduktion der Materialfülle geht, wird deutlich, wenn zu zeigen ist, dass nicht nur aus kontingenten Gründen vom Kinofilm gehandelt wird. Es muss deutlich werden, warum durch eine Beschäftigung mit dem Kinofilm etwas für das Verständnis von ästhetischer Erfahrung im Allgemeinen gewonnen wird, was nur vom Kinofilm her in den Blick genommen werden kann. Der Kinofilm bleibt zwar eine Möglichkeit des Filmischen unter anderen. Doch erschließt sich dank des Kinofilms an den anderen Möglichkeiten des Filmischen weiterhin und auf ausgezeichnete Weise etwas, was nicht nur zum Film, sondern, so der weiterführende Anspruch Voss', auch zum ästhetischen Erfahren als solchem gehört. In diesem weiterführenden Anspruch liegt das Exemplarische des Kinofilms als Gegenstand der ästhetischen Erfahrung.

Doch bleibt an dieser Stelle bereits zu fragen, ob ein am narrativen Kinofilm gewonnenes Paradigma in der Lage ist, für alle heterogenen Formen des Filmischen einen verbindlich Zug aufzuzeigen, oder ob es nicht doch eine Einschränkung hinsichtlich der Reichweite einer Illusionsästhetik gibt, sofern sie am Kino-Dispositiv orientiert bleibt und die komplexen, außerhalb dieses Dispositivs liegenden Rezeptions- und Einbettungsweisen des Films außer acht bleiben oder zumindest nur partiell mit berücksichtigt werden. Zwar ist Illusion als Paradigma nicht notwendigerweise normativ in der Weise zu verstehen, dass sie einen alleinigen Maßstab zur Bewertung und Rekonstruktion des Films außerhalb der Konzeptionalisierung als Kinofilm liefert. Doch wenn es einen internen Zusammenhang zwischen Illudierung und Kinofilm gibt, so ist zu fragen, wie weit der Zusammenhang gelockert werden kann, um eine kinematographische Illusionsästhetik außerhalb des Kinofilms fruchtbar zu machen. Es liegt eine Spannung darin, die Illusion auf der einen Seite als zentrales Explikans der ästhetischen Erfahrung anzusetzen und andererseits sie exemplarisch am bzw. vom Kinofilm her als Explikandum zu entfalten. Es gibt eine Spannung zwischen einem Rückgriff auf den Begriff der Illusion, um mit ihr die ästhetische Erfahrung aufzuhellen, und der Illusion als Ereignis, auf das man anhand des narrativen Kinofilms zurückkommt. Einmal geht es um ein Wodurch, einmal um ein Worauf. Ersteres bezieht sich auf die Illusion stärker auf ein Konzept oder Beschreibungskategorie, zweiteres meint die Vollzugsform und -charakteristik der ästhetischen Erfahrung selbst. Darin liegt eine gewisse Zweideutigkeit, die den Gebrauch des Illusionsbegriffs kennzeichnet.

Zweitens: Die Ausklammerung anderer Darstellungsweisen im Binnenraum des Kinos durch die Untersuchung des narrativen Kinofilms liegt sachlich nahe,

gerade wenn man fragt, warum Narrativität und Kinofilm besonders gut zusammenpassen und wieso es Sinn macht, diesen Konnex als modellhaft anzusehen. Die Gemeinsamkeit aller Kinofilme sieht Voss darin, dass sie »etwas zur lebendigen Erscheinung bringen, das es außerhalb der audiovisuellen Kinoprojektion nicht oder nicht gleichartig zu erleben oder wahrzunehmen gibt.« (41) Die Formulierung einer filmspezifischen lebendigen Erscheinung wirft auch ein klärendes Licht auf die Verbindung von Kinofilm und Narrativität: Wenn zunächst Lebendigkeit etwas ist, was zu unserer Selbsterfahrung als Menschen gehört und wenn weiterhin Lebendigkeit nicht ohne originäre Bewegtheit zu haben ist, ist die Erzählung eine besonders für den Kinofilm geeignete Form der Organisation der zeitlichen Sukzession, weil sich durch die strukturelle Eigenschaft von Erzählungen, zeitlich nacheinander folgende Ereignisse in einen übergeordneten, gerichteten und sinnvollen wie abgeschlossenen Zusammenhang zu integrieren (vgl. 49f.), die formale Bestimmtheit des Kinofilms als Erzeugung einer Bewegung durch eine Verknüpfung mittels Bilder besonders gut im Film selbst darstellen lässt. Zugleich wird eine Korrespondenz zwischen dem filmischen Bewegtbild und unserer eigenen Lebendigkeit hergestellt, die zum einen leibbasiert und zum anderen von der kinematographischen Bewegungsdarbietung grundiert ist. Zwar ist es durchaus so, dass diese Korrespondenz zum Grundverhältnis der Immersion in einen Kinofilm gehört. Denn es sind ja die bewegt-bewegenden Bilder, deren Effekt gerade die Anmutung von Lebendigkeit ist, die dann von den Zuschauern aufgegriffen werden kann oder nicht. Der von dem Effekt des filmischen Prozedierens ausgehende Impuls, sich vom Geschehen auf der Leinwand mitnehmen zu lassen, d.h. sich immersiv zu binden, wird aber intensiviert, wenn es sich um einen narrativen Film handelt, da in der erzählenden Verknüpfung der Ereignisse im Film das Hervorbringen einer zeitlich erstreckten und einheitlichen Bewegung des Films innerdiegetisch repräsentiert wird.

Voss sieht in dieser Verwandtschaft auch den Grund für das hohe Identifikationspotenzial des Erzählkinos, weil etwas auf der Leinwand erscheint, womit wir natürlicherweise vertraut sind. Sie spricht daher von einem »ästhetischen Realismus«, den der Kinofilm in sich birgt, »der das Durchscheinen einer außermedialen Wirklichkeit im Medium verspricht.« (40) Denn gerade »in technischer Sicht ist der Film suggestiv operierend und in diesem Sinn a-reflexiv«, da durch Schnitt und Montage eine »kontinuierliche Bewegungsillusion der Bilder und Entwicklung des Dargestellten in der Wahrnehmung des Zuschauers sorgen« (40). Der ästhetische Realismus des Kinos besteht demnach darin, dass er im Erzählkino nicht nur eine Darstellung der Lebendigkeit ist, sondern die Art der filmischen Darstellung dank des Hervorbringens einer Bewegungsillusion selbst etwas von der Lebendigkeit hat, mit der wir, unabhängig davon, ob narrativ oder nicht, ursprünglich umgehen: Die Bewegungsillusion

[...] lässt sich als eine anthropologisierende Annäherung der kinematographischen Visualität an die gängigen Bewegungswahrnehmungen verstehen, denen wir unsere Zuschreibungen von Lebendigkeit

entnehmen; denn den [...] Handlungen des konstellierte Materials wird *durch* [Herv. S.L.] die an ihnen wahrgenommene Eigenbewegtheit der Charakter einer selbsttätigen Lebendigkeit automatisch verliehen. (40)

Es kommt also zu einem wechselseitigen Geben und Nehmen der Zuschreibung von Lebendigkeit: Weil die Bewegungsillusion durch die technische und kognitive Eigenart der filmischen Projektion entsteht, finden wir in ihr eine Entsprechung zu dem, was wir von uns her kennen. Das was der Kinofilm besonders gut oder sogar nur er kann, ist das Wiedererkennen dessen, »was wir bereits aus dem Leben als Leben [...] kennen.« (40) Wir verleihen aber dem Film nicht in dem Sinne Lebendigkeit, dass wir lebendige Bewegtheit als Zutat hinzufügen, sondern folgen der Anmutung der wahrgenommenen Illusion selbst, die uns den unmittelbaren Eindruck einer lebendigen Erscheinung auf der Leinwand vermittelt.

Für Voss besteht die »Funktion des Kinos« daher auch darin, einen »lebendigen Realitätseindruck« (18, vgl. 34, 42, 52ff., 72) hervorzurufen. Dass ein derartiger Eindruck durch einen technischen Apparat, egal ob auf Zelluloid basierend oder digital, hervorgerufen wird, also mithin ein intentional in die Welt gesetztes Artefakt der Wahrnehmung ist (vgl. 73, 91, 188), unterscheidet die ästhetische Illusion von anderen Bereichen, in denen wir es mit dem Illusionären zu tun haben (vgl. 69).

2. ILLUSIONSÄSTHETIK ALS UMORIENTIERUNG

Indem, so das Argument für die Interdependenz, in jeder Ästhetik auch Illusionäres zu finden ist, gilt es dies als Ko-konstituens des Ästhetischen überhaupt herauszupräparieren und anzuerkennen. Voss argumentiert fürs Illusionäre als einen bisher stillen Teilhaber der Ästhetik, der mit gutem Gewissen in seine vollen Rechte eingesetzt werden darf. Die Fundstelle der Illusionsästhetik, das Kino, wird so zum Heimspiel der ästhetischen Erfahrung. Als Etappe auf dem Weg dorthin gilt Voss ihr Unternehmen einer Rekapitulation von Ansätzen einer Illusionskritik und -affirmation, das sich letztlich eine »Verteidigung des Illusionären für das Ästhetische« (17) als Ziel setzt. Der narrative Kinofilm wird zum Modell, durch das sich ein allgemeiner Grundzug der ästhetischen Erfahrung hervorheben lässt. Das geht aber nur, wenn die *Theorie* der ästhetischen Erfahrung sich auf den Kinofilm einlässt. Und das wiederum setzt nach Voss voraus, dass mit der Illusion einem bislang kaum berücksichtigten Konstituens der ästhetischen Erfahrung begrifflich-diskursiv nachgegangen wird. Rückt man die Illusion ins Zentrum der ästhetischen Theoriebildung, dann rückt nicht nur das Kino als Ort, an dem die Illusion in Theorie und Praxis seit je her eine besondere Rolle spielt, zum *primum inter pares* innerhalb der Vielfalt der Gegenstände ästhetischer Erfahrung auf. Es heißt darüber hinaus auch, dass man mit einem entsprechend favorisierten Illusionsbegriff auch etwas über die anderen Künste und deren Rezeption aussagen können muss. Die am Kinofilm gewonnene und dort eingespielte Stärke einer

Illusionsästhetik soll nicht einfach nur ein Bereich unter anderen bleiben, sondern exemplarischen Rang bekommen. Eine Illusionsästhetik steht so *pars pro toto* für den Gesamttraum ästhetischer Theorie. Die Illusionsästhetik bringt ihrem Selbstverständnis nach für eine Theorie des Ästhetischen etwas zur Geltung, was als relevante Erweiterung oder gar Rezentrierung der bisherigen Ausrichtung aufgenommen werden kann. Die Akzentverlagerung auf die kinematographische Illusionsästhetik als *ein* neues Gravitationszentrum einer Reflexion über die ästhetische Erfahrung leistet in den Augen von Voss genau dies, wenn sie zugleich als These und Bringschuld formuliert: Eine »philosophische Ästhetik, die das Kino ernst nimmt, muss sich seiner Illudierung stellen.« (41) Die Illusion ist daher als exemplarisch für die ästhetische Erfahrung und ihre Theorie anzusehen.

Über die Stellung der Illusion innerhalb der philosophischen Ästhetik wird von Voss auch das Verhältnis zu anderen philosophischen Disziplinen, ja zur Philosophie insgesamt angesprochen. Ausgehend von einer Aufwertung der Sinnlichkeit reklamiert sie eine »ästhetische Vernunft [...], die affektlogisch funktioniert« und in der es um »Formen des Erfassens von etwas neben den Formen der theoretischen und praktischen Vernunft« (227) geht. Auf der kantischen Folie einer dreifach ausdifferenzierten Vernunftkonzeption fußt das Recht einer ästhetischen Vernunft, wie es Voss einfordert, negativ auf der Zurückweisung einer Diskreditierung der Sinnlichkeit durch den Hauptstrang der philosophischen Tradition und positiv in dem Aufweis einer Relevanz der aisthesiologischen Dimension für unser Selbstverständnis.

Ausgehend von der somatisch-affektiven Bedingtheit gelingt Voss nun eine bemerkenswerte Konkretisierung und Neujustierung der ästhetischen Erfahrung im Ausgang einer affekttheoretischen Lektüre der Kantischen *Kritik der Urteilskraft*. Um den Prozess der ästhetischen Erfahrung zu erläutern und in seinem Wesen zu fassen, spricht sie ihm nämlich eine amouröse Dimension zu (vgl. 217ff., 246ff.) Liebe wird in diesem Zusammenhang von Voss als »Haltung des Respekts« (288) gegenüber dem Gegenstand verstanden, die als »aufmerksame Zuwendung« und »basale Affirmation« (253) ihm gegenüber auftritt. Sie geht aus von einem primären Lustgefühl, das am Grunde der ästhetischen Erfahrung sitzt. Ästhetische Lust dient der »Ermöglichung einer selbstzweckhaften Gegenstandserfahrung« (129) und ist die »verspürbare Innenseite des erscheinenden Objekts der ästhetischen Erfahrung« und damit der »eigentliche Modus des ästhetischen Zugangsbewusstseins« (131).

Im Rückgriff auf Aristoteles unterscheidet Voss zunächst intentionale Lust, die auf ein bestimmtes Ziel aus ist, welches außerhalb ihrer liegt, und Funktionslust, die sich »im Verlauf einer Tätigkeit begleitend einstellt, ohne auf die Tätigkeit [...] gerichtet zu sein« (149). Intrinsisch ist letztere, weil sie in keinem bestimmten Werk terminiert, sondern als »gesteigertes Lebensgefühl« (150) zu begreifen ist, das sich selbst hervorbringt und steigert. Lust ist für Voss daher grundierend, autopoietisch und expressiv – und: »gleichursprünglich mit dem Urteilsakt« (138). Entscheidend ist, dass diese Affirmation auch Negativität umgreift, ohne sie dabei

aber zu funktionalisieren oder zu neutralisieren. Das erklärt Voss durch den Unterschied zwischen Indifferenz als Formbestimmung ästhetischen Erfahrens von Gegenständlichkeit und wertmäßiger Gleichgültigkeit gegenüber einem Gegenstand (vgl. 253). Das Verhältnis zum ästhetisch erfahrenen Objekt ist durchaus von einer »spielerischen Distanz« (228) bestimmt, die nicht mit Gleichgültigkeit zu verwechseln ist, gibt ihm aber genau den Freiraum, der benötigt wird, damit auch negative Aspekte zur Geltung kommen können. Denn nur so lassen sich Gefühle der Unlust oder moralisch womöglich fragwürdige Inhalte ästhetisch darstellen und vorurteilsfrei erleben sowie ergebnisoffen thematisieren. Selbst in einer ambivalenten bis krisenhaften Haltung eines ästhetisch erfahrenden Subjekts gegenüber dem Inhalt der Erfahrung gibt es eine Bejahung, die dem Modus der ästhetischen Erfahrung selber anhaftet und daher in einer relativen Autonomie zur weiteren Bewertung der jeweiligen Inhalte steht.

3. ILLUSION UND WIRKLICHKEIT

Damit jedoch die Illusion dem Ästhetischen ihren Dienst erweisen kann, muss erst ein allgemeiner Begriff der Illusion entwickelt werden. Voss gibt zwei notwendige Bestimmungen an: einmal ihre Verkörperungsabhängigkeit hinsichtlich des »semiotischen Charakters«, einmal ihr Status als »Zwischen- und Brückenkategorie zwischen Leben und Kunst« hinsichtlich ihrer »wahrnehmungshaften Gegebenheit« (17). Illusionen verkörpern sich, so unterscheidet Voss weiter, technisch und organisch (vgl. 120). Das klingt zunächst naheliegend: Ohne die technisch-apparativen Vorrichtungen und die spezielle Wahrnehmungssituation im Kino gäbe es genauso wenig auf der Leinwand zu sehen als wenn niemand da wäre, für den etwas zur Erscheinung gelangt. Doch fragt man, wie Voss es in ihrem um den Leihkörper zentrierten Ansatz tut, danach, wie es kommt, dass durch einen Projektor auf eine Wand geworfene Lichtspiele uns zum Lachen oder Weinen bringen, uns mithin aus einer abstrakt-distanzierten Zuschauerhaltung herausnehmen und somatisch ansprechen können, erscheint es alles andere als selbstverständlich, wie dies gerade ein Artefakt bewerkstelligen soll. Eine weitere terminologische Unterscheidung nimmt Voss vor: Den Begriff Illusion reserviert sie für den »Gesamteffekt kinematographischer Wirkungen«, den der Fiktion für »semiotische Konfigurationen« (171). Gleichwohl betont sie die »Grauzone« zwischen beiden, da beide »aufeinander verweisen und ohne einander nicht zu haben sind.« (171)

Die semantischen Gehalte einer Illusion sind weder abstrakt oder bloß gedacht, sondern anschaulich und entsprechend darauf angewiesen, gespürt und sinnlich erlebt zu werden. In diesem Sinne gehören Illusionen zu einer Wirkungsästhetik, weil es wesentlich auf das Erlebt- und Erfahrenwerden durch Rezipienten ankommt. Voss spricht deshalb von einer »indexikalischen Basis« (19) illusionärer Vollzüge, die eine Gelingensbedingung abgibt: Weil das, was durch eine Illusion gegeben ist, sinnlich erlebt werden muss, damit überhaupt von einer Ge-

gebenheit gesprochen werden kann, ist für ihr Zustandekommen »ein minimal realistischer Wirklichkeitskontakt« (67) nötig. Das unterscheidet die Illusion auch von der Halluzination, für die keine sinnlich indizierte Apperzeption vorliegen muss und die sich auch nicht willentlich durch einen veränderten Handlungs-, Wissens- und Bewertungskontext beeinflussen lässt (vgl. 67). Von einer Wahrnehmung eines gegebenen Gegenstandes unterscheidet sich die Illusion wiederum dadurch, dass ein Differenzbewusstsein davon besteht, durch etwas wahrnehmungsförmig illudiert zu sein – und nicht tatsächlich etwas Vorhandenes wahrzunehmen. Illusionen, so Voss, bleiben korrigier- und negierbar, weswegen sie nicht einfach irrational sind (vgl. 289). Illusionen sind aber auch partiell immun gegenüber Wissen, weil sie nicht ausschließlich durch einen Wirklichkeitsabgleich motiviert sind. Sie stellen einen »merkwürdigen Zwischenzustand«, der durch ein im Regelfall straffreies »Aussetzen der Realitätsüberprüfung« (62) gekennzeichnet ist. Dieses Aussetzen erlaubt es, der Illusion wiederum eine »autonome Realität« (62) zuzusprechen. Man weiß gleichzeitig mit dem Haben von Illusionen, dass es welche sind, ohne dass sie sich in Folge dieses Wissens notwendigerweise auflösen würden. Illusionen sind nicht nichts. Sie können sich auflösen, wenn eine Korrektur nötig oder eine Negation unumgänglich erscheint. Sie sind aber nicht nichtig derart, dass es sie nur solange gibt, solange es kein Wissen um und von ihr gibt. Illusionen unterscheiden sich auch vom täuschenden Anschein oder allgemein von optischen Täuschungen. Es wird schnell deutlich, warum Illusion und Kino aufeinander verweisen: Auf der Leinwand kommt etwas zur Erscheinung, was es sonst nicht zu sehen gibt.

Illusion lässt sich zusammenfassend als eine »materiell gebundene, leibhaftige Form von Eindrücken« (43) verstehen, die in einer unmittelbaren und vorsprachlichen Beziehung (vgl. 43f.) zur illudierten Person stehen. Der oder die Illudierte befindet sich in einem Zustand, in dem er oder sie einen »Gegenstand in seiner Umwelt nicht schlichtweg falsch, sondern in affektiver Bedeutung selektiv wahrnimmt und in diesem Sinne umdeutet.« (110)

4. ILLUSIONEN DES ALLTAGS UND ALLTAG DER ILLUSIONEN

Voss verdeutlicht den im Kern non-epistemischen Status der Illusion an Hand des Beispiels der Begegnung mit einem Wiener, dessen Charme man zunächst als Interesse an der eigenen Person nimmt, um dann zu merken, dass dies in Wien zur gelebten Höflichkeit gehört (vgl. 67) – und wie man hinzufügen möchte: nie ganz ohne Ironie geschieht, vor allem wenn man an den berühmt-berüchtigten Besuch im Wiener Kaffeehaus denkt. Die Illusion, vom Wiener Lächeln bedacht worden zu sein, zerfliegt, weil sie negiert wird und sich rückwirkend als falsche Annahme herausstellt. Hier zeigt sich auch die Nähe der Illusion zum Wunsch (vgl. 67), weil eine Illusion auch als irreal, aber erlebte Wunscherfüllung fungieren kann. Irreal ist sie, sofern nicht tatsächlich geglaubt wird, der Wunsch ginge in Erfüllung. Sie wird aber nichtsdestotrotz erlebt, sofern sich die Erfüllung anschau-

lich, aber ohne assertorische Referenz auf ein Geschehen oder Gegenstand vollziehen kann. Die Erfüllung ist wiederum nicht nichtig, sondern hat eine schwebende Typik, bietet einen über die präsente Wahrnehmung hinausschwingenden imaginativ-illusorischen Aspekt des wahrgenommenen Gegenstandes bzw. der Person, mit der man interagiert und die in einem konkreten Wahrnehmungskontext aufgefasst werden.

Es muss daher nicht unbedingt der Fall sein, dass solche (wunschbasierten) Illusionen sprachlich formuliert oder reflektiert sind. Sie können, sobald sie in Frage gestellt werden, verschwinden, aber auch erhalten bleiben, was zwar ihren Stellenwert innerhalb des Selbstverständnisses einer Person verändert, nicht aber ihr unmittelbares, vorreflexives Einwirken. In der Tat besteht Voss sogar darauf, dass es sich bei Illusionen um eine vorsprachliche, unmittelbare Gegenwart von etwas für eine Person handelt.

Sie irrealisiert sich in dem Maße, in dem sie für Interessen, Ziele, Projekte und Werte einer Person aufhört eine relevante Rolle zu spielen – und nicht in erster Linie dadurch, dass und weil sie rein epistemisch falsifiziert wird. Ihre Irrealisierung bedeutet zugleich auch eine Ästhetisierung, insofern es um ein ungedecktes Mitschwingen von Hinsichten und Auffassungsqualitäten geht, die die typisierte Vorzeichnung der intentionalen Erstreckung auf Dinge, Ereignisse und Personen übersteigen, variieren oder modifizieren, aber nicht durch sie als solche einlösbar, d.h. von ihnen selbst her zur Gegebenheit kommen können. Den sich so öffnenden Zwischenraum zwischen Kunst und Leben bringt Voss unter den Titel einer Ästhetisierung des Alltags. Eine prägnante Passage in der *Leihkörper* betont den Wert der Illusion diesseits der Kunst und jenseits einer allzu rigorosen erkenntnistheoretischen Durchleuchtung für unser Selbstverständnis. Sie soll deswegen ausführlich zitiert werden:

Wir hängen gegebenenfalls an einem irrealen Selbst-, Situations- oder gar Weltbild wider besseren Wissens, weil uns schlicht unser Leben [...] ohne diese Illusionen wertärmer und sinnloser erscheinen würde. Illusionen haben die Macht, zu akzeptablen und erwünschten Fiktionalisierungen unseres Lebens zu führen, insofern mit ihrer Hilfe Möglichkeitsspielräume für die Wahrnehmung und das Handeln eröffnet werden [...], stellen Illusionsbildungen wichtige Ästhetisierungsstrategien des Alltags dar. [...] Verstärkt durch die an Alltagsillusionen gekoppelten Affekte [...] verfestigen sich unsere Selbst- und Weltbildillusionen zu einem stabilen Netzwerk ineinandergreifender, idiosynkratischer Perspektiven. [...] Gegenüber einem blassen Kohärenzdenken [...] ermöglichen es uns die Illusionen des Alltags, unsere kontingente Existenz als gesteigert sinnhaft und lebenswert zu betrachten. Und dies ist vielleicht gerade der Fall in Bezug auf seine sinnlosen und verspielten Züge. (70)

Entscheidend ist bei der Beschreibung, die Voss von der partiellen Illudierung und Fiktionalisierung des Alltags gibt, weniger die Erregung über die etwaige Unbelehrbarkeit einer illusionsfreudigen Person. Vielmehr ist es das lustvolle Sichergehen, welches durch die Pflege einer den Alltag auflockernden Illudierung diesen bereichert, belebt und steigert, indem die eingespielten Typiken des Handelns, Wahrnehmens und Denkens kalkuliert um Assoziationen ergänzt werden. Was als Bereicherung im Alltag und des Alltags erfahren wird, geschieht durch eine Injektion von Aspekten in die eingespielten Wahrnehmungs- und Denkmuster, die diese Typiken und die sie umgebenden Höfe des Mitgemeinten und Mitgegebenen atypisch variieren und die Einstimmigkeitserwartungen eingespielter Abläufe irritieren. Unter dem Stichwort der Ästhetisierung des Alltags wird weiterhin deutlich, dass es sich beim illusionär-ästhetischen Erfahren und den auf geregelten Bahnen verlaufenden Verhaltensmustern nicht um zwei strikt voneinander getrennte Formen handelt. Obwohl sie begriffsanalytisch zu unterscheiden sind, können sie sich im Erleben überlagern, überschneiden, miteinander assoziieren oder Figurationen bilden, die einen verfremdenden, aber nicht disruptiven Bezug zu den jeweiligen gefügten Situationen des Wahrnehmens, Denkens und Handelns bewirken können.

Ohne das Wissen, dass es sich um eine Illusion handelt, müsste der Unterschied zur Halluzination oder zur pragmatischen wie theoretischen Bestimmung des Wahrgenommenen – als Gegenstand einer Wahrnehmung und nicht einer Halluzination, eines Gedachten oder Gewünschten – unverständlich werden. Nur wer in der Welt verankert bleibt, kann in seinem Alltag assoziative Variationen vornehmen oder weiterhin in das Geschehen auf der Leinwand verstrickt werden. Alles kommt demnach darauf an, dass die »Darstellungsweise und die Kontexteinbettung« des Films »von sich aus bereits einen normativen Anspruch auf einen ästhetischen Zugang zu ihm erhebt.« (115) Dass dies bereits im Vorfeld der Durchdringung des Alltags mit Illudierungsgesten der Fall ist, sollte deutlich geworden sein.

5. IDIOSYNKRASIE UND ALLGEMEINHEITZUMUTUNG

Mit der von Voss betonten somatischen Fundierung der Illusion hängt auch zusammen, dass es Illusionen für Voss immer nur »für Personen und von Personen« gibt, sodass sie dem »leiblichen Realitätseindruck geschuldet« sind, »den etwas in der Wahrnehmung und Imagination einer Person für diese anzunehmen vermag.« (41) Das ist eine wichtige Bestimmung: Einerseits ist es ganz folgerichtig, auf einem Subjekt des Erlebens zu bestehen, wenn durch das sinnliche Erleben der Realitätskontakt gewahrt bleiben soll, auf den die Illusionsbildung auf selektive Weise affektiv-imaginativ aufsitzt. Zudem machen sich Steine weder falsche Vorstellungen von der Welt noch bilden sie lustvoll erlebte Illusionen aus. Damit wird auch gesagt, dass es allein von der jeweiligen illudierten bzw. derart be-

eindruckten Person abhängt, was die Illusion ihr bedeutet und wie sie sie genauer umdeutet.

Hier bahnt sich ein Problem des Illusionsbegriffs, wie ihn Voss vertritt, an, insofern nicht immer klar zwischen einer ästhetisierenden und einer idiosynkratischen Umdeutung oder Illudierung unterschieden wird: Wenn es einerseits bei der Illudierung um die Form der ästhetischen oder ästhetisierenden Erfahrung gehen soll, dann kann weder die Form noch der Gehalt der illusionsförmigen Umdeutung singulär und unteilbar sein. Eine solche muss eine gewisse Allgemeinzumutung mit sich führen: Meine persönlichen Vorstellungen vom Wiener Charme mögen eine für mich besondere Bedeutung haben und sind darin nicht mit einem Anspruch auf Verallgemeinerbarkeit verbunden. Aber das illusorische Bild des Wieners deutet immerhin auf einen kulturellen Stereotyp hin, auch wenn man sich davon singulär betroffen fühlt.

Geht es um ein lustvolles, ästhetisierendes Erfreuen an der Illusion um ihrer selbst willen, dann steckt darin bereits ein Entwurf einer Form mit Allgemeinzumutung: Die Allgemeinheit wird hier nicht über einen Gegenstand hergestellt, auf den alle gewissermaßen mit dem Finger zeigen können, sondern fungiert als Angebot einer Perspektive darauf, an die man anknüpfen kann, aber nicht muss. Dass man aber daran anknüpfen und sie umarbeiten kann, zeigt, dass eine solche Perspektive keine schlechthin singuläre ist. Die ästhetisierende, sich durch die Illusion vollziehende Umdeutung greift darin, dass es sich um eine wie auch immer affektiv geartete Bedeutung handelt, auf bestimmte Formen und Gehalte zurück, die eine gewisse Typisierung und Struktur bereits hinter sich haben, was wiederum nicht bedeutet, dass sie in der Illudierung nicht weitergebildet oder transformiert werden können. In diesem Fall läuft die Präention auf Allgemeinheit nicht über eine sprachlich-begriffliche Referenz, sondern eine aus der Wahrnehmung heraus aufsteigende und diese übersteigende Typisierung. Illusionen gelangen zu einer Präention auf ästhetische Allgemeinheit, indem deren idiosynkratische Zuspitzung sich unrealisiert und zugleich die Negation als lustvoll erfahrende und darin Anderen prinzipiell ebenfalls zugängliche Belebung und Anreicherung übersteht. In diesem Sinne sind die Illusionen, die man sich weiterhin von der Welt, von einem Gegenstand oder einer Person macht, künstlich, weil sie nicht nur in ihrer Artifizialität gewusst werden, sondern dadurch auch für andere etwas sind, an die sie anknüpfen können. Das Wissen um die Künstlichkeit ist kein erneuter Aufruf zur Negation, sondern deren transformatives Resultat ins Ästhetische, das darin bejaht wird.

6. IMMERSIVE LEBENDIGKEIT, ARTIFIZIALITÄT UND REFLEXIVITÄT

Der Verweis auf den künstlichen Darstellungscharakter ist zentral für jede Illusionsästhetik: Schließlich bestehen Illusionen aus Wahrnehmungen von etwas, »von dem man weiß, dass es nicht real ist« (196) – und dennoch schätzt man sie nicht als Täuschung, Trug oder Anschein ein. Um ihr Gemachtsein wird gerade ge-

wusst, doch so, dass es sich dabei um ein Hintergrundwissen handelt, welches keine verifikative Funktion hat. Durch die Artifizialität, also das intentionale Arrangiert- und Herbeigeführtsein, wird die Illudierung selbst nicht zur Täuschung. Der springende Punkt dabei ist, dass die Illusion nicht zwangsläufig wider besseren Wissens beibehalten wird, sondern dieses Wissen wesentlich zur Illudierung dazu gehört, sie mit ermöglicht, aber nicht epistemisch dafür bestimmend ist. Wir sind nicht primär kognitiv in die ästhetische Illusion investiert, sondern durch einen »emotionalen Glauben an das So-Sein eines erscheinenden Gegenstandes« (108). Nichtsdestotrotz weiß man, dass man es mit einer Illusion zu tun hat, und kann *deswegen* mit ihr entsprechend umgehen, sie also handlungsentlastend genießen (vgl. 111). Darin liegt das Changieren zwischen einem »Moment reflexiver Distanz« und der Bereitschaft, sich »inhaltlich und dramaturgisch anleiten [zu] lassen.« (124)

Es gibt, wie Voss es bezeichnet, ein »goutierendes Meta-Verhältnis zu den eigenen Illusionen« (70). Setzt das Meta-Verhältnis, also das wissende Zulassen der Illusion, einmal aus, so kann es wohl zu lokal begrenzten Verwechslungen von Illusion und Wirklichkeit kommen (vgl. 70f.). Doch für gewöhnlich unterlässt man es, sich »maladaptiv« (70) auf eine Illusion zu beziehen. Wir glauben einfach nicht, dass wir den Figuren auf der Leinwand näherkommen, wenn wir mit dem Kopf dagegen rennen. Dass wir dies nicht glauben, verweist das »latent absichernde Restbewusstsein« davon, dass der Film »jeder außerkinematographischen Wirklichkeit hinreichend unähnlich ist.« (190, vgl. 119)

Für Voss kommt es auf die Authentizität der Wirkung an, um den Gesamteffekt der Illudierung zu verstehen. Diese bestimmt sich nach dem affektiven Mitgenommenwerden von der Illusion und durch den Vorgang der Illudierung. Entscheidend ist das »Gefühl der Lebendigkeit« als »letzte Instanz« (202) dafür, ob die Illudierung gelingt oder nicht. Daher kann Voss auch behaupten, dass die »ästhetische Erfahrung letztlich unverfügbar« (248) ist, weil ihr Gelingen von keinen externen Bedingungen abhängt, sondern in einem performativen Sinn voll und ganz da ist, sobald sie sich einstellt. Sie ist ein mediales Mitgenommenwerden der Rezipienten. Die Immersion besteht genau darin, dass sich ein solches Mitgenommenwerden wesentlich leibhaft ereignet. Der immersive Zug geschieht wesentlich durch das, was Voss den Leihkörper nennt, weil er das emotional-somatische Hineinkippen in den filmischen Raum der Illusion erbringt. Doch ist sie trotzdem mit einem Bewusstsein verbunden, Illusion zu sein, also mit einem gewissen Maß Künstlichkeit verbunden zu sein. Darin liegt ihre herausgestellte Reflexivität. In diesem Sinne ist eine ästhetische Illusion nicht einfach epistemisch defizitär, sondern selbst Grund ihres Einleuchtens. Voss sieht den Ausgang einer »Repräsentationskritik des Bildlichen« (35) so auch darin, dass illusionäre Bilder nichts repräsentieren, sondern eine Sichtigkeit präsentieren, deren Gehalt virtuell, deswegen aber nicht weniger wirkmächtig ist. Das reflexive Moment der ästhetischen Erfahrung, das auf das Gemachtsein der Erfahrung und ihres Gegenstandes bezogen ist, zeigt gerade darin, dass ich es bin, der eine Erfahrung gemacht hat

und nicht mehr naturwüchsig dies und das im Erlebnisstrom an sich vorbei gleiten lässt, darauf hin, dass die dergestalt formierte Erfahrung an einer möglichen Allgemeinheit mehrerer Erfahrender partizipiert.

Die Rückfrage an die Illudierung, wie sie Voss konzeptionalisiert, lautet an dieser Stelle daher, ob nicht die Erzeugung eines *Realitätseindrucks*, die Überbetonung des Gefühls der Lebendigkeit gerade dazu neigt, dieses Gefühl selbst zu naturalisieren, obwohl es doch in seinem Bewirktsein mit einem Gemachtsein interferiert. Es bedarf einer fragilen Korrespondenz, damit sich die spezifische Wirkung des Films auf seine Zuschauer entfalten kann. Als eine in erster Linie vorprädikative und non-epistemische Wechselbeziehung kommt auf der Seite der Zuschauer eine leiblich-körperliche formierte Erfahrung zum Tragen, deren Gegenstand durch und durch artifiziell ist. Deswegen ist die Wirkung aber nicht weniger real oder nur scheinbar real. Was über den, wie man es nennen könnte, Realismus des kinematographischen Effekts entscheidet, ist allein der erzeugte Eindruck. Der lebendige Eindruck verweist auf einen Leib oder Körper als Resonanzraum, ohne den der Effekt seine in diesem Sinne realistische Charakteristik nicht entfalten könnte. Doch als Effekt gibt es nichts anderes als das technisch-apparativ bedingte Erscheinen des Films, auf das sich das leibhaftige Eingetauchtsein bezieht. Der Film verkörpert nicht etwas außerhalb seiner liegendes, sondern die leibhaftige Aufnahme der Realitätssuggestion des Films vollzieht sich als seine Verkörperung durch die Zuschauer.

Artificialität, Eindruck des Lebendigen und Reflexion verschränken sich in der Immersion in den Film, die den Kern der kinematographischen Illudierung ausmacht. Dies sowohl auf der Seite der Erfahrenden, die das Machen einer Erfahrung thematisieren, als auch auf der Seite der artifiziellen Substruktur des Realitätseffekts: der Projektion eines Films bzw. eines erscheinenden Films als solchen, den nichts anderes als sein Erscheinen selbst stützt, da hinter ihm nichts ist. Nur von ihm kann der Appell zu seiner Beglaubigung ausgehen. Doch ist der Realitätseffekt nicht einer, der von allen geteilt werden kann, auch dann, wenn er als Effekt selbst immer wieder erst gelingen muss? Bleibt das Gefühl des Lebendigseins nicht abhängig von der echtzeitlichen Fortdauer der filmischen Darbietung, von der es angeregt und bewirkt wird? Und erweist es sich darin nicht gerade als artifiziell kommodifiziert? Wenn dem so ist, bleibt unklar, warum es sich genau um eine, wie eingangs erwähnt, anthropologisierende Annäherung der filmischen Visualität handeln muss, die das uns vertraute Gefühl des Lebendigseins nur spiegelt statt es durch den Effekt selbst wesentlich zu verfremden.

7. FALL UND AUFSTIEG EINES EIS

Beim filmischen Bewegtbild, so ließe sich daraus weiter folgen, ist der Eindruck des Lebendigen, den es bei den Zuschauern erzeugt, nicht deswegen so intensiv, weil er ein repräsentationales Abbild unserer Geschäfte bietet. Es ist vielmehr die lebendige Bewegtheit, in die das Erscheinen eines Films alle Ereignisse im Film

versetzt. Der Modus des Bewegtseins ist etwas, das mit dem filmischen Operieren selbst mitgegeben ist. Nicht weil ein Mensch oder ein Tier sich auf der Leinwand bewegt, gibt es den Eindruck von Realität und Lebendigkeit. Sondern weil der Film als solches einen Bewegungseffekt zeitigt und damit die Suggestion von Lebendigkeit und Wirklichkeit aufkommt, kann die innerdiegetische Orts- und Zeitveränderung echtzeitlich und prozessförmig als stattfindende Bewegung dargestellt werden. Das erklärt auch, warum die Bewegung nicht allein für Lebewesen reserviert ist, sondern auch Dinge in ihrer Beweglichkeit gezeigt werden können. Das mag zunächst trivial erscheinen, da Dinge in Bewegung zu sehen nichts Ungewöhnliches ist. Die Frage ist, wodurch Dinge in Bewegung versetzt werden und wie ihr Bewegtsein näher konfiguriert ist?

Um dies an einem Beispiel zu verdeutlichen: Für ein auf dem Tisch entlangrollendes und dann auf den Boden fallendes und zerbrechendes rohes Ei lässt sich im Regelfall ein Mensch als Urheber ausmachen, der dem Ei den Anstoß verliehen hat. Ohne weiteres lässt sich das Ei bei seinem Fall zu Boden filmen. In einem gewissen Sinne ist dies schon aufsehenerregend, denn dem Fall eines Eis lässt sich sonst auf diese Weise nicht beiwohnen, es sei denn man befindet sich in unmittelbarer Nähe des Geschehens. So kann man dem Fallen des Eis als Geschehen in aller Aufmerksamkeit folgen, es als ein herausgestelltes Ereignis verfolgen. Die Aufmerksamkeit bleibt auf ein Ereignis im Film fokussiert, das Ereignis des Films, wodurch sich der Einsturz unaufhaltsam vollzieht, bleibt abgeblendet. Der Fall des rohen Eis in seinem bekannten Verlauf und mit seinem antizipierbaren Ende, dem Zerbrechen beim Aufprall auf dem Boden, steht im Vordergrund. Doch ist durch die präparierte Darstellung des Eifalls bereits eine konstitutive Abhebung von der Entsprechung des gleichen Vorfalles im Alltag im Spiel. Denn der im Film gesehene Verlauf zeigt kein Abbild und er erlangt seine Realitätsanmutung nicht durch eine möglichst genaue Repräsentation eines fallenden Eis, wie ihn jeder oder jene zu kennen glaubt, sondern durch die beglaubigte Illudierung der Zuschauer. Diese sehen ein herunterfallendes Ei als Teil einer filmischen Darstellung. Sie tun dies unabhängig davon, ob und wie Eier in der mundanen Wirklichkeit sonst kugeln und fallen mögen. Freilich: Das Ei muss als etwas erkannt werden, das fallen und zerbrechen kann, es muss ein rudimentäres Verständnis von Schwerkraft vorhanden sein, damit die Illudierung gelingt.

Doch ist das eine externe Konditionierung der filmischen Präsentation. Ohne ein Minimum weltlichen Wissens kann die Darbietung auf einer Leinwand nur schwer angenommen werden. Denn die Immersion ins Geschehen vollzieht sich durch das Annehmen der Einladung seitens der Zuschauer, sich von der vom Film gezeigten und gezeitigten Bewegung mitnehmen zu lassen. Erst wenn die Zuschauer bereit sind, sich auf das Fallen justament dieses einen Eis, welches der Film zur Darstellung bringt, einzulassen, fällt es für diese so und nicht anders. Der Appell geht aber von nichts anderem als dem Film aus, den man zu sehen begonnen hat. So ließe sich etwa sagen, dass die Zuschauer keine andere Wahl haben, als sich wenn auch nur versuchsweise auf den Film einzulassen, um ihm durch

seine Präsentationsform weiter Glauben zu schenken, d.h. ihn genau darin zu beglaubigen, was er zu Sehen gibt – und nicht, was er gegen die etablierten Wahrnehmungsschemata im Sinne einer Irreführung nur vorgibt, sehen zu lassen. Allein die Formulierung eines bloß vermeintlich oder scheinbaren Sehens zeigt, wie hier Zum-Erscheinen-Kommen und optische Täuschung ko-fundiert werden, um einen Maßstab einzuführen, der dazu führt, die filmische Sichtbarkeit zum Widersinn zu erklären.

Die Annahme eines Films als Film vollzieht sich aber in relativer Unabhängigkeit von den Ereignissen im Film, obschon kein Film ohne etwas ist, was in ihm geschieht und kein Ereignis im Film von der Weise filmischen Operierens unberührt bleibt. Wie dieses darin konstitutive Verhältnis genau ausgehandelt wird und sich konkretisiert, ist die Sache der jeweiligen filmischen Präsentation – und nicht, ob sie sich einem repräsentationalistischen Wiedererkennen unterstellt. Doch ist der Film, was die Ereignisse, die in ihm vorkommen, betrifft, eben nicht starr auf eine bestimmte Konfiguration festgelegt. Es kann sein, dass es in einem bestimmten Kontext darauf ankommt, das Ei unbedingt als Ei zu identifizieren. In einem anderen Kontext mag es ausreichen, allein die Regelmäßigkeit und Richtung der Bewegung als Kugeln und Fallen eines herumeiernden Gegenstandes zu erkennen. Manchmal gleicht ein Ei dem anderen, manchmal muss es genau dieses Ei sein. Auf die sich nur durch die konkretisierende Sukzession herstellende Plausibilität stützt sich der Film. Und dieser korrespondiert Immersion auf Seiten der Ei-Zuschauer. Die Beglaubigung greift die sich nur im und durch den Film echtzeitlich generierende Plausibilisierung dessen, was er zu sehen gibt, auf und ist durch nichts anderes als dieses Angebot gestützt. Das eine geschieht durch das andere, kann jederzeit aufgehoben, kurzzeitig suspendiert, intensiviert werden, eine allgemeine Akzentverschiebung erfahren oder sich selektiv auf einen Aspekt fokussieren. Es ist eine prekäre Beziehung, da sie zwar externe Konditionierungen benötigt, das Investment aber in erster Linie vom filmischen Geschehen abhängt, das seine Zumutungen und Anmutungen, Attraktion und Repulsion immanent produziert und in das die Verwiesenheit auf davon angesprochene Rezipienten gleichsam eingebaut ist. Daher wäre es auch irreführend, wenn man die Beglaubigung am Modell der Zustellung eines Packets ausrichtet, dessen Annahme man verweigern kann. Die Annahme der filmischen Illusion kann selbstverständlich verweigert werden. Es handelt sich aber um keinen deliberativ-kognitiv dominierten Vorgang. Eine ausbleibende Annahme durch die Zuschauer geschieht bereits auf dem Boden der filmischen Vermittlung, die zwar abgebrochen wird, wenn man vorzeitig aus dem Kino geht, das Display, den Fernseher oder den Internet-Kanal abdreht. Die strukturelle Beglaubigung, in der sich die Annahme des Ereignisses des Films und der Ereignisse im Film überlagern, setzt den laufenden Film schon voraus. Ein Abbruch der Beglaubigungsbeziehung kann durch den Film wohl angestoßen sein, wenn beispielsweise die Handlungsführung, die Darstellung der Figuren oder die geführten Dialoge auf Grund von ihrer Komplexität oder hohen Anforderungen an das Verstehen der Zuschauer ein immersives Hineinkippen in den

Film unterbinden. Ein Gespräch einer abendlichen Tischgesellschaft kann sich absichtsvoll an Themen der Hochkultur orientieren, durch im Vergleich zur Alltagssprache ungewöhnliche Lehnwörter bestimmt und hypotaktisch verschlungen konstruiert sein, um als künstlerisches Stilmittel dazu zu dienen, um den bildungsbürgerlichen Habitus einer im Film porträtierten Personengruppe sprachlich zu illustrieren. Werden die einzelnen Elemente der Gesprächsführung nicht zu einem prägnanten Ausdruck gehobener Konversation zusammengeschlossen, dann kann es sein, dass die Aufmerksamkeit der Zuschauer, statt auf diesen Ausdruck gebündelt zu sein, fragmentiert wird, zum Beispiel weil man zu viele der Lehnwörter nicht kennt und daher dem Gespräch nicht folgen kann. Der Maßstab gelingender Immersion ist allein, so soll damit gesagt werden, die Art und Weise, wie der Film eine Situation perspektiviert und dem Publikum zur Annahme vorstellig macht. Die Beglaubigungsbeziehung ist prekär, weil man jeder Zeit aus ihr wieder herausfallen, aber auch wieder in sie eintreten kann. Das verweist auf die performative Generierung der Annahmebedingungen bzw. Plausibilität des Films durch den Film – über die er aber doch nicht souverän verfügt, insofern er in dem Maß als plausibel erscheinen kann, in dem man gewillt ist, ihm zu folgen.

Der Film bietet nun auf Grund seiner ihm eingeschriebenen Motion und der daraus herstammenden Selbstplausibilisierungsstruktur, deren Spuren die Immersion nachzeichnet, auch die Möglichkeit, Dinge gleichsam zu animieren und als Akteure auftreten zu lassen. Der Film kann Dinge als eigenbewegt darstellen oder ihnen Bewegungsverläufe zueignen, die sich in der mundanen Wirklichkeit nicht auf Rekurs auf einen menschlichen Urheber oder eine erforschbare Kausalkette erudieren lassen. Ein derart in Bewegung gebrachtes Ding vermag dank des Films als ein Ding zu erscheinen, dass entweder eine Bewegung von sich aus angefangen hat oder von dem sich kein anderer Bewegungsvermittler ausmachen lässt als die Tatsache des Sich-in-Bewegung-Befindens. Im Film kann es also durchaus sein, dass das Ei von selbst zu rollen angefangen hat oder seinen Fall vom Boden wieder auf den Tisch umkehrt. Das entscheidende dabei ist nicht, dass die Zuschauer im Falle eines abhebenden Eis nicht wüssten, dass dies einfach durch ein Rückwärtsabspielen des Filmstreifens erreicht werden kann. Entscheidend ist, dass sie es (trotzdem) so sehen. Die Beglaubigung des nach oben steigenden Eis durch die Zuschauer beruht auf der Verschränkung von filmspezifischen Bewegungseffekt und einer kontraintuitiven und einstimmigkeitsirritierenden Präsentation der Bewegung eines Dings als Ereignis im Film. Hier liegt die Stärke eines ästhetischen Illusionsbegriffs: Denn alle Rezipienten können diese irrealen Bewegung sehen. Es handelt sich weder um ein idiosynkratisches Unterfangen, wie oben auseinandergesetzt worden ist, noch um eine Irreführung. Man sieht etwas Unmögliches, das mit einer Anmutung von Wirklichkeit verbunden ist, die aber dank der offen ausgestellten Irrealisierung zum Bewusstsein ermuntert, es hier mit einem Effekt zu tun zu haben: nämlich einen, den der Film hervorbringen und auf den man sich einlassen kann, wenn es denn gelingt, diesen Eindruck auch im Publikum zu erzeugen, es also zur Immersion in die performierte Plausibilisierung zu bewegen.

Dies geschieht in einem ergebnisoffenen Hin und Her zwischen Zuschauer und Film. Das einmal bewirkte Gefühl der Lebendigkeit ist zwar nicht verfügbar, aber durch das Resultat einer artifiziellen Suggestion der Lebendigkeit des Gesehenen. Dabei spielt es auch keine Rolle, ob der Film ein gemäß den Gesetzen der Schwerkraft nach unten fallendes Ei zeigt. Die Illudierung ist primär gekoppelt an das filmische Operieren, in der das Unmögliche bereits liegt und zwar in dem Sinne, dass es eine durch und durch virtuelle Gegenständlichkeit in Bewegung darbietet. Wenn die Illudierung als Gesamteffekt gelingt, dann nicht deswegen, weil man das herunterfallende Ei fiktional viel leichter akzeptiert als eines, das nach oben steigt. Es kommt nicht darauf an, ob man dem Gesehenen Glauben schenkt oder nicht, indem man einen mehr oder weniger zufriedenstellenden Abgleich mit den außerfilmischen Vertrautheiten und Kausalstrukturen vornimmt. Dies nimmt den Film erneut repräsentationalistisch. Entscheidend ist, ob es ein Sehen-Lassen gibt, das die Zuschauer affektiv-leiblich mitnimmt und sie *zugleich* artifiziell kommodifiziert und die Beglaubigung ein Geschehen ermöglicht, dem man sich in seiner artifiziellen Lebendigkeit voll und ganz überlässt. Die Suggestion von Realität ist keine Schwäche, sondern eine Ermöglichungsbedingung der kinematographischen Illusionsbildung: Denn nur in einer Welt, in der auf Grund der Gravitation Eier vom Tisch nach unten auf den Boden fallen, kann es die Vorstellung einer Umkehr der Bewegungsrichtung geben. Diese kann im Vorfeld einer das Idiosynkratische übersteigenden Ästhetisierung des Alltags durchaus variativ-imaginativ als Vorform kursieren. Doch als Bezugspunkt einer gemeinsam gesehenen bruchlosen Präsentation gibt es sie erst im Film. Und nur weil es auf Grund der medialen Eigenschaften des Films möglich ist, Bewegung als Bewegung echtzeitlich darzustellen, kann durch fiktionale Variation des operationalen Bewegungseffekts die Illusion eines abhebenden Eis in die Sichtbarkeit gebracht werden. Da die Sichtbarkeitspräsentation des Films genuin zeitlich verfasst ist, vermag sie Veränderungen in und durch die Zeit, vor allem bewegungsförmige Veränderungen, besonders gut darzustellen. Wie bereits angedeutet, überträgt sich der Bewegungseffekt des filmischen *modus operandi* auf die Ereignisse, die er bewegend zur sichtbaren Gegebenheit bringt. Dabei ruft er externe mundane Annahme- und Beglaubigungswerte ab, transformiert diese aber in ein filmimmanentes Folgen und Mitgehen. Sofern die Immersion an den Bewegungseffekt des filmischen Operierens gebunden ist, geht sie auch einer narrativen Vermittlung von Lebendigkeit voraus, die, wie angedeutet wurde, auf eine Anthropologisierung hintendiert.

Der Status der Illusion schwankt bei Voss gelegentlich zwischen einem Begriff, wodurch die ästhetische Erfahrung expliziert werden soll, und der Erfahrung selbst, auf die man zurückkommt, wenn man sich anschickt, das Was und Wie dieser Erfahrung genauer zu artikulieren. Doch sind Illusion als Element einer ästhetischen Theorie und Illusion als Ausgangspunkt der ästhetischen Erfahrung nicht deckungsgleich. Einerseits ist ein verkörperungsbasierter Illusionsbegriff gut dazu geeignet, den Charakter einer Immersion in etwas als solches Irreales zu

beschreiben, das trotzdem alle in Frage stehenden anderen als gemeinsames Erlebnis teilen. Andererseits ist die Illudierung als Effekt zwar immer auch reflexiv, aber als unverfügbares Geschehen kann es dann die geteilte Erfahrung nicht mitabdecken, wenn die Verallgemeinerung auf epistemisch bzw. sprachlich-diskursivem Wege geschieht, die leiblich-affektive Dimension zu einer Vereinzelung tendiert. Dagegen wurde darauf hingewiesen, dass bereits non-idiosynkratische Illusionen im Alltag allgemeinen Zuschnitt besitzen und beim Film gerade durch das leibhaftig Gesehene eines aufsteigenden Eis als ein Ei auftreten, das von allen anderen Zuschauern so hätte gesehen werden können. Über das Wundersame eines solchen Eis ließe sich genau dann trefflich streiten, weil das was zu sehen war, dem, was man sonst sieht, widerstreitet, sodass man auf seine festgefügtten Annahmen und Erwartungssättigungen der eigenen außerfilmischen Wahrnehmungsstrukturen gestoßen wird. Dort wird es zwar nicht zu einer Außerkraftsetzung der Schwerkraft kommen. Aber es bleibt unausgemacht, ob dann der ein oder die andere nicht anders auf ein auf dem Tisch liegendes Ei hinblickt. Damit ist auch die Bedeutung, die eine solche ästhetische Vernunft für unsere Selbstverständigung spielt, angesprochen. Es geht darum, wie der Zusammenhang von Ästhetik und Ethik unter dem Primat der Illudierung zu verstehen ist. Voss betont ausdrücklich die Rolle, die ästhetische Illusionen für eine Reperspektivierung unseres Alltags und unseres Selbstbildes spielen. Sie können zu einer »frischen Umstrukturierung der Wahrnehmung lebensweltlicher Dinge anregen« (181), wenn sie nicht nur als Irrtümer im Sinne unzutreffender Behauptungen verstanden werden, die es zu beseitigen gilt, sondern als Katalysatoren dafür ins Spiel kommen, neu auf sich und seine Angelegenheiten zu blicken. Wer ästhetisch wahrnimmt, entdeckt sich darin als einen, der in der Lage ist, etwas an einer Sache wahrzunehmen, was er in rein pragmatischer oder epistemischer Einstellung nicht wahrnehmen hätte können. Da es gleichzeitig die eigene Erfahrung ist, durch die man etwas Neues entdeckt, kann sich auch die Sicht auf einen Gegenstand über die ästhetische Einstellung zu ihm hinaus verändern.

LITERATUR

- Åkervall, Lisa: Kinematographische Affekte: Die Transformation der Kinoerfahrung, Paderborn 2018.
- Engell, Lorenz/Fahle, Oliver/Hediger, Vinzenz/Voss, Christiane: Essays zur Film-Philosophie, Paderborn 2015.
- Koch, Gertrud: Die Wiederkehr der Illusion, Berlin 2016.
- Seel, Martin: Künste des Kinos, Frankfurt a.M. 2013
- Tedjasukmana, Chris: Mechanische Verlebendigung. Ästhetische Erfahrung im Kino, Paderborn 2014.
- Voss, Christiane: Der Leihkörper. Erkenntnis und Ästhetik der Illusion, Paderborn 2013.

AUTORINNEN UND AUTOREN

THIEMO BREYER ist Heisenberg-Professor für Phänomenologie und Anthropologie an der Universität zu Köln. Seit 2014 leitet er dort zudem das Research Lab »Transformations of Knowledge« an der a.r.t.e.s. Graduate School for the Humanities Cologne. Seine Arbeitsschwerpunkte liegen in den Bereichen Phänomenologie, Philosophische und Interdisziplinäre Anthropologie, Wissenschaftstheorie, Philosophie des Geistes und Emotionstheorie. Wichtigste Publikationen: *On the Topology of Cultural Memory* (Würzburg 2007), *Attentionalität und Intentionalität* (Paderborn 2011), *Verkörperter Intersubjektivität und Empathie* (Frankfurt a.M. 2015).

CHRISTIANE HEIBACH ist Professorin für Medienästhetik an der Universität Regensburg. Von 2015 bis 2017 leitete sie das SNF-Projekt »Gestaltete Unmittelbarkeit. Atmosphärisches Erleben in responsiven Räumen« am Institut Experimentelle Design- und Medienkulturen, Hochschule für Gestaltung und Kunst FHNW Basel. Forschungsschwerpunkte: Medienästhetik, Epistemologie der Multi- und Intermedialität; Theorie und Ästhetik Digitaler Medien. Publikationen: *Multimediale Aufführungskunst. Medienästhetische Studien zur Entstehung einer neuen Kunstform* (München 2010); *Atmosphären. Dimensionen eines diffusen Phänomens* (Hrsg., München 2012); *Ästhetik der Materialität* (Hrsg. mit Carsten Rohde, Paderborn 2015).

MARIE LOUISE HERZFELD-SCHILD ist Musikwissenschaftlerin und arbeitet derzeit als Postdoctoral Researcher am Seminar für Kulturwissenschaften und Wissenschaftsforschung der Universität Luzern. Sie studierte Schulmusik, Musikwissenschaft, Philosophie und Rechtswissenschaft an der Hochschule für Musik Detmold und den Universitäten in Heidelberg und Yale und promovierte 2013 an der Freien Universität Berlin. Forschungsschwerpunkte: Musikwissenschaft an den Schnittstellen zu Emotionsgeschichte, Wissenschaftsgeschichte und Phänomenologie; Kulturgeschichte der Musik; Ästhetik und Materialität der Musik (Antike, 18.–20. Jahrhundert).

DAWID KASPROWICZ ist wissenschaftlicher Mitarbeiter am Lehrstuhl für Wissenschaftstheorie und Technikphilosophie an der RWTH Aachen. Seine Arbeitsschwerpunkte umfassen die Theorie und Geschichte des Embodiment, Medienanthropologie sowie Wissenschaftstheorie und Wissenschaftsgeschichte. Promotion an der Universität Lüneburg 2018 mit einer Arbeit zur Wissensgeschichte der Immersion. Publikationen u.a.: »Lebenstreue Medien. Von immersierten Körpern

zu digitalen Menschmodellen«, in: Jahrbuch immersiver Medien 2015, S. 27–39; Hrsg. (zusammen mit Michael Andreas und Stefan Rieger): Zeitschrift für Medienwissenschaft, H 15, Nr. 2: Technik | Intimität, 2016.

SEBASTIAN LEDERLE, Studium der Philosophie, Geschichte und Musikwissenschaften in Wien und Freiburg im Breisgau. Promotion mit einer Arbeit über die phänomenologische Anthropologie und Metaphorologie Hans Blumenbergs 2016 in Wien. Seit 2010 Lehrbeauftragter am Institut für Philosophie der Universität Wien. Seit 2017 wissenschaftlicher Mitarbeiter am FWF-Projekt »Wiederkehr der Religion als Herausforderung des modernen Denkens«. Gastprofessur für Wahrnehmungstheorie an der Hochschule für Gestaltung in Offenbach am Main im Wintersemester 2018/19. Arbeits- und Publikationsschwerpunkte: Phänomenologie, Anthropologie, Pragmatismus, Ästhetik, Filmtheorie.

RAINER MÜHLHOFF ist wissenschaftlicher Mitarbeiter (Post-Doc) am Sonderforschungsbereich 1171 »Affective Societies« an der Freien Universität Berlin. Seine Schwerpunkte in Forschung und Lehre liegen im Bereich Sozialphilosophie, Affect-Theorie und kritische Sozialtheorie der digitalen Gesellschaft. Er studierte Mathematik, theoretische Physik, Philosophie und Gender Studies in Heidelberg, Münster, Leipzig und Berlin.

TINA OHNMACHT, Studium der deutschen und englischen Literaturwissenschaft sowie der Kunst- und Medienwissenschaft in Konstanz und am Trinity College Dublin. 2002–2014 künstlerisch-wissenschaftliche Assistentin und Studienkoordinatorin am Animationsinstitut der Filmakademie Baden-Württemberg. Seit 2015 Gastdozentin für Geschichte des Animationsfilms und Projektbetreuerin der filmischen Abschlussarbeiten im Bereich Animation. Seit 2008 Projektmanagerin des EU-geförderten internationalen Weiterbildungsprogramms für Animationskünstler und -producer, *Animation Sans Frontières*. Dissertationsprojekt zum Thema *Wasser in Animationsfilmen* am Institut für Medienwissenschaft der Universität Tübingen.

STEFAN RIEGER, Studium der Germanistik und Philosophie. Stipendiat im Graduiertenkolleg Theorie der Literatur (Konstanz), im Anschluss daran Mitarbeiter im Sonderforschungsbereich Literatur und Anthropologie. Promotion über barocke Datenverarbeitung und Mnemotechnik, Habilitationsschrift zum Verhältnis von Medien und Anthropologie (Die Individualität der Medien. Eine Geschichte der Wissenschaften vom Menschen, Frankfurt a.M. 2001). Heisenbergstipendiat der DFG. Seit 2007 Professor für Mediengeschichte an der Ruhr-Universität Bochum.

Aktuelle Arbeits- und Publikationsschwerpunkte: Wissenschaftsgeschichte, Medientheorie und Kulturtechniken.

THERESA SCHÜTZ hat Deutsche Literatur und Kulturwissenschaft an der Humboldt-Universität zu Berlin (B.A.) und Theaterwissenschaft an der Freien Universität Berlin sowie der Université Paris-VIII (M.A.) studiert. Seit 2015 ist sie wissenschaftliche Mitarbeiterin von Prof. Doris Kolesch und promoviert im Rahmen des Projekts »Reenacting Emotions. Strategies and Politics of Immersive Theater« im Sonderforschungsbereich »Affective Societies« an der FU Berlin zu Rezeptions- und Wirkungsästhetiken von zeitgenössischem »immersive theater«. Seit 2012 schreibt sie zudem regelmäßig für »Theater der Zeit«.

ANDREAS SIMON ist Informatiker und war Senior Researcher am Institut Experimentelle Design- und Medienkulturen, Hochschule für Gestaltung und Kunst FHNW Basel. Er studierte Informatik an der TU-Berlin und dem MIT Media-Lab. Er entwickelt Forschungsprojekte im Bereich Interaktion und interaktive Medien, seine Interessengebiete sind virtuelle Umgebungen und die Kooperation zwischen Menschen und Computern.

JAN TORPUS ist Medienkünstler (www.torpus.com) sowie Senior Researcher am Institut Experimentelle Design- und Medienkulturen, Hochschule für Gestaltung und Kunst FHNW Basel. Er studierte Innenarchitektur (Massana, Art and Design College, Barcelona 1993), Audiovisuelle Kunst (Hochschule für Gestaltung und Kunst, FHNW, Basel 1999) und Interaktive Kunst (Hyperstudio, Basel 1999). Er entwickelt Medienkunst- und Kunstforschungsprojekte zu den Themenfeldern: affective interaction, immersive augmented reality and physical responsive environments.

FRANZISKA WINTER ist seit 2015 als Wissenschaftliche Mitarbeiterin und Doktorandin der DFG-Forschergruppe *Medien und Mimesis (1867)* an der *Bauhaus Universität Weimar* beschäftigt. Zuvor studierte sie Kulturanthropologie und Philosophie in Hamburg und Stockholm sowie Kulturwissenschaften mit Schwerpunkt Medienkultur in Lüneburg. Von 2013 bis 2015 war sie dort als Wissenschaftliche Hilfskraft am *Institut für Medienkulturen der Computer Simulation (MECS)* tätig.

LIEFERBARE HEFTE

Kulturen des Kopierschutzes I

Herausgegeben von Jens Schröter, Ludwig Andert, Carina Gerstengarbe, Karoline Gollmer, Daniel Köhne, Katharina Lang, Doris Ortinau, Anna Schneider u. Xun Wang; weitere Beiträger: Stefan Meretz u. Martin Senftleben.
2010 Jg. 10 H.1 - 135 Seiten

Kulturen des Kopierschutzes II

Herausgegeben von Jens Schröter, Ludwig Andert, Carina Gerstengarbe, Karoline Gollmer, Daniel Köhne, Katharina Lang, Doris Ortinau, Anna Schneider u. Xun Wang; weitere Beiträger: Brian Winston, Till A. Heilmann u. Alexander Fyrin.
2010 Jg. 10 H.2 - 138 Seiten

High Definition Cinema

Mit Beiträgen von Jens Schröter, Marcus Stiglegger, Helmut Schanze, Ivo Ritzer, Jörg von Brincken, Benjamin Beil, und einem Nachruf für Gundolf Winter.
Herausgeber: Jens Schröter, Marcus Stiglegger
2011 Jg. 11 H.1 - 111 Seiten

Game Laboratory Studies

Mit Beiträgen von Jens Schröter, Philipp Bojahr, Tobias Gläser, Lars Schröer, Gisa Hoffmann, Marlene Schleicher u.a.
Herausgeber: Benjamin Beil, Thomas Hensel
2011 Jg. 11 H.2 - 149 Seiten

Film Körper. Beiträge zu einer somatischen Medientheorie

Mit Beiträgen von Kai Naumann, Julia Reifenberger, Irina Gradinari, Susanne Kappesser, Romi Agel u.a.
Herausgeber: Ivo Ritzer, Marcus Stiglegger
2012 Jg. 12 H.1 - 145 Seiten

I am Error - Störungen des Computerspiels

Herausgeber: Benjamin Beil, Philipp Bojahr, Thomas Hensel, Markus Rautzenberg, Stephan Schwingeler, Andreas Wolfsteiner
2012 - Jg. 12 H.2 - 118 Seiten

Der Medienwandel der Serie

Mit Beiträgen von Gabriele Schabacher, Michael Cuntz, Nicola Glaubitz, Lorenz Engell, Herbert Schwab u. Isabell Otto.
Herausgeber: Dominik Maeder, Daniela Wentz
2013 - Jg. 13 H.1 - 145 Seiten

Vom Feld zum Labor und zurück

Mit Beiträgen von Anna Brus, Juri Dachtera, Anja Dreschke, Katja Glaser, Matthias Meiler u.a.

Herausgeber: Raphaela Knipp, Johannes Paßmann, Nadine Taha
2013 - Jg. 13 H.2 - 187 Seiten

Pasolini - Haneke: Filmische Ordnungen von Gewalt

Mit Beiträgen von Konrad Paul, Hans J. Wulff, Oliver Jahraus, Uta Felten, Marcus Stiglegger u.a.

Herausgeber: Marijana Erstic, Christina Natlacen
2014 - Jg. 14 H.1 - 130 Seiten

50 Jahre Understanding Media

Mit Beiträgen von Barbara Filser, Till A. Heilmann, Rembert Hüser, John D. Peters, Nina Wiedemeyer u. Marshall McLuhan.

Herausgeber: Jana Mangold, Florian Sprenger
2014 - Jg. 14 H.2 - 124 Seiten

Medien der Kooperation

Mit Beiträgen von Erhard Schüttpelz, Sebastian Gießmann, Susan Leigh Star, Heinrich Bosse, Kjeld Schmidt, Mark-Dang Anh, Ilham Huynh u. Matthias Meiler.

Herausgeber: AG Medien der Kooperation
2015 - Jg. 15 H.1 - 148 Seiten

Von akustischen Medien zur auditiven Kultur

Zum Verhältnis von Medienwissenschaft und Sound Studies

Mit Beiträgen von Rolf Großmann, Maren Haffke, Felix Gerloff, Sebastian Schwesinger, Lisa Åkervall, Sarah Hardjowirogo, Malte Pelleter u.a.

Herausgeber: Bettina Schlüter, Axel Volmar
2015 - Jg. 15 H.2 - 164 Seiten

PLAYIN' THE CITY

Artistic and Scientific Approaches to Playful Urban Arts

Mit Beiträgen von Miguel Sicart, Martin Reiche, Michael Straeubig, Sebastian Quack, Marianne Halblaub Miranda, Martin Knöll u.a.

Herausgeber: Judith Ackermann, Andreas Rauscher, Daniel Stein
2016 - Jg. 16 H.1 - 182 Seiten

Medienwissenschaft und Kapitalismuskritik

Mit Beiträgen von Christian Siefkes, Christoph Hesse, Christine Blättler, Martin Doll, Jens Schröter, Till A. Heilmann, Andrea Seier u. Thomas Waitz.

Herausgeber: Jens Schröter, Till A. Heilmann
2016 - Jg. 16 H.2 - 165 Seiten

Medienpraktiken

Situieren, erforschen, reflektieren

Mit Beiträgen von Anna Lisa Ramella, Christian Meyer, Christian Meier zu Verl, Raphaela Knipp, Christoph Borbach, Erhard Schüttpelz, Andreas Henze u.a.
Herausgeber: Mark Dang-Anh, Simone Pfeifer, Clemens Reisner, Lisa Villioth
2017 - Jg. 17 H.1 - 169 Seiten

Medien, Interfaces und implizites Wissen

Mit Beiträgen von Christoph Ernst, Jan Distelmeyer, Timo Kaerlein, Thomas Christian Bächle, Peter Regier, Maren Bennewitz, Regina Ring, Sabine Wirth u. Jens Schröter.
Herausgeber: Christoph Ernst, Jens Schröter
2017 - Jg. 17 H.2 - 155 Seiten

Queer(ing) Popular Culture

Mit Beiträgen von Daniel Stein, Uta Fenske, Florian Krauß, Joanna Nowotny, Rebecca Weber, Tim Veith, Joanna Stąskiewicz, Andreas Rauscher, A. Benedict Wolf u. Sebastian Zilles.
Herausgeber: Sebastian Zilles
2018 - Jg. 18 H.1 - 181 Seiten

Medienindustrien

Aktuelle Perspektiven aus der deutschsprachigen Medienwissenschaft

Mit Beiträgen von Florian Krauß, Skadi Loist, Nathalie Knöhr, Marion Jenke, Pablo Abend, Andy Räder, Kiron Patka, Elizabeth Prommer, Thomas Wiedemann u. Tanja C. Krainhöfer.
Herausgeber: Florian Krauß, Skadi Loist
2018 - Jg. 18 H.2 - 199 Seiten

