

Institut für immersive Medien (ifim) (Hg.)

## **Bildräume – Grenzen und Übergänge**

2012

<https://doi.org/10.25969/mediarep/18201>

Veröffentlichungsversion / published version

Buch / book

### **Empfohlene Zitierung / Suggested Citation:**

Institut für immersive Medien (ifim) (Hg.): *Bildräume – Grenzen und Übergänge*. Marburg: Schüren 2012 (Jahrbuch immersiver Medien 4). DOI: <https://doi.org/10.25969/mediarep/18201>.

### **Erstmalig hier erschienen / Initial publication here:**

<https://link.iue.fh-kiel.de/index.php/2012/01/30/jahrbuch-immersiver-medien-2012-online-bildraeume-grenzen-und-uebergaenge/>

### **Nutzungsbedingungen:**

Dieser Text wird unter einer Creative Commons - Namensnennung - Weitergabe unter gleichen Bedingungen 4.0/ Lizenz zur Verfügung gestellt. Nähere Auskünfte zu dieser Lizenz finden Sie hier:

<https://creativecommons.org/licenses/by-sa/4.0/>

### **Terms of use:**

This document is made available under a creative commons - Attribution - Share Alike 4.0/ License. For more information see:

<https://creativecommons.org/licenses/by-sa/4.0/>





Institut für immersive Medien (Hrsg.)  
im Auftrag des Fachbereichs Medien der Fachhochschule Kiel

**JAHRBUCH** **2012**  
**IMMERSIVER MEDIEN**



Die deutsche Bibliothek verzeichnet diese Publikation in der deutschen Nationalbibliografie; detaillierte bibliografische Daten sind im Internet unter <http://dnd.ddb.de> abrufbar.

**Titelbild** Hans Peter Reuter: Documenta-Raum-Objekt, 1977.

© VG Bild-Kunst, Bonn 2012.

**Bildnachweise** Bei den Autoren.

**Herausgeber/Editor** Institut für immersive Medien (ifim) an der Fachhochschule Kiel/  
Hochschule für angewandte Wissenschaften

**Mitherausgeber/Associate Editors** Matthias Bauer (Flensburg), Knut Hartmann (Flensburg),  
Fabienne Liptay (München), Susanne Marschall (Tübingen),  
Klaus Sachs-Hombach (Tübingen), Jörg R. J. Schirra (Chemnitz),  
Jörg Schweinitz (Zürich), Eduard Thomas (Kiel), Hans Jürgen Wulff (Kiel)

**Redaktion/Executive Board** Tobias Hochscherf (Kiel),

Heidi Kjær (Kiel), Patrick Rupert-Kruse (Kiel)

**Redaktionsassistentz/Assitants to the Executive Board** Jürgen Rienow (Odense/Kiel),  
Bob Weber (Kiel)

**Externer Gutachter / External Reviewer** Uli Tondorf (Kiel)

**Redaktionsanschrift** c/o Dr. Patrick Rupert-Kruse, Institut für immersive Medien,  
Fachbereich Medien, Fachhochschule Kiel,  
Grenzstr. 3, 24149 Kiel.

Tel.: 0431/2104512

E-Mail: [immersive-medien@fh-kiel.de](mailto:immersive-medien@fh-kiel.de)

[www.immersive-medien.de](http://www.immersive-medien.de)

**Gestaltung** Nadine Schrey

**Druck** Druckhaus Marburg

ISSN 1869-7178

ISBN 978-3-89472-779-6

# INHALT

- 7 Hans Peter Reuter | Über das Prinzip des Trompe-l'oeil in meinen Bildern der 70er Jahre

## Editorial

- 11 Patrick Rupert-Kruse | Notizen zur Strukturierung medialer Erlebnisräume zwischen Phantasma und Apparatus

## Artikel

- 21 Gabriel Hubmann | Der prekäre Status der Immersion. Grenze und Übergang in Théodore Géricaults Gemälde *Das Floß der Medusa*
- 37 Armin Bergmeier | Dominanz der Imagination. Die Konstruktion immersiver Räume in der Spätantike
- 49 Hans J. Wulff | Vom Wahr-Genommenen zum Imaginären. Rezeptive Schichten des filmischen Raums
- 60 Florian Berger und Laura Flöter | Eintreten in imaginäre Räume. Der Avatar als Funktion der Immersion im phantastischen Rollenspiel
- 71 Lars C. Grabbe | Immersion und ästhetisches Bewusstsein. Die Konvergenz externer und interner Repräsentationen im Kontext philosophischer und kunsttheoretischer Tradition

## Projekt

- 87 Nadja Franz | Licht und Schatten V. 3.0

## Fulldome-Szene

- 93 Mickey Remann | Janus 2.0 – God of Fulldome

## Quellen

- 103 René Allendy | Der psychologische Wert des Bildes. Übersetzt und editiert von Matei Chihaiia

## Besprechungen

- 119 Jesko Jockenhövel | Tastend... von Raum zu Raum. Immersion als kultureller Topos
- 123 Susanne Marshall | Monomythos und transkulturelle Synthese – Immersion am Beispiel von AVATAR

Jürgen Rienow   Die 360°-Fulldomeshow WE ARE ASTRONOMERS von NSC creative	<b>128</b>
Knut Hartmann   UNCHARTED 3: DRAKE'S DECEPTION. Actionreiches Abenteuer im Google-Test	<b>132</b>
Thomas Heuer   3-D für überall und unterwegs? Technikrezension: Nintendo 3DS	<b>138</b>
Autorenhinweise	<b>144</b>
Call for Papers: «Atmosphären: gestimmte Räume und sinnliche Wahrnehmung»	<b>148</b>

# EDITORIAL

# NOTIZEN ZUR STRUKTURIERUNG MEDIALER ERLEBNISRÄUME ZWISCHEN PHANTASMA UND APPARATUS

Patrick Rupert-Kruse

Die Diskussionen der vergangenen Konferenzen *illusion immersion involvement* in den Jahren 2010 und 2011 auf dem Campus der Fachhochschule Kiel und innerhalb des *Jahrbuch[es] immersiver Medien* 2011 haben gezeigt, dass bezüglich der Zusammenhänge von Phantasma (Vorstellung, Erscheinung, Bild) und Apparatus (Apparat, Werkzeug, Maschine) mit dem Phänomen der Immersion Klärungsbedarf besteht. In der wissenschaftlichen Auseinandersetzung mit den Wirkungsmechanismen und der Strukturierung medialer Erlebnisräume scheint dabei vorrangig eine Betonung des Mediums bzw. dessen technologischer Aspekte als *immersiv* vorzuherrschen, während die Rezipierenden in dieser Gleichung häufig als *Erleidende* oder *Erduldende* dessen «Suggestionenmacht» (Grau 2005: 99) ausgesetzt sind. Demgegenüber steht jedoch eine Tradition, die sich auf diejenigen psychologischen Mechanismen der Rezipierenden konzentriert, durch welche sie aktiv immersives Erleben induzieren oder unterstützen können. Beide Richtungen scheinen nur in den seltensten Fällen zusammen zu kommen<sup>1</sup> und beherbergen zudem – jede für sich – eine Vielzahl unterschiedlicher Ansätze, die das Konzept *Immersion* unein-

heitlich definieren und meist auf unzureichende Metaphernbildungen zurückgreifen.

Sprechen wir also vom *Eintauchen* in ein Medium oder eine fiktionale Welt, von medialen Grenzen und Übergängen in Bildräume oder vom Gefühl der Anwesenheit in einem Bild, einem Bildraum bzw. einer medialen Umgebung, sprechen wir gleichzeitig von dem Problem der Sprache und damit von der Nützlichkeit eines wissenschaftlichen Werkzeuges.<sup>2</sup> Denn so bildhaft die Ausführungen zum Immersionsbegriff sind, so unpräzise sind sie (oftmals) auch.

Daraus folgt für die Suche nach einer wissenschaftlich fruchtbaren Definition und einer funktionalen begrifflichen Fassung von Immersion zum einen die Notwendigkeit der Analyse derjenigen innerer Strukturen und Prozesse, die während einer immersiven Erfahrung zwischen Medium und Rezipierenden wirken; zum anderen müssen sowohl die Operationalisierbarkeit des Konzepts als auch eine begriffliche Klarheit das Ziel sein.

Die vorliegenden Notizen zur Strukturierung medialer Erlebnisräume zwischen Phantasma und Apparatus streben eben diese Ziele an und spie-

<sup>1</sup> Doch wenn sie es tun, ist es stets fruchtbar.

<sup>2</sup> Ludwig Wittgenstein hat auf dieses Problem an diversen Stellen in seinen *Philosophische[n] Untersuchungen* (1953) hingewiesen.

geln damit die aktuelle Forschung am *Institut für immersive Medien (ifim)* wider. Folglich liegt ein starker Fokus auf dem Verhältnis von Technologie und Psychologie in einer rezeptionsästhetischen Herangehensweise, die Aufschluss über das Zusammenwirken von Medien und Rezipierenden geben soll, um die grundlegenden Strukturen immersiven Erlebens aufzuschlüsseln zu können. Den Kern der Überlegungen bildet sowohl die Frage nach der Notwendigkeit technischer Perfektion und Immersion als auch nach dem Verhältnis von imaginativen Prozessen und unterschiedlichen medialen Dispositiven. Diesbezüglich sollen zentrale Eckpunkte des Konzepts der Immersion, wie sie immer wieder innerhalb der vielen verschiedenen Ansätze zu diesem Thema vorkommen, herausgestellt werden. Im Hinblick darauf wird – dem Thema der aktuellen Ausgabe des *Jahrbuch[es] immersiver Medien* gerecht werdend – zunächst einmal die Frage geklärt werden müssen, wie der Übergang in einen Bildraum überhaupt vorstellbar ist.

Die Überquerung der medialen Grenze zwischen Wirklichkeit und Bildraum erfolgt *vorrangig* auf psychischer Ebene und lässt sich anhand konativer Effekte nachweisen.<sup>3</sup> Szenarien der Immersion wie Panoramen, Bildräume der Villa dei Misteri oder CAVE (*Cave Automatic Virtual Environment*), die u.a. von Oliver Grau in *Virtuelle Kunst in Geschichte und Gegenwart* (1999) beschrieben wurden, sollen die Betrachter allerdings primär «in einen hermetisch geschlossenen, bildlichen Illusionsraum» (Grau 1999: 16) versetzen und damit physisch *umschließen*.<sup>4</sup>

3 Diesbezüglich wäre eine ausführliche Diskussion immersiver Medien bzw. immersiver Bildtypen im Kontext des Konzepts *Bildhandeln*, also dem Agieren in und mit Bildern, durchaus angebracht und sinnvoll (vgl. Schirra & Scholz 1998; Schirra 2000; Seja 2009).

4 Eben dieses *Umschließen* ist vor allem in der anglo-amerikanischen Literatur (explizit) eine Kernkonfiguration, um einer medientechnischen Apparatur das Prädikat «immersiv» zuzuschreiben (vgl. Biocca 1997: k.S.; Rheingold 1992: 64–66, 111, 128, passim; Klein 2004: 19–61, 181–190). Seltenere wird hier mit Immersion der psychische Zustand beschrieben, der die Rezipierenden sich in der medialen Welt verorten lässt – ganz im Gegensatz zum deutschsprachigen Raum. Für diesen Bewusstseinszustand wird vorrangig das Konzept des Präsenzerlebens (*presence*) herangezogen (vgl. Biocca 1997; Biocca 2003; Kalawsky 1996; Lombard & Ditton 1997; McLellan 2004; Schubert & Crusius 2002). Um den Ausdruck Immersion nicht allein auf eine spezielle dispositive Struktur von Medienarchitekturen anzuwenden, wird vorgeschlagen, von *immersiven Strategien* der Medien

Dagegen sprechen *Virtual Reality*-Forscher, die in ihren Ausführungen zur Immersion in VR-Systemen immer wieder betonen, dass uns die virtuelle Welt *umgibt*, nicht so sehr von einem konkreten körperlichen Umgeben-Sein, sondern eher von dem Umschlungen-Sein des Körpers des Nutzers oder der Nutzerin (*human-machine symbiosis*) (vgl. 1997: k.S.) durch das Interface – nicht das Bild oder den Bildraum –, wie beispielsweise Frank Biocca in seinem Text *The Cyborg's Dilemma: Progressive Embodiment in Virtual Environments*: «[The] body of the user is to be completely immersed in the interface, and the mind is set floating in the telecommunication system – in cyberspace» (1997: k.S.).

In diesem Satz und eventuell auch an vielzitierten Beispielen wie *MATRIX* (*THE MATRIX*, Andy & Larry Wachowski, USA 1999) oder *eXISTENZ* (David Cronenberg, CDN/USA 1999) (vgl. Schweinitz 2006: 136f.; Neitzel 2008: 147) wird schließlich deutlich, worum es in diesen Ausführungen eigentlich zu gehen scheint. Nämlich um dass, was Matthew Lombard und Theresa Ditton *perceptual immersion* genannt haben: Das möglichst komplette Überfluten der Sinne der Rezipienten mit vermittelten Informationen und die damit verbundene Verdrängung der Wahrnehmung der Realität (vgl. Lombard & Ditton 1997: k.S.). Nicht der Körper als physisches Objekt ist das Ziel, sondern die Sinne sind es und damit der Leib als etwas, das man in seiner Beziehung zur Welt *spürt*: Es geht um ein *Empfinden* des Selbst (vgl. Waldenfels 2000: 76).

Folglich ist das einzige Medium, das seine Nutzer tatsächlich komplett physisch einhüllt und zudem noch als (hyper)real bezeichnet werden kann, das Holodeck der USS *Enterprise* aus der Serie *RAUMSCHIFF ENTERPRISE: DAS NÄCHSTE JAHRHUNDERT* (*STAR TREK: THE NEXT GENERATION*, USA 1987–1994).<sup>5</sup>

zu sprechen, von allgemeinen Techniken der Koppelung, die ebenfalls in Medien vorkommen, die in diesem technisch-dispositiven Sinne gemeinhin als *nicht-immersiv* bezeichnet werden, wie z.B. Bücher. Das subjektive Gefühl des Anwesend-Seins innerhalb der medialen Welt – unabhängig davon, wie dies zu beschreiben ist – soll als Präsenzerleben bezeichnet werden und kann je nach Medium spezifiziert werden (wie etwa *cinematic presence*, vgl. Sobchack 1994).

5 Vgl. dazu auch Ivan Sutherlands Aussage zum ultimativen Display: «The ultimate display would, of course, be a room within which the computer can control the existence of matter. A chair displayed in such a room would be good enough to sit in. Handcuffs displayed in such a room would be confining, and a bullet displayed in such a room would be fatal» (1965: 508).

Wird also über Immersion und immersive Medien gesprochen, spricht man über ein Problemfeld, in welchem unterschiedliche Elemente bzw. Aspekte zueinander in Beziehung stehen, die je nach wissenschaftlichem Interessensstand verschieden gewichtet werden. Die genannten Ansätze konzentrieren sich vor allem auf Aspekte der Wahrnehmung und damit auf den Realismus des Dargestellten – ein Wechsel der Aufmerksamkeit auf die inneren Prozesse der Rezipierenden ist lediglich angedeutet. Um dies zu forcieren, sollen im Folgenden zwei Begriffspaare hervorgehoben und skizziert werden, anhand derer einige der angesprochenen Elemente für die Erforschung der Modalitäten ästhetischer Erfahrung von (immersiven) Medien diskutiert werden können: *Realismus/Abstraktion* und *Perzeption/Imagination*.

## Realismus<sup>6</sup>/Abstraktion

Im Kontext immersiver Medienerfahrungen stellt sich stets die Frage nach der Adressierung des Rezipienten durch das Medium, also nach den medialen Strategien des *Interfaces*<sup>7</sup>, die man wiederum als immersive Strategien bezeichnen kann. Sie sind einerseits an die dispositiven Strukturen des Mediums gebunden und andererseits an die Ästhetik der Darstellung in Verbindung mit ihrer repräsentischen Dichte. Diese *repräsentische Dichte*<sup>8</sup> lässt sich wiederum innerhalb eines Kontinuums, reichend vom Pol der Abstraktion bis zum Pol des Realismus, verorten und spezifizieren: Abstraktion entspricht demnach geringer repräsentischer Dichte; Realismus dagegen hoher repräsentischer Dichte.

6 Unter *real* soll diejenige Art der bildlichen Darstellung verstanden werden, bei der genau derjenige visuelle Eindruck reproduziert werden soll, der beim ursprünglichen Betrachten einer abgebildeten Szene entstanden wäre: «Das Bild soll die abgebildete Szene in visueller Hinsicht vollkommen ersetzen können» (Schirra & Scholz 1998: 72). Diesbezüglich unterscheidet Allison Griffiths in ihrem Buch *Shivers Down Your Spine: Cinema, Museums and the Immersive View* (2008) zwischen zwei Formen des Realismus: «[*Representational*] realism (sight as the primary sense organ) and experiential realism (*multisensory*)» (285; Herv.d.V.).

7 Hier verstanden im Sinne von Woletz: «I suggest focusing inquiries into the significance of immersion on the interplay between recipient and media, the interaction between user and technology, in short, on the «interfaces of media practice»» (2011: 65).

8 Angelehnt an die *syntaktische* und *semantische Dichte* als die von Nelson Goodman angeführten Symptome des Ästhetischen (vgl. 1974: 232–235).

Dabei korreliert der Realitätseindruck mit der *perceptual immersion*, also mit der möglichst multisensorischen bzw. multimodalen Adressierung des Rezipierenden durch das Medium: Je mehr Sinne angesprochen werden, desto realer erscheint etwas.<sup>9</sup> Gemäß dieser Annahme wollte beispielsweise Morton Heilig mit seiner Realitätsmaschine *Sensorama* ein multisensorisches Erleben der totalen Wirklichkeitsillusion erzeugen: «The Revolutionary Motion Picture System that takes you into another world with 3-D – Wide Vision – Motion – Color – Stereo-Sound – Aromas – Wind – Vibrations» (Sensorama Werbung 1962). Ziel dieser – in modernen Erlebnisparks oder Kinos meist als 4-D-Film bezeichneten – Technologie ist die perfekte Nachahmung der Wirklichkeit, eine Realitätssimulation durch die möglichst komplette Inkorporation des Körpers durch das mediale Interface (vgl. Biocca 1997: k.S.).

Dass aber auch nicht-immersive Medien mit einem hohen Abstraktionsgrad – z.B. Symbole statt bildhafter Darstellung –, wie Bücher, zum Präsenzerleben führen können, wurde bereits von Frank Biocca (2002; 2003), Thomas Schubert und Jan Crusius (2003) als *book problem* behandelt. So behaupten Schubert und Crusius, dass das psychologische Phänomen, das dem Präsenzerleben zugrunde liegt, unabhängig vom jeweiligen Medium dasselbe ist:

The fact that presence can emerge both from the perception of visual stimuli and the understanding of symbols shows the necessity of another layer in a theoretical model of presence, namely that of mental representations. [...] The content presented in the media is only the raw source of the mental model building, not a direct determinant of the presence experience. We think that this addition of cognitive representations as another theoretical layer is the key to the book problem – the paradox resolves when we acknowledge that not the presented stimuli make us present, but that we ourselves build a model in which we feel present, and that this model can be built effectively on very different bases. We can also reason which format this mediating layer of mental representation has. (2003: 3f.)

9 Vivian Sobchack würde hier sicher widersprechen und noch einmal betonen, welche Rolle die Imagination – in ihrem Fall die *bodily imagination* – spielt: «My sense of sight, then, is a modality of perception that is commutable to my other senses, and vice-versa. My sight is never only sight – it sees what my ear can hear, my hand can touch, my nose can smell, and my tongue can taste. My entire bodily existence is implicated in my vision» (1992: 78).

Damit geben die Autoren imaginativen Prozessen den Vorrang gegenüber dem Primat der Wahrnehmung und dem damit zusammenhängenden notwendigen Realismus der Darstellung.<sup>10</sup>

## Perzeption/Imagination

Wie bereits erwähnt, scheint Realismus – und damit die primäre Adressierung der Wahrnehmung (d.h. dass etwas in der Wahrnehmung *als real* erscheint, ohne dass es *als real* imaginiert werden muss) – innerhalb vieler Forschungs- und Analyseansätze zur Immersion eine große Rolle zu spielen (vgl. Curtis 2008). So betont auch Grau die «Angleichung von illusionärer Information an die physiologische Disposition der Sinne» (Grau 1999: 14f.), wenn er von immersiven (Bild)Räumen spricht. Diesem wahrnehmungszentrierten Ansatz steht ein imaginationszentrierter Ansatz entgegen, der von «textspezifischen» Markern ausgeht – Auslöser (*trigger*) oder Leerstellen (*gaps*) –, die in Interaktion mit dem Vorstellungsvermögen des Rezipienten immersive Prozesse induzieren und steuern (vgl. Iser 1994; Ryan 2001; Voss 2008).<sup>11</sup>

Imagination ist als ein Vollzugsmodus des Lebens zu verstehen und erscheint für die Strukturierung eines *Dazwischen* innerhalb rezeptiver Prozesse als grundlegend und notwendig, um aus dem audio-visuellen – oder wie auch immer gearbeteten – Material des jeweiligen Mediums erlebbare (Bilder)Welten zu generieren (vgl. Voss 2008: 76). Mensch und Medium gehen in dieser rezeptions-

ästhetischen Betrachtungsweise eine Koppelung ein, die mit der Öffnung eines virtuellen raumzeitlichen Bezugssystems einhergeht, welches weder mit dem Raum des Mediums noch mit dem der Rezipierenden gleichzusetzen ist, aber dennoch Qualitäten dieser beiden in sich vereint. Dies entspricht u.a. den Beschreibungen des *Imaginären* nach Wolfgang Iser, wie Christiane Voss in ihrem Aufsatz über die fiktionale Immersion ausführt: «Dabei fungiert das Imaginäre als differenzielle und dynamische Brückenfigur, die sich, irreduzibel auf einen der beiden Pole, als drittes Element zwischen das Reale und das Fiktive schiebt» (2008: 80). Damit lässt sich das Imaginäre als eine *Dazwischen* definieren, das einen unbestimmten Raum zwischen Medium und Rezipierenden beschreibt, über welchen sich das immersive Erleben – unabhängig von einer *Notwendigkeit* zur realistischen Nachahmung – konstituiert.

Durch das *interface* oder *display* des Mediums werden den Rezipierenden Positionen innerhalb der medialen Struktur zugeschrieben, an denen sie synthetisierende und konkretisierende Operationen ausführen müssen, um den medialen Text in eine mentale Repräsentation zu überführen.<sup>12</sup> Diese Repräsentation wiederum ist im Feld des Imaginären anzusiedeln, also einem virtuellen ambigen Vorstellungsraum, der sich in der gelenkten Interaktion von Medium und Rezipierenden explizit zwischen diesen beiden Polen strukturiert (vgl. Iser 1994: 219). Die Struktur von Suggestion (Medium) und Projektion (RezipientIn), die sich in Iser's Ausführungen offenbart, ist als zentrales Element des Interaktionsverhältnisses zwischen Medium und RezipientIn anzusehen, wobei die Suggestionen als Steuerkomplexe des Mediums die Projektionen regulieren, um so eine *kontrollierte Kommunikation* zu gewährleisten (vgl. 1994: 264–267).

Neben diesen Ausführungen und dem einflussreichen Paper von Thomas Schubert und Jan Crusius zeigt auch Frank Biocca auf, dass unser Vorstellungsvermögen einen zentralen Anteil an der Strukturierung immersiver Prozesse und medialen Präsenzerlebens hat (vgl. Schubert & Crusius 2002; Biocca 2003). Alle drei Autoren beschreiben, wie die Interaktion zwischen (mehr oder weniger) immersiven Medien(technologien) und der

<sup>10</sup> Auch Julie Woletz argumentiert gegen realistische Darstellung und totale Wirklichkeitsillusion und bringt einen weiteren Aspekt ins Spiel, den es zu berücksichtigenden gilt: «[Besides] perceptive illusions and viewpoint control, the central strategy of spatial media interfaces consists of ›addressing the body. Accordingly, the main interaction technique is to make the virtual environment accessible for the user through movement in space» (2011: 72f.). Somit scheint eine Differenzierung zwischen Rezeption und Partizipation und deren Dispositionen innerhalb der Konstitution der Nutzungssituation für ein Verständnis medialer Erlebnisräume ebenfalls sinnvoll zu sein.

<sup>11</sup> Dazu u.a. Mary-Laure Ryan: «For a text to be immersive, then, it must create a space to which the reader, spectator, or user can relate, and it must populate this space with individuated objects. It must, in other words, construct the setting for a potential narrative action [...]. [...] It applies to novels, movies, drama, representational paintings, and those computer games that cast the user in the role of a character in a story, but not to philosophical works, music, and purely abstract games such as bridge, chess, and Tetris, no matter how absorbing these experiences can be» (Ryan 2001: 14f.).

<sup>12</sup> Iser spricht vom *virtuellen Ort des Werks*, wobei das Werk das Konstituiert-Sein des medialen Textes im *Rezeptionsbewusstsein* der Rezipierenden bezeichnet (vgl. 1994: 39; 154).



menschlichen Vorstellungskraft zu intensivem Präsenzerleben führen kann. Vor allem Bioccas *three-pole model of shifts in presence* gibt Aufschluss über die Strukturierung medialer Erlebnisräume zwischen Phantasma und Apparatus und die Notwendigkeit der Integration imaginativer Prozesse.<sup>13</sup>

In diesem Kontext geht es folglich – in einem allgemeineren und neutraleren Sinne – um die Möglichkeit der *Entgrenzung der Medien*, die Rolle der Imagination und damit um die Unterscheidung zwischen aktiver oder passiver Rolle der Rezipierenden bei diesen Prozessen innerhalb unterschiedlicher medialer Dispositionen. Dabei ist zu betonen, dass kein Medium – nicht einmal die immersiven Medien – immersive Prozesse induzieren *muss* und nicht zwingend bei den Rezipierenden zum Präsenzerleben führt, da auch mit immersiven Medien distanziert bzw. reflektiert umgegangen werden kann – schließlich sind immer semiotische Prozesse im Spiel.<sup>14</sup> Zudem existieren kaum total immersive und illusionistische Medien, die vorrangig die sinn-

13 Dazu Biocca: «Once a third pole, mental imagery space, is added, we see that the book, the physical reality, and the dream state problems may be just different situations involving shifts of presence to mental imagery space» (2003: 11).

14 Am Beispiel von Bildern wird dies besonders ausführlich innerhalb der handlungstheoretischen Fassung des Phänomens Immersion von Jörg R. J. Schirra und Martin Scholz diskutiert: «Geht jemand mit einem Bildgegenstand im immersiven Modus um, dann ist jener für den Verwender überhaupt nicht vorhanden; nur das Dargestellte ist ihm gegenwärtig. Er ist sozusagen völlig in die Darstellung «eingetaucht» (*immers*)» (1998: 75; Herv.i.O.). Diesen immersiven Modus des Umgangs – sich äußernd im Verhalten der Verwender – kann einerseits das Medium bzw. Bild induzieren (z.B. durch eine photo- oder hyperrealistische Darstellung [= Primat der Wahrnehmung]), andererseits kann er auch von den Betrachtenden – oder in diesem Kontext von den Verwendenden – ausgehen (z.B. durch imaginative Prozesse [= Primat der Vorstellung]). Der spezifische Modus im Umgang mit Bildern scheint sich jedoch in einer Mischform zu manifestieren, in welcher zwar der immersive Modus dominiert, die Betrachter sich jedoch zugleich der Täuschung bewusst sind: «Damit deutet sich an, daß es sinnvoll ist, begrifflich einerseits einen *primären* immersiven Modus anzusetzen: Der wird nur jemandem zugesprochen, der (noch) nicht über komplexe Zeichenhandlungen verfügt – der insbesondere also nicht in der Lage ist, den Bildgegenstand als bildliches Zeichen für etwas Abwesendes zu betrachten. Dieser primäre Begriff ist [...] eine der Komponenten, die für das Verständnis des symbolischen Modus grundlegend sind (die referentielle Verankerung des Zeichens). Er wird ferner mit dem Erwerb der Fähigkeit zu komplexen Zeichenhandlungen transformiert zum Begriff eines *sekundären* immersiven Modus, bei dem die Täuschung zwar erkannt, aber gleichwohl hingenommen wird» (Schirra & Scholz 1998: 76; Herv.i.O.).

liche Wahrnehmung adressieren, da sie «technisch enorm aufwendig und in vielen Punkten bis heute schlicht unmöglich sind» (Glaubitz & Schröter 2009: 284) und aufgrund der produktiven Rolle der Imagination nicht notwendig zu sein scheinen.

Über die skizzierten Begriffspaare *Realismus*/*Abstraktion* und *Perzeption*/*Imagination* können nun diejenigen medialen Strategien extrahiert werden, durch die sich der (metaphorische) Weg in das Medium hinein öffnet. Ziel dieser Strategien ist die *Entgrenzung* des Dargestellten bzw. des Mediums:

– *Illusionismus*/*Realismus*: Besitzt ein Medium diese Eigenschaft, wird es (zunächst) nicht als Medium wahrgenommen und das Dargestellte erscheint den Rezipierenden als unvermittelt. Sie akzeptieren den «Bildgegenstand als das, was das Bild darstellt: etwa ein unreflektiert gesehenes Spiegelbild (mit dem entsprechenden Erschrecken über diesen «Fremden» in der Wohnung). Die Gegenwart des Bildgegenstands evoziert hier die Gegenwart des Dargestellten» (Schirra & Scholz 1998: 75).

– *Ent-Rahmung*: Immersive Medien bzw. sogenannte Raummedien machen sich diese Strategie zunutze: «[The] boarder to reality [...] gets «out of sight» by manipulating the limiting frame of the image and the field of view of the spectators» (Woletz 2011: 67). Woletz macht dazu zwei Entwicklungslinien immersiver Strategien aus: Zum einen die Ent-Rahmung des Bildes und dessen gleichzeitiges Umgeben der Rezipierenden (Rundfresken, Panoramen, Wandbemalungen); zum anderen die Guckkästen, bei denen man durch eine Öffnung in das Innere eines Kastens schaute, in welchem Grafiken mit täuschend echter Räumlichkeit dargestellt wurden. Und auch wenn sich die Betrachter nicht – wie etwa beim Panorama – wirklich im Kasten befinden, werden sie doch durch die starke Beschränkung seines Blickfeldes – die dennoch mit einer Ent-Rahmung gleichgesetzt werden kann – gleichsam in die Szenerie hineingezogen (vgl. Woletz 2011: 67; Klein 2004: 56–61).

– *Repräsentische Dichte*/*Plastizität*: Im Versuch der Produktion einer totalen Wirklichkeitsillusion steht die *perceptual immersion* im Fokus der Anstrengungen und damit eine Aktivierung sowohl der Fern- als auch der

Nahsinne durch das Medium (stereoskopes 3-D, Smell-O-Rama, Tastkino, 4-D; Simulatoren), durch die das Dargestellte an Realismus und Plastizität gewinnt.

- *Avatar/Interaktivität*: Dieser – lediglich in einer Fußnote angesprochene – Punkt bezieht sich auf die Möglichkeit durch virtuelle Räume zu navigieren und virtuelle Objekte zu manipulieren, kurz: in einer virtuellen Welt zu handeln. Durch einen Avatar werden Spielende in der virtuellen Welt des Spiels – als Doubles – repräsentiert; er ermöglicht es ihnen, dort zu handeln und sich selbst dort anwesend zu fühlen (*self presence*) (vgl. Steuer 1993; Tamborini & Bowman 2010): «[This] allows the player to connect to the space as more than an operator on that space. Identification with the player's position in the game space, experienced as both a simple extension or duplication of the player and as the narcissistic incorporation of the image of the in-game position into the player's specular image, allows the player to enter into the game space as a valid and verisimilar agent of the game space.» (Taylor 2003: k.S.)

Diese hier lediglich skizzierten immersiven Strategien sollten es in zukünftigen Ausführungen zu diesem Themenkomplex erlauben, das Konzept der Immersion zu segmentieren und so die Grundzüge der Strukturierung medialer Erlebnisräume präziser zu bestimmen.

Welche Rolle die Aktivität der Rezipierenden dabei spielt, greifen die Artikel des vorliegenden Jahrbuches auf. Sie widmen sich den zentralen Eckpunkte des Konzepts der Immersion und wenden diese auf die Thematik der Grenzen *von* und *Übergänge in* Bildräume auf unterschiedlichste Art und Weise an. Die Rolle der Imagination scheint dabei – wie bereits angedeutet – ein Schlüssel zum tieferen Verständnis dieses Phänomens zu sein und wird dementsprechend intensiv in den Texten dieser Ausgabe diskutiert.

## Das Jahrbuch immersiver Medien 2012

Gabriel Hubmann geht in seinem Aufsatz *Der prekäre Status der Immersion – Grenze und Übergang in Théodore Géricaults Gemälde Das Floß der Medusa* der Frage nach, durch welche immersiven Strategien Géricaults Gemälde eine physisch-emotionale Involvierung der Betrachter in den Bildraum induziert.

Über das Konzept der *Immersionsblase* diskutiert er den problematischen und instabilen Status der immersiven Erfahrung. Hierbei ist vor allem interessant, dass Hubmann sich bei seinen Ausführungen auf eine bestimmte Stelle des Gemäldes konzentriert, welche die Betrachtenden in Berührung mit dem Bildraum bringt. Diese bietet dabei eine Schnittstelle zwischen den Betrachtenden und dem Bild und ermöglicht so die Öffnung eines Imaginationsraumes, der das Bild virtuell erweitert, den Bildraum entgrenzt und so die *Immersionsblase* evoziert.

Auch der Text *Dominanz der Imagination – Die Konstruktion immersiver Räume in der Spätantike* von Armin Bergmeier betont die Bedeutung der menschlichen Imagination zur Erzeugung immersiver Erfahrungen. Dabei argumentiert er gegen Oliver Graus These der notwendigen Realitätsnähe immersiver Räume, indem er die Raumproduktion der Spätantike und des Mittelalters – vor allem im sakralen Kontext – in seine Analyse mit einbezieht. Bergmeier hebt anhand exemplarischer Untersuchungen die herausragende Stellung der Imaginationstätigkeit der Betrachtenden heraus, die – so seine These – maßgeblich an der Strukturierung immersiver Erfahrungen beteiligt ist, welche er in Verwandtschaft zu den Phänomenen der Vision und der kontemplativen Versenkung beschreibt.

Der durchaus heterogen zu nennenden Architektur filmischer Räume und deren Strukturierung als mentale Repräsentation durch die Rezipierenden widmet sich Hans J. Wulff in seinem Beitrag *Vom Wahr-Genommenen zum Imaginären: Rezeptive Schichten des filmischen Raums*. Wulff analysiert die Konstruktion eines filmischen *master space* im Geiste der Rezipierenden, der unter Zuhilfenahme unterschiedlichster Wissensformen während der Rezeption eines Films aufgebaut wird. Dieser Raum ist dabei nicht allein aus den Wahrnehmungen während der Filmvorführung ableitbar, sondern das Ergebnis von Ergänzungen, Weglassungen und Synthesen. Diese Verbindung von Wahrnehmung und Imagination zeigt Wulff auf, indem er herausarbeitet, dass sich das filmische Bild stets in Interaktion mit Bild- und Realitätswissen, mit Bildvorstellungen und ihren Kontexten befindet und somit gleichsam mit dem Imaginären und Virtuellen schwanger geht. Damit scheinen die unterschiedlichen Wissensformen konstitutiv daran beteiligt zu sein, das Verhältnis von Nähe und Distanz zwischen den Rezipierenden und dem Rezipierten zu regulieren und damit auch den Grad ihrer Immersion.

Auf ein Medium, das ganz auf die Konstitution innerer immersiver Bildräume ausgerichtet ist, konzentrieren sich Florian Berger und Laura Flöter in ihrem Text *Eintreten in imaginäre Räume. Der Avatar als Funktion der Immersion im phantastischen Rollenspiel*. Der Beitrag zeigt am Beispiel von Pen&Paper-Rollenspielen, die keinerlei Beschränkung durch technologische Grenzen unterworfen sind, die immersive Kraft interaktiver Medien auf. In ihren Ausführungen beschreiben Berger und Flöter mit dem phantastischen Rollenspiel ein Spektrum nicht-digitaler Spiele, die physische Partizipation mit bildlicher Imagination verbinden. Zentral für diese Verbindung ist dabei in struktureller wie auch in inhaltlicher Hinsicht der Avatar als Schnittstelle zwischen Spielenden und der Spielewelt. Durch den Avatar als einerseits imaginäre und andererseits verkörperte Figur wird es den Spielenden möglich, im imaginären und bildlichen Raum des phantastischen Rollenspiels zu handeln. Die Grenzüberschreitung, die Voraussetzung immersiver Prozesse ist, wird als bewusster Prozess dargestellt, der mit einem (partiellen) Identitätswechsel verbunden ist und durch die Verlagerung der Aufmerksamkeit auf imaginative Prozesse gesteuert wird.

Diese imaginativen Prozesse und deren Verbindung mit dem Konzept der Immersion verknüpft Lars C. Grabbe in seinem Beitrag *Immersion und ästhetisches Bewusstsein. Die Konvergenz externer und interner Repräsentationen im Kontext philosophischer und kunsttheoretischer Tradition* mit dem wahrnehmungstheoretischen Paradigma des ästhetischen Bewusstseins. Dabei widmet er sich aus einer historischen Perspektive dem Paradigma der Konvergenz von externen und internen Repräsentationen, die mit einer Verringerung der Differenz zwischen dem Objekt der ästhetischen Anschauung und dessen rezipierenden Subjekt einhergeht. Dieses Konvergenzprinzip als zentrale Größe ästhetischer Prozesse etablierend, betont er die Schlüsselfunktion der phantasmatisch-imaginären Wirkungsdimension innerhalb der Strukturierung immersiver Erfahrungen.

Das Projekt *Licht und Schatten V. 3.0* von Nadja Franz zeigt hybride Bilder aus Real fotografie und Schnappschüssen aus der virtuellen Welt *SECOND LIFE* (Linden Lab, USA 2003). Die Bilder sind eine künstlerische Reflexion auf das «Dasein» in teil-immersiven virtuellen Welten, das zwischen Hier-Sein und Dort-Sein zu oszillieren scheint. Dadurch werden sowohl Fragen nach Räumlichkeit und

Modalität dieser Bilder als auch nach dem ontologischen Status ihrer «Realität» gestellt.

In der Rubrik «Fulldome-Szene» diskutiert Micky Remann in seinem Beitrag *Janus 2.0 – God of Fulldome* die besonderen Wahrnehmungseigenschaften beim Erleben von 360°-Fulldome-Projektion. Um diese zu beleuchten, verweist er auf den römischen Gott Janus, der mit seinen zwei Gesichtern sowohl nach vorne als auch nach hinten blicken kann. Mit der Figur des Janus will er vermitteln, wie das Medium Fulldome die Limitierungen des menschlichen Sehens aufbricht. Exemplarisch geht Remann auf seine These anhand studentischer Arbeiten ein, die innerhalb des Seminars «From Janus to Fulldome» an der Fakultät Medien der Bauhaus-Universität Weimar entstanden sind und zudem auf dem internationalen FullDome-Festival im Zeiss-Planetarium Jena gezeigt wurden.

Darauf folgt in der Rubrik «Quellen» die erstmalig ins Deutsche übersetzte Version des aus dem Jahre 1926 stammenden Aufsatzes *La valeur symbolique de l'image* von René Allendy.

Übersetzt und editiert von Matei Chihaiia bietet der Text *Der psychologische Wert des Bildes* eine metapsychische Beschreibung der kinematografischen Immersion, die der Psychoanalytiker Allendy als Effekt einer Art Desorientierung ansieht, welche die Grenzen von Realem und Imaginärem verwischt und somit die Bilder des Unbewussten in das Bewusstsein treibt. Allendy beschreibt in seinem Aufsatz den idealen Typus eines Kinos, das wir heute als immersiv deklarieren würden, und erklärt exemplarisch dessen Wirkungsmechanismen.

Zudem sind im aktuellen Band Rezensionen zum Sammelband *What Does a Chameleon Look Like? Topographies of Immersion*, dem 3-D-SciFi-Blockbuster *AVATAR – AUFBRUCH NACH PANDORA* (*AVATAR*, James Cameron, USA 2009), der 360°-Fulldome-Show *WE ARE ASTRONOMERS* (NSC creative, GB 2009), dem Abenteuer-Spiel *UNCHARTED 3: DRAKE'S DECEPTION* (Naughty Dog für Sony Computer Entertainment, USA/J 2011) und der Handheld Console Nintendo 3DS enthalten.

Ein besonderer Dank gilt außerdem Hans Peter Reuter, der uns nicht nur erlaubt hat, das Bild seines Documenta-Raum-Objekts von 1977 als Coverbild zu nutzen, sondern des Weiteren einen Text fertiggestellt hat, der Aufschluss über seine künstlerische Auseinandersetzung mit den Grenzen und Möglichkeiten der illusionistischen Raummalerei gibt.

## Literatur

- Biocca, Frank (1997) The Cyborg's Dilemma: Progressive Embodiment in Virtual Environments. In: *Journal of Computer-Mediated Communication*, 3, 2, <http://jcmc.indiana.edu/vol3/issue2/biocca2.html> [25.07.2011].
- Biocca, Frank (2002) Presence working group research targets. Präsentation auf dem *Presence Info Day* der Europäischen Kommission, 10. Januar 2002 in Brüssel. Online: <ftp://ftp.cordis.europa.eu/pub/ist/docs/fet/fetpr-26.pdf> [25.07.2012].
- Biocca, Frank (2003) Can we resolve the book, the physical reality, and the dream state problems? From the two-pole to a three-pole model of shifts in presence. In: *Draft of invited talk presented and circulated at the EU Future and Emerging Technologies, Presence Initiative Meeting*, Venedig, 5.–7. Mai. Online: [http://mindlab.msu.edu/biocca/pubs/papers/2003\\_two\\_three\\_pole\\_model\\_Venice\\_EU\\_Presence.pdf](http://mindlab.msu.edu/biocca/pubs/papers/2003_two_three_pole_model_Venice_EU_Presence.pdf) [25.07.2012].
- Bracken, Cheryl Campanella & Skalski, Paul D. (Hg.) (2010) *Immersed in Media. Telepresence in Everyday Life*. New York & London: Routledge.
- Curtis, Robin (2008) Immersion und Einfühlung: Zwischen Repräsentationalität und Materialität bewegter Bilder. In: *Montage/AV*, 17, 2, S. 89–108.
- Goodman, Nelson (1974) *Sprachen der Kunst*. Frankfurt a.M.: Suhrkamp.
- Grau, Oliver (1999) *Virtuelle Kunst in Geschichte und Gegenwart: Visuelle Strategien*. Berlin: Reimer.
- Grau, Oliver (2005) Immersion & Emotion. Zwei bildwissenschaftliche Schlüsselbegriffe. In: *Mediale Emotionen. Zur Lenkung von Gefühlen durch Bild und Sound*. Hg. von Oliver Grau & Andreas Keil. Frankfurt a.M.: Fischer. S. 70–106.
- Grau, Oliver & Keil, Andreas (Hg.) (2005) *Mediale Emotionen. Zur Lenkung von Gefühlen durch Bild und Sound*. Frankfurt a.M.: Fischer.
- Griffiths, Allison (2008) *Shivers Down Your Spine: Cinema, Museums, and the Immersive View*. New York, NY: Columbia University Press.
- Gumbrecht, Hans Ulrich & Pfeiffer, K. Ludwig (Hg.) (1994) *Materialities of Communication*. Stanford, CA: Stanford University Press.
- Hartmann, Frank (2003) *Mediologie. Ansätze einer Medientheorie der Kulturwissenschaften*. Wien: Facultas.
- Iser, Wolfgang (1994) *Der Akt des Lesens*. München: Fink.
- Jonassen, David H. (2004) *Handbook of research on educational communications and technology*. Mahwah, NJ: Erlbaum.
- Kalawsky, Roy S. (1996) *Exploiting Virtual Reality Techniques in Education and Training: Technological Issues*. SIMA Report Series.
- Klein, Norman M. (2004) *The Vatican to Vegas. A History of Special Effects*. New York, NY: The New York Press.
- Lombard, Matthew & Ditton, Theresa (1997) At the Heart of It All: The Concept of Presence. In: *Journal of Computer-Mediated Communication*, 3, 2, <http://jcmc.indiana.edu/vol3/issue2/lombard.html> [25.07.2011].
- McLellan, Hilary (2004) Virtual Realities. In: *Handbook of research on educational communications and technology*. Hg. von David H. Jonassen. Mahwah, NJ: Erlbaum. S. 461–497.
- Menrath, Stefanie Kiwi & Schwinghammer, Alexander (Hg.) (2010) *What Does a Chameleon Look Like? Topographies of Immersion*. Köln: Herbert von Halem.
- Neitzel, Britta & Nohr, Rolf F. (Hg.) (2006) *Das Spiel mit dem Medium. Partizipation – Immersion – Interaktion*. Marburg: Schüren.
- Neitzel, Britta (2008) Facetten räumlicher Immersion in technischen Medien. In: *Montage/AV*, 17, 2, S. 145–158.
- Rheingold, Howard (1992) *Virtuelle Welten. Reisen im Cyberspace*. Reinbek bei Hamburg: Rowohlt.
- Ryan, Marie-Laure (2001) *Narrative as Virtual Reality. Immersion and Interactivity in Literature and Electronic Media*. Baltimore & London: The Johns Hopkins University Press.
- Sachs-Hombach, Klaus & Rehkämper, Klaus (Hg.) (1998) *Bild – Bildwahrnehmung – Bildverarbeitung. Interdisziplinäre Beiträge zur Bildwissenschaft*. Wiesbaden: DUV.
- Sachs-Hombach, Klaus & Rehkämper, Klaus (Hg.) (2000) *Vom Realismus der Bilder. Interdisziplinäre Forschungen zur Semantik bildhafter Darstellungsformen*. Magdeburg: Scriptorum.
- Schirra, Jörg R. J. & Scholz, Martin (1998) Zwei Skizzen zum Begriff 'Photorealismus' in der Computergraphik. In: *Bild – Bildwahrnehmung – Bildverarbeitung. Interdisziplinäre Beiträge zur Bildwissenschaft*. Hg. von Klaus Sachs-Hombach & Klaus Rehkämper. Wiesbaden: DUV. S. 69–79.
- Schirra, Jörg R. J. (2000) Täuschung, Ähnlichkeit und Immersion: Die Vögel des Zeuxis. In: *Vom Realismus der Bilder. Interdisziplinäre Forschungen zur Semantik bildhafter Darstellungsformen*. Hg. von Klaus Sachs-Hombach & Klaus Rehkämper. Magdeburg: Scriptorum. S. 119–135.
- Schubert, Thomas & Crusius, Jan (2002) Five theses on the Book Problem: Presence in Books, Film and

- VR. Paper presented at *Presence 2002 – 5th Annual International Workshop on Presence*. Porto, Portugal. Online: <http://citeseerx.ist.psu.edu/viewdoc/download?doi=10.1.1.83.2293&rep=rep1&type=pdf> [25.07.2012].
- Schweinitz, Jörg (2006) Totale Immersion und die Utopien von der virtuellen Realität. Ein Mediengründungsmythos zwischen Kino und Computerspiel. In: *Das Spiel mit dem Medium. Partizipation – Immersion – Interaktion. Zur Teilhabe an den Medien von Kunst bis Computerspiel*. Hg. von Britta Neitzel & Rolf F. Nohr. Marburg: Schüren. S. 136–153.
- Seja, Silvia (2009) *Handlungstheorien des Bildes*. Köln: Herbert von Halem.
- Sobchack, Vivian (1992) *The Address of the Eye. A Phenomenology of Film Experience*. Princeton, NJ: Princeton University Press.
- Sobchack, Vivian (1994) The Scene of the Screen: Envisaging Cinematic and Electronic «Presence». In: *Materialities of Communication*. Hg. von Hans Ulrich Gumbrecht & K. Ludwig Pfeiffer. Stanford, CA: Stanford University Press. S. 83–106.
- Steuer, Jonathan (1993): Defining Virtual Reality: Dimensions Determining Telepresence. In: *SRCT*, Paper #104, <http://www.cybertherapy.info/pages/telepresence.pdf> [25.07.2012].
- Sutherland, Ivan E. (1965) The Ultimate Display. In: *Information Processing 1965: Proceedings of IFIP Congress 65*, 2. S. 506–508.
- Tamborini, Ron & Bowman, Nicholas B. (2010) Presence in Video Games. In: *Immersed in Media. Telepresence in Everyday Life*. Hg. von Cheryl Campanella Bracken & Paul D. Skalski. New York & London: Routledge. S. 87–109.
- Taylor, Laurie (2003) When Seams Fall Apart. Video Game Space and the Player. In: *Game Studies*, 3, 2, <http://www.gamestudies.org/0302/taylor/> [25.07.2012].
- Voss, Christiane (2008) Fiktionale Immersion. In: *Montage/AV*, 17, 2. S. 69–88.
- Waldenfels, Bernhard (2000) *Das leibliche Selbst. Vorlesungen zur Phänomenologie des Leibes*. Frankfurt a.M.: Suhrkamp.
- Wittgenstein, Ludwig (1977) *Philosophische Untersuchungen*. [1953] Frankfurt a.M.: Suhrkamp.
- Woletz, Julie (2011) Immersion in virtual environments or how to address the body on media realities. In: *What Does a Chameleon Look Like? Topographies of Immersion*. Hg. von Stefanie Kiwi Menrath & Alexander Schwinghammer. Köln: Herbert von Halem.

**ARTIKEL**

# DER PREKÄRE STATUS DER IMMERSION

GRENZE UND ÜBERGANG IN THÉODORE GÉRICAULTS  
GEMÄLDE *DAS FLOß DER MEDUSA*<sup>1</sup>

Gabriel Hubmann

## Zusammenfassung/Abstract

Das Ziel meines Aufsatzes ist, die spezifische Involvierung der Betrachtenden in Théodore Géricaults großformatiges Ölgemälde mit dem Titel *Das Floß der Medusa* (1819) zu analysieren. Die Verfassung von dessen Bildraum wurde von Forschern kontrovers diskutiert, die die physisch-emotionale Involvierung in diesen Raum sogar mit den immersiven Effekten verglichen haben, die von der Einrichtung des Panoramas erzeugt werden, die um 1800 zu einem beliebten Massenmedium avancierte. Einige Forscher haben behauptet, dass sich die Betrachter von Géricaults Ölbild völlig von diesem umschlossen fühlen und somit die gleiche Erfahrung wie die Schiffbrüchigen machen. In meinem Aufsatz will ich diese Annahme einer völligen Immersion problematisieren. Meine zentrale These lautet, dass Immersionsblasen stets instabil und an der Grenze des Platzens sind – gerade aufgrund dieser unstabilen Verfassung sind diese immersiven Welten eng mit ihren Umgebungen verbunden und beide affizieren sich gegenseitig. In dieser Hinsicht sind die individuellen Betrachtenden nicht völlig eingeschlossen und vergessen ihre Umgebung, sondern bleiben eng mit dem ‚Außen‘ der Immersionsblase verbunden. Ereignisse in dieser Blase haben eine Wirkung auf ihr Äußeres und umgekehrt. Indem ich mich auf einen bestimmten Teil von Géricaults Leinwand fokussiere – die Stelle, an der die Betrachtenden in Berührung mit dem Bildraum und seiner Erzählung kommen – will ich den problematischen und instabilen Status oder Charakter einer immersiven Erfahrung diskutieren.

*The aim of my essay is to analyze the specific involvement of the viewer in Théodore Géricault's large-format oil painting entitled The Raft of the Medusa (1819). The condition of its pictorial space has been controversially discussed by scholars, who have even compared the physical-emotional involvement in this space with the immersive effects generated by the institution of the panorama – an increasingly*

<sup>1</sup> Vorliegender Aufsatz zieht die Konsequenzen aus dem ersten Kapitel meiner Diplomarbeit an der Universität Wien (Kunsthistorisches Institut) mit dem Titel *Elemente der Moderne im Werk Théodore Géricaults* (2012). Ich habe in diesem Kapitel eine formal-ästhetische Analyse von Komposition bzw. Bildraum und der rezeptionsästhetischen Involvierung im Bezug auf Géricaults Gemälde *Das Floß der Medusa* (1819) unternommen. Ich bin in diesem Zusammenhang auch auf Fragen der Immersion zu sprechen gekommen, die ich in diesem Aufsatz kritisch diskutieren möchte. Für wichtige Hinweise und Anregungen danke ich Friedrich Teja Bach, Christine Brandner, Wolfram Pichler und Martin Schwarz.



popular mass medium around 1800. Several scholars have suggested that the viewers of Géricault's oil painting feel totally immersed in it, therefore having the same experience as the castaways. In my essay, I want to render this assumption of total immersion problematic. My central hypothesis is that immersive bubbles are always instable and are pushed to the point of bursting – precisely because of this unstable condition, these immersive worlds and their surroundings are tied closely together and affect each other reciprocally. In this respect, the individual spectators are not totally immersed and do not forget about their immediate surroundings, but remain closely linked to the «outside» of the immersive bubble. Events in this bubble have an effect on its outside and vice versa. Focusing on a certain part of Géricault's canvas – the part where the spectators come into contact with the pictorial space and its narration – I hope to discuss the problematic and unstable status or character of an immersive experience.

## I.

Eine Erfahrung von Immersion ist untrennbar mit unserer ontogenetischen Entwicklung verflochten: Das Leben des Menschen entfaltet sich in einer umfassenden Klangwelt im Uterus, die geprägt ist durch Stimme, Atmung und Herzschlag der Mutter – diese schützende Umgebung schafft eine imaginäre Ganzheit, an die wir uns unser restliches Leben sehnsüchtig erinnern.<sup>1</sup> Diese ursprüngliche aurale Immersionserfahrung ist jedoch äußerst ambivalent strukturiert: Verheißt sie einerseits emotionale Zustände von Glück und Genuss, so ist sie andererseits ebenso sehr mit Gefühlen der Macht- und Hilflosigkeit sowie der Gefangenschaft und Abhängigkeit verbunden. Die weibliche/mütterliche Stimme bzw. der Ton im Allgemeinen können also die Verankerung und Stabilisierung des Subjekts (entweder der Anrede: der hilflose Fötus; oder der Äußerung: die Frau/Mutter als Teil einer hierarchischen Geschlechterlogik) in Frage stellen und damit eine ontologische Verunsicherung induzieren. Diesen stets prekären und problematischen Charakter der Immersionsblase (der sich von einer akustisch-auditiven auf weitere Einbettungs- und Umschließungserfahrungen optisch-visueller, haptisch-taktiler oder olfaktorischer Natur extrapolieren lässt) will ich als Ausgangspunkt für die folgenden Überlegungen nehmen, die ein großformatiges Ölgemälde aus dem frühen 19. Jahrhundert zum Gegenstand haben. Ein Ziel des Aufsatzes ist mithin, ein bestimmtes Verständnis von einer immersiven ästhetischen Erfahrung zu problematisieren.

<sup>1</sup> Hierzu vgl. etwa Elsaesser & Hagener 2007: 179–182; Murch 1994; Salecl & Žižek 1996; Silverman 1988: IX, 72.

## II.

Im Zentrum der folgenden Betrachtungen steht das Großgemälde des französischen Künstlers Théodore Géricault (1791–1824) mit dem Titel *Das Floß der Medusa*, das im Jahr 1819 im Pariser Salon ausgestellt wurde und sich heute im Louvre befindet (Abb. 1).<sup>2</sup>

Genauer gesagt drehen sich die Überlegungen um die spezifische Involvierung der Betrachtenden in den Bildraum dieses Gemäldes. Dieser Bildraum bzw. seine Konstitution wurden in der Forschungsliteratur durchaus kontrovers analysiert.

<sup>2</sup> Der Inhalt dieses Gemäldes und dessen historischer Hintergrund lassen sich folgendermaßen kurz zusammenfassen: Im Jahr 1816 erlitt die französische Fregatte *Méduse* vor der westafrikanischen Küste Schiffbruch. Die Aufgabe ihrer Besatzung war es gewesen, die französische Kolonie im Senegal in Besitz zu nehmen, nachdem sie Frankreich von England zurückgegeben worden war. Als das Schiff trotz Versuchen nicht wieder flott gemacht werden konnte, wurde ein Floß für etwas weniger als die Hälfte der Besatzung (insgesamt 400 Menschen) gebaut, deren Rest sich größtenteils auf Rettungsboote verteilte. Das Floß wurde jedoch aufgegeben und trieb tagelang orientierungslos auf See, bis es schließlich von der Brigg *Argus* entdeckt wurde. Der Anblick war erschreckend: Nach mehreren Kämpfen und den Widrigkeiten des Wetters auf offener See hatten von den etwa 150 Passagieren nur 15 Schiffbrüchige überlebt. Géricaults Gemälde schildert den Moment, als die übrig gebliebenen Schiffbrüchigen die *Argus* am Horizont sahen und die Aufmerksamkeit der Besatzung auf sich lenken wollen (von der sie allerdings erst später entdeckt werden sollten). Das Gemälde stachelte am Salon eine Debatte über die Unzulänglichkeit der damaligen Bourbonenregierung an, die den Einsatz des unfähigen Kapitäns zu verantworten hatte. Infolge kam es zu einer Reihe von Entlassungen, wovon auch der Marineminister betroffen war (vgl. Corréard & Savigny 2005).





1 Théodore Géricault, *Le Radeau de la Méduse (Das Floß der Medusa)*, 1819, Öl auf Leinwand, 491 x 716 cm, Musée du Louvre, Paris. (Quelle: Laveissière & Michel 1991: 153)

Steht man selber vor dem Gemälde im Louvre oder fühlt sich in die Betrachtenden des Werkes ein, so macht sich mit der Zeit eine gewisse Schwierigkeit bemerkbar zu entscheiden, wie man sich nun mit seinem Körper gegenüber dem Bildraum in Relation setzen und positionieren soll. Wolfgang Kemp zufolge nimmt die Horizonthöhe in Géricaults Werk (ca. 3 m vom unteren Bildrand gemessen, bei einer Gesamthöhe des Bildes von etwa 5 m) den Betrachtenden gerade die Möglichkeit, sich perspektivgerecht auf das Bild einzustellen (vgl. 1983: 105). Der «korrekte» Standpunkt bzw. Augpunkt, der eingenommen werden müsste, damit sich die Raumkonstruktion als stimmig erweist, würde sich deshalb ein gutes Stück über Bodenniveau befinden und so realiter gar nicht erst eingenommen werden können: «In Wirklichkeit lässt sich eine korrekte Betrachterposition nur fingieren: Wer von der Höhe eines Podestes, aus einer Augenhöhe von ca. drei Metern das auf dem Boden stehende Bild betrachtet, verhält sich den perspektivischen Gesetzen entsprechend» (Kemp 1983: 110).<sup>3</sup> Diese

Behauptung Kemps scheint folglich zu implizieren, dass die Szenerie, die sich vor unserem Blick entfaltet, in einer Aufsicht gegeben ist, sodass man von der Höhe des Horizonts auf das zur Bildfläche hin hochgeklappte Floß und die vorderen Schiffbrüchigen hinabblickt. Andererseits suggerieren aber eben dieses hochgeklappt wirkende Floß und die vom Künstler hoch angesetzte Horizontlinie einen weiter unten angesiedelten Standpunkt, an dem sich Rezipierende des Werks so fühlten, als ob sie gleich von den wandhohen Wassermassen

---

Bildräumen zu Beginn des 19. Jh. hingewiesen. Entgegen Bildräumen, deren Konstruktion einen fixierten Augpunkt voraussetzt, sieht er in diesen neuen Räumen einen erhobenen Fluchtpunkt bzw. Augpunkt gegeben, der nicht wirklich lokalisiert oder eingenommen werden kann und so auch die Betrachtenden von ihrer Körperlichkeit entbindet (vgl. 1996: 71). Géricault wird von Marrinan jedoch nicht nahtlos zu diesen Bildraumerneuerern gerechnet (er kommt auch nicht auf das Floß der Medusa zu sprechen), sondern richtet sich in seinen Augen gerade gegen die zeitgenössische Tendenz, die Körper der Betrachtenden zu negieren. Auch das Floß der Medusa soll den Körper nicht negieren, gleichwohl es ihn ebenso wenig in einer absoluten immersiven ästhetischen Erfahrung einschließt.

3 Michael Marrinan hat im Zusammenhang mit Werken Géricaults ebenfalls auf eine radikale Umformulierung von

(die beim Verhältnis von Horizonhöhe zur Gesamthöhe des Bildes etwa 3/5 derselben einnehmen) eingeschlossen werden würden: «[Der] hohe Meereshorizont will auch den Wellengang, die Wassermassen ausdrücken helfen, die gegen das provisoische Gefährt dräuen. Und indem Géricault das Floß als schräge Ebene ins Bild setzt, unterstützt er ebenfalls die Wahrnehmung eines notwendig tiefer stehenden Betrachters» (Kemp 1983: 105).<sup>4</sup> An dieser Stelle scheint sich ein gewisser Widerspruch oder zumindest eine Spannung in der Argumentation Kemps zu ergeben: Impliziert die erste Beobachtung, dass der Bildraum *nicht* für einen Augpunkt in durchschnittlicher Augenhöhe konstruiert wurde (das Bild steht auf dem Boden, während sich die Betrachtenden davor in erhöhter Position befinden, um sich auf die Horizonhöhe einstellen zu können), so lässt sich aus der zweiten Beobachtung das genaue Gegenteil schlussfolgern (die künstlerischen Entscheidungen, das Floß zur Bildfläche hin zu klappen und die Horizontlinie anzuheben, können als Rücksichtnahme auf die am Boden stehenden Betrachtenden und deren durchschnittliche Augpunkthöhe gelesen werden). Die Widersprüchlichkeit, die sich aus den Ausführungen Kemps ergibt, gründet wohl darin, dass er im Bezug auf den Bildraum des *gesamten* Gemäldes Beobachtungen anstellt, die abwechselnd eine Auf- oder eine partielle Untersicht implizieren. Gregor Wedekind differenziert hingegen explizit zwischen *unterschiedlich* perspektivierten Bildzonen: einer Sicht auf den vorderen Floßteil mit seinen Passagieren und einer Untersicht auf den winkenden Farbigen an der Spitze der Körperpyramide, der sowohl Betrachtenden als auch Schiffbrüchigen denselben tief liegenden Blickwinkel ansinnt (vgl. 2008: 69). Den Überlegungen von Kemp und Wedekind zufolge wäre der Standpunkt für die Betrachtenden irgendwo im Differential zwischen Aufsicht (vorderer Floßteil) und Untersicht (winkender Farbiger, Wassermassen und Horizont) zu lokalisieren.

Im Bildraum des Gemäldes scheinen sich Auf- und Untersicht auf derart spannungsvolle Weise zu verflechten oder zu überlappen, dass die körperliche Positionierung zum Werk schwierig fällt bzw. instabil wirkt. In dieser Hinsicht kann von einer «korrekten» Position eines Betrachtenden zum Bild gar

nicht mehr mit vollem Recht gesprochen werden, vielmehr wird diese verunklärt. Kemp erkennt den Grund für diese Destabilisierung der Relation zwischen Werk und Betrachtenden in den unsicheren Präsentationsbedingungen in den Salons Anfang des 19. Jahrhunderts. Da über die Positionierung der Bilder letztlich keine wirkliche Sicherheit mehr besteht, würden Kemp zufolge auch streng konstruierte Bildräume obsolet werden, deren Wirkung auf einer stimmigen Relation zwischen Gemälde und einer durchschnittlichen Augpunkthöhe basiert. Für das traditionelle Tafelbild bedeutet das Kappen einer stimmigen Relation zwischen der Bildfläche und ihren Betrachtenden allerdings eine gewisse Ortlosigkeit: An keinem Ort will es mehr so richtig am Platz wirken. Denkt man an die weiter oben angeführte zweite Beobachtung Kemps zurück, so wird vorstellbar, dass Géricault eben aufgrund dieser Krise der perspektivischen Bildraumkonstruktion das Floß auf schräger Ebene anordnete und diagonal ins Bild setzte (vgl. 1983: 110). Die Elemente des Bildraums würden dann einfach analog eine Bewegung nachvollziehen, die auch die Gemälde selbst vollführten – sie wurden im Salon nämlich nach vorne geneigt, um perspektivischen Verzerrungen entgegenzuarbeiten.<sup>5</sup> Dies könnte sodann durchaus als Rücksichtnahme auf am Boden stehende Betrachtende gelesen werden, vor allem angesichts des Umstandes, dass für die Präsentation von Géricaults Gemälde aufgrund seiner Größe und seines Anspruchs auf den Status eines Historienbilds die Hängung knapp unterhalb der Decke als Auszeichnung wahrscheinlich war (dazu im nächsten Abschnitt). All diese ungünstigen und instabilen Präsentationsbedingungen im Salon sowie die Versuche ihrer Regulierung ziehen Kemp zufolge eine Steigerung des «idealen Betrachterverhaltens» nach sich: «[Sein] [Géricaults; Anm.d.V.] Betrachter befindet sich nur dann richtig, wenn er dem äußerlich ortlosen Werk mit einer inneren Beweglichkeit antwortet, als ein Betrachter, der fähig ist, die Bedingungen seines Betrachtens mitzureflekieren» (1983: 110).<sup>6</sup> Dies ist angesichts der geschilderten Umstände aber vielleicht allzu poetisch-autoreflexiv gedacht: Auf die Ortlosigkeit der Werke antwortet vielmehr die Ortlosigkeit ihrer Betrachtenden.

4 Mit «notwendig» meint Kemp wohl, dass das Gemälde so groß ist, dass es die Betrachtenden gezwungenermaßen um einiges überragt, auch wenn es tief gehängt sein sollte oder gar am Boden steht.

5 Siehe zu dieser Praxis Kemp 1983: 103, 105.

6 Für Kemp ist das eigentlich ortlose Werk das reproduzierbare Kunstwerk, das erst in der Ubiquität seine Substanz zu entfalten vermag (vgl. 1983: 106).

### III.

Dass die Position des Gemäldes selbst, also des materiellen Rahmens, der das Sujet schließlich einfasst und in Form bringt, im Ausstellungsbetrieb des 19. Jahrhunderts sehr unsicher wurde, hat Kemp anhand der wechselvollen Hängungsgeschichte von Géricaults *Floß der Medusa* im Salon von 1819 deutlich gemacht. Als der Künstler wenige Tage vor der Eröffnung die Ausstellungsräume besuchte, fand er sein Bild in der Grande Galerie des Louvre schlecht platziert, vor allem – seiner Meinung nach – zu tief gehängt vor. Auf seinen geäußerten Änderungswunsch hin wurde das Gemälde im Salon Carré über die Tür zur Grande Galerie gehängt – eigentlich ein prominenter und ehrenvoller Platz: Dem Bild wäre ja aufgrund seines Formats, das an ein Historiengemälde denken lässt, innerhalb der Gattungshierarchie eine Hängung knapp unterhalb der Decke – *à la chimaise* – vorbehalten gewesen (Abbildung 2 vermag einen Eindruck von der damaligen hohen Hängung zu liefern).<sup>7</sup> Allerdings schwand dort umgehend die Wirkung der Figuren, die psychologische Suggestion konnte sich nicht entfalten. Géricaults Freund Pierre-Joseph Dedreux-Dorcy sorgte während der laufenden Ausstellung schließlich für eine Rückführung des Gemäldes an den ersten, tiefen Hängungsort in der Grande Galerie – *à plein pied* –, was unmittelbar zu einer Verbesserung der Wirkungsweise führte, die durch Abbildung 3 nachvollziehbar wird (vgl. Kemp 1983: 104-106).

Die zweimalige Umhängung des Gemäldes (laut Kemp ein singulärer Vorfall) lässt einen tiefen Zwiespalt oder Hiatus zwischen Form und Inhalt des Werks sichtbar werden: Der Inhalt des Gemäldes und die Involvierung der Betrachtenden in diesen erforderten eine tiefere Hängung, die aber seiner Form als Historiengemälde und der damit verbundenen geforderten höheren Anbringung nicht adäquat war. Form und Inhalt treten so beim Bild Géricaults nicht nur auf der Ebene seiner Größe (großformatiges Historiengemälde vs. klein-

<sup>7</sup> Géricaults Biograph Charles Clément berichtet, der Künstler habe verlangt, dass sein Gemälde weiter nach oben gehängt werde, statt es auf Augenhöhe der Betrachter zu belassen (vgl. 1868: 147f.). Hierzu vgl. auch Bättschmann 1997: 51, 256, Anm. 160; Eitner 1972: 57-67. Bättschmann erklärt Géricaults Handeln damit, dass der Künstler für sein Bild die Auszeichnung durch eine Hängung *à la chimaise* verlangte, die ihm durch die Hängung auf Höhe der Genrebilder und anderer niederer Gattungen verweigert schien.



2 N. S. Maillot, *Das Floß der Medusa* im Salon Carré des Louvre, um 1831, Musée du Louvre, Paris. (Quelle: Eitner 1972: QQ)



3 Eugène Lami, *Das Floß der Medusa* in der Grande Galerie des Louvre (nach einem Stich von Mottram und Allen), 1843. (Quelle: Eitner 1972: RR)

formatiges Schiffbruchsgemälde), sondern auch auf der Ebene seiner Anbringung (angemessene Hängung für ein Historiengemälde vs. Involvierung der Betrachtenden) eklatant auseinander. Diese verschiedenen Formen der Disparität von Form und Inhalt haben wohl wesentlich zur beschriebenen Ortlosigkeit des Gemäldes beigetragen, das sich in keinen Präsentationsrahmen so richtig einfügen konnte. Indem der Künstler zuerst eine höhere Hängung für sein Werk forderte, die ihm anschließend aber angesichts der geschwächerten Wirkung missfiel, zeigte er sich selbst äußerst zerrissen zwischen Anspruch und *Decorum* der Historienmalerei, die eine hohe Hängung implizierte, und dem Versuch einer emotional-physischen Involvierung der Betrachtenden, die hingegen auf einer körper-





4 Théodore Géricault, *Le Radeau de la Méduse* (Das Floß der Medusa. Vorstudie), 1819, Öl auf Leinwand, 65 x 83 cm, Musée du Louvre, Paris. (Quelle: Bazin 1994: Kat. Nr. 1970)

lichen Nähe von Bild und Rezipierenden basierte.<sup>8</sup> Mit Kemp könnte man sagen, dass dieses Unsicherwerden der Präsentationsbedingungen bzw. die Unsicherheit über eine adäquate Präsentation des Werks im Salon schließlich eine Verlagerung von der obsolet gewordenen Konstruktion stimmiger Bildräume auf die Forcierung «personifizierter Wirkungsformeln» nach sich zog (vgl. 1983: 105). Die aus den Leibern der Schiffbrüchigen gebaute Pyramide auf dem Floß kann gleichsam als Manifestation einer solchen Wirkungsformel gelten: Die Körper inkarnieren nicht nur eine kollektive Per-

spektive, die auf die *Argus* hin fluchtet, sondern auch die konstruktive Perspektive, die Anfang des 19. Jahrhunderts zunehmend unter Druck gerät (vgl. Kemp 1983: 115).<sup>9</sup> Das Winken der Schiffbrüchigen, um die weit entfernte Brigg *Argus* am Horizont auf sich aufmerksam zu machen, kann unter diesem Blickwinkel auch als Mittel gelesen werden, die Besucher des Salons auf das Gemälde selbst aufmerksam zu machen. Kemp schreibt dazu etwas drastisch, dass «die Werke in ihrer Rezeptionsstruktur schon unheilbar dem System der Ausstellung verschrieben sind» (1983: 107).<sup>10</sup>

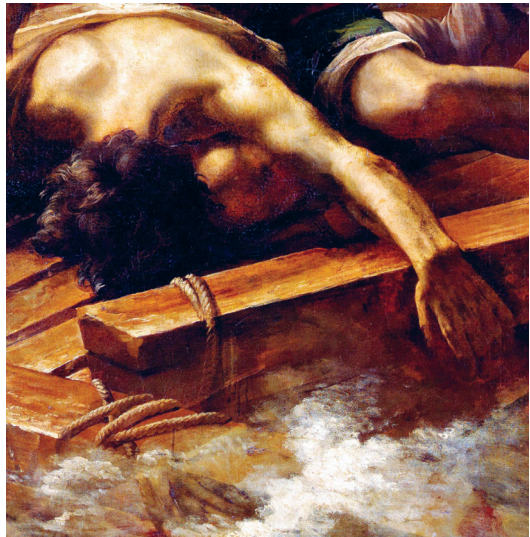
Allerdings verlieren nicht nur die Werke selber eine sichere Position und begeben sich auf instabiles Terrain, auf dem ihr Schicksal letztlich ungewiss bleibt, sondern mit ihnen auch die Rezipierenden vor den Werken: Die Betrachtenden der Kunst

8 Kemp liefert allerdings noch eine (auf Louis Batissier zurückgehende) alternative Hängungsgeschichte, die bei Weckind weiter ausgefaltet wird: Seiner Schilderung zufolge sei das Gemälde vom Direktor des Louvre, Graf de Forbin, in bester Absicht von vorneherein an einen zentralen Ort im Salon Carré – seiner Größe gemäß hoch an einer Wand – aufgehängt worden. Nach seinem ersten Besuch sah Géricault, dass die Stelle zwar schmeichelhaft gewählt war, der Wirkung des Werks aber Abbruch tat. Dedreux-Dorcy gelang es schließlich, die Administration zu überzeugen, das Bild umzuhängen (vgl. 1983: 104f.; 2008: 142). Diese Rekonstruktion lässt den Charakter Géricaults viel konsistenter erscheinen, da dessen anfänglicher Wunsch nach einer höheren Hängung darin nicht vorkommt. Neben der ganzen idealistischen Rede von Gattungshierarchiekonzepten dürfen aber auch die konkreten pragmatischen Gründe für Hängungen nicht vergessen werden: Wären alle großen Gemälde nach unten gehängt worden, so hätte man alle kleineren darüber in einer Höhe anbringen müssen, in der sie kaum mehr zu betrachten gewesen wären (bzw. noch schlechter, als es ohnehin schon der Fall war).

9 Man könnte sagen, dass diese Körperpyramide und die andere Pyramide, die vom Mast und dem Zelt links gebildet wird, Residuen eines zerbrochenen zentralperspektivisch konstruierten Raumes darstellen – als wäre die von Alberti definierte Sehpyramide in kleinere Pyramiden zerbrochen, die den Blick des Betrachters zuerst an der Oberfläche des Gemäldes fixieren und ihn dann erst in die Tiefe des Bildraums leiten.

10 Angesichts des eklatanten Wetteiferns um Aufmerksamkeit bezeichnete Ingres die Institution des Salons abfällig als «Bazar» (vgl. Kemp 1983: 114). Dies kann als genereller Prozess eines verschärften Konkurrenzkampfs unter Künstlern um Aufmerksamkeit im 19. Jh. gelesen werden. Hierzu vgl. auch Bättschmann 1997: 47–52 (speziell zu Géricault).

➔ 5 Floßseecke. Detail aus  
Théodore Géricault,  
*Le Radeau de la Méduse* (*Das  
Floß der Medusa*), 1819.  
(© Roberto Bigano 2007)



sind sich selbst nicht mehr so sicher, wie sie sich nun gegenüber den Werken positionieren sollen. Am *Floß der Medusa* wird dies an mehreren Aspekten deutlich. Zum einen scheint der Bildraum des Gemäldes von einer seltsamen Verwicklung von Auf- und Untersicht geprägt. Zum anderen weisen die zeitgenössischen positiven Reaktionen auf die Tieferhängung des Bildes darauf hin, dass der von ihm implizierte Standpunkt der Betrachtenden in dieser Position besser zur Wirkung gelangte. Hier ist im Anschluss daran aber nach dem genauen Status dieser implizierten Position zu fragen. Noch in den letzten Vorstudien zum Gemälde ist das Floß allseitig von Wasser umgeben, wodurch die Betrachtenden vom Geschehen distanziert werden: Diese können sich nicht richtig in die Position von Zeugen einfühlen, da sie sich dabei ja auf dem Wasser stehend vorstellen müssten, was schlichtweg unrealistisch erscheint (Abb. 4).

Im ausgeführten Gemälde hat Géricault das Floß hingegen stark vergrößert und es mit seinen Passagieren nah an die Betrachtenden herangerückt, die mit jenen in einem körperlichen Nahraumverhältnis stehen und mit deren Schicksal nahezu verflochten sind. Auf diese Dimension hat Lorenz Eitner mit seiner phänomenologisch informiert wirkenden Lektüre aufmerksam gemacht: «It was clearly Géricault's purpose to draw the beholder into a close, empathetic participation with the action of his picture, and to make him feel the drama of the scene with his muscles as much as

with his eyes» (1972: 31).<sup>11</sup> Zudem stellte Géricault das Floß so über Eck, dass es vom unteren Bildrand überschritten wird (Abb. 5).

Diese Operation bedeutet für Eitner, Kemp, Belting, Bättschmann, Wedekind und Athanassoglou-Kallmyer die Öffnung des virtuellen Bildraums zum Realraum der Betrachtenden, die sogar mit der immersiven Wirkung des Panoramas in Verbindung gebracht wird: «L'artiste captive son public par une mise en scène analogue à celle proposée par le panorama durant cette période: l'illusion totale que produit la topographie, et que renforce l'illusion supplémentaire du vécu» (Bättschmann 1996: 692). Athanassoglou-Kallmyer spezifiziert diesen Effekt:

Borrowing an illusionistic subterfuge used in the period's popular light-and-sound spectacles known as «panoramas», Géricault depicts the raft's huge wooden slab in such a way that it seems to be emerging di-

<sup>11</sup> Hierzu vgl. auch folgendes Zitat: «In the later versions, the raft is no longer a distant object, but occupies the immediate foreground. The beholder feels himself transported onto its timbers, and is forced to participate emotionally in the action of the shipwrecked men» (Eitner 1967: 133). Und weiter: «His eyes [des Betrachters; Anm.d.V.] filled with the Raft's wide spread, his vision channelled by the gestures of the men before him, his attention irresistibly drawn to the point on which all motions converge, he was to be made to share the experience of the shipwrecked men» (Eitner 1972: 31). Hierzu vgl. auch Bättschmann 1997: 51, 256, Anm. 159; Held & Schneider 2006: 358f.; Wedekind 2008: 69.

rectly into our space. It is thought that to achieve such empathetic immersion, Géricault had placed his canvas at ground level in his studio, and he was distraught when, at the Salon, the painting was hung high above a door which, as he complained, considerably minimized its impact on the spectators

(Athanassoglou-Kallmyer 2010: 130).<sup>12</sup>

Dass die überschrittene Floßbecke eine neuralgische Stelle für die Involvierung der Betrachtenden in das Geschehen darstellt, macht die Reaktion von Géricaults Schüler Eugène Delacroix deutlich, nachdem das Gemälde wieder weiter nach unten versetzt worden war: «On a descendu le tableau des Naufragés et on le voit de plein pied pour ainsi dire. De sorte qu'on se croit déjà un pied dans l'eau. Il faut l'avoir vu d'assez près, pour en sentir tout le mérite» (Delacroix 1954: 105, zit. n. Wedekind 2008: 142, Anm 299; Herv.d.V.).<sup>13</sup> Nachdem

12 Auf die verstärkte Aktivierung der Betrachtenden durch das *Floß* bei entsprechender Hängung ist in der Literatur wiederholt hingewiesen worden: Eitner betont die dynamischen Mittel der Komposition, die das Gefühl einer direkten Teilnahme am Geschehen begünstigen sollen – er spricht dabei auch von einer *Öffnung* der Komposition hin zu den Betrachtenden (vgl. 1983: 174, 189f., 200). Kemp kommt nach seinen Überlegungen zur Einwirkung des Gemäldes auf die Betrachtenden zu dem Schluss, dass das Publikum im Salon nicht wirksamer hätte angesprochen werden können: «Er [Géricault; Anm. d.V.] entschied sich für eine Komposition, die ganz und gar aus der Sicht des Betrachters heraus entworfen ist: Wir sind ganz nahe am oder auf dem Floß der Schiffbrüchigen, wir stehen mit ihnen vorn im Wasser, und wir sehen mit ihnen, durch sie und über sie hinweg das alles entscheidende winzige Ereignis des Bildes: das Rettung bringende Schiff am Horizont. Eine zwingende Perspektive, ein dramatischer fruchtbarer Moment» (1987: 167). Belting wiederum schreibt über die Menschen auf Thomas Struths Photographie aus der Serie *Museum Photographs*, die Besucher des Louvre vor Géricaults Gemälde zeigt (Abb. 8), dass diese «so einträchtig nach vorn gerissen [würden], als wären sie Augenzeugen des menschlichen Dramas» (Belting & Struth 1993: 13). Beobachtet man diese Photographie, so wirken die Betrachtenden vor dem Gemälde und dessen unterer Teil scharf gezeichnet, während der Bereich rechts oben verschwimmt – dies bekräftigt zusätzlich die Verbindung von Rezipierenden und Bild.

13 Hierzu vgl. auch Eitner 1972: 40; Kemp 1983: 106. Tatsächlich mag auf einen ersten Blick der immersive Effekt stärker wirken, wenn die Rahmenleisten des Gemäldes möglichst weit aus dem Blickfeld rücken – dies ließe sich aber nur dann gewährleisten, wenn das Bild auf dem Boden steht und man sich relativ nah davor befindet (eine solche Aufstellung widerspricht allerdings der damaligen Präsentationspraxis im Salon, sie verweist höchstens auf den Produktionsort des Ateliers). Allerdings ist selbst in dieser Konstellation die immersive Erfahrung äußerst instabil, wie

das Gemälde weiter nach unten gehängt worden war, konnte man ihm derart begegnen, dass man glaubte, schon einen Fuß im Wasser zu haben. Damit sich diese Wirkung voll entfalten konnte, musste man, so Delacroix, das Bild aus der *Nähe* betrachten.

Diese Schilderung lässt den Umstand unwahrscheinlich bzw. wenig plausibel erscheinen, dass Géricault selbst eine höhere Hängung gefordert hatte, obwohl sein Biograph Charles Clément die Begebenheit genau so wiedergibt (vgl. Anm. 7). Alles deutet darauf hin, dass der Künstler die Wirkung seines Gemäldes durchaus auf Betrachtende hin entworfen hatte, die in unmittelbarer Nähe des Bildes stehen und dadurch gleichsam zu Zeugen des Geschehens werden sollten.<sup>14</sup> Kemp behauptet, dass selbst ein Gemälde mit den Ausmaßen von Géricaults *Floß der Medusa* zu Beginn des 19. Jahrhunderts noch ohne konkrete Vorstellungen von seiner zukünftigen Bestimmung konzipiert wurde und dass man die Werke nach wie vor danach beurteilte, wie sie noch im Atelier gewirkt hatten (vgl. 1983: 106). Athanassoglou-Kallmyer stützt diese Behauptung, indem sie die künstlerische Konzeptualisierung einer Überspielung der Grenze zwischen Bild- und Realraum in der Pro-

ich herausarbeiten möchte. Man könnte an dieser Stelle einwenden, dass sich ein gerahmtes Gemälde (mag es noch so groß sein) als willkommenes Opfer einer Immersionskritik erweist, die eine Weiterentwicklung immersiver Effekte über elektronische Medien ausblendet. Allerdings gilt es zum einen, Meinungen in der Literatur zu hinterfragen, die dem Gemälde Géricaults eine nicht weiter spezifizierte immersive Wirkung zuschreiben, und zum anderen, anhand dieses Werks bestimmte Problemstellungen zu umreißen, die sich nach wie vor auf die Gegenwart extrapolieren lassen und nichts von ihrer Relevanz eingebüßt haben.

14 Manche Bilder, wie etwa Jacques-Louis Davids *Ballhauschwur* (1791), Géricaults *Floß der Medusa* oder Delacroix' *Die Freiheit führt das Volk* (1830) versuchen gleichsam forciert, Zeugenschaft nicht nur in den Figuren der Erzählung, sondern über rezeptionsästhetische Strategien auch in den Betrachtenden zu verankern – die Perspektive eines Augenzeugen, die das *Floß der Medusa* seinen Betrachtenden ansinnt, bleibt allerdings (wie auch in den beiden anderen Bildern) problematisch, wie ich weiter unten zeigen will. Bereits Davids *Ballhauschwur*, Géricaults *Floß* und Delacroix' *Freiheit* sind so keine Historien Gemälde im engeren Sinn einer Darstellung gesetzter Geschichte voll zeitloser Tugenden mehr, weniger vielleicht aufgrund der stark verkürzten zeitlichen Abstände zu den vorgefallenen kontingenten Ereignissen, die sie abbilden, sondern vielmehr aufgrund rezeptionsästhetischer Anschlussstellen in den Bildern, die deren stetige (Re)Aktualisierung und damit auch Problematisierung ermöglichen.





6 Théodore Géricault, *Le Radeau de la Méduse* (*Das Floß der Medusa*), 1820-1821, Aquarell, Feder mit brauner Tinte, stellenweise laviert, über Bleistift, 10, 5 x 16,5 cm, Privatsammlung. (Quelle: Alhadeff 2002: 79)

duktionsstätte des Ateliers verortet, an der das Gemälde auf dem Boden stand und sich Künstler und Werk in einem körperlichen Nahraumverhältnis aufeinander bezogen. In ihren Ausführungen findet sich zudem wie bei Wedekind die Version der Hängungsgeschichte nicht, der zufolge Géricault selbst eine höhere Hängung erwirkt hatte.

Ich möchte nun zu Delacroix' Aussage zurückkehren und die Frage stellen, wo sich denn die Betrachtenden im Bezug auf das Gemälde zu befinden meinten, als sie bereits einen Fuß im Wasser zu haben glaubten. Meiner Ansicht nach offeriert das Gemälde Géricaults mehrere Möglichkeiten, wie ein implizierter ‚Standpunkt‘ der Betrachtenden gelesen werden kann. Einerseits ist auffällig, dass im ausgeführten Gemälde immer noch Residuen der Welle im Vordergrund von Abbildung 4 sichtbar sind, die deutlich Floß und Betrachtende voneinander trennt: Die untere Ecke scheint gerade von den Wogen überspült zu werden, schaumige Gischt hüllt die Planken ein (Abb. 5). Zudem wird dieses vom Meerschaum umspielte Floßstück vom unteren Bildrand gerade so überschritten, dass es keine sichere Standfläche bieten würde – diese Beobachtung bezieht sich unmittelbar auf eine Konstellation zwischen Betrachtenden und Bild, in der dieses in Bodennähe (oder direkt auf dem

Boden, wie im Atelier zur Zeit seiner Fertigung) platziert ist.<sup>15</sup> Die Betrachtenden fühlen sich in dieser Relation nicht wirklich als Teil der Schiffbrüchigen, aber auch nicht gänzlich von ihnen losgelöst – vielmehr nehmen sie einen seltsamen unsicheren Zwischenstatus an der Schwelle von Bild- und Realraum ein: weder aktive Teilnehmende noch uneteiligte Beobachtende. In diesem Zusammenhang ist darauf hinzuweisen, dass Géricault in einem später ausgeführten Aquarell, das als ‚Nachbearbeitung‘ seines Großgemäldes gelten kann, das Floß wieder tiefer in den Bildraum versetzt und zudem die Welle aus Abbildung 4 wieder eingesetzt bzw. betont hat, wodurch die Distanz zu den Betrachtenden erneut vergrößert wird (Abb. 6).<sup>16</sup>

<sup>15</sup> An dieser Stelle wäre darüber zu spekulieren, ob nicht gerade die Abhebung des Gemäldes vom Boden die bereits in dieser Position gegebenen Unsicherheiten noch verstärkt.

<sup>16</sup> Zu diesem Aquarell und den Umständen seiner Entstehung vgl. Achenbach 2005. Hier ist auch auf die unterschiedlichen Medien zu achten: Das *Floß der Medusa* ist ein großformatiges Gemälde, vor dem man nicht allzu weit entfernt aufrecht steht, während das Aquarell horizontal auf einer Oberfläche liegend im Überblick betrachtet werden kann. Eine These wäre also, dass genau diese medialen Differenzen und die mit ihnen einhergehenden Unterschiede in einer Relation zw. Künstler und Werk bzw. dem Werk und



7 Schiffbrüchiger. Detail aus Théodore Géricault, *Le Radeau de la Méduse* (*Das Floß der Medusa*), 1819. (Quelle: Bazin 1994: Kat. Nr. 1923)

Die Gischtzone am unteren Bildrand besitzt also einen zutiefst ambivalenten Charakter. In Anbetracht der Vorstudien und Nachbearbeitungen Géricaults zu seinem Gemälde stellt sie sich als Rest einer zuvor und auch später wieder stärker ausformulierten Grenze zwischen Bild- und Realraum dar, die im ausgeführten Gemälde wohl gerade zu dem Zweck reduziert wurde, um die Suggestion zu verstärken, dass die Betrachtenden gerade noch am Floß hängen würden – zwar überblicken sie optisch-visuell noch das Floß, haptisch-taktil befinden sie sich aber bereits an dessen Rand und im Wasser. Dieser suggestive Effekt bezieht sich wiederum auf eine Positionierung des unteren Bildrands etwas unterhalb der Augenhöhe. Dennoch bleibt die Gischtzone in ihrer Funktion, einen Imaginationsraum zu öffnen (nämlich, indem sie die untere

---

seinen zukünftigen Betrachtenden zu einer erneuten Distanzierung des Floßes im Aquarell Anlass gegeben haben. Bei Reproduktionen des Großgemäldes *Floß der Medusa* tritt zudem der im Bildraum implizierte Charakter der Aufsicht stärker in den Vordergrund, was ebenfalls den angesprochenen medialen Differenzen geschuldet sein mag.

Floßbecke verdeckt – man kann hier an die Wirkungsweise von Kemps *Leer-* bzw. *Unbestimmtheitsstelle* denken (vgl. 1992: 307–332), Rest einer buchstäblich materiellen Grenze zwischen dem Floß und den Betrachtenden – die weiße Farbe der Gischt klebt richtiggehend an der Oberfläche der Leinwand – und findet damit einen Widerhall in den tot wirkenden Körpern im Vordergrund des Floßes, die ebenfalls eine Art Schranke bilden. Letztlich verbindet daher die Gischtzone und schafft einen Übergang, indem sie trennt und eine Grenze zieht.<sup>17</sup>

Angesichts der gischtumspielten unteren Floßbecke dürfte bei geeigneter Hängung des Gemäl-

---

17 Die krude Materialität der Farbe, die die Gischt nicht nur mimetisch-abbildend, sondern auch stofflich nachzuahmen scheint, bildet eine Brücke in den Realraum, gleichzeitig trennt sie die Rezipierenden aber vom Bildgeschehen. In diesem Zusammenhang wäre auch noch ein Blick auf den am unteren Bildrahmen umgeschlagenen Leinwandteil zu werfen, ob darauf die Zone mit dem Floßbeck noch weitergeführt wurde. Da Géricault meines Wissens aber zuerst den Rahmen mit der Leinwand bespannte, bevor er zu malen anfing, ist es eher unwahrscheinlich, dass sich die Passage mit dem Floßbeck jenseits der sichtbaren Fläche noch fortsetzt.



➔ 8 Thomas Struth, *Musée du Louvre, IV, Paris* 1989. (Quelle: Belting & Struth 1993: 35)



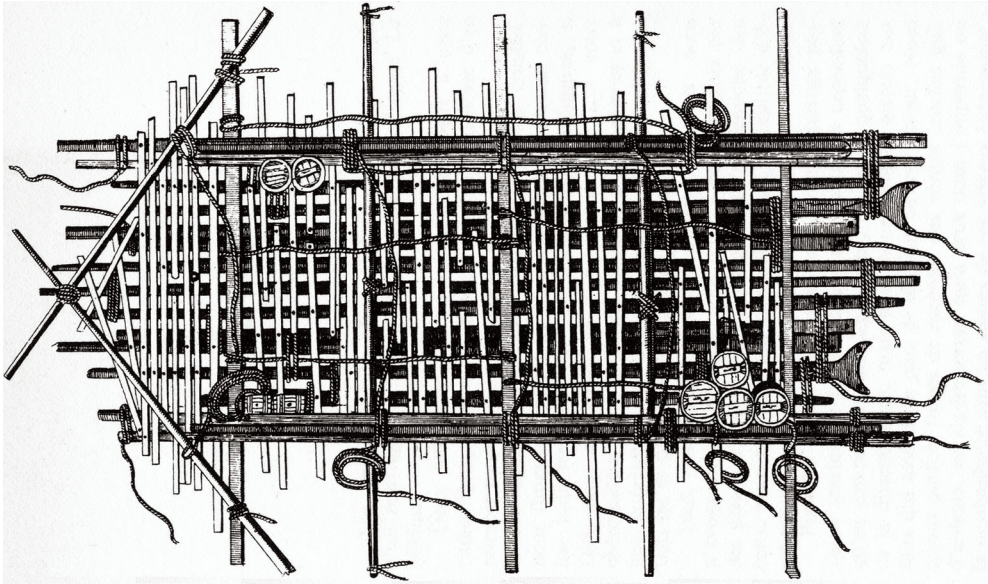
des in den Betrachtenden das bedrohliche Gefühl erwachsen, bereits vom Floß hinab ins Wasser gezogen zu werden und damit die Schiffbrüchigen endgültig zu verlassen – dieses Gefühl wird durch eine etwas rechts von der Mitte der Komposition positionierte Figur inkarniert, die den Eindruck erweckt, sich hochziehen oder festhalten zu wollen (Abb. 7).<sup>18</sup> Bei einer entsprechenden Relation zwischen dem Gemälde und den Betrachtenden, die sich beide in Bodennähe nicht allzu weit voneinander entfernt gegenüberstehen (wobei sich der untere Bildrand etwas unterhalb der Augenhöhe befindet), mag es nun so wirken, als würde sich das Floß aufstellen und als würden seine Passagiere in die Fluten rutschen, zu denen auch die Betrachtenden gehören (Abb. 3 und Abb. 8).<sup>19</sup>

Die vermeintliche Aufsicht wird dabei zur Untersicht, die im zweiten Abschnitt dieses Textes geschil-

<sup>18</sup> Deren Geste antwortet damit auf eine anders charakterisierte Bewegung der Figur etwas weiter links oben, die auf etwas hinzuweisen scheint. Es ist aber weniger ein Zeigegestus, sondern vielmehr die Manifestation eines Wunsches oder Versuchs, etwas zu greifen, was wir nicht erkennen können (vielleicht die *Argus*?). Diese Geste ist so sanft und behutsam, wie die der erstgenannten Figur gierig ist.

<sup>19</sup> Man erkennt im Vergleich dieser beiden Abbildungen, dass das Gemälde in Abbildung 8 gegenüber Abbildung 3 etwas weiter abgesenkt wurde. Die hier beschriebenen suggestiven Effekte treten dabei freilich in ein spannungsvolles Widerspiel mit dem Bildrahmen, der in beiden Hängungspositionen im Blickfeld bleibt.

derten Widersprüche und Spannungen lösen sich tendenziell auf. Die hier beschriebenen rezeptions-ästhetischen Konstellationen sind bei Kemp zwar bereits angedeutet, werden allerdings infolge nicht weiter ausgefaltet – so spricht er etwa davon, dass das Bild weder hoch oben noch unten stimmte (vgl. 1983: 110). Der Grund dafür mag sein, dass Kemp die Relation zwischen den Betrachtenden und dem Bild an das klassische Perspektivkonzept von einer «stimmigen» und «korrekten» Bildraumkonstruktion adaptieren will, an dem er hier nach wie vor festhält, obwohl er in seinem Buch doch wiederholt dessen Auflösung konstatiert: Ihm zufolge lässt sich die geometrische Perspektive *noch* nicht «ungestraft» überspielen (vgl. 1983: 110). In seiner Analyse werden die Betrachtenden vor dem am Boden stehenden Bild auf die Höhe des Horizonts angehoben – darin lässt sich der Versuch erkennen, eine zumindest annähernd intakte perspektivische Relation zwischen dem Werk und den Rezipierenden aufrechtzuerhalten. Daraus mögen auch die weiter oben geschilderten Spannungen resultieren. Mit dieser Aktion relativiert Kemp jedoch die von ihm geschilderte Wirkung der dräuenden Wassermassen, die ihren Effekt doch nur dann erzielen, wenn sie sich über den Köpfen der Betrachtenden erheben. Die Wirkung, auf die ich hier abheben will, vermag sich erst zu entfalten, wenn die Betrachtenden am Boden bleiben und sich ihnen die Wellen und mit ihnen das Floß entgegen neigen, das sich nicht hoch oben an der Wand oder ganz am Boden,



9 Plan des Floßes (um 90 Grad nach links gedreht). (Quelle: Corr ard & Savigny 2005: Frontispiz)

sondern in ihrer unmittelbaren N he befindet, wobei das Gem lde mit seiner Unterkante etwa auf Augenh he angebracht ist.

Neben einemverst rkten Fokus auf die Zone des  berschnittenen Flo ecks er ffnet sich auch noch eine andere M glichkeit, die vom Gem lde implizierte Position seiner Betrachtenden zu lesen. Diese gr ndet auf der Beobachtung, dass das Flo  gegen ber den Vorstudien wesentlich vergr bert wurde und sich im ausgef hrten Bild *jenseits* von dessen unteren R ndern zu erstrecken scheint. Verl ngert man nun imagin r die im Bild erkennbaren Seitenkanten des Flo es nach au en und verbindet sie anschlie end  ber eine virtuelle untere Ecke, so ergibt sich dadurch eine viel gr bere Fl che als die unmittelbar im Gem lde sichtbare. Diese gr bere Fl che erstreckt sich virtuell unterhalb des bodennahen Bildrandes und w rde eine Standfl che bieten, die gegen ber der sichtbaren  berschnittenen Flo ecke eine gr bere Ausdehnung bes be. Diese Lesart w rde auch gut zum Bericht zweier  berlebender des Ungl cks – Alexandre Corr ard und Jean Baptiste Henri Savigny – passen, die darin von der Zone um den Mast als sicherstem Ort des Flo es und von der Errichtung einer Art Fu boden in dessen Mitte sprechen.<sup>20</sup> Es ist denkbar, dass nur die verst rkte (und damit erh hte) Mastzone sichtbar war, w hrend der  brige Teil des Flo es bereits

vom Wasser  bersp lt wurde – je weiter vom Mast entfernt, desto tiefer unter Wasser liegend. Angesichts dessen gewinnt die Aussage von Delacroix eine spezifische Dimension: Glauben, bereits einen Fu  im Wasser zu haben, w rde somit bedeuten, auf den  bersp lten Planken des Flo es zu stehen, auf  u erst unsicherem Terrain also. Mehrere Umst nde sprechen allerdings *gegen* eine solche Lesart der implizierten Position der Betrachtenden: Zum einen ist die besagte  bersp lte Fl che im Gem lde nicht sichtbar, einzig eine imagin re Verl ngerung der Seitenkanten l sst sie unterhalb des Wassers vorstellbar werden – entsprechend fiel auch die Schelte zeitgen ssischer Kritiker aus, die bem ngelten, dass G ricault das Flo  nicht unter Wasser getaucht dargestellt habe (vgl. Crary 2002: 14). Zum anderen spricht die Ausdehnung, die das Flo  auf dem Plan besitzt, der im Bericht von Corr ard und Savigny als Frontispizillustration abgebildet war, gegen die Intention G ricaults, eine gr bere Standfl che suggerieren zu wollen als die unmittelbar sichtbare (Abb. 9).

<sup>20</sup> Hierzu vgl. Corr ard & Savigny 2005: 43, 54f., 57, 67. Dies ist nachvollziehbar: Um dem Mast eine stabile Standfl che zu sichern, musste an der Stelle seiner Befestigung die dickste Holzschicht sein.

Der Künstler hatte – und das wird im Vergleich mit dem Plan deutlich – mit großem Bedacht darauf geachtet, dass die Floßkonstruktion im ausgeführten Gemälde dem tatsächlichen Aussehen des Gefährts möglichst nahe kam (vgl. Wedekind 2008: 90, Anm. 161).<sup>21</sup> Die gabelförmigen Holzteile am rechten unteren Floßrand sowie die in stumpfem Winkel zusammengebundenen Stäbe am Vorder- teil des Floßes links zeugen von diesem zumindest partiell gegebenen Anspruch auf Authentizität (dem Widersprüchlichkeiten wie die sich gegen die Windrichtung bewegende Welle links und die Idealisierung der muskulösen Schiffbrüchigen unvermittelt gegenüberstehen). Beachtet man den Plan und die genaue Anlehnung Géricaults daran, so wird deutlich, dass das Floß im Gemälde kaum größer sein kann als der sichtbare Teil, da die Ausdehnung des Floßes im Plan mit diesem sichtbaren Teil in etwa übereinstimmt (es wäre also gar keine Fläche mehr vorhanden, die überspült werden könnte). Auch wenn man nicht voraussetzen kann, dass alle Besuchenden des Salons über den Bericht bzw. den Plan Bescheid wussten, spricht dennoch die gänzlich fehlende Sichtbarkeit einer überspülten Fläche gegen das Vorhaben Géricaults, eine solche suggerieren zu wollen (durch das trübe und aufgepeitschte Wasser lassen sich zumindest keine weiteren Planken erkennen).

In sämtlichen Lesarten einer möglichen Involvierung der Betrachtenden – entweder zwischen Floßdeck und Wasser, Bild- und Realraum oder auf dem überspülten Teil des Floßes stehend bzw. an dessen Eck hängend – stellt sich der implizierte Standpunkt bzw. die Position für die Betrachtenden jedenfalls als äußerst unsicher dar. In allen Fällen wird von Géricault zwar ein immersives Potenzial generiert, das auch von Zeitgenossen und Forschern gleichermaßen (Delacroix, Eitner, Kemp, Belling, Bättschmann, Wedekind, Athanassoglou-Kallmyer) (an)erkannt, aber vom Künstler selbst nicht voll entfaltet wurde – letztlich bilden der Bilderrahmen eine Grenze und die problematisch bleibende Zone des Floßdecks einen Übergang. Beide können analog zum Gelände der zentralen Plattform für die Betrachtenden bzw. zum *Faux terrain* in einem Panoramabau gedacht werden.<sup>22</sup> Die Immersion

bzw. eine immersive Erfahrung bleibt somit in einem prekären und problematischen Zustand aufgehoben.<sup>23</sup> Was aus dieser Existenz des Gemäldes zwischen umfassender Immersion und einschränkender Begrenzung resultiert, ist der Umstand, dass der sichere, feste Salonboden nicht gänzlich aus dem Blick gerät (was bei absoluter Immersion ja der Fall wäre: Man würde nur noch das instabile Terrain des Bildraums fühlen, um nachher wieder friedlich aus dieser Immersionsblase auf den sicheren Boden des Salons zurückzukehren).<sup>24</sup> Anders gesagt kann die Spannung zwischen dem als sta-

---

schung aus realen und virtuellen Elementen – kann man nur durch eine Rundumbewegung nachvollziehen und erfahren, die bereits vom Gelände der zentralen Plattform vorgegeben ist, aber nicht mit dem ganzen Körper betreten. Abhilfe sollte eine spezielle Bodenzone schaffen, deren Funktion es war, die Grenzen zw. dem Realraum des Panoramabaus und dem virtuellen Raum des Panoramabildes zu verschleiern und zu verschleifen: das *Faux terrain*.

23 Zum prekären Status der Immersion im Bezug auf akustisch-auditive Erfahrungen vgl. Elsaesser & Hagener 2007: 179–182.

24 Es ist an dieser Stelle darauf hinzuweisen, dass die ästhetische Wirkung von Géricaults Gemälde stark zwischen den beiden Polen Empathie und Ekel oszilliert. Einerseits empfinden die Betrachtenden eine emotionale Nähe zu den Schiffbrüchigen aus einer sicheren Distanz heraus, andererseits ekeln sie sich aber vor deren fahlen Leibern und den Spuren des Kannibalismus, worauf sie sich wiederum vom Bild abgestoßen fühlen. Hierzu vgl. Wedekind 2008: 128–133, 136–140, 148–154. Man darf hier Ekel jedoch nicht als Gefühl der Abstoßung verstehen, das die Immersion zusammenbrechen lässt. Vielmehr ist das Ekelregende in seiner Aufdringlichkeit als *unmittelbarer Teil* einer immersiven Logik anzusehen. Ich würde deshalb zwischen ästhetischen Effekten der Instabilität differenzieren, die entweder *Teil* der Immersion sind (und dabei den Umraum der Erfahrung tendenziell ausblenden) oder die Immersion *brechen*. In diesem Aufsatz geht es um diese Brüche, die den Umraum nicht vergessen lassen, sondern ihn im Gegenteil verstärkt in den Blick rücken. Es soll hier keineswegs suggeriert werden, dass eine Steigerung immersiver Effekte zu einer Ununterscheidbarkeit und damit Verwechslung von Virtualität und Realität führt. Im Gegenteil weist Klaus Sachs-Hombach darauf hin, dass der von ihm so genannte «immersive Modus» (den er allerdings für die virtuelle Realität des elektronischen Bildes reserviert) stets ein Bewusstsein um die Illusion impliziert (vgl. 2006: 242). Wenn ich davon spreche, dass der Umraum, in dem eine ästhetisch-immersive Erfahrung gemacht wird, vergessen oder ausgeblendet wird, so setzt dies nicht die Aufhebung einer prinzipiellen Unterscheidbarkeit von Realität und Virtualität voraus. Vielmehr kann man bei genügender Ausdehnung der Immersionsblase den Umraum auch dann aus dem Blick verlieren, wenn die Unterscheidung von Illusion und Realität im Bewusstsein aufrechterhalten wird – in diesem Fall ist das Potenzial einer problematischen Konsumhaltung gegeben.

21 Zu einer Beschreibung des Aussehens der Floßkonstruktion vgl. Corrèard & Savigny 2005: 43f.

22 Den Raum, den ein Panorama (gemeint ist hier seine Form als Rundbau, die um 1800 in Zentraleuropa zu einem Massenmedium avancierte) generiert – eine seltsame Mi-

bil vorausgesetzten Salonboden einerseits und der ausdrücklich instabilen Position der Betrachtenden andererseits, die das Gemälde impliziert, nur dadurch erreicht werden, indem die Immersion nicht zu weit getrieben und eingedämmt wird. Die Betrachtenden zeigen sich so aufgehoben zwischen Blumenbergs unbeteiligtem Zuschauer des Schiffbruchs, der sich auf sicherem Terrain befindet (vgl. 1979), und den beteiligten Schiffbrüchigen, die sich auf unsicheren Planken oder bereits im Wasser befinden. Erst diese Spannung, die Konfrontation der unterschiedlichen Positionen lässt die Vorstellung eines sicheren Standes auf dem Boden im Salon brüchig werden. Cray hat genau dies in seinem Aufsatz mit der Gegenüberstellung von Géricaults Gemälde und dem Panoramabau unternommen, die den stabilen Status der Betrachtenden auf der zentralen Plattform destabilisieren soll (vgl. 2002). Die Stabilität dieser Plattform ist die *unausgesprochene* Voraussetzung der Rezeptionssituation im Panorama und eng mit einer Ideologie der Souveränität des aufgeklärten, bürgerlichen Subjekts verflochten. Indem Cray jedoch im Floß von Géricault eine derartige Plattform erkennt – nun aber in ihrer instabilen Form – wird aus dieser Perspektive auch die Ideologie des Panoramas brüchig und der sichere Status seines rezipierenden Subjekts und seines Standpunkts schwindet. Vor unseren Augen bekommt die empfindliche Immersionsblase Risse – sei es hinsichtlich umschließender Erfahrungen in Panoramen oder vor großformatigen Gemälden – und wird durchsichtig auf den instabilen Boden kontingenter Tatsachen.

#### IV.

Ich möchte abschließend die innerhalb dieses Textes entwickelten Gedankengänge zusammenfassen und zu einem vorläufigen Resümee kommen. Zu Beginn habe ich mich mit Analysen der spezifischen Verfassung des Bildraums in Géricaults Gemälde auseinandergesetzt, die unmittelbar mit der Frage zusammenhängen, wie eine Involvierung der Betrachtenden in dieses Bild gedacht werden kann. Es wurde dabei deutlich, dass diese Analysen mitunter kontrovers oder sogar widersprüchlich ausfallen und auf eine instabile Relation zwischen dem Werk und seinen Betrachtenden verweisen. Mit Kemp kann man diese relationale Instabilität als symptomatisch für die damaligen unsicheren Präsentationsbedingungen im Salon lesen. Diese manifestieren sich wiederum in der wechselvollen

Hängungsgeschichte des Gemäldes, das zuerst zu hoch gehängt wurde bzw. bereits hing und dann wieder tiefer nach unten versetzt wurde. Durch diesen Akt der Umhängung wurde die Partie mit dem vom unteren Bildrand überschrittenen und gischtumspielten Floßbeck als neuralgische Zone für die emotional-physische Involvierung der Betrachtenden lesbar – Delacroix' Reaktion auf die Tieferhängung des Bildes belegt die wichtige Rolle dieses unteren Bildbereichs. Ich wollte im Anschluss daran zeigen, dass diese Eckzone verschiedene Möglichkeiten offeriert, wie man sich eine vom Gemälde implizierte Position der Betrachtenden vorstellen kann, die jedoch allesamt unklar und problematisch bleiben. Meine These lautete sodann, dass das Potenzial der spezifischen rezeptionsästhetischen Involvierung nur verstanden werden kann, wenn man eine Konfrontation zwischen der künstlerisch erzeugten (instabilen) Immersionsblase und dem sicheren Salonboden verstärkt in den Blick rückt. Die Immersionserfahrung affiziert gleichsam den Stabilitätsstatus des Bodens im Salon. Meiner Meinung nach lässt sich nur in einer Perspektive sinnvoll über immersive Welten nachdenken, die die Verschränkung dieser Blasen mit ihrer Umgebung im Fokus behält und strukturelle Voraussetzung einer Kontextanalyse werden lässt. Mithin ist ein bestimmtes Verständnis von immersiver Erfahrung als ein Vergessen des Ummaus und des eigenen Körpers in der Platonschen Höhlenblase zu problematisieren. Kunstwerke haben über die Zeit verschiedene Strategien entwickelt, um Rezipierende in das intrikate Geflecht einer Narration bzw. einer ästhetische Erfahrung einzu beziehen. Im gegenwärtigen Kunstkontext, sei es auf Biennalen, Messen oder in Ausstellungen, lässt sich die Strategie erkennen, immersive Räume zu gestalten, die Betrachtenden eine umfassende Erfahrung ermöglichen sollen. Diese Räume schaffen entweder kontemplative Atmosphären, in die man sich versenken kann oder hingegen verstörende Situationen, die zwar auf eine distanzierende Schärfung der Sinne abzielen, gleichwohl aber immer noch Teil der immersiven Logik sind. In beiden Fällen geht eine Analyse aber fehl, wenn sie den immanenten Strukturen dieser generierten Welten zuviel Gewicht beimisst und das sich in jenen Strukturen bewegende Subjekt als abgeschottet begreift – die Wirkung dieser immersiven Räume ist vielmehr in direkter Relation zu ihrer Umwelt zu verstehen, die sich beide durchdringen. Immersionsblasen – so meine Behauptung – sind



stets am Rande der Instabilität angesiedelt und besitzen einen prekären Status, wodurch sie wie Magneten ihr Umfeld affizieren.<sup>25</sup> Man könnte sagen, dass sich immersive Welten und ihre jeweiligen Umgebungen, in die sie eingelassen und eingebettet sind, reziprok beeinflussen und miteinander in Beziehung stehen. Gerade der prekäre und instabile Charakter von Immersionsblasen vermag dabei das Scharnier oder die Gelenkstelle für eine derartige Relation zu bieten. Théodore Géricaults großformatiges Ölgemälde *Das Floß der Medusa* kann herangezogen werden, um diese Relation und ihre weitreichenden rezeptionsästhetischen Implikationen exemplarisch zu diskutieren.

## Literatur

- Achenbach, Sigrid (2005) Katalogeintrag zu Théodore Géricaults Aquarell «Das Floß der Medusa» (1820). In: *Goya bis Picasso. Meisterwerke der Sammlung Jan Krugier und Marie-Anne Krugier-Poniatowski*. Hg. von Christine Ekelhart und Klaus Albrecht Schröder. Wien: Albertina. S. 60.
- Alhadeff, Albert (2002) *The Raft of the Medusa. Géricault, Art, and Race*. Berlin u.a.: Prestel.
- Argan, Giulio Carlo et al. (1967) *Stil und Überlieferung in der Kunst des Abendlandes. Akten des 21. Internationalen Kongresses für Kunstgeschichte in Bonn 1964*, Bd. 3: *Theorien und Probleme*. Berlin: Mann.
- Bätschmann, Oskar (1997) *Ausstellungskünstler. Kult und Karriere im modernen Kunstsystem*. Köln: DuMont.
- Bätschmann, Oskar (1996) Géricault artiste d'exposition. In: *Géricault: ouvrage collectif* (Conférences et colloques au Louvre, 2 Bde.), Bd. 2. Hg. von Régis Michel. Paris: La Documentation Française. S. 679-699.
- Bazin, Germain (1994) *Théodore Géricault. Étude Critique, Documents et Catalogue Raisonné*, Bd. 6: *Génie et folie: Le radeau de la méduse et les monomanes*. Paris: Bibliothèque des Arts und Wildenstein Inst.
- Belting, Hans & Struth, Thomas (1993) *Thomas Struth. Museum Photographs*. München: Schirmer-Mosel.
- Blumenberg, Hans (1979) *Schiffbruch mit Zuschauer: Paradigma einer Daseinsmetapher*, Frankfurt a.M.: Suhrkamp.
- Busch, Werner & Schmoock, Peter (1987) *Kunst. Die Geschichte ihrer Funktionen*. Weinheim & Berlin: Quadrige & Beltz.
- Chion, Michel (1994) *Audiovision: Sound on Screen*. Hg. von Claudia Gorbman. New York: Columbia University Press.
- Clément, Charles (1868) *Géricault. Étude biographique et critique avec le catalogue raisonné de l'oeuvre du maître*. Paris: Claye.
- Corréard, Alexandre & Savigny, Jean Baptiste Henri (2005) *Der Schiffbruch der Fregatte Medusa* [franz. 1817] (mit einem Vorwort von Michel Tournier, einem Nachwort von Johannes Zeilinger und einem Bildessay zu Théodore Géricaults *Floß der Medusa* von Jörg Trempler). Berlin: Matthes & Seitz.
- Crary, Jonathan (2002) Géricault, the Panorama and Sites of Reality in the Early Nineteenth Century. In: *Grey Room*, 9. S. 5-25.
- Delacroix, Eugène (1954) Brief an Félix Guillemardet vom 2. November 1819 (Brief Nr. 19). In: Eugène Delacroix, *Lettres intimes. Correspondance inédite*. Hg. von Alfred Dupont. Paris: Gallimard. S. 102-106.
- Eitner, Lorenz (1983) *Géricault: his life and work*. London: Orbis.
- Eitner, Lorenz (1972) *Géricault's «Raft of the Medusa»*. London u.a.: Phaidon Press.
- Eitner, Lorenz (1967) Reversals of Direction in Géricaults Compositional Projects. In: *Stil und Überlieferung in der Kunst des Abendlandes. Akten des 21. Internationalen Kongresses für Kunstgeschichte in Bonn 1964*, Bd. 3: *Theorien und Probleme*. Hg. von Giulio Carlo Argan et al. Berlin: Mann. S. 126-133.
- Elsaesser, Thomas & Hagener, Malte (2007) *Filmtheorie zur Einführung*. Hamburg: Junius.
- Ekelhart, Christine & Schröder, Klaus Albrecht (2005) *Goya bis Picasso. Meisterwerke der Sammlung Jan Krugier und Marie-Anne Krugier-Poniatowski*. Wien: Albertina.
- Held, Jutta & Schneider, Norbert (2006) *Sozialgeschichte der Malerei vom Spätmittelalter bis ins 20. Jahrhundert* (Nachaufl. der 2. durchges. Aufl. von 1998, Erstausgabe 1993). Köln: DuMont.
- Hubmann, Gabriel (2011) Transformation und Umwertung im Werk Théodore Géricaults. In: *ALL-OVER*, Nr. 1, Juli 2011, <http://allover-magazin.com/?p=394> [25.7.2012]
- Kemp, Wolfgang (1992) Verständlichkeit und Spannung. Über Leerstellen in der Malerei des 19. Jahrhunderts. In: *Der Betrachter ist im Bild. Kunstwissenschaft und*

25 An dieser Stelle mag sich eine gewisse Dialektik in der Argumentation bemerkbar machen: Einerseits wird das Phänomen einer immersiven Erfahrung isoliert und damit dem Umraum gegenüber, in dem sie gemacht wird, zurückgenommen. Andererseits bekommt sie in der gleichen Bewegung die Fähigkeit zugesprochen, auf diesen einzuwirken (und dies gerade aufgrund ihrer Instabilität). Es gilt hier, diese Dialektik ins Produktive zu wenden und den Immersionsraum bzw. den Umraum nicht jeweils gegeneinander auszuspielen. Vielmehr verschränken sich beide ineinander und relativieren sich auf diese Weise auch gegenseitig.

- Rezeptionsästhetik*. Hg. von Wolfgang Kemp. Berlin: Reimer. S. 307–332.
- Kemp, Wolfgang (Hg.) (1992) *Der Betrachter ist im Bild. Kunstwissenschaft und Rezeptionsästhetik*. Berlin: Reimer.
- Kemp, Wolfgang (1987) Kunst wird gesammelt, Kunst kommt ins Museum. In: *Kunst. Die Geschichte ihrer Funktionen*. Hg. von Werner Busch und Peter Schmoock. Weinheim & Berlin: Quadriga & Beltz. S. 153–177.
- Kemp, Wolfgang (1983) *Der Anteil des Betrachters. Rezeptionsästhetische Studien zur Malerei des 19. Jahrhunderts*. München: Mäander.
- Laveissière, Sylvain & Michel, Régis (Hg.) (1991) *Michel Géricault*. Paris: Édition de la Réunion des Musées Nationaux.
- Marrinan, Michael (1996) Narrative Space and Heroic Form: Géricault and the Painting of History. In: *Géricault: ouvrage collectif* (Conférences et colloques au Louvre, 2 Bde.), Bd. 1. Hg. von Régis Michel. Paris: La Documentation Française. S. 59–87.
- Murch, Walter (1994) Foreword. In: Michel Chion, *Audio-vision: Sound on Screen*. Hg. von Claudia Gorbman. New York: Columbia University Press. S. VII–XXIV.
- Sachs-Hombach, Klaus (2006) *Das Bild als kommunikatives Medium: Elemente einer allgemeinen Bildwissenschaft*. Köln: von Halem.
- Salecl, Renata & Žižek, Slavoj (1996) *Gaze and Voice as Love Objects*. Hg. von Renata Salecl und Slavoj Žižek. Durham, NC & London: Duke University Press.
- Silverman, Kaja (1988) *The Acoustic Mirror. The Female Voice in Psychoanalysis and Cinema*. Bloomington, IN: Indiana University Press.
- Wedekind, Gregor (2008) *Das Leben fassen. Strategien der Mimesis bei Théodore Géricault*. Phil. Habil. Technische Universität Berlin.

# DOMINANZ DER IMAGINATION

## DIE KONSTRUKTION IMMERSIVER RÄUME IN DER SPÄTANTIKE

Armin Bergmeier

### Zusammenfassung/Abstract

Der Artikel betont die Bedeutung der menschlichen Imagination zur Erzeugung immersiver Erfahrungen. Über die Jahrhunderte hinweg war die Kunst bemüht, immer neue Wege zu finden, um Räume zu erschaffen, die eine sehr direkte Einbeziehung der Betrachter ermöglichten. Der Kunsthistoriker Oliver Grau hat eine Vielzahl dieser Räume aus der Antike und von der Protorenaissance bis zum Ende des 20. Jahrhunderts unter dem Aspekt der Realitätsnähe analysiert. Die Raumproduktion der Spätantike und des Mittelalters sind dabei von Graus Untersuchung ausgeschlossen worden. Doch gerade diese Epochen waren sehr mit der Erzeugung von Räumen befasst, die deren Nutzer möglichst immersiv einbezogen. In der vorliegenden Studie wird die Realitätsnähe einer visuellen Gestaltung nicht als Vorbedingung für die Immersion angesehen. Stattdessen wird den Vorstellungen, die die Bildräume erzeugen, eine herausragende Stellung eingeräumt, denn die menschliche Imagination ist maßgeblich an dem Gelingen einer immersiven Erfahrung beteiligt. Zwei unterschiedliche räumliche Anordnungen werden hierzu untersucht: Die Kapelle von San Vittore in Ciel d'Oro in Mailand sowie die Seitenabsiden der Basilica Euphrasiana in Istrien. Diese mit Mosaiken ausgestatteten spätantiken Strukturen dienten dazu, die Besucher gänzlich immersiv einzubeziehen und eine Erfahrung zu generieren, die von derjenigen außerhalb der Räume verschieden war. Sie erzeugten eine Vision des immateriellen Heiligen und ermöglichten eine kontemplative Versenkung. Dies geschieht durch die Verbindung von architektonischem Raum, Bildern und der Imagination der Nutzer.

*This article aims at assessing the importance of the human imagination in having an immersive experience. Over the centuries art has sought different ways of creating spaces that generated a very direct involvement of the viewers. The art historian Oliver Grau has analysed a variety of these spaces from antiquity and from the early Renaissance to the end of the 20th century. The production of space in late antiquity and the Middle Ages has been excluded from Grau's analysis for the sake of visual realism, although this was a time that was very conscious about the creation of spaces that immersed the spectators to a high degree. In the present study, realism is not considered a prerequisite for immersive spaces. Instead, the degree to which spaces stimulate the imagination of the viewers/users of these spaces is taken to be the crucial element for the success of an experience that involves the viewer's mind and body. Two different spatial dispositions are being considered to this end:*

*the chapel of San Vittore in Ciel d'Oro in Milan and the side apses of the Istrian Basilica Euphrasiana. These late antique spaces decorated with mosaic images were intended to immerse the visitors wholly and to generate an experience that was distinct from the experience outside of these spaces. They generated a vision of the immaterial holy and facilitated spiritual seeing*

Aus der Krise, die das Römische Reich im 3. Jahrhundert beherrschte, waren die Christen als Sieger hervorgegangen. Von den vielen orientalischen Sekten war diese zu einer solchen Größe angewachsen, dass sich Kaiser Konstantin ihren Einfluss politisch zunutze machte und ihr im Jahre 313 die freie Religionsausübung zugestand. Für die Christen, die sich bis dahin in Wohnhäusern, sogenannten *domus ecclesiae* versammelt hatten, ergab sich nun die Notwendigkeit Räume zu erschaffen, die sowohl dem veränderten Anspruch gerecht wurden, als auch spezifische Bedürfnisse erfüllten. Angemessene Architektur- und Ausstattungsformen mussten gefunden beziehungsweise bestehende adaptiert werden. Bilder hatten in der ikonophilen römischen Kultur der Antike eine prominente Stellung. Die christlich-römische Kultur führte diese Tradition fort und verstand es, visuelle Medien zu ihrem Vorteil einzusetzen. So entstanden trotz des biblischen Bildverbots Kirchen und Kapellen mit figurativer Ausstattung. Bis heute haben sich Mosaiken aus den ersten christlichen Jahrhunderten (4.–7. Jh.) erhalten und führen eindrücklich vor, wie kreativ nach visuellen Inszenierungsstrategien gesucht wurde. Der Anspruch, dem diese Bildräume genügen mussten, bestand darin, das nicht Sichtbare erfahrbar zu machen.

Herrschte in den ersten Jahrhunderten des Christentums (1.–3. Jh.) noch die Überzeugung, Gott bewohne keinen konkreten Ort, sondern sei an jedem Ort präsent, so hatte sich die Vorstellung von Gotteshäusern und Orten, an denen Gott eher erfahren werden konnte als an anderen, zu Beginn des 4. Jahrhunderts weitgehend durchgesetzt (vgl. Jäggi 2011). Der römische Kaiser Konstantin ließ nicht nur monumentale Kirchenbauten in Rom errichten, er fasste auch die wichtigsten christlichen *loca sancta*, die heiligen Orte, architektonisch: Über der Geburtsstätte Christi in Bethlehem wurde eine Kirche gebaut, ebenso an dem Ort seines Martyriums und seiner Auffahrt in den Himmel (vgl. Perone 2006). Der Berg Sinai ist ein Beispiel für einen *locus sanctus*, der zwar in seiner Bedeutung an das Alte Testament gebunden ist, der jedoch erst durch

die Christen im 4. Jahrhundert als realer geographischer Ort konstruiert wurde. Das 4. Jahrhundert sah jedoch nicht nur die Verehrung biblischer Orte, auch das sich rasch entwickelnde Mönchtum generierte eigene Verehrungsstätten. So setzte ein Pilgerstrom zu den Aufenthaltsorten berühmter Mönche in den Wüsten des östlichen Mittelmeerraums ein. Der wohl effektivste Motor der Generierung neuer heiliger Räume wurde jedoch die Märtyrerverehrung. Selbst der dem Märtyrerkult gegenüber so rational eingestellte Ambrosius, Bischof von Mailand, (374–397) ließ Memorialbauten über den Gräbern der Heiligen errichten und stattete die eigenen Kirchenbauten mit Reliquien der Märtyrer aus (vgl. Dassmann 1975).

Bis heute hat sich San Vittore in Ciel d'Oro, eine Kapelle unmittelbar neben der Basilika Martyrum des Ambrosius (heute Sant'Ambrogio, Mailand), erhalten (vgl. Landriani 1889; Mackie 1995). Diese ist dem Heiligen Viktor geweiht und wurde im 4. Jahrhundert über dem Grab des Märtyrers errichtet. Die in weiten Teilen erhaltene Ausstattung mit farbigen Mosaiken aus dem frühen 5. Jahrhundert zeigt Darstellungen der in Mailand verehrten Heiligen sowie das älteste bekannte Bild des Ambrosius. Diese Kapelle soll auf ihre Inszenierungsstrategien hin untersucht werden und auf ihre Fähigkeit, die spätantiken Besucher immersiv in den Bildraum zu integrieren. Architektur, Bilder und die Nutzung sollen zu diesem Zweck in den Blick genommen werden. Gleiches wird an einem weiteren Werk spätantiker Mosaikkunst erprobt, das sich durch seinen guten Erhaltungszustand auszeichnet. Die sogenannte Basilica Euphrasiana in Poreč (Istrien, Kroatien) hat aus der Mitte des 6. Jahrhunderts die Mosaiken der Hauptapsis sowie große Teile der Ausstattung der Seitenabsiden bewahrt (vgl. Terry & Maguire 2007). Die halbrunden, mit einem Kugelsegment geschlossenen Seitenabsiden umschließen die Betrachter räumlich nicht vollständig. Es wird zu zeigen sein, dass sie trotzdem ähnlich immersive Wirkmechanismen entwickeln konnten, ohne dabei aber eine 360°-Umgebung zu benötigen.



Das Phänomen der Immersion in Bildräumen ist durch Oliver Grau untersucht worden, zunächst historisch und anschließend in Bezug auf die sogenannte Virtuelle Kunst (vgl. 2001).<sup>1</sup> Grau setzt als zentrale Vorbedingung für das Funktionieren immersiver Räume (virtueller, wie auch realer) die möglichst große Realitätsnähe visueller Reize. Aus diesem Grund wird von Grau die Bildraumproduktion der Spätantike und des Mittelalters in der historischen Betrachtung ausgeschlossen. Hinter dieser Entscheidung steht die Überzeugung, dass die Bilder jener Jahrhunderte aufgrund ihrer Abstraktion und graphischen Reduzierung nicht in der Lage waren, immersive Bildräume zu produzieren. Doch das Gegenteil war der Fall. Die Spätantike experimentierte in beispielloser Weise mit Inszenierungsmustern und ließ Kirchen und Kapellen entstehen, die den Bedürfnissen der spätantiken Gesellschaft nach immersiven Erfahrungsräumen entsprachen. Die Schöpfer jener Räume verließen sich bei ihrer wirkungsvollen Gestaltung, die die Illusion einer von der Umgebung verschiedenen Wirklichkeit zum Ziel hatte, nicht auf größtmögliche ‚Realitätsnähe‘. Die Funktionsweise spätantiker Sakralräume verlässt sich vielmehr auf die Fähigkeit der menschlichen Wahrnehmung zur Imagination.

Mit welcher Kraft die Imagination die Wahrnehmung beeinflussen kann, wird im 21. Jahrhundert gern unterschätzt. Stattdessen setzen zeitgenössische Medien häufig auf die Überstimulation durch eine möglichst hohe Reizintensität, um die Sinne anzusprechen und Emotionen im Betrachter zu wecken. Auf die menschliche Vorstellungskraft wird dabei oft ganz verzichtet und so gerät die zeitgenössische Kulturproduktion in Gefahr, banal und verflacht zu erscheinen. Die Spätantike ging in ihrem Vertrauen in die imaginäre Visualisierung des Immateriellen, des nicht Sichtbaren soweit, dass die Reliquien, der religiöse Fokus von Räumen der Heiligenverehrung, den Besuchern nicht sichtbar sein mussten. Reliquiengefäße wurden in den Boden oder in die Wände eingelassen, häufig in einer Vertiefung unter dem Altar verwahrt, wo sie sowohl dem Zugriff als auch den Blicken entzogen waren. Die Tatsache, dass diese Kästchen oftmals reich verziert waren, erscheint den heutigen Betrachtern als Indiz dafür, dass sie, wie in heutigen Museen, sichtbar aufgestellt waren. Dies war

jedoch nicht der Fall. Die Bildräume der Spätantike benötigten weder die sichtbare Präsenz der Reliquien noch eine größtmögliche Realitätsnähe, um eine wirkmächtige Inszenierung zu schaffen und die Betrachter immersiv einzubinden. Die Beschäftigung mit den Inszenierungsstrategien der Spätantike kann darum ein Bewusstsein für das Potential der menschlichen Vorstellungskraft schaffen.

Der Theorie Oliver Graus über die immersiven Bildräume soll eine weitere wichtige Komponente hinzugefügt werden: die menschliche Vorstellung. Die Betrachtung dieser zentralen Komponente beinhaltet die Einbeziehung der Teilnehmer eines immersiven Ereignisses. Es genügt nicht, das Medium beziehungsweise die visuelle Anordnung allein zu beschreiben, denn Immersion kann nur im Zusammenspiel von Bildraum und Nutzern entstehen. In den vergangenen Jahrzehnten hat sich die Beschäftigung der Kunstwissenschaft mit den Bildern zugunsten der Betrachter dieser Bilder verschoben. Wolfgang Kemp machte die Rezeptionsästhetik für die Kunstgeschichte nutzbar (vgl. Kemp 1985), die Ästhetik des Performativen wurde formuliert (vgl. Fischer-Lichte 2004), weiterhin die sogenannten *relational aesthetics* (vgl. Bourriaud 2002) und schließlich halten seit einigen Jahren neuwissenschaftliche Forschungen Einzug in die Geisteswissenschaften (vgl. Zeki 1999). Eine Bildanalyse, die nicht auch die Betrachter einbezieht, scheint heute kaum mehr möglich. Eine gleichzeitige Beschäftigung mit dem Raum als selbständigen Agenten und Container für Bilder und Betrachter lässt den Begriff der Immersion als *modus operandi* zunehmend geeignet erscheinen, um sowohl historische als auch zeitgenössische Entwicklungen zu erfassen.

## Räume der Immersion

Die Illusion eines Raums ist besonders effektiv, wenn das Medium der Illusion (Architektur, Bilder, technische Medien) unter die Wahrnehmungsschwelle der Betrachter fällt. Das Medium wird unsichtbar. Oliver Grau formuliert: «Immersion entsteht, wenn [...] Botschaft und Medium für die Wahrnehmung nahezu untrennbar miteinander konvergieren» (2001: 135). Grau sieht als Vorbedingung für eine gelungene Illusion das Streben nach größtmöglicher Realitätsnähe an sowie eine polysensuelle Stimulation, die möglichst viele Sinne anspricht (auditive und taktile Eindrücke, thermorezeptive und kinästhetische Wahrneh-

<sup>1</sup> vgl. dazu auch Laura Biegers Untersuchung *Ästhetik der Immersion* (2007) zum immersiven Erlebnis von Stadträumen.

mungen) (vgl. 2001: 15). Das Bildformat soll das Gesichtsfeld möglichst vollständig ausfüllen und der Raum eine theoretisch unbegrenzte Zahl möglicher Betrachterstandpunkte und also eine Interaktion mit dem Illusionsraum zulassen. Wir folgen Grau hier darin, dass immersive Bildräume kinetisch erfahren werden beziehungsweise dass die Bewegung der Wahrnehmenden wenigstens theoretisch möglich sein muss. Die Bewegung der Rezipienten ist die elementarste Form der Interaktion mit den Räumen. Darüber hinaus sind weitere Handlungen möglich, jedoch nicht zwingend. Grau stellt seiner Analyse virtueller Räume eine Genealogie immersiver Räume der Kunstgeschichte von der Antike bis ins 20. Jahrhundert voran. Er konnte so zeigen, dass Immersion keinesfalls eine Erfindung der vergangenen Jahrzehnte ist, sondern vielmehr fester Bestandteil der Bildproduktion seit der Antike war. Das Ziel von Graus genealogischer Betrachtung ist jedoch die Virtuelle Kunst, die mithilfe technischer Medien eine möglichst vollständige Realität erschafft, die alle Sinne beeinflusst und die Wahrnehmung auf diese Weise kontrolliert. Der Autor beschreibt die Fülle technischer Applikationen, die an den menschlichen Körper angesetzt werden sowie die optischen Reize, denen die Wahrnehmung ausgesetzt wird, um einen möglichst illusionistischen virtuellen Raum zu erschaffen. Datenhandschuhe, Datenanzüge, head-mounted Displays, also direkt am Kopf montierte Bildschirme, und dreidimensionale virtuelle Umgebungen (CAVE) werden beschrieben, die in der Lage sind, einen bis dahin ungekannten Grad der Immersion zu erzeugen. Diese Kunstwerke erzielen ihre Wirkung durch die möglichst intensive Stimulation möglichst vieler Sinne.

Grau ist bemüht, die historischen immersiven Räume als direkte Vorläufer der gegenwärtigen Entwicklung der Medien zu kennzeichnen und fokussiert die Argumentation darum ausschließlich auf die Bildmedien unter Vernachlässigung der Betrachter, die diese Räume wahrnahmen. Die einseitige Analyse führt Grau zu der Annahme, Realitätsnähe und eine umfassende Stimulation der Sinne seien unabdingbare Voraussetzungen dafür, dass Immersion gelingen kann. Die Setzung des vermeintlichen Kriteriums der Realitätsnähe ist die Ursache dafür, dass die Bildräume der Spätantike und des Mittelalters gänzlich ignoriert werden. Grau untersucht so die antike Bildraumproduktion anhand der Ausmalungen erhaltener Räume des ersten vorchristlichen Jahrhunderts: die pompei-

anische Villa dei Misteri, das Gartenfresko der Villa Livia und die Odysseelandschaften auf dem Esquilin (vgl. 2001: 27–33). Das sich direkt an diese Betrachtungen anschließende Werk ist das 1343 entstandene Fresko des *Chambre du Cerf* in Avignon (vgl. Grau 2001: 33–36). An diesem hebt der Autor die nach einem Jahrtausend wiederkehrende «hochillusionistische» Malerei hervor und spricht vom «Illusionswollen» dieses Bildraums (Grau 2001: 35), das er jedoch als technisch defizitär einschätzt: «Obgleich die techné den Horizont noch nicht wirkungsvoll darzustellen vermochte, sind das Illusionswollen und die perspektivischen Anstrengungen doch deutlich zu verspüren» (Grau 2001: 35). Grau spricht der mittelalterlichen Kunst die Fähigkeit zur Illusion ab und adaptiert hierfür Alois Riegls Begriff des *Kunstwollens*.<sup>2</sup> Damit verkehrt er den Rieglschen Begriff in sein Gegenteil, der gerade gegen ein handwerkliches Unvermögen bei der Beurteilung der Ausführung von Kunstwerken argumentierte.

Doch besonders die Spätantike beherrschte die Schaffung illusionistischer Räume meisterlich. Realitätsnähe und die Stimulation möglichst vieler Sinne ist keine Grundvoraussetzung für die Generierung immersiver Raumerlebnisse. Vielmehr können folgende Kriterien als konstituierend für die immersive Erfahrung eines Bildraums gelten:

- die Integration des Mediums in den Raum und das Zurücktreten des Mediums hinter die Raumerfahrung
- die Möglichkeit der Bewegung im Bildraum und der Interaktion mit dem Bildraum und schließlich
- die Imagination der Betrachter.

Können diese drei Kriterien als gegeben angenommen werden, so können Bildräume immersiv wirken. Die Imagination der Betrachter ist in der Analyse Oliver Graus unerwähnt geblieben und hat einem Automatismus, ausgelöst durch Realitätsnähe und polysensuelle Stimulation, stattgegeben (vgl. Curtis 2010: 214). Darin kommt ein ausgeprägtes Misstrauen zeitgenössischen Emp-

<sup>2</sup> Zum Begriff des *Kunstwollens* bei Alois Riegl, vgl. Riegl 1893, bes. S. VII und Riegl 1927. Riegl erkennt als Ursache der Entwicklung der Kunst der ausgehenden Antike ein verändertes *Kunstwollen*. Ein Unvermögen bzw. ein Mangel an Technik (*techné*), die Oliver Grau unterstellt, lehnt er ab (vgl. Riegl 1893: VII).

findens gegenüber der menschlichen Imagination zum Ausdruck. Die Überstimulation durch sich rasch ablösende oder gleichzeitig wirkende Sinneindrücke ist die Antwort der Kulturproduktion des 21. Jahrhunderts darauf. Diese operiert häufig ausschließlich mit der Aneinanderreihung direkter emotional wirkender Reize, so dass auf die Vorstellungskraft weitgehend verzichtet werden kann. Für die Bild- und Raumproduktion der Spätantike war die Imagination jedoch unabdingbar. Nur mit ihrer Hilfe war es möglich, derart wirkungsvolle immersive Erfahrungsräume zu schaffen, wie es die frühe christliche Kunst tat.

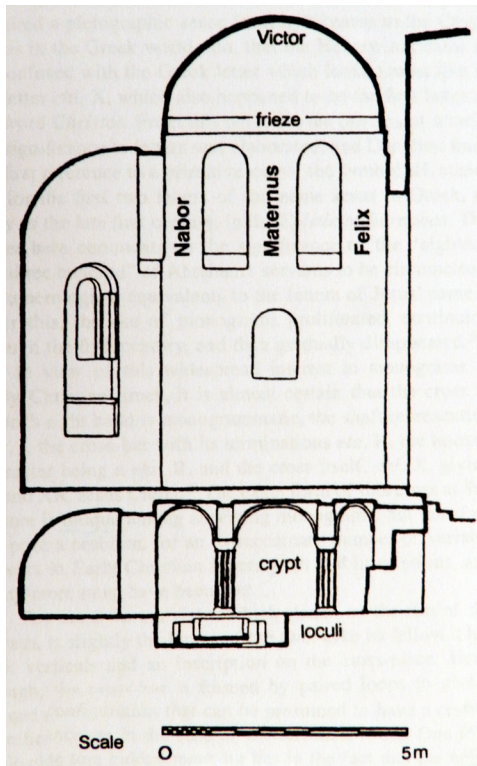
### Bildräume der Spätantike

Im Jahre 1578 wurde von Erzbischof Carlo Borromeo ein Silberkästchen unter dem Altar der Kirche S. Nazaro in Mailand gefunden und im Jahr darauf erneut vergraben. Erst 1894 wurde es durch Padre Pozzi wieder aufgefunden und wird heute im Schatz des Mailänder Doms aufbewahrt. Bei dem Reliquiar mit getriebenen figürlichen Reliefs handelt es sich vermutlich um dasjenige, das Ambrosius unter dem Altar der Kirche niederlegen ließ. Eine bei der Auffindung im 19. Jahrhundert dokumentierte Inschrift «Reliquae SS. Apostolorum» legt dies nahe (vgl. Alborino 1981: 5–9; Kalinowski 2011: 155–168). Die Kirche, zunächst als Basilica Apostolorum bezeichnet und den Heiligen Aposteln geweiht (heute San Nazaro), hatte Ambrosius vor 386 errichten lassen. Von der Niederlegung der Berührungsreliquien der Heiligen unter dem Altar berichtet der Bischof von Mailand in einem von ihm verfassten Epigramm (vgl. Kalinowski 2011: 156). Das Kästchen ist reich mit biblischen Szenen geschmückt; auf dem Deckel ist Christus umgeben von den Aposteln dargestellt. Bezeichnend ist, dass das Reliquiar unter dem Altar vergraben gefunden wurde und damit für die Besucher der Kirche unsichtbar und nicht zugänglich war. Dies ist kein Einzelfall der spätantiken Reliquienpraxis, sondern stellte die Regel dar. Die aufwändige Verzierung dieser verborgenen Behältnisse mit Bildern war eine besondere Aufwandsform, deutet jedoch keinesfalls auf eine sichtbare Präsentation hin. Anja Kalinowski bezeichnet die immer wieder auftretenden Vorbehalte gegen diese Praxis als «Unsichtbarkeits skepsis» (2011: 132).

Von Paulinus, Bischof von Nola (gest. 431), sind eine Reihe Briefe und Gedichte erhalten, die Licht

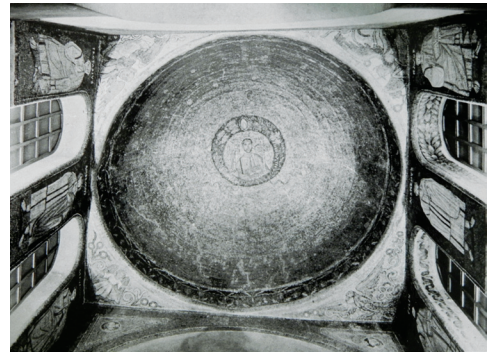
auf religiöse Praktiken der Spätantike werfen. Im 32. Brief, den er an seinen Freund Sulpicius Severus schrieb, berichtet er davon, dass er ihm einen Partikel vom Heiligen Kreuz gesandt habe. Paulinus entwirft nun zwei Szenarien des Umgangs mit der Reliquie: Entweder Sulpicius Severus behält sie bei sich, um sie jederzeit greifbar zu haben oder aber er vergräbt sie zusammen mit den Reliquien der Apostel unter dem Altar seiner Kirche. In letzterem Fall wäre der Kreuzespartikel dem Zugriff entzogen, ebenso wie die übrigen Reliquien, die in jener Kirche aufbewahrt wurden. Paulinus schlägt für den Fall der Beisetzung sämtlicher Reliquien unter dem Altar eine Inschrift vor, die auf die Präsenz der nicht sichtbaren Reliquien verweist und folgendermaßen beginnt: «Der ehrwürdige Altar bedeckt ein göttliches Bündnis, da hier die Märtyrer zusammen mit dem weihvollen Kreuz beigesetzt sind» (1998: 763). Reliquien wurden entweder unter dem Boden des Altarbereichs vergraben oder in einer verschließbaren Öffnung im Altar niedergelegt, wie sie der spätantike Altar der römischen Kirche SS. Cosma e Damiano aufweist. Erst im Mittelalter setzt sich aus dem Osten kommend der Brauch durch, Reliquien zugänglich zu machen und die Reliquien sichtbar zu präsentieren, etwa durch Öffnungen in den Reliquiaren. Der spanische Dichter Prudentius berichtet im 9. Hymnus seines um 400 entstandenen Buches *Peristephanon*, wie er die Kirche und das Grab des Heiligen Cassian besucht, unter Tränen den Altar umfasst, unter dem der Märtyrer begraben ist, ihn küsst und seine Brust an den Stein drückt.<sup>3</sup> Die Reliquien des Heiligen sind nicht sichtbar, weswegen Prudentius den Altar, der ihnen am nächsten ist, umfasst. Ausgelöst wurde diese emotionale Reaktion durch die Leidensgeschichte des Heiligen, von der Prudentius erfuhr, und ein Bild des Heiligen, das sich über dem Grab befand. Das eigentliche Heiligtum ist den Blicken und den Zugriffen entzogen und die Imagination der Gegenwart des Heiligen (gestützt auf die Erzählung und das Bild) lässt den Heiligen im Raum erscheinen. Auch Paulinus beschwört in seinen Epigrammen die Gegenwart Christi beziehungsweise der Heiligen. In dem oben zitierten Epigramm für die Kirche des Sulpicius Severus heißt es: «Wo das Kreuz ist, dort ist deswegen auch der Märtyrer, weil es auch das Kreuz eines Märtyrers (sc. Christus) war» (1998: 763).

<sup>3</sup> «Pareo: complector tumulum, lacrimas quoque fundo, altar tepescit ore, / saxum pectore» (Prudentius 1963: 99f.).



1 Schnitt durch die Kapelle San Vittore in Ciel d'Oro, Mailand. (Quelle: Mackie 1995: 95)

Ambrosius, Wegbereiter des Heiligenkultes in Mailand, ließ seinen Bruder Satyrus beim Grab des Märtyrers Viktor in der diesem Heiligen geweihten Memorialkapelle (unmittelbar neben der heutigen Kirche Sant'Ambrogio) bestatten (vgl. Diehl 1925: Nr. 2165; Dassmann 1975: 59; Mackie 1995: 91). Das Begräbnis *ad sanctos*, das bereits in Eusebius' Schrift über die Märtyrer Palästinas belegt ist (vgl. Brandenburg 1995: 74), sicherte die Nähe zur Gegenwart der Heiligen. Diese Kapelle stellt einen Glücksfall für die Forschung dar, da Architektur und Ausstattung in weiten Teilen erhalten sind. Die Kapelle trägt heute den Namen San Vittore in Ciel d'Oro und ist von der Basilika aus zugänglich. Sie besteht aus einem überkuppelten Zentralraum mit halbrunder Apsis. Unter der Kapelle befindet sich die Krypta (Abb. 1), in der die Reliquien des Heiligen Viktor aufbewahrt wurden und in der Ambrosius seinen Bruder bestatten ließ. Auch hier war der verehrte Körper dem Zugriff und den Blicken der Besucher entzogen. Der Raum, den sie betraten,



2 Kuppelmosaik der Kapelle San Vittore in Ciel d'Oro, Mailand. (Quelle: Mackie 1995: 94)

bot nur den Verweis auf den Heiligen in Form eines Clipeus mit der inschriftlich bezeichneten Büste Viktors im Scheitel der Kuppel (Abb. 2 und 3).

Der Heilige erscheint als göttliche Vision<sup>4</sup>, umgeben von einem die gesamte Halbkugel füllenden Teppich aus goldenen Mosaiktesserae, Zeichen des Sphärischen und des Immateriellen. Die Visionsdarstellung wird an den Ecken des Raums getragen und eingefasst von den vier Wesen<sup>5</sup> des Propheten Hesekiel (vgl. Hes 1, 4–12) beziehungsweise des Johannes (vgl. Apokalypse 4, 6–9) und mit Einschränkungen auch des Propheten Daniel (vgl. Dn. 7, 3–7) (Abb. 4). Diese Lebewesen haben laut den prophetischen Berichten an den biblischen Gottesvisionen, den Theophanien, teilgenommen und finden sich häufig in den Bildwerken der hier untersuchten Epoche. Die Platzierung der Lebewesen (Mensch, Stier, Löwe, Adler) in den Ecken einer Kuppel ist eine in der Spätantike übliche Form der Inszenierung und findet sich in ähnlicher Weise unter anderem im Baptisterium von Neapel und im Mausoleum der Galla Placidia in Ravenna. Die Funktion der Wesen wird in diesem Zusammenhang häufig durch ihre Verbindung zu den Evangelisten erklärt, als deren Symbole sie seit dem dritten Jahrhundert gelten,<sup>6</sup> sowie aus der Tat-

4 Zum Bestreben spätantiker Christen an der göttliche Vision teilzuhaben («deum videre») vgl. Augustinus 1955: 22, 29.

5 Die Mosaiken der Zwickelfelder mit den vier Wesen sind im 19. Jahrhundert stark restauriert worden. Ihre Form geht jedoch auf erhaltene Reste zurück (vgl. Reggiori 1941: 220).

6 vgl. hierzu Irenäus von Lyon 1912, *Contra haereses* 3, 11,8.





3 Medaillon mit dem Heiligen Viktor, Kuppelmosaik der Kapelle San Vittore in Ciel d'Oro, Mailand. (© Gillian Mackie 2012)



4 Zwickelfeld mit dem Stier des Tetramorph, Mosaik der Kapelle San Vittore in Ciel d'Oro, Mailand. (© Armin Bergmeier 2010)

sache, dass durch die Evangelisten das im Hauptbildfeld Dargestellte überliefert wurde (vgl. Mackie 1995: 97). Dies ist eine wichtige Funktion des Tetramorphs, doch auf einer weit ursprünglicheren Ebene ist es nicht nur Symbol der Evangelisten, sondern vor allem Begleiter und Zeuge des Theophaniesgeschehens. Sowohl in der Theophanie des Hesekiel, des Daniel und des Johannes begleiten die Wesen die Erscheinung Gottes und sind eng mit ihr verbunden. In ihrer Funktion als Begleiter zeigen sie Theophanien auch in bildlichen Darstellungen an und legitimieren diese.

Den spätantiken Besuchern von San Vittore in Ciel d'Oro war bewusst, dass sie die Darstellung einer Vision des Heiligen vor sich hatten. Darüber hinaus waren ihnen Einzelheiten seines Martyriums bekannt, denn die Geschichten lokaler Heiliger erzählte man sich gegenseitig, hörte sie während der Messe und an den Feiertagen der Heiligen. Ein Hymnus des Ambrosius ist überliefert, der von Viktor, Nabor und Felix spricht. Letztere sind ebenfalls in Mosaiken auf den Wänden der Kapelle abgebildet. Der Hymnus erzählt, dass die drei Heiligen maurische Soldaten waren und bei Lodi, in der Nähe von Mailand, das Martyrium erlitten.<sup>7</sup> Ebenso wie am Grab des Cassian, das Prudentius besuchte, war in San Vittore in Ciel d'Oro das verehrte Objekt vor den Blicken verborgen. Allerdings waren in den sakralen Räumen Bilder der Heiligen angebracht und Berichte ihrer jeweiligen Leidensgeschichte waren

bekannt. Die Bilder und das Wissen um die verehrten Personen prägten die Erfahrung eines Besuchs dieser Räume. Prudentius spricht in der Hymne des *Liber Peristephanon* davon, wie er sein Gesicht zum Himmel hob («erexi ad caelum faciem») und dort das Bild des Heiligen erblickte (9. Hymne, 9–10). Diese Beschreibung lässt die Annahme zu, dass das Bildnis in einer Kuppel über dem Grab des Heiligen angebracht war, gleich wie das des Viktor in Mailand. Prudentius erfährt die Leidensgeschichte des Märtyrers vom Glöckner der Kirche. Daraufhin entwickelt er eine Beschreibung, die Bild und Vita vermischt und an dessen Ende er so stark emotionalisiert ist, dass er den Altar, der den Reliquien am nächsten ist, umgreift, ihn küsst und mit Tränen befeuchtet. Durch die Vorstellung der unsichtbaren Präsenz des Heiligen, die durch Bilder, Erzählungen und das Wissen um die (unzugänglichen) Reliquien generiert wurde, konnten die Nutzer jener Räume ein stark immersives Erlebnis erfahren, das zu teilweise heftigen Interaktionen führen konnte. Der Bildraum wurde zum Erfahrungsraum, in dem sich kulturell geprägte Vorstellungen unterstützt durch die visuelle Inszenierung und die menschliche Fähigkeit der Imagination greifbar materialisierten. Die Nähe zum Heiligen wurde körperlich spürbar.

Scharf unterschieden werden sollte zwischen dem Erleben in spätantiken Sakralräumen und der mittelalterlichen Praxis der kontemplativen Versenkung in Heiligenbilder. In der Spätantike wurde Immersion in den jeweiligen Räumen durch eine umfassende Verbindung zwischen realen (Architektur, Ausstattung) und illusionären Wahrnehmungsperzepten (Vorstellung der Präsenz der Heiligen)

<sup>7</sup> Der Hymnus beginnt mit «Victor, Nabor, Felix, pij/Mediolani martyres,/solo hospites, Mauri genus,/terrisque nostris advena» (Meer 1959: 151).

generiert. Die Bilder nahmen eine Mittlerstellung ein und erleichterten den Übergang von einer Wahrnehmungsform zur anderen. Sie wurden nicht als solche verehrt und wurden in den Quellen nur selten als für die religiöse Handlung derart bedeutungsvoll beschrieben wie in dem Hymnus des Prudentius. Bei Johannes Chrysostomos (gest. 407), Patriarch von Konstantinopel, wird deutlicher, wie sehr sich die Verehrung primär auf die (sichtbaren oder unsichtbaren) Reliquien der Heiligen konzentrierte. Chrysostomos spricht davon, dass jemand, der die Reliquien (gemeint sind die Reliquiare) der Heiligen betrachtet, sich dadurch sichtlich verändert (vgl. Miller Cox 2005: 25). Und auch Prudentius konzentriert die emotionalen Reaktionen seiner Verehrung auf die Überreste des Heiligen Cassian, die unter dem Altar verborgen sind, nicht auf das Bild. Dieses stellt jedoch den primären Impetus für die beschriebene Handlung dar, denn auch wenn Bilder in der Spätantike noch nicht selbst Gegenstand der religiösen Verehrung waren, darf ihre hohe Bedeutung für die Erfahrung sakraler Räume keinesfalls unterschätzt werden. Sie waren maßgeblich für die Lenkung und Fokussierung der Wahrnehmung verantwortlich und damit für ein starkes immersives Erlebnis des Besuchers sakraler Räume.

Wenige Quellen berichten so detailliert, wie es Prudentius tut, über die Nutzung von Kapellen, Nebenräumen und Seitenabsiden, die oft Heiligen geweiht waren. Nicht immer war das Verhalten der Gläubigen so stürmisch, wie es der 9. Hymnus des *Peristephanon* des Prudentius schildert. Aus der Liturgieforschung sind viele der Riten bekannt, die während des Gottesdienstes ausgeübt wurden (vgl. Mathews 1995) und auch für Kapellen wie San Vittore in Ciel d'Oro sind liturgische Feiern und eucharistische Handlungen anzunehmen, ganz besonders anlässlich der Feste der verehrten Heiligen. Die Quellen legen jedoch nahe, dass Kapellen von den Gläubigen vor allem außerhalb liturgischer Riten besucht wurden. In den Wundergeschichten des Heiligen Demetrius von Thessaloniki vom Beginn des 7. Jahrhunderts wird beschrieben, dass ein Besucher der Stadt üblicherweise zunächst zur Kirche des Heiligen emporstieg und das Ziborium, in dem Demetrius verehrt wurde, aufsuchte (vgl. Lemerle 1979: 109–113). Johannes Chrysostomos trägt den Gläubigen in einer Rede auf die Märtyrer Bernike, Prosdoke und deren Mutter Domnia auf, auch außerhalb der Heiligenfeste bei deren Reliquien zu sitzen. Der Patriarch wendet sich an seine Zuhörer mit der Aufforderung: «Lasst sie uns

bitten, lasst sie uns beschwören» (Kalinowski 2011: 43–44). Auch Prudentius legt seinen Lesern in der 9. Hymne des *Liber Peristephanon* nahe, doch von der Kraft der Märtyrer Gebrauch zu machen, dem Heiligen Cassian alles anzutragen (9. Hymne, 95–98). Um außerhalb der Gottesdienste Zugang zu den Räumen der Heiligen zu erhalten, gab es teilweise separate Zugänge, so dass ein Durchgang durch den Kirchenraum vermieden werden konnte. Die Seitenkapellen der ravennatischen Kirche Sant'Apollinare in Classe waren sowohl von den Seitenschiffen aus, als auch von außen her betretbar (vgl. Smith 1990: 198). Meist waren Wächter vor die Eingänge der Heiligenräume gestellt, die diese bewachten und gegen Geld öffneten (vgl. Lemerle 1979: 109–113).

Die spätantiken Besucher einer Kapelle konnten, nachdem sie Zutritt erhalten hatten, mit den Heiligen in ein Zwiegespräch treten und ihnen ihre Bedürfnisse antragen. Häufig wird von Visionen berichtet, in denen die Heiligen erschienen, etwa in der 15. Erzählung der *Miracula* des Demetrius. Darin beobachtet jemand, wie zwei göttliche Boten in das Ziborium des Heiligen treten und ihm mitteilen, dass Thessaloniki zerstört werde. Der Heilige ist aufgrund dieser Nachricht so ergriffen, dass er zu weinen beginnt und versichert, er werde den Bewohnern seiner Stadt beistehen. Der Lauscher erzählt seinen Mitbürgern von dem Gespräch und mit dem Vertrauen in die Unterstützung des Heiligen, gelingt es ihnen, die Feinde zu besiegen (vgl. Lemerle 1979: 159–163). Auf welche Weise göttliche Visionen gezielt durch geistiges Sehen evoziert werden konnten, überliefert eine anonyme Quelle aus dem 6. Jahrhundert. Es handelt sich um eine fiktive Unterhaltung zwischen einer fragenden Person und einer antwortenden (vgl. Guy 1962). Derartige Frage-Antwort-Texte waren häufig Teil von Sammlungen der Aussprüche weiser Männer, den so genannten «apophthegmata pateron». Auf die Frage, wie man sich der *theoria*, dem geistigen Sehen, widmen soll, lautet die Antwort, dass die Schriften der Bibel es gezeigt haben: Der Prophet Daniel habe Gott als alten Mann gesehen; Hesekiel habe ihn auf dem Wagen der Cherubim, Jesaja auf einem Thron und Moses habe das nicht Sichtbare gesehen (vgl. Guy 1962: 234). Der Antwortende verweist mit dieser Aufzählung auf bekannte Theophanieberichte der Bibel. So wurde Gott von den Propheten gesehen und so soll er von demjenigen imaginiert werden, der sich ins geistige Sehen versenkt. Auch die Bilder göttlicher Erscheinungen in



5 Linke Seitenapsis mit den Ärztheiligen Kosmas und Damian, Basilica Euphrasiana, Poreč. (Quelle: Terry & Maguire 2007: 101).



6 Rechte Seitenapsis mit dem Heiligen Severus und einem unbekanntem Heiligen, Basilica Euphrasiana, Poreč. (Quelle: Terry & Maguire 2007: 110).

Kirchen und Kapellen wurden häufig gerahmt von den Begleitern der prophetischen Theophanien. So stammen die Lebewesen, die die Kuppel von San Vittore in Ciel d'Oro tragen, aus der Gottesvision des Hesekiel. Der Geist, fährt der Antwortende fort, kann sich auch in ein Geschehen hineinversetzen, dass er noch niemals selbst gesehen hat.<sup>8</sup> Zur Stimulation der geistigen Vorstellung genügen Bilder (vgl. Guy 1963: 234). Die Besucher der Mailänder Kapelle waren also in der Lage, sich in den Bildraum zu versenken und sich der Vision des Heiligen mit Hilfe der Imagination hinzugeben. Die Sichtbarkeit der Reliquien war dafür nicht nötig, sondern nur der Bildraum mit den Vorstellungen, die er generierte.

Mosaikbilder wie jene von San Vittore in Ciel d'Oro dienten als Stimulus der Imagination und der immersiven Erfahrung in spätantiken Sakralräumen. Der graphisch reduzierte Stil spätantiker Kunst war nachweislich in der Lage, die Vorstellung der Betrachter anzuregen. Sakralräume generierten mit Hilfe von Bildern, Erzählungen und dem Wissen um die Anwesenheit von Reliquien immersive ›Vorstellungsräume‹. Diese Räume konnten hermetische Bildräume, wie die erwähnte Kapelle des Heiligen Viktor in Mailand sein oder das Mausoleum der Galla Placidia in Ravenna. Sie konnten aber auch nur Teilräume sein, etwa eine Apsis in der Wand des Hauptraums einer Kirche. Ein einziges Monument mit spätantiken Bildinszenierungen

in den Seitenabsiden einer Kirche hat sich bis heute erhalten. Absiden oder Anräume links und rechts des Sanktuariums (Hauptapsis) einer Kirche werden im Osten des Reichs sehr früh erreicht. Im Westen findet die Architekturform des triabsidialen Chors erst im 5. und verstärkt im 6. Jahrhundert Verbreitung, besonders im oberen Adriagebiet. Die Basilica Euphrasiana, Bischofskirche des antiken Parenzo (heute Poreč) in Istrien, wurde in der Mitte des 6. Jahrhunderts in großem Umfang erneuert und mit Marmor und Mosaik ausgestattet. Viele Teile des ursprünglichen Dekors haben sich bis heute erhalten, unter anderem die Mosaiken der Hauptapsis und der beiden Seitenabsiden. Letztere zeigen jeweils eine Darstellung Christi, der im Begriff ist, mit ausgestreckten Armen je zwei Heiligen links und rechts von ihm die Märtyrerkronen aufzusetzen. Die linke Apsis zeigt Christus mit den Ärztheiligen Kosmas und Damian (Abb. 5). In der rechten Seitenapsis ist der Gottessohn mit Severus und einem weiteren Heiligen dargestellt, der aufgrund der Zerstörung des unteren Teils des Mosaiks nicht mehr eindeutig identifizierbar ist (Abb. 6).

Quellen zur Geschichte der Kirche sind rar, doch es muss davon ausgegangen werden, dass in den Seitenabsiden Heiligenreliquien unter den Altären verwahrt wurden. Es handelte sich vermutlich um Reliquien eben jener in den Apsiskalotten abgebildeten Heiligen. Es darf weiterhin angenommen werden, dass die Seitennischen auch außerhalb gottesdienstlich-liturgischer Riten als Orte der Märtyrerverehrung von den Gläubigen genutzt wurden. Was diese beiden Bildräume von den vorangehenden unterscheidet ist, dass sie die Betrachter nicht

<sup>8</sup> Als Beispiel, das der Anschauung dient, werden die Bildnisse der Kaiser genannt, die von diesem verbreitet wurden und den abwesenden Kaiser vertraten.





7 Mosaiken des südlichen Presbyteriumspfeilers, Hagios Demetrios, Thessaloniki. (© Armin Bergmeier 2012)

in einem 360°-Winkel umfassen, sondern allenfalls in einem Winkel von 180°. Dies bedeutet jedoch nicht, dass nicht auch diese Räume ein starkes Erlebnis der Versenkung generieren konnten. Tritt man nahe vor eine der Absiden, an die Stelle, an der ursprünglich ein Altar zu vermuten ist, so füllen die Apsisbilder das Blickfeld der Betrachter. Allein die Bewegung im Raum ist eingeschränkt, jedoch noch immer möglich, solange die Betrachter den Blick in Richtung Apsis beziehungsweise Altar richten und sich innerhalb eines geringen Radius aufhalten, so dass andere Teile des Kirchenraums nicht in den Blick rücken. Auch die Seitenabsiden der Basilica Euphrasiana erfüllen somit die Bedingungen, die oben für das Gelingen von Immersion formuliert worden sind: Bewegung und Interaktion sind in beschränktem Rahmen möglich. Die Gläubigen können mit der Präsenz der Heiligen interagieren (anbeten, weinen oder den Altar umfassen). Dabei dienen die Mosaiken als Stimulus, sie regen die Vorstellungskraft der Betrachter an und folgen schließlich der Logik des Raums. Integriert in die Wölbung der Apsiskalotte verschmelzen Raum und Bild zu einer Einheit und das Medium selbst wird unsichtbar. Zurück bleibt eine Vision Christi und der Heiligen im Raum.

Die beschriebene Bildauffassung ändert sich im Verlauf des 7. Jahrhunderts. Die Bilder werden autarker und dienen nicht mehr als Stimulus für die Vorstellung des Heiligen, sondern werden zu einem heiligen Objekt, das selbst angebetet wird. Als eine solche Bildform erscheint die byzantinische Ikone

nach dem Ende des Bilderstreits. Diese Entwicklung war vor Beginn des Streits jedoch bereits ausgeprägt und lässt sich, wie Leslie Brubaker gezeigt hat, an den Mosaiken von Hagios Demetrios ablesen (vgl. Brubaker 2004). Die Mosaiken der Kirche des Demetrios stammen aus mindestens zwei unterschiedlichen Perioden vor und nach einem Feuer, das im frühen 7. Jahrhundert große Teile des Baus zerstörte. Die Bilder, die vor dem Feuer entstanden waren, waren keine wundertätigen Bilder. Sie zeigen den Heiligen umgeben von Stiftern und Geheilten (vgl. Brubaker 2004: 79–85). In ihnen wurden die Wunder, die Demetrios gewirkt hat, erfahrbar gemacht, wie es auch die *Miracula*-Berichte taten. Beide dienen der Evozierung der physischen Präsenz des Heiligen durch die Vorstellungen, die sie generierten. Die Bilder, die nach dem Brand entstanden, gehören der Tradition wunderwirkender Ikonen an (vgl. Brubaker 2004: 84). Die Mosaiken, die die Pfeiler des Presbyteriums bereichs bekleiden, fügen sich nicht mehr organisch in die Logik des Raums ein, sondern imitieren separate Bildtafeln, die wie vor die Pfeiler gehängt sind (Abb. 7). Kompositorisch sind sie weit mehr den Ikonen verwandt als den früheren Mosaiken des Demetrios, die eine Handlung schildern und den Heiligen in einen ihn umgebenden Kontext einbetten. Die wundertätige Kompetenz der Bilder überlagert im Verlauf der Jahrhunderte zum Teil ihre Fähigkeit zur Vorstellungserzeugung. Das Bild in seiner materiellen Form wird zum Objekt der Verehrung (vgl. Louth 2005).



Ähnliches war im Osten des Reiches bereits in Bezug auf die Praxis der Reliquienverehrung zu beobachten gewesen. Wenn auch Reliquien im Osten häufig unsichtbar aufgestellt wurden, so gibt es doch eine Reihe von Zeugnissen, die eine sichtbare Aufstellung belegen. Der oben zitierte Aufruf Johannes Chrysostomos, bei den Reliquien der Heiligen zu sitzen, bezieht sich auf sichtbar aufgestellte Heiligtümer, denn er sagt: «Vielleicht ist eure Liebe gegen diese Heiligen sehr stark geworden. Mit diesem Feuer lasst uns nun vor den Reliquien niederfallen und ihre Kapseln umfassen» (Kalinowski 2011: 43). Das Itinerar des anonymen Pilgers von Piacenza berichtet sogar von Reliquien, die nicht mehr durch die «Kapseln» vor den Blicken geschützt waren, sondern sichtbar waren und sogar berührt wurden: In der syrischen Stadt Emesa habe er das Haupt Johannes des Täufers gesehen, das dort in einem Glasfass präsentiert wurde (vgl. *Piac. Itin.* 46; Milani 1977: 231). Von der Kirche auf dem Berg Zion berichtet er, dass dort der Kopf der Märtyrerin Theodota in einem reich verzierten Kästchen aufbewahrt wurde. Aus dem Schädel tranken die Menschen Wasser und auch der Pilger selbst trank daraus (vgl. *Piac. Itin.* 22; Milani 1977: 161). Der Westen und besonders Rom verweigerte sich der Praxis der Reliquienteilung, der Translation und der sichtbaren Zurschaustellung lange Zeit. Noch Ende des 6. Jahrhunderts antwortet Papst Gregor der Große (gest. 604) der Kaiserin Konstantina auf ihre Bitte um ein Teil des Körpers des Apostels Paulus entrüstet, dass eine solche Praxis in Rom nicht denkbar sei (vgl. *Epistulae*, 4, 30; *Feyerabend* 1807: 244–251). Gregor rechtfertigt seine Ablehnung des kaiserlichen Wunsches damit, dass er sich nicht getraue, das Verlangte zu tun. Daraufhin berichtet er der Kaiserin davon, was mit denjenigen geschehen sei, die versucht haben, die Gräber der Heiligen zu öffnen: Alle Arbeiter, die die Ruhestätte des Heiligen Laurentius ergraben und geöffnet hatten, starben innerhalb von zehn Tagen, obwohl sie den Leichnam nur gesehen, nicht jedoch berührt hatten. Gregor empfiehlt der Kaiserin die römische Praxis, Berührungsreliquien anfertigen zu lassen. Dabei legt man ein Tuch über das Heiligtum und dieses ist später von solcher Kraft, dass, wenn man es zerteilt, sogar Blut herausfließen kann. Abschließend bietet der Papst der Kaiserin an, ihr Späne von der Kette des Paulus zu senden. Sicherlich verbergen sich hinter dieser Zurückhaltung die politischen Interessen Roms, das darauf bedacht war, sich seine vielen Heiligen möglichst vollständig zu erhalten.

Hinzu kommt jedoch ein Festhalten an den über Jahrhunderte bewährten Inszenierungsstrategien, die eben nicht auf die Sichtbarkeit der Reliquien setzen, sondern auf die Imagination der Gläubigen und auf die Effizienz der Bildräume vertraut.

Wie stark das Vertrauen in die Imagination war, zeigt das Beispiel des Demetriuskults in Thessaloniki, denn dieser kam gänzlich ohne Reliquien aus. Die Verehrung des Heiligen in dessen Kirche verließ sich einzig auf die Bilder, mit denen der gesamte Kirchenraum geschmückt war und auf die Texte, die von seinen Wundern erzählten. Der fünfte Bericht der Sammlung der *Miracula* berichtet denn auch von der Suche des Bischofs nach den Knochen des Heiligen (vgl. Lemerle 1979: 87–89). Als sie unter der Kirche gruben, kam es zu einer Explosion und eine Stimme befahl ihnen, mit dem Graben aufzuhören. Alles was sie mitnehmen konnten war eine Handvoll Erde. Der Erfolg des Demetriuskults bestätigt die Effizienz der Inszenierung des Heiligen, die sich statt auf ein heiliges Objekt auf Bilder und die menschliche Vorstellungskraft gründet. Auch das Kloster auf dem Sinai verfügte über keine Reliquien der dort besonders verehrten Heiligen Moses und Elias. Die immaterielle Vorstellung von der Heiligkeit des Ortes gepaart mit den Bildern war wirkungsvoll genug. Bis heute haben sich die atemberaubenden Mosaiken erhalten, die Szenen aus dem Leben des Moses zeigen sowie ihn und Elias neben Christus in der Apsis. Erst im Mittelalter ist mit der Auffindung des Körpers der Heiligen Katharina von Alexandria der Versuch unternommen worden, die imaginative, visuelle Wahrnehmungserfahrung auf dem Sinai durch einen materiellen, taktilen Wahrnehmungsmodus zu ersetzen. Darüber hinaus sind die goldglänzenden Mosaiken hinter einer den Blick behindernden Ikonostasis verschwunden und der Bildraum ist in seiner ursprünglichen Ausformung außer Kraft gesetzt worden. Ikonen sind an die Stelle immersiver Bildräume getreten. Die gut erhaltene Kapelle San Vittore in Ciel d'Oro und die Seitenabsiden der Basilica Euphrasiana sind jedoch nur die herausragendsten Bildbeispiele, die bis heute die Inszenierungsstrategien spätantiker Bildräume nachvollziehen lassen. Sie ermöglichen die Bewegung im Raum und die Interaktion mit diesem. Bild und Raum sind hier zu einer organischen Einheit verschmolzen. Die visuellen Medien ordnen sich dem Raum unter, sie verschwinden in ihm. Letztlich muss die Imagination hinzutreten, um eine immersive Erfahrung der Betrachter zu ermöglichen.

## Literatur

- Alborino, Verena (1981) *Das Silberkästchen von San Nazaro in Mailand*. Bonn: Habelt.
- Augustinus (1955) *De civitate die*. Turnhout: Brepols.
- Bieger, Laura (2007) *Ästhetik der Immersion. Raum-Erleben zwischen Welt und Bild. Las Vegas, Washington und die White City*. Bielefeld: Transcript.
- Bourriaud, Nicolas (2002) *Relational Aesthetics*. Paris: Presses du réel.
- Brandenburg, Hugo (1995) Altar und Grab. In: *Martyrium in Multidisciplinary Perspective*. Hg. von Mathijs Lamberigts. Leuven: University Press. S. 71–98.
- Brubaker, Leslie (2004) Elites and Patronage in Early Byzantium. In: *The Byzantine and early Islamic Near East VI. Elites Old and New in the Byzantine and early Islamic Near East*. Hg. von John Haldon. Princeton: Darwin. S. 63–90.
- Curtis, Robin (2010) Immersionseffekte: Intermediale Involvierung in Film und digitalen Medien. In: *Ausweitung der Kunstzone. Interart Studies – Neue Perspektiven der Kunstwissenschaften*. Hg. von Erika Fischer-Lichte. Bielefeld: Transcript. S. 201–220.
- Dassmann, Ernst (1975) Ambrosius und die Märtyrer. In: *Jahrbuch für Antike und Christentum*, 18. S. 49–68.
- Diehl, Ernst (1925) *Inscriptiones latinae christianae veteres*. Berlin: Weidmann.
- Feyerabend, Maurus (Hg.) (1807) *Des Heiligen Papstes und Kirchenlehrers Gregorius des Großen sämtliche Briefe*, 2. Kempten: Kösel.
- Fischer-Lichte, Erika (2004) *Ästhetik des Performativen*. Frankfurt a.M.: Suhrkamp.
- Grau, Oliver (2001) *Virtuelle Kunst in Geschichte und Gegenwart. Visuelle Strategien*. Berlin: Reimer.
- Guy, Jean-Claude (1962) Un entretien monastique sur la contemplation. In: *Recherches de Science Religieuse* 50, 2. S. 230–241.
- Irenäus von Lyon (1912) *Fünf Bücher gegen die Häresien*. München: Kösel.
- Jäggi, Carola (2011) Heilige Räume. Architektur und Sakralität. Geschichte einer Zuschreibung. In: *Kirchenbauten in der Gegenwart. Architektur zwischen Sakralität und sozialer Wirklichkeit*. Hg. von Angelika Nollert. Regensburg: Pustet. S. 23–29.
- Kalinowski, Anja (2011) *Frühchristliche Reliquiare im Kontext von Kultstrategien, Heilserwartung und sozialer Selbstdarstellung*. Wiesbaden: Reichert.
- Kemp, Wolfgang (Hg.) (1985) *Der Betrachter ist im Bild. Kunstwissenschaft und Rezeptionsästhetik*. Köln: Dumont.
- Landriani, Gaetano (1889) *La Basilica Ambrosiana fino alla sua trasformazione in chiesa Lombarda a volte*. Mailand: Hoepli.
- Lemerle, Paul (1979) *Les plus anciens recueils des miracles de saint Démétrius 1*. Paris: Centre National de la Recherche Scientifique.
- Louth, Andrew (2005) «Truly Visible Things are Manifest Images of Invisible Things»: Dionysius the Areopagite on Knowing the Invisible. In: *Seeing the Invisible in Late Antiquity and the Early Middle Ages*. Hg. von Giselle de Nie/Karl F. Morrison/Marco Mostert. Turnhout: Brepols. S. 15–24.
- Mackie, Gillian (1995) Symbolism and Purpose in an Early Christian Martyr Chapel. The Case of San Vitore in Ciel d'Oro, Milan. In: *Gesta* 34, 2. S. 91–101.
- Mathews, Thomas F. (1995) An Early Roman Chancel Arrangement and its Liturgical Functions. In: *Art and Architecture in Byzantium and Armenia*. Aldershot: Variorum. S. 73–95.
- Meer, Frederik van der & Mohrmann, Christine (1959) *Bildatlas der frühchristlichen Welt*. Gütersloh: Mohn.
- Milani, Celestina (1977) *Itinerarium Antonini Placentini. Un viaggio in Terra Santa del 560-570 d.C.* Mailand: Vita e Pensiero.
- Miller Cox, Patricia (2005) Relics, Rhetoric and Mental Spectacles in Late Ancient Christianity. In: *Seeing the Invisible in Late Antiquity and the Early Middle Ages*. Hg. von Giselle de Nie/Karl F. Morrison/Marco Mostert. Turnhout: Brepols. S. 25–52.
- Perrone, Lorenzo (2006) «Rejoice Sion, Mother of All Churches: Christianity in the Holy Land during the Byzantine Era. In: *Christians and Christianity in the Holy Land. From the Origins to the Latin Kingdoms*. Hg. von Ora Limor. Turnhout: Brepols. S. 141–174.
- Pontius Meropius Paulinus (1998) *Epistulae/Briefe (Fontes Christiani, 25,2)*. Freiburg im Breisgau: Herder.
- Prudentius (1963) *Le Livre des Couronnes*. Paris: Les Belles Lettres.
- Reggiori, Ferdinando (1941) *La Basilica Ambrosiana*. Mailand: Hoepli.
- Riegl, Alois (1893) *Stilfragen. Grundlegungen zu einer Geschichte der Ornamentik*. Berlin: Siemens.
- Riegl, Alois (1927) *Spätromische Kunstindustrie*. [1901] Wien: Österreichische Staatsdruckerei.
- Smith, Janet Charlotte (1990) Form and Function of the Side Chambers of Fifth- and Sixth Century Churches in Ravenna. In: *Journal of the Society of Architectural Historians* 49. S. 181–204.
- Terry, Ann & Maguire, Henry (2007) *Dynamic Splendor. The Wall Mosaics in the Cathedral of Euphrasius at Poreč* (2 Bd.). University Park: Pennsylvania State University.

# VOM WAHR-GENOMMENEN ZUM IMAGINÄREN

## REZEPTIVE SCHICHTEN DES FILMISCHEN RAUMS

Hans J. Wulff

### Zusammenfassung/Abstract

Die verschiedenen signifikativen Potentiale von «Raum» werden in jedem Film unter Vermittlung des Weltwissens von Zuschauern, ihrem narrativen Wissen und ihrem Wissen um filmische Darbietungsformen als seine Bedeutungselemente konstituiert. Es wird ein *master space* konstituiert, der sowohl physikalische wie soziale Komponenten umfasst: Gliederungen von Innen und Außen, von Privatheit und Öffentlichkeit, Funktionen spezifischer Räume, Zugänglichkeiten etc. Raum wird als Handlungsraum erschlossen. Dabei werden sowohl in realistischen wie phantastischen Welten permanente Ergänzungen (des Off-Screen-Raumes) und Synthesen vorgenommen.

*Based on viewers' knowledge about reality, narrative structures and forms of cinematographic representation, significative potentials of space and area are linked to the meanings and narrative strategies of specific movies. A master space has to be constructed which incorporates physical as well as social aspects of space: formations of being-in and being-out, private and public space, specific functions and meanings of rooms and places, accessibility of spaces, and so on. Filmic space is constituted as space of acting (Handlungsraum), being linked to the intentional reality of film figures. The operations of constituting space as element of filmic signification is – in realistic worlds as well as in phantastic ones – permanently combined with operations of complementing only partially represented elements (like off screen spaces) and synthesizing complex interpretations of spatial meanings from different sources (narration, psychology, social meanings, etc.).*

### Wissen, Voreinstellungen und Schlüsse in der filmischen Raumwahrnehmung

Man könnte meinen, dass die Kategorie des «Raumes» in der filmischen Repräsentation und in allen anderen ikonischen Künsten eine einfache Kategorie sei, die mit der materiellen Gegebenheit der Realität erledigt sei – immerhin basiert die photographisch-ikonische Abbildung auf Abbildungsgesetzen der perspektivischen Darstellung, die seit

nunmehr mehr als 500 Jahren bekannt ist und auf der auch die meisten der raumgenerierenden Verfahren ausruhen. Allerdings zeigt sich schnell, dass die rein mechanische Auffassung des Raumes in der Wahrnehmung filmischer und filmähnlicher Bilder nur ein erster Schritt zum Verständnis des Raumes als Element anderer Beziehungsgrößen ist, die über die nackte Entzifferung des Davor, Dahinter, der Tiefe des Raumes, der Rolle der Überdeckungen etc. hinausgehen. Sicherlich ist der dar-

gestellte Raum immer nur *ausschnitthaft* – es gibt ein Außerhalb des Bildes, ein über die Ränder hinausgehendes *off-screen*. Und immer ist der durch die verwendete Optik verursachte *Abbildungsmaßstab* mitzudenken – Bilder können gestaucht und gedehnt werden, so dass sich das Photographische nicht als universelle Abbildungsregel fassen lässt, sondern als Ensemble verschiedener Abbildungsvorschriften. Das alles muss gelernt werden. Die Wahrnehmung filmischer Bilder ist keine naturgegebene Fähigkeit, sondern das Produkt von Lernprozessen, Resultat einer Eingewöhnung in ein semiotisches Dispositiv. Eine *kompositionelle* Strategie tritt hinzu, denn das Bild ist ein gestaltetes Bild. Und dies gleich in mehrfacher Hinsicht: in synoptischer, weil das *Bild als Fläche* zur Betrachtung angeboten ist; und in dynamischer, weil das Bild im Film zwischen anderen Bildern steht und durch die *informationelle Strategie* in eine Sequenz von Bildern eingebunden ist.

Hier muss gleich in mehrfacher Hinsicht genauer unterschieden werden:

1. Das Bild zeigt einen Blick auf ein räumliches Szenario, das vom Betrachter als *Raum-vordem-Bild* erschlossen wird. Die These ist, dass in aller Regel das Bild eine Raumannahme induziert, gleichgültig, ob dieser tatsächlich existiert oder nicht. Wir wissen aus der Filmproduktion, dass Räume nur so weit ausgebaut werden müssen, wie es für das Filmbild und die daraus induzierte Raumannahme nötig ist.<sup>1</sup>

<sup>1</sup> In den Filmen, die von den Dreharbeiten zu einem Film handeln, wird selbst die Gemachtheit der Environments oft genug selbst thematisiert. Ein Beispiel ist François Truffauts *DIE AMERIKANISCHE NACHT* (*LA NUIT AMÉRICAINNE*, F 1973), der Blicke auf ganze Straßenfluchten enthält, die nur im Auge der Kamera tatsächlich als Außenseite gebauter Häuser erscheinen; und ein Dialog aus einem Fenster im dritten Stock wird auf einem Podest gespielt – nur die schmale Tür und ein minimales Stückchen Mauer täuschen vor, dass die Akteure tatsächlich in einem Haus wären. Die Kamera schneidet aus, sie zeigt nicht das Ganze, darum kann der Aufwand für die Handwerker im Studio (und damit die Kosten) minimiert werden. Filme dieser Art machen die Illusionierung der Environments brüchig – aber sie spielen mit einem alltäglichen Wissen, dass die Bilder in Filmen oft genug mit Täuschungen spielen, auf die sich der Zuschauer gerne einlässt. Manchmal spielt auch der Film mit «unmöglichen Räumen», und machen so die automatisiert vorgenommene Erschließung eines Real-Raumes, der durch das Bild hindurch erschlossen werden kann, selbst zum rezeptiven Thema. Unter «un-

2. Das Bild als Flächenszenario ist gestaltet, abgestimmt auf jene Sets *kompositioneller Strategien*, die in einem jeweiligen Film in Geltung stehen. In manchen Filmen wird mit Anschnitten gearbeitet, andere sind dagegen der geschlossenen Komposition verhaftet, wieder andere bevorzugen Kamerabewegungen usw. Ganz offensichtlich unterliegen Filme einer *stilistisch-kompositionellen Kontrolle*, einer der Manifestationen der kommunikativen Instanz, die den Film als Element einer Kommunikation mit dem Betrachter-Zuschauer konstituiert.
3. Das einzelne Bild steht im Kontext einer Erzählung, einer Dokumentation, eines Berichts usw. Die kommunikative Instanz übt auch Kontrolle über das *Genre der Mitteilung* aus, was insofern wichtig ist, als in manchen Gattungen die Realität des Dargestellten reklamiert wird, in anderen dagegen nicht. Ein dokumentarisches Bild ist angewiesen darauf, dass das Gezeigte tatsächlich in der Realität existiert.<sup>2</sup> Für ein Bild in einem Spielfilm ist es egal, ob das Gezeigte in der Ganzheit, in der es illusioniert wird, auch in der Realität existiert. Es muss *so tun, als ob* es Reales zeigte. Wird im Bild deutlich, dass die Decke des Raumes nur so weit im Studio nachgebaut wurde, wie es für das

möglichen Räumen» versteht man Raumdarstellungen, die einander widersprechende *Raumcues* darbieten, die nicht zu einer homogenen bzw. holistischen Objektvorstellung zusammengeschlossen werden können. Ein Beispiel dafür sind die Escher-Räume aus Treppen, die für die Bibliothek in *DER NAME DER ROSE* (*THE NAME OF THE ROSE*, Jean-Jacques Annaud, D/1/F 1986,) nachgebaut worden sind.

<sup>2</sup> Insofern ist es ein Skandal, wenn das Bild eines überverschmutzten Kormorans während des ersten Irakkriegs sich als Bild aus Alaska herausstellt: «Alle diese Fotos sind gelogen. Sie sind aus dem Archiv geholt worden: Als Fernsehen und Zeitungen die Bilder vom im Öl verendenden Kormoran spielten, gab es überhaupt noch kein ausgelaufenes Öl an den Golfküsten. Die amerikanische Agentur Associated Press, nach Aussagen des ehemaligen US-Geheimdienst-Agenten Ph. Agee, eine vom CIA unterwanderte Organisation (daher besser: AssoCIAted Press), hatte sie unters Volk gestreut. (Die Nachrichtenagentur hat das später zugegeben.) Nebenbei: Ein Teil des ausgeflossenen Öls stammt aus einem Öltankterminal, das alliierte Kampfflugzeuge in Brand gebombt haben. Die US-Streitkräfte haben außerdem zwei Öltanker vor der kuwaitischen Küste beschossen. Die überall veröffentlichten Aufnahmen stammen in Wahrheit vom Auslaufen des Tankers *Exxon Valdez* vor Alaska im Jahre 1989» (Wilhelm 1992: 2).

Bild nötig war, wird der Prozess der *Als-ob-Illusionierung* gestört, die Unterstellung der imaginären Realität der dargestellten Handlungswelt bricht für einen kurzen Moment zusammen. Die Unterstellung einer in sich konsistenten physikalischen Welt gilt aber nur eingeschränkt, manche Gattungen sind auf anderes aus: In phantastischen Genres fehlt dieser Rekurs auf das Reale, ganz im Gegenteil geht es hier oft darum, den Raum als ›phantastischen Raum‹ zu markieren. Und wenn eine Sequenz als Traum ausgewiesen ist, ist auch die Räumlichkeit dessen, was der Zuschauer sieht, als subjektive Raumimagination charakterisiert, also gerade als unabhängig von der Realität oder als Verzerrung derselben lesbar. Dass sich aber auch phantastische oder radikal subjektivierte Handlungsräume nicht als gebaute Räume herausstellen dürfen, ist eine Forderung, der auch sie unterliegen.

4. Es gehört zu den dramaturgischen Voreinstellungen, die der Zuschauer in die Rezeption filmischer Bilder einbringt, dass die ihm gegenüber aktive kommunikative Instanz ihm genau das zeigt, was für das Verständnis der Handlung, der Argumentation oder des Berichtes *relevant* ist. Das dem Kommunikativen allgemeine *Prinzip der Relevanz* regiert auch die Auswahl der Bilder, den Fokus, den sie auf das Dargestellte legen. Bilder haben ein *Thema*, soll das heißen, das nicht allein aus ihnen selbst erschlossen werden kann, sondern das sich aus dem Kontext der Mitteilung ergibt.
5. Das filmische Bild steht nicht für sich allein, sondern ist Teil einer *Bildfolge*. Erst im Zusammenhang mit den Bildern davor und dahinter kann sich ein Zusammenhang ergeben – und auch die Raumvorstellung, der sich einzelne Bilder einordnen, setzt die Bildnachbarschaften voraus. Die Bilder der Folge, die sich später so griffig einer einheitlichen Raumvorstellung einordnen, können ganz unterschiedlicher Herkunft sein; für die Synthese der Folge zu einer einheitlichen Raumvorstellung spielt das keine oder eine nur marginale Rolle.<sup>3</sup>

<sup>3</sup> Das wohl bekannteste syntaktische Muster, das auch der Erzeugung des Eindrucks von Raumkontinuität unterliegt und das gleichzeitig die Orientierung des Zuschauers

## Schichtenmodelle des Räumlichen im Film

Dass die Kategorie des Raumes als rezeptive Kategorie zu differenzieren ist, ist ein alter Topos der Filmtheorie (resp. der filmbezogenen Bildtheorie). Zwei Beispiele:

1. David Bordwell etwa führt den *szenographischen Raum* – darunter versteht er den imaginären Raum der Handlung, dessen Vorstellung in der Rezeption aufgebaut wird – z.B. auf den *Einstellungsraum* (*shot space*: derjenige Raum, der in der einzelnen Einstellung repräsentiert ist), den *montierten Raum* (*editing space*: derjenige Raum, der in der Montage hervorgebracht wird) und den *Tonraum* (*sonic space*: die Raumvorstellung, die durch den Ton angeregt wird) zurück (1985: 113–156).
2. Auch Eric Rohmer nimmt eine Dreiteilung des Räumlichen im Film vor. Er spricht vom *Bildraum* (das auf das Rechteck der Leinwand projizierte Filmbild, wie flüchtig oder beweglich es auch ist, wird als mehr oder weniger getreue, mehr oder weniger schöne Darstellung eines Teils der Außenwelt wahrgenommen und beurteilt), vom *Architekturraum* (dem natürliche oder künstliche Teile von Welt korrespondieren, wie die Projektion auf die Leinwand sie mehr oder weniger getreu darstellt; ihnen eigen ist eine objektive Existenz, die selbst Gegenstand eines ästhetischen Urteils sein kann; mit dieser Realität setzt sich der Filmer, während er dreht, auseinander, indem er sie nun wiederherstellt oder verrät) und dem *Filmraum*, damit den Clou seiner Analyse benennend: In Wahrheit hat der Zuschauer nämlich nicht die Illusion des wirklich gefilmten,

---

in den nur fragmentarisch dargebotenen Raumausschnitten erleichtert, ist das aus den Produktionsroutinen der Hollywood-Studios bekannte Coverage-System, das auf der Geltung der *180-Grad-Regel* basiert: Vereinfacht gesprochen, sind alle Einzelbilder, die eine Szene erfassen, aus einer einheitlichen Orientierung auf die Handlungsachse heraus gefilmt, so dass der Zuschauer immer in der Sicherheit der Links-Rechts-Orientierung gehalten wird. Ob es tatsächlich eine vorfilmische Einheit des Raumes gegeben hat, ist dabei durchaus fraglich. Lev Kuleshov experimentierte bereits in den frühen 1920ern mit *artificial landscapes*, die sich trotz der unterschiedlichsten Bildherkünften in der montierten Sequenz zusammenschließen (vgl. Kuleshov 1974: 5, 53). Für die Rezeption spielt diese Frage aber keine Rolle.



sondern die eines *virtuellen Raumes*, den er mit Hilfe der fragmentarischen Einzelteile, die der Film ihm liefert, in seiner Vorstellung zusammensetzt.<sup>4</sup> Er schreibt: «Diesen drei Raumbegriffen entsprechen drei Wahrnehmungsweisen, mit denen der Zuschauer der filmischen Materie begegnet» (1980: 10).

Ich selbst will hier eine Fünfschichtigkeit des dargestellten, semiotisierten und wahrgenommenen Raumes vorschlagen.<sup>5</sup> Damit will ich fünf Aspekte der Raumstruktur unterscheiden, die fünf verschiedenen und *weitgehend voneinander unabhängigen Funktionskreisen der filmischen Signifikation* zugehören:

1. Die einzelnen Aufnahmen einer *Szene* werden zur Vorstellung eines *szenischen ›master space‹* (vgl. Branigan 1992: 56) integriert und gehören zum elementaren ikonischen Repräsentationsmodus des Films.
2. Der einzelne Film entwirft ein *geographisches Verhältnis von Räumen* (bzw. ›Orten‹), das dem Zuschauer die Orientierung im Gesamt-Geschehen ermöglicht.
3. Die innere Struktur und das relative Verhältnis von Räumen im Film ist unmittelbar koordiniert mit bzw. abgeleitet aus *Strukturen des Handelns und der Narration*.
4. Manche Elemente des Räumlichen hängen mit *Strategien der Informationsvergabe und der Dramaturgie* zusammen (wie z.B. der

4 Beispiele für die *künstlichen Landschaften*, die Kuleschov in den 1920ern behandelte, finden sich zuhauf. Ein schönes Beispiel derartiger ›kreativer Geographien‹ findet sich in SCHÖNER GIGOLO, ARMER GIGOLO (JUST A GIGOLO, David Hemmings, USA 1978): In einer Dialogszene zwischen David Bowie und Marlene Dietrich sehen wir Aufnahmen der beiden Akteure, die mit einer Zeitdifferenz von über zwei Monaten in zwei verschiedenen Lokalitäten aufgenommen wurden; dennoch entsteht der Eindruck, dass die beiden im gleichen Raum miteinander interagieren. Ein weiteres, seinerseits extremes Beispiel ist die Film-Noir-Parodie TÖTE TRAGEN KEINE KAROS (DEAD MEN DON'T WEAR PLAID, Carl Reiner, USA 1982), in dem vor allem Schuss-Gegenschuss-Aufnahmen und *over-shoulder-shots* aus Humphrey-Bogart-Filmen der 1940er mit den dazugehörigen Bildern von Akteuren der 1980er Jahre kombiniert wurden, was – aufgrund des Wissens um das Alter der Bogart-Bilder, aber auch aufgrund des Wissens um den parodistischen Charakter des Films – in der Synthese zwar ›hakt‹, aber ohne Problem möglich ist.

5 In einer Analyse eines Griffith-Films habe ich seinerzeit ein Vierschichtenmodell vorgeschlagen (vgl. Wulff 1992; 1999: 77–145).

Umgang mit Perspektiven, Strategien der Bildfolge etc.).

5. Räumliche Verhältnisse können symbolisch interpretiert sein und auf diese Weise *tiefensemantische ideologische Bedeutungen* realisieren.

## Objekt-, Kamera- und Textwissen

Ich hatte oben bereits darauf hingewiesen, dass der Aufbau einer Raumvorstellung sowohl auf Objekt- und Weltwissen wie auf Kamerawissen zurückweist. «Kamera» ist hier nicht in einem apparativen Sinne zu verstehen. Vielmehr ist sie eine *Konstruktion* des Zuschauers, eine konstruktive Leithypothese, die die Raumsynthese umgreift und wissensbasiert ist. Geht man der Frage nach, in welchem logischen und geographischen Verhältnis die einzelnen Räume zueinander sind – sprich: welche *Nachbarschaften* und *Distanzen* zwischen Räumen bestehen –, stößt man auf Ergänzungsleistungen des Zuschauers, die auf sein allgemeines Weltwissen, aber auch auf die Kenntnis generischer Muster zurückgreifen (siehe dazu auch Ohler 1994: 33–38). *Raumwissen* in einem verallgemeinerten Sinne wird aktiviert, wenn es um die Identifikation der relativen Lage von Räumen zueinander geht (das betrifft schon so triviale Dinge wie die relative Lage von Innenräumen und Eingangstüren, aber auch komplexere Beziehungen wie die räumlichen Distanzen zwischen Telefonierenden). Vor allem aktuell nicht abgebildete Räume werden als offener, aber nicht-leerer *Off-Screen-Raum* (vgl. Wulff 2009) zu jeder Einstellung ebenso wie als Raum zwischen Einstellungen in die Erwartungskonstruktionen des Rezipienten eingebaut.<sup>6</sup>

Dass filmischer Raum kein unmittelbar gegebenes Faktum ist, sondern eine Repräsentations-tatsache, bleibt in allen Phasen der filmischen Raumwahrnehmung formal bewusst, alle Syntheseleistungen sind durch das Konstrukt der Kamera vermittelt. «Kamera» ist eine der Erscheinungsweisen der kommunizierenden Instanz (wenn man vereinfachen will: des ›Erzählers‹) und schließt die

6 Zum Raum zwischen Einstellungen denke man an die Kalkulation der Distanzen zwischen den alternierenden Bildern einer Verfolgungsjagd oder zwischen den Bildern, die eine Rettung in letzter Minute darstellen – vor allem in Hinblick auf die Annahme einer Verringerung der Distanz zwischen den beiden Orten, aber auch auf die Kalkulation der relativen Lage eines Retters bei der Fahrt durch die Stadt.

anschauliche Fülle der filmischen Oberfläche als Element des kommunikativen Verkehrs und als Teil des Zeigearrates auf, der einem filmischen Text zugrunde liegt. Das, was das Bild zeigt, ist nicht nur das Ergebnis der mechanischen Reproduktion eines vorfilmischen Gegenstandes, sondern Element und Produkt einer Zeigehandlung. «Kamera» ist eine kognitiv-konzeptuelle Größe, die das Gezeigte auf die Sinn intendierende Tätigkeit des Zeigens zurückführt, so dass auch die «höheren Stufen» der filmischen Raumsignifikation organisch auf den basaleren Formen aufbauen können. Damit schließt sich der Kreis: Die filmische Raumdarstellung ist eines der Elemente, in denen sich der kommunikative Verkehr manifestiert, in den der Film eingebunden ist.

Es ist deutlich, dass sich in derartigen formalen Unterscheidungen von Raumkonzepten im Film zwei verschiedene Dimensionen überlagern:

1. Zum einen adaptiert der Film Raum-Merkmale, die auch in alltäglicher, nicht medialisierter Wahrnehmung eine Rolle spielen (wie die Überdeckung von Objekten) und die an *Objektwissen* gebunden sind (wie das über die relative Größe von Objekten) oder auch an ein allgemeineres *Wissen über die Wahrnehmungswelt* (wie über die Tatsache, dass größere Entfernung zu Unschärfe der Kontur führt, was ursächlich mit den Staubanteilen in der Luft zusammenhängt);
2. zum anderen kalkuliert die Liste mit einem *Kamerawissen*, das es gestattet, das Anschauungs-Bild zurück zu übersetzen in einen vorfilmischen Raum (aus dem z.B. die relative Brennweite des Objektivs «herausgerechnet» ist und in der die Kamerabewegung auf einen unterstellten vorfilmischen Raum hin abgebildet wird).

Filmwahrnehmung ist nicht identisch mit Alltagswahrnehmung, sondern verarbeitet die Tatsache, dass ein vorfilmischer Raum «wahrnehmungsanalog» im Bild dargestellt wird, zugleich mit der Tatsache, dass es in einem bestimmten apparativen Darstellungsformat und zudem mit den generischen Modalitäten im Zusammenhang steht. Dass auch der Zuschauer in den Räumen des Paranoia-Thrillers seine Orientierungsfähigkeit verliert, hängt damit zusammen, dass die Unübersichtlichkeit

labyrinthischer Räume zu den Genre-Merkmalen des Thrillers rechnet (vgl. Bonitzer 1979).<sup>7</sup>

Filmisch dargestellter Raum ist ein Raum, der in den Akten der Textverarbeitung entworfen wird und der grundsätzlich den Charakter einer *Raumhypothese* hat; alle Konventionen der Raumdarstellung dienen dazu, die Bildung dieser Hypothese zu stützen und zu sichern. Edward Branigan spricht gelegentlich von einem *master space*, der dadurch entsteht, dass fragmentierte Ansichten des diegetischen Raumes in einer Wahrnehmungssynthese zu einer einheitlichen und kontinuierlichen Raumvorstellung zusammengeschlossen würden (1992: 56).<sup>8</sup>

Dieser Vorstellung will auch ich hier folgen, möchte die Vorstellung des *master space* allerdings vereindeutigen, indem ich ihn als *Raum der handelnden Figuren* konkretisiere. Die Konventionen der filmischen Repräsentation des Raumes folgen nicht allein der Raumperzeption des Menschen, sondern adaptieren Prinzipien des menschl-

7 Ein prägnantes Beispiel ist in Ole Bornedals NIGHTWATCH – NACHTWACHE (NATTEVAGTEN, DK 1994) das Haus, in dem die ermordete Prostituierte Joyce wohnt, das für Kalinka, die Freundin des Helden, zu einem Labyrinth wird. Hinter jeder Tür oder Biegung erwartet man angespannt das Grauen. Das liegt daran, dass das Publikum weiß, dass der Mörder bereits da ist. Suspense wird hier also eingesetzt, um den Eindruck einer gefährlichen Situation ohne Ausweg hervorzurufen. Bornedal führt das physische und das semantische Labyrinth auf deutliche Weise zusammen. Der Held betritt räumlich die Gerichtsmedizin und gerät hier immer tiefer in die Ereignisse, die er selbst nicht steuert. Er beginnt mit der verzweifelten Suche nach einem Ausweg, nämlich nach dem tatsächlichen Mörder, bleibt aber gefangen und kann sich bis zum Schluss nicht aus eigener Kraft befreien. Der Zuschauer wird mit in dieses Labyrinth gezogen und er weiß von der Exposition an, was ihn erwartet. Bornedal lässt ihn nun miterleben, wie der Protagonist Treppen auf und ab steigt, ständig die Ebene wechselt, um zahlreiche Ecken biegt, Türen öffnet und schließt. Der Regisseur stellt den Irrgarten physisch dar. Die Schlüssel sind es dabei, die nicht etwa Ausgänge öffnen oder Lösungen bieten, vielmehr zwingen sie den Helden erst, in das Labyrinth vorzudringen. Mit steigender Suspense wird auch der Irrgarten immer undurchdringlicher, die Korridore werden immer länger und kälter und es tun sich immer neue, unbekannte Winkel auf. Auch Räume der vertrauten Umwelt werden mit zunehmender Suspense immer Labyrinth artiger. Und die Zeichen, die das Labyrinth ver- und entschlüsseln, bilden ein undurchdringlicher werdendes Geflecht. Bornedal nutzt also das genretypische Topos des Labyrinthes in jeder Form und setzt es zielgerichtet für seine Belange ein. Zum labyrinthischen Raum im Film vgl. auch Wulff 1985: 19-35.

8 Downs & Stea (1982) sprechen von «mental maps», die Zuschauer anlegten, um die Bilder der Folge auf eine einheitliche Raumvorstellung zu beziehen.

chen Handelns und seiner räumlich-proxemischen Qualitäten. Raum steht in der Funktion des Handelns und ist somit keine nur-materiale Qualität der äußeren Wirklichkeit, sondern ist vielmehr als intentionales Feld anzusehen, weil die Repräsentation filmischen Raumes wesentlich mit Handlungsstrukturen zusammenhängt.

Branigan hält an anderer Stelle fest, dass der unmögliche Raum (*impossible space*) – also eine Folge von Raumansichten, die nicht zu einem *master space* synthetisiert werden können – vor allem perzeptuelle Probleme aufwerfe, die den Zuschauer dazu zwingen, primäre Annahmen über das Verhältnis von Raum, Zeit und Kausalität zu revidieren und gegebenenfalls eine neue Einheit der Wahrnehmung aufzubauen, die nicht von der Voraussetzung eines diegetischen Raumes ausgehen (vgl. Branigan 1992: 44). Die Beobachtung zielt darauf ab, dass Filme nicht immer und ausschließlich ihre Räume als szenische Räume des Handelns der Figuren exponieren, sondern sie einem textsemantisch fundamentalen Prinzip der *Raumordnung* unterwerfen. Wenn also in einer Komparationsmontage Szenen aus dem Leben der Armen mit Szenen aus dem Leben der Reichen kontrastiert werden (wie in Jean Vigos Film *A PROPOS DE NICE*, F 1930), erfolgt die Wahrnehmungssynthese im Hinblick auf die diskursive Einheit der Arm-/Reich-Opposition und nicht auf einen einheitlichen, kontinuierlichen szenischen Raum.

Wenn nun – wie im gegebenen Beispiel – einzelne Bilder als Repräsentationen einer *Raumordnung* gesetzt werden, die ihrerseits auf fundamentale Gliederungen und Ordnungen des ideologischen Wissens rekurren (und sie manchmal auch im Text selbst erst entfalten), so gerät eine Dimension textuell vermittelter Kommunikation in den Blick, die Tiefenstrukturen des Textes auch räumlich manifestiert. Denken könnte man hier an die zahllosen Totalen auf die Trostlosigkeit englischer Industriestädte in den Filmen des *kitchen sink cinema* anfangs der 1960er Jahre, die für die Kontextualisierung der besonderen Geschichten und Szenen ausgesprochen zentral sind (vgl. Higson 1984), oder man könnte an den scharfen Kontrast der Konzertsäle und der Wohnungen zu den Bildern einer kontur- und grenzenlos scheinenden Eislandschaft in Michael Winterbottoms *9 SONGS* (GB 2004) denken: Immer geht es in derartigen Bild- und Raumarrangements darum, den gesamten Text auch topographisch zu kondensieren, den Raum selbst als Mittel der Signifikation

einzusetzen. Filmischer Raum ist so in mannigfacher Weise verbunden mit den globalen Gliederungen des Werks. Er kann – ähnlich der Farbe – in andere als ikonische Repräsentationsverhältnisse eintreten: Manche Filme bilden *Tiefen-Raummodelle* aus, die für sich Bedeutungen tragen und artikulieren können. Die Elemente des Räumlichen werden dann zu Signifikanten in einem symbolischen Zeichenverhältnis.

Wohl am explizitesten von allen Texttheoretikern hat sich Jurij Lotman für eine Modellierung tiefentextueller Bedeutungsbeziehungen in Raumkategorien ausgesprochen. In seiner Texttheorie (1973) sind die von ihm sogenannten *semantischen Räume* Konstitutiva der Textbedeutung. Semantisch relevante Eigenschaften und Bezugsgrößen sowie ein Gefüge struktureller Beziehungen zwischen denselben werden in einem räumlich darstellbaren Strukturmodell zusammengefasst und bilden die semantische Essenz des Textes. Diesen Raum aus abstrakten semantischen Kategorien nennt Lotman die *Topologie* des Textes (Lotman 1973: 347, passim). Darunter ist mehr zu verstehen als nur eine Metapher, der topologischen Ordnung des Textes korrespondiert nämlich die *topographische* Gliederung der Räume, weil die räumlichen Verhältnisse sowie die Aufteilung und Perspektivierung der Handlungsräume semantisch funktionalisiert sind. Für die «bildenden (räumlichen) Künste» (Lotman 1973: 327) ist es charakteristisch, dass die Räumlichkeit der vortextuellen Realität, die sich ja in ikonischer Abbildung noch im Zeichenkörper des Textes wiederfindet, zum Element der Modellierung semantischer Beziehungen keineswegs nur räumlicher Art wird.

Räumliche Modelle, wie die Vorstellung der semantischen Räume, versuchen Ordnungsstrukturen zu systematisieren, die dem Text selbst innewohnen. Allerdings ist alle Kultur durchzogen mit Ordnungen des Räumlichen ebenso wie mit Ordnungsmetaphern, die die relative Lage von Objekten im Raum nutzen («die da oben»/«die da unten»). Das Räumliche bietet eine sehr einfache formale Struktur an, die es gestattet, auch komplexe Verhältnisse zu symbolisieren, sie dabei zu vereinfachen, sie kommunikativ zu erschließen und sie memorabel – also zu einem Element des Wissenszusammenhanges – zu machen. Insbesondere soziale, also schon interpretierte und oft mit sozialer Praxis verbundene Räume (gekennzeichnet durch Kategorien wie *Privat/Öffentlich*, *Stadt/Land*, *Kultur/Natur*, *Wohnen/Arbeiten*



und dergleichen mehr) werden nach dieser Vorstellung textueller semantischer Strukturen zu ganzen Modellen von Welt integriert und dabei mit weiteren Bedeutungen aufgerüstet.

## Stereotypien und virtuelle Räume

Konzeptualisierungen des Räumlichen fußen auf Wissen. Aber sie fließen auch in das Wissen zurück. Sie umfassen den modalen Status oder die modale Einfärbung von Gegenständen, Orten, Landschaften, die sich nicht in der Opposition *real/irreal* oder der Trias von *wirklich/möglich/unmöglich* erschöpft. Das Feld des Wissens bedarf genauere Betrachtung, weil es auch den Status der Bilder betrifft, die sich nicht auf bare Darstellung eines Vor-Bildlichen reduzieren lässt.

In vielen Filmen steht das Ländliche dem Städtischen gegenüber, als residueller Ort, als Ort der Kindheit und der Unschuld, vielleicht auch als Ort der Flucht aus den fatalen Verstrickungen, die der Held in der Stadt erlitten hat. Am Ende von John Hustons *ASPHALT Dschungel* (*THE ASPHALT JUNGLE*, USA 1950) erreicht der tödlich verwundete Held eine Farm in Kentucky, den Ort seiner Kindheit; auf der Pferdekoppel bricht er zusammen und stirbt. Es sind die Blicke des Helden, die die Bilder der Farm kontrollieren – als gälten sie einem Ort, der unerreichbar ist, nur noch als Bilderinnerung lebt. Das irrealisiert die Schlusszene, stellt die Bilder der Farm auch in ontologische Differenz zu dem (durchweg realistisch gefilmten) Geschehen in der Stadt. Das Regionale wird hier als eine Internalisierungsform des Realen ausgewiesen, es sind «innere Welten» oder geistige «Bildvorstellungen», in denen es greifbar wird. Sicherlich waren es reale Pferde, reale Zäune, reale Scheunen, die dem Bild während der Dreharbeiten vorangingen; im Kontext des Films verschwimmt aber die Spur in die Realität, die Farm wird zur Chimäre. Das Bild wird nun anders im semiotischen Modus der Darstellung verankert – es sind «innere Bilder», sie gehören eher der Figurenkonstitution an als der Exponierung der Geschichte.

Auch dieses hat tiefere Gründe, umfasst die Konstitutionsleistung, die dem Zuschauer in der Rezeption eines Films abverlangt ist, doch nicht nur die Hervorbringung einer Vorstellung der fingierten Realität der Handlung (als einer sinnlich erfahrbaren, eben auch räumlich konfigurierten Realität), sondern auch die Nachmodellierung der Realitätswahrnehmungen der Figuren, insbesondere ein Verständnis der subjektiven Bedeutungen

von Objekten und Environments. Subjektiv angereicherte Bildvorstellungen, die Orte zu affektiv überhöhten Erinnerungsorten machen, entkoppeln das so natürlich scheinende photographische Verhältnis von Bild und Dargestelltem, sind allerdings für die Konstitution der Figur als ein fiktionales Subjekt von größter Bedeutung: Selbstbilder und Fremdbilder verorten Subjekte in der Realität, statten sie mit Handlungsmacht aus, setzen Subjekt und Umwelt in ein Wertverhältnis. Sie bedingen einander, ohne jedoch wirklich reziprok sein zu müssen. Derartig mit Subjektivem aufgeladene Landbilder werden in der Stadt gemacht, könnte man vermuten. Das ist folgenreich, weil die Differenz von Stadt und Land Produkt einer historischen Entwicklung der Wohn- und Produktionsformen ist, ein elementarer Ausdruck der Industrialisierungs- und Modernisierungsschübe der letzten beiden Jahrhunderte. Die Differenz *Stadt/Land* ist nicht naturwüchsig, sondern Antwort und Echo auf diese historischen gesellschaftlichen Umbrüche. Die Beobachtung der Ungleichzeitigkeit, manche Charakteristiken des Landes als «alt» oder gar «archaisch», auch die Annahme, dass Landleben nahe an der Natur stehe, sind Antworten auf die Entwicklung des Stadtlebens und keine Beschreibungen von Landleben. Die soziale Dichte oder Nähe, die sich in der Region «Land» als Verkürzung der Redeweisen einerseits, als Dominanz phatischer Formen der Kommunikation andererseits manifestiert, ist eher ein Gegenbild zur Anonymität der städtischen Öffentlichkeiten, denn eine realistisch sich gerierende Darstellung ländlicher Kommunikationspraxis.

Am Ende von *THE ASPHALT DJUNGLE* kehrt sich das Bild ins Imaginäre. Das, was wir sehen, ist ein Ort der Sehnsucht, Ort der Rückkehr, Ziel einer finalen Flucht. Gleichwohl wird er uns in photographischen Bildern gezeigt, die nicht anders können, als dem Zuschauer Orte zu zeigen, die vor der Aufnahme existierten. Filmische Raumdarstellung changiert zwischen verschiedenen semiotischen Modalitäten, soll das auch heißen: Das filmische Bild umfasst gleichzeitig mehrere Bedeutungsschichten und bezieht sich auf mehrere Fundamente des Bedeutens; der physikalische steht neben dem sozialen Raum, die intentionale Durchdringung der Räume neben und gegen ihre sozialen Belegungen (hinsichtlich der Zugänglichkeit, der Verhaltensregeln etc.) und die Handlungsrealität der Räume steht zudem in Verbindung zu ihren symbolischen Sinnhorizonten im Gesamtbedeutungsaufbau des jeweiligen Films. Alles ist gleich-

zeitig anwesend, jede einzelne Bedeutungsschicht muss vom Zuschauer gleichzeitig im Griff behalten werden. Mal tritt das eine, mal das andere in den Vordergrund der Aneignung.<sup>9</sup>

Man kann durchaus ironisch mit derartig stereotyp gewordenen Bildvorstellungen umgehen. Detlev Bucks Filme sind ironische Komödien, die Stereotypen zwar inszenieren, sich aber gleichzeitig von ihnen distanzieren oder sich sogar über sie lächerlich machen. Der Held macht eine Reise, findet die Stadt als Raum der Freizeit und des Vergnügens und eben nicht die städtische Alltagswelt vor (ERST DIE ARBEIT UND DANN..., D 1985). Schon diese dramaturgische Grundentscheidung fixiert die besondere Position, unter der die Wirklichkeit der Geschichte erscheinen kann. Und im Fall von KARNIGGELS (D 1991) hat der Held einen Kriminalfall aufzuklären, der als «Kuh-Mord» aber schon seine Nicht-Ernsthaftigkeit ausstellt. Hier entsteht eine Brechung, die höchst interessant ist. Beides sind Filme, die von einem Landbewohner vorgetragen werden, der sich lächerlich macht, der die Stereotypen des Landlebens als durchsichtig und gleichzeitig liebenswürdig markiert. Und der gerade in der Souveränität, in der Landbewohner sich unter das Stereotyp begeben und es dadurch entmächtigen, ein Stück politische und alltägliche Widerständigkeit seiner Helden zeigt, die sie außerordentlich sympathisch macht. Die beiden Filme handeln von Stereotypen und von der Macht, die man hat, ihre Geltungsansprüche auszusetzen. Sie gehören in einen besonderen historischen Trend, der mit Konzepten wie «grüne Bewegung» und «nachautoritäre Orientierung» in die 1980er Jahre hineingehört und in dem Regionalität als politische Tugend neu

<sup>9</sup> Schon die Montage-Vorstellungen Kuleshows und Vertovs gingen von der Tatsache aus, dass Bilder immer wissenschaftlich und damit festgestellt sind. Es war die Aufgabe der Montage, den Bildern eine als ursprünglicher angenommene signifikative Potenz zurückzugeben, indem man sie mittels kontrapunktischer Montage zu ungewohnten, thematisch zusammenhängenden Bildfolgen arrangierte, und indem man sich der *artificial landscapes* aus Kuleshows Überlegungen bediente, um imaginäre, nur auf der Leinwand zugängliche Beziehungen zwischen den Bildern hervorzubringen (vgl. Alifragkisa & Penza 2006). Laura Bieger spricht diesbezüglich auch von den changierenden Aneignungstätigkeiten, die reale Orte im Horizont eines «Zusammenwirkens von räumlicher und bildlicher, gebauter und virtueller Realität» (2007: 20) konstituiert. Raum ist in dieser Auffassung ein Komplexgegenstand, der sich nicht auf Raumwahrnehmung und die darin wirksamen psychophysikalischen Gegebenheiten reduzieren lässt.

entdeckt wurde. Die Filme sind lebendiger Beweis dafür, dass man im differentiellen Umgang mit Stereotypen neue Bedeutung erzeugen kann, sie stehen nicht fest, sondern sind Instrumente des Denkens, des Argumentierens und des Fabulierens. Bucks Filme sind Heimatfilme, viel mehr, als die Bildwelten, die in Magazinen wie *Landlust* (seit 2005) vorgestellt werden. Und viel mehr als die Heimatfilme der 1950er, die bereits die Transformation der Bilder von Dorf und Landschaft in die Bezüge von Tourismus-Werbung und Urlaub betrieben haben.<sup>10</sup>

Das gleiche gilt im Übrigen auch für städtische Environments: Sie sind nicht nur Lebensräume für Menschen, sondern auch symbolische Konstrukte. Städte finden sich nicht nur auf Landkarten, sondern auch auf kognitiven Karten. Sie tragen Bedeutungen, sind einem Hof von möglichen Geschichten zugeordnet. Sie bilden Stereotypen aus, narrative und ikonographische. Paris ist die Stadt der Künstler, der Liebe, einer besonderen Abart von Gangstern. Zu den Städten gehören ihre Wahrzeichen – die Freiheitsstatue und die Skyline von Manhattan zeigen New York an, die Grachten Amsterdam, der Rote Platz Moskau.

Städte sind geschichtenaktiv, sie sind an die kommunikativen Fähigkeiten des Menschen gekoppelt: Erzähl mir eine Geschichte, die in Marseille spielt – und Dir wird eine Geschichte einfallen, die Marseille-kompatibel ist! Das filmische Bild ist darum auch ein Forum, auf dem die Bilder des Films in Interaktion mit Bild- und Realitätswissen, mit Bildvorstellungen und ihren Kontexten geraten. Das Imaginäre und das Virtuelle nistet sich in alledem ein, weil das, was als real vorgegeben wird, manchmal nur eine Etüde ist, mit den Wisshorizonten von Zuschauern zu spielen.

<sup>10</sup> Die Literatur zu topographischen Stereotypen (von Ländern, Landschaften, Städten etc.) ist unübersehbar groß. Dass es einen Zusammenhang zwischen realem Verhalten und den Bildvorstellungen von Menschen gibt, gilt allerdings als unstrittig. Als umfassenden Überblick siehe dazu den Sammelband von Fowler (2006) sowie Fish (2007). Als Extremposition vgl. z.B. Tang (2005), der den massenhaften Auszug weißer bürgerlicher Mittelschichten aus den amerikanischen Großstädten mit den Bildern der Innenstädte zu begründen suchte, die in den Filmen des Film-Noir gezeichnet worden waren. Siehe dazu auch als Kuriosum Peterson (2011), der die zunehmende Bedeutung des Bergsteigens an einer künstlichen Kletterwand an einem der Wiener Flaktürme im Augarten als populäre Antwort auf die so anders gearteten Landschaften in dem Disney-Film *DIE WÜSTE LEBT* (THE LIVING DESERT, James Algar, USA 1953) untersuchte.

## Raum, Wissen, Modellbildung

Filmischer Raum erscheint nur auf den ersten Blick als eine simple Angelegenheit, die sich auf physikalische Gesetze der (letztendlich ja nur mechanischen) Raumabbildung durch die Kamera reduzieren ließe. Auch die Herstellung von Räumlichkeit in den Akten des Sehens aus dem zweidimensionalen Wahrnehmungsangebot enthält eine Fülle von wahrnehmungspsychologischen Problemen und würde der Komplexität der Aneignung durch den Zuschauer nur einen ersten Aspekt abgewinnen. Es galt zu zeigen, dass filmische Räumlichkeit in einem semiotischen Sinne nicht nur dem Ausdrucksbereich des Films zugehört, sondern in mannigfaltiger Weise mit seinen textuellen Ordnungen und Prozessen verbunden ist. Immer steht die rezeptive Arbeit des Zuschauers im Zentrum: Es gilt, den Raum des Handelns zu imaginieren, in dem sich die Figuren der Handlung bewegen und den der Film nur höchst ausschnitthaft repräsentieren kann. Es gilt, die Bedeutungen des Raumes zu entwerfen oder zu rekonstruieren, den Räume für die Handelnden haben. Und es gilt zu erfassen, auf welche Bedeutungen im Film dargebotene Räume verweisen, die ihnen nicht nur im Handlungsuniversum der je besonderen Geschichte zukommen, sondern die auf ein symbolisches Wissen verweisen, das Zuschauer als Vorauswissen in die Rezeption importieren.

Raumdarstellung ist eine für Film nicht hintergehbare Bedingung dafür, dass er überhaupt wahrgenommen werden kann. Doch sie ist für den Zuschauer nur ein Mittel, *Illusionierung* zu betreiben, die das eigentliche Ziel der Rezeption ist (vgl. Grau 1999) – in allen ihren Varianten und Abschattungen zwischen informationeller Neugier und dem Wunsch nach Identifikation. Rezeption ist sich ihrer Illusionshaftigkeit bewusst, sie ist reflexiv, umfasst Wissen über die Gebautheit der Räume, über die Auswahl der Handlungsorte, über die Einbindung der Räume in die Dramaturgie der Erzählung usw. Gerade diese Reflexivität ist Grundlage der spezifisch ästhetischen Qualitäten von Aneignung im Kino. Darum ist Matthias Bauer nur zuzustimmen, wenn er am Beispiel der Panoramen (doch lässt sich seine These problemlos auf den Film resp. das Kino ausdehnen) annimmt,

ein Bewusstsein [des Rezipienten vorzufinden], das sich einverstanden erklärt mit der Illusionstechnik, die es sich zunutze macht, ein Bewusstsein für die Fiktionalität oder Inauthentizität der Darstellung, die relativ

problemlos einhergeht mit der Erwartung, durch eine solche Darstellung gleichwohl Ein- und Ausblicke vermittelt zu bekommen, die einen affektiven und/oder kognitiven Mehrwert haben. (Bauer 2011: 35)

Es war die These der obigen Überlegungen, dass das Wissen von Zuschauern die vermittelnde Größe ist, die die verschiedenen signifikativen Potentiale von Raum konstituiert und auslotet. Schon der Aufbau eines *master space* als Vorstellung des physikalischen und sozialen Handlungs-Raumes der Figuren fußt auf allgemeinem Weltwissen, auf Wissen um Gliederungen des Innen und Außen, des Privaten und des Öffentlichen, der Funktion von Räumen, ihrer Zugänglichkeit und anderem. Selbst wenn der Zuschauer mit phantastischen Welten konfrontiert ist, ist er gezwungen, eine zusammenhängende Raumvorstellung aufzubauen, er muss lernen, wie sich z.B. die Welt der Hobbits oder der Palast des Zauberers von Oz als Handlungsraum erschließen lässt. Immer wird das Dargestellte rückgekoppelt an das Bekannte. Es fließt interpretierend und imaginierend in die Aneignung ein, angefangen bei einer oft nur diffusen (aber formal notwendigen) Ausarbeitung des *off-screen*<sup>11</sup> bis hin zur formal ebenso erforderlichen Auffüllung von zeit-räumlichen Ellipsen und Sprüngen. Vielleicht gerät er in eine Handlungswelt, die nicht dem Realen entstammt und die auch nicht offensichtlich erfunden ist, sondern selbst dem Imaginären<sup>12</sup> und Symbolischen zugehört, auch dann rekurriert er auf ein Wissen, das sich an der Realität vielleicht nicht messen lässt, das für die Rezeption gleichwohl genutzt wird.<sup>13</sup> Vielleicht wird er einer radikal

11 Diese Erweiterung des filmischen Bildes über dessen gesetzte Grenzen hinaus lenkt nach Britta Neitzel die Imagination des Rezipienten auf einen anderen Raum, der nicht zu sehen ist (vgl. 2008:149), wodurch die «Grenze zwischen Zuschauer Raum und Bildraum im rezeptiven Erleben partiell aufgehoben» (2008:151) wird.

12 Über die Verbindung zwischen dem Imaginären und der Immersion schreibt Christian Voss: «Im Imaginären mündet [...] der Prozess eines immersiven Engagements, angesichts eines zeichenhaft operierenden Mediums wie der Literatur oder dem Film. Dabei wird ein realitätsbezogenes Erfahrungswissen mit phantasiahaften Abweichungen anhand der Materialkonstellation der medialen Vorlage zu einer imaginären Darstellungsform eigener Realität und Intentionalität transformiert» (2008: 81).

13 Man denke an solche Realitäten wie die Spielwelt Las Vegas, die bereits ein Simulacrum ist, ein aus vielen Illusionen gespeistes symbolisches Konstrukt, das als Heterotopie gelesen werden kann, als ein Ort zwischen Realität und utopischer Imagination (vgl. Bieger 2007: 207–232).

subjektivierten Realität ausgesetzt, die er nicht mehr kontrollieren kann: Auch dann ist die Wahrnehmung der Bedrohlichkeit einer solchen Welt gebunden an die Abweichung z.B. des Räumlichen von dem, wie seine alltägliche Wahrnehmung funktioniert.<sup>14</sup>

Der Raum oder Elemente des Räumlichen werden sogar Gegenstand der Strukturierung des Textes und seiner inneren Bedeutungen, werden zu einem Element des modellbildenden Systems (Lotman 1973: 114f.), das auszubilden Ziel der Rezeption und zugleich Struktur des Textes ist. Um diese Leistung erbringen zu können, bedarf der Zuschauer eines dem Alltagswissen benachbarten Wissens um die Konventionen des Textes, des Erzählens, des Dramas, das er in der Rezeption operationalisiert.<sup>15</sup> Er ist sich der Besonderheit der Situation im Kino bewusst, er weiß um die körperliche, kognitive und affektive Sicherheit, die ihm die Fiktion gewährt. Auch wenn ihm die erzählte Welt sehr nahekommen kann (Genres wie der Thriller leben davon, die affektive und epistemische Distanz des Zuschauers so weit zu verringern wie möglich), darf er sich doch sicher sein, den Prozess der Rezeption abbrechen oder so modulieren zu können, dass der Eindruck des Zu-Nahe-Kommens zurücktritt. Damit scheinen das generelle und das narrative Wissen einerseits der Distanzverringering zwischen dem Rezipienten und dem Rezipierten zu forcieren (u.a. anderem weil die Reflexivität ein Konstitutivum dafür ist, dass man sich überhaupt in gesteigertem Maße auf das Gesehene einlassen kann), andererseits sind es das narrative Wissen und das Wissen um die filmischen Darbietungsformen (vgl. Ohler 1994: 26f.), die innerhalb der Rezeption eine gewisse Distanz aufrecht erhalten resp. immer wieder aufbauen können.

<sup>14</sup> Ich denke hier an Filme wie Roman Polanskis EKEL (RE-PULSION, GB 1965), in dem die Wohnung selbst zum Antagonisten der Hauptfigur wird.

<sup>15</sup> Und manchmal auch eines Wissens um die Bedeutungen von Räumen und Orten, die in einen Film einfließen, ohne selbst thematisch zu werden. Oben hatte ich auf die Bedeutungsverschiebungen der Bilder des Ländlichen hingewiesen, die – angestoßen durch einen Film – zu einem eigenen Gegenstand der Reflexion werden können. Doch scheint dieses eher ein Hinweis zu sein, dass filmischer Umgang vor allem mit Orten (Städten, Landschaften usw.) im diskursiven Feld gesellschaftlicher Kommunikation verankert ist und somit dem semantischen Hintergrund eines Films zugehört, nicht so sehr ein Gegenstand der rezeptiven Aneignung von Filmen ist.

## Literatur

- Alifragkisa, Stavros & Penza, François (2006) Spatial Dialectics: Montage and Spatially Organised Narrative in Stories Without Human Leads. In: *Digital Creativity* 17,4. S. 221–233.
- Bauer, Matthias (2011) Immersion und Projektion. In: *Jahrbuch immersiver Medien 2011*. S. 20–36.
- Bieger, Laura (2007) *Ästhetik der Immersion. Raum-Erleben zwischen Welt und Bild. Las Vegas, Washington und die White City*. Bielefeld: Transcript.
- Bonitzer, Pascal (1979) La vision partielle. In: *Cahiers du Cinéma*, 301. S. 35–41 [engl. (1981) Partial Vision: Film and the Labyrinth. In: *Wide Angle* 4,4. S. 56–63].
- Bordwell, David (1985) *Narration in the Fiction Film*. Madison: University of Wisconsin Press.
- Branigan, Edward (1992) *Narrative Comprehension and Film*. London & New York: Routledge.
- Downs, Roger M. & Stea, David (1982) *Kognitive Karten. Die Welt in unseren Köpfen*. New York: Harper & Row.
- Fish, Robert (2007) *Cinematic Countrysides*. Manchester, UK & New York: Manchester University Press.
- Fowler, Catherine (Hg.) (2006) *Representing the Rural. Space, Place, and Identity in Films About the Land*. Detroit: Wayne State University Press.
- Grau, Oliver (1999) *Virtuelle Kunst in Geschichte und Gegenwart: Visuelle Strategien*. Berlin: Reimer.
- Higson, Andrew (1984) Space, Place, Spectacle. Landscape and Townscape in the ›Kitchen Sink‹ Film. In: *Screen* 25,4–5. S. 2–21.
- Kuleshov, Lev (1974) *Kuleshov on Film*. Hg. von Ronald Levaco. Berkeley: University of California Press.
- Lotman, Jurij M. (1973) *Die Struktur des künstlerischen Textes*. Frankfurt a.M.: Suhrkamp
- Ohler, Peter (1994) *Kognitive Filmpsychologie. Verarbeitung und mentale Repräsentation narrativer Filme*. Münster: MAKs Publikationen.
- Neitzel, Britta (2008) Facetten räumlicher Immersion in technischen Medien. In: *Montage/AV*, 17, 2. S. 145–158.
- Peterson, Shane D. (2011) Projection Spaces: Manifestations of the Alpine in the Reception of the Austrian Heimatfilm ECHO DER BERGE and of the Vienna Flak Towers. In: *Austrian Studies* 18,1. S. 124–140.
- Rohmer, Eric (1980) *Murnaus Faustfilm. Analyse und szenisches Protokoll*. München: Hanser.
- Tang, Scott Harvey (2005) Popular Culture in the Age of White Flight: Fear and Fantasy in Suburban Los Angeles. In: *The Journal of American History* 92, 2. S. 679–680.
- Voss, Christiane (2008) Fiktionale Immersion. In: *Montage/AV*, 17, 2. S. 69–88.

- Wilhelm, Markus (1992) Drucken wie gelogen. Online: [http://www.slowcity.at/wissen/mehr//Foehn-17\\_Drucken\\_wie\\_gelogen\\_1992.pdf](http://www.slowcity.at/wissen/mehr//Foehn-17_Drucken_wie_gelogen_1992.pdf) [10.06.201]
- Wulff, Hans J. (1985) Von Rätseln, Labyrinthen und traumatischen Dingen. Raum und Realität in Stanley Kubricks THE SHINING. In: *Filmbeschreibungen*. Hg. von Hans J. Wulff. Münster: MAKs Publikationen. S. 11–35.
- Wulff, Hans J. (1992) Raum und Handlung. Zur Analyse einiger textueller Funktionen des Raumes am Beispiel von Griffiths Film A WOMAN SCORNED (1911). In: *Montage/AV*, 1,1, S. 91–112.
- Wulff, Hans J. (1999) *Mitteilen und Darstellen: Elemente einer Pragmasemiotik des Films*. Tübingen: Narr.
- Wulff, Hans J. (2009) Die kontextuelle Bindung der Filmbilder (*on, off, master space*). Ein Beitrag zur Raumtheorie des Films. In: *Montage/AV*, 18,2. S. 149–163.

# EINTRETEN IN IMAGINÄRE RÄUME

DER AVATAR ALS FUNKTION DER IMMERSION IM  
PHANTASTISCHEN ROLLENSPIEL

Florian Berger &  
Laura Flöter

## Zusammenfassung/Abstract

Phantastisches Rollenspiel beschreibt ein Spektrum nicht-digitaler Spiele, die physische Partizipation mit bildlicher Imagination verbinden. Dabei sind Avatare als Stellvertreter der Spieler in der Spielwelt von zentraler Bedeutung. Sowohl in struktureller wie auch in inhaltlicher Hinsicht stellen sie eine Hauptfunktion von immersiven Erfahrungen dar, die im Fall des phantastischen Rollenspiels dem Eintauchen in eine quasi-literarische Fiktion vergleichbar sind. Die Immersion besteht im Überschreiten der physischen Realität hinein in einen imaginären, bildlich gestalteten Raum, mit dessen Inhalten der Spielende interagiert und an deren konkreter Ausgestaltung er partizipiert. Als ein ganz auf die Konstitution innerer immersiver Bildräume ausgerichtetes Medium sollte phantastisches Rollenspiel in zukünftigen Betrachtungen systematisch einbezogen werden.

*Fantasy Role-playing as a term describes a range of non-digital games which bring together physical participation and visual imagination. The avatar as an agent of the player is in the focus of that process. It constitutes the main function of immersive experiences, both structural and as in regards to content, which are comparable to written fiction. Immersion in Role-playing means transcending physical reality into an imaginary space, whose contents the players create and interact with. As a medium that solely focusses on establishing inner immersive visual experiences, it should systematically be included in future research.*

## 1. Phantastisches Rollenspiel als immersives Medium

Phantastisches Rollenspiel ist in seiner einfachsten Form eine in den 1970er Jahren in den USA entstandene Ausprägung von Gesellschaftsspielen. Ursprünglich als Brettspiel mit Würfeln und Figuren unter Leitung eines Spielleiters ausgeführt, hat es in den folgenden drei Jahrzehnten eine bemerkenswerte Entwicklung einerseits zu einer ausschließlich sprachlich-imaginativen

Form (*Pen-and-Paper*-Rollenspiel), andererseits zu einer theater- oder filmähnlichen, in Kostümen an entsprechend dekorierten Realschauplätzen ausgeführten Form (*Live-Rollenspiel* oder *Larp*) genommen. Nicht-digitale Rollenspiele gelten als Nischen-Hobby und tauchen in der täglichen Berichterstattung wie auch im Feuilleton kaum auf, obwohl sie als pädagogisch nutzbare Aktivität wie auch als Forschungsgegenstand als etabliert gelten dürfen.



Dem Eintauchen in immersive Bildräume wird das Medium Rollenspiel in besonderer Weise gerecht: einerseits ermöglicht es eine physische Partizipation, die weit über die Möglichkeiten passiv-rezipierender oder interaktiver digitaler Medien hinausgeht, andererseits fordert es von den Teilnehmern einen ausgeprägten Eigenanteil – überwiegend bildlicher – Imagination. Das eigentliche Erleben von Immersion entfaltet sich erst in diesem individuellen Wahrnehmungsprozess (vgl. Spinner 2006: 250). Sie ist ein Phänomen, zu dessen Verständnis je nach Methodik und Forschungshintergrund in unterschiedlichem Maße Bezug auf rezeptions- oder wirkungsästhetische Wirkmechanismen genommen wird. Dieser subjektive Anteil beim Entstehen von Immersion macht es schwer, das Phänomen begrifflich zu fixieren und exakt zu definieren (vgl. Holter 2007: 20).

In Skandinavien hat sich eine differenzierte Rollenspielforschung etabliert, die bei ihren Untersuchungen u.a. mit dem Konzept *Immersion* arbeitet und das phantastische Rollenspiel als stark immersionsaffines Medium begreift. Sie hat vielfältige, teils sehr differenzierte Modelle von Immersion hervorgebracht (vgl. Lappi 2007; Harviainen 2003; Pohjola 2004), die unterschiedliche Aspekte des Spiels auf ihre immersive Wirkungsmacht befragen. Auch die in dieser Hinsicht aktiven Autoren bemerken die Bestimmungsproblematik (vgl. Holter 2007: 19) und tragen dem beispielsweise mit einer Annäherung aus der Perspektive verschiedenster Methodiken der Phänomenologie oder der Hermeneutik Rechnung. Nichtsdestoweniger wird dem Phänomen Immersion als Merkmal des phantastischen Rollenspiels große Bedeutung zugesprochen, einige Autoren ziehen es sogar als Instrument zur Unterscheidung von Spielertypen heran (vgl. Harviainen 2003: 5; Pohjola 2004: 83).

Holter gibt einen Überblick über die in der skandinavischen Rollenspielforschung hervorgebrachten Immersionstheorien (vgl. 2007: 22) und konstatiert dabei bezüglich des Verständnisses des Gegenstandes immerhin einen gewissen Konsens: «[Much] of the focus is on what players experience during play – what goes on *inside their heads*» (2007: 21; Herv.d.V.).

Strukturell gesehen hat Immersion Ähnlichkeiten beispielsweise mit dem Phänomen des *Horrors* – auch dieses kann rezeptions- oder wirkungsästhetisch bestimmt werden und ist damit der gleichen bekannten Problematik unterworfen: Gestalterische Mittel *können* Entsetzen auslösen, *wollen* es

auch – *müssen* aber nicht unbedingt bei jedem Rezipienten diese Wirkung entfalten. Ein nicht unerheblicher Anteil seiner Wirkung ergibt sich erst aus der Individualität des Rezipienten (vgl. Baumann 1989: 81). Trotzdem aber kann die Wirkung des *Horrors*, also seine Qualität, umschrieben und operationalisiert werden, indem die Aufmerksamkeit vom Anspruch einer restlosen Auflösung und exakten begrifflichen Fixierung hin zu einer Bestimmung seiner Voraussetzungen verlagert und diese an einem Gegenstand in Abhängigkeit von dessen medialen Strukturen und Inhalten identifiziert wird (vgl. Baumann 1989: 161–172). Ein solches Vorgehen könnte sich auch im Umgang mit dem Phänomen Immersion anbieten.

In diesem Zusammenhang ist eine Bemerkung Lappis zur Struktur von Immersion interessant: «To be accurate, immersion is a continuum from light immersion to deep immersion» (2007: 77).

Auch Harviainen beobachtet bei versierten Spielern das Phänomen der *anpassungsfähigen Immersion*, einer bewussten Steuerung der Intensität im Erleben von Immersion (vgl. 2003: 7). Hier lässt sich ein solcher Perspektivenwechsel hinsichtlich der qualitativen Dimension, der Intensität von erlebter Immersion ausmachen: von absolut zu relativ.

Um phantastisches Rollenspiel als immersives Medium einzuführen, ist zu klären, welche Charakteristika eines Mediums immersive Erfahrungen generieren können. Rittmann fasst Immersion, unabhängig von einem konkreten Medium, als «Aufmerksamkeitsverlagerung, von einer von uns wahrgenommenen Welt, die uns von Geburt an als real bekannt ist – hin zu einer, deren Realität wir für einen kleinen Zeitraum als unsere eigene akzeptieren» (2008: 47). Im solchermassen als quasi real empfundenen imaginären Raum dieser alternativen Wirklichkeit kann man nun «Heldenrollen einnehmen», «Zerstreuung» finden oder auch «die Anerkennung anderer» (Rittmann 2008: 47). Das bedeutet: «Ein immersives Medium gewährleistet eine unmittelbare Wahrnehmung dessen, was es erzählt (im Buch oder Film) oder uns erleben lässt (in einer virtuellen Welt)» (Rittmann 2008: 47). Immersion ist damit eine Eigenschaft vieler, wenn nicht potentiell aller Medien.

Beim phantastischen Rollenspiel jedoch ist das Inszenieren des *Kopfkinos*<sup>1</sup> nicht nur angenehme Begleiterscheinung der Medienrezeption. Das

<sup>1</sup> So die jugend- bzw. szenesprachliche Umschreibung des Erlebnisses (vgl. Wittermann 2009: 52).



Gefühl, eine fiktive Welt tatsächlich zu *betreten* und als bildlich ausgestalteten Raum vor sich zu sehen, ist sogar erklärtes Spielziel: «Für den Spielspaß und die wahrgenommene Qualität der jeweiligen Veranstaltung ist dabei ausschlaggebend, wie «real» einem das Dargebotene tatsächlich vorkommt und wie stark sich der Spieler in seiner Rolle auf diese Spielwelt bezieht» (Balzer 2010: 18). Auch Götzenbrucker kommt in ihrer Erhebung zu dem Ergebnis, dass dem «Aspekt der *Entgrenzung* (Überwindung kultureller Grenzen, ideologischer Grenzen, räumlich-geographischer Grenzen)» (2001: 154) «im Kopf» einen wesentlichen Bestandteil der Motivation ausmacht (vgl. 2001: 154).

Eine von Balzer formulierte Umschreibung von Immersion ist diesbezüglich sehr anschaulich:

Erlebt der Spieler während einer LARP-Veranstaltung Immersion, heißt das, dass die Wahrnehmung seiner eigenen Person zugunsten der Wahrnehmung seines Spielcharakters zurück gedrängt wird. Er fühlt, denkt und handelt also verstärkt so, als wäre er seine Spielfigur und er stützt seine Interpretation der Geschehnisse auf die Spielwelt und nicht auf die Realität.

(2010: 19)

Diese konkret auf die Gestalt des Phänomens im phantastischen Rollenspiel<sup>2</sup> bezogene Umschreibung deckt sich in wesentlichen Punkten mit den allgemeinen strukturellen Bestimmungen von Immersion, die Rittmann anführt.

Harviainens Verständnis entspricht einer Bestimmung von Voraussetzungen von Immersion (anstatt ihrer absoluten Begriffsbestimmung) und eröffnet so die Möglichkeit, diese in konkreten Fragestellungen zu operationalisieren. Er postuliert: «[Each] game consists of several layers of differing elements and player templates can be formed according to whether or not they are able and/or willing to immerse themselves into those elements» (2003: 4). Und Rittmann argumentiert ähnlich: Die *Vorbedingung* immersiver Erfahrungen, d.h. der «Teilhabe an dieser [der imaginären] Welt» überhaupt, besteht in der «Bereitschaft, die eigene Aufmerksamkeit zu verlagern und das vermittelnde Medium geflissentlich zu «übersehen»

(2008: 47). Nur mit der entsprechenden Haltung des Rezipienten kann diese «*illusion of nonmediation*» entstehen, die sich zu einem Gefühl von echter «Präsenz» verdichtet, tatsächlich «in einer Welt zu sein, sich in ihr bewegen zu können, Objekte und Personen manipulieren zu können, ohne dabei die mediale Vermittlung wahrzunehmen» (Rittmann 2008: 49).

Wie oben dargestellt sind im phantastischen Rollenspiel, wie in jedem Medium, die konkreten Inhalte kaum von der äußeren Gestalt ihrer Darbietung, also den strukturellen Bedingungen der Vermittlung, zu trennen. Die Interdependenz von Form und Inhalt lässt sich nicht restlos begrifflich auflösen, denn die genannten Dimensionen greifen im Entstehungsprozess von Immersion notwendig ineinander (vgl. Rittmann 2008: 54). Hinzu kommt, dass Immersion zudem einen fiktionalen, aus dem Medium stammenden, und einen nonfiktionalen, rezipientenabhängigen Anteil aufweist (vgl. Rittman 2008: 9, 58f.).

## 2. Strukturmerkmale des phantastischen Rollenspiels im Kontext von Immersion

### 2.1 Der Avatar – Das Herzstück der Spielstruktur

In allen Formen des phantastischen Rollenspiels, insbesondere aber wohl im dem Improvisationstheater ähnlichen Live Action Role Playing oder im rein imaginativ gespielten Pen-and-Paper-Rollenspiel, existiert eine vom Spieler geführte fiktiv-imaginäre Spielfigur. Hitchens und Drachen benennen diesen Umstand als genuines Hauptmerkmal des Mediums (vgl. 2008: 12). Der *Avatar*<sup>3</sup>, auch «Held»<sup>4</sup> oder «Charakter»<sup>5</sup> genannt, ist der Repräsentant des Spielers in der Spielwelt – ohne einen Avatar kann ein phantastisches Rollenspiel nicht gespielt werden.

Um Unklarheiten zu vermeiden, sei an dieser Stelle zum einen darauf hingewiesen, dass sich die Ausführungen hier und im Weiteren ausschließlich auf die Perspektive der Spieler beziehen, nicht die des Spielleiters; dessen Funktion, die Strukturen und Inhalte einer ganzen Spielwelt zu repräsentieren, ist strukturell sehr verschieden von der der

<sup>2</sup> Zwar bezieht sich Balzer, wie auch einige weitere der in diesem Beitrag herangezogenen Theoreme, an dieser Stelle auf spezielle Formen des phantastischen Rollenspiels, aber die darin formulierten Überlegungen zu den Wirkmechanismen von Immersion lassen sich auf andere Rollenspielformen übertragen, weil sie sich nur auf die Strukturelemente beziehen, die ihnen allen gemein sind.

<sup>3</sup> Aus Sanskrit «Herabkunft», zur Entstehung des Begriffs vgl. Adamus 2006: 86.

<sup>4</sup> Positiv wertend, Akzentuierung seiner Rolle des Protagonisten im Rahmen der Spielereignisse.

<sup>5</sup> Akzentuierung der fiktiv-psychologischen Dimension der Figur.

übrigen Mitspieler, so dass sich diese beiden Spielerspektiven nicht einfach vergleichen lassen.

Zum anderen: Da *Avatar* die allgemeinste und neutrale Bezeichnung für Spielfiguren des phantastischen Rollenspiels darstellt und für unabhängig von der spezifischen Spielform verwendet werden kann, wird im Folgenden hauptsächlich dieser Ausdruck genutzt.

Als Element der Spielstruktur betrachtet, ist der Avatar ein Element der Spielwelt, das qualitativ wie quantitativ bestimmt wird – quantitativ-parametrisch, etwa durch Zahlen- oder Punkteskalen, hinsichtlich seiner körperlichen, mentalen, sozialen Eigenschaften; qualitativ hinsichtlich einer individuellen Existenz durch das Bestimmen spezifischer Charakterzüge, durch eine beispielsweise mehr oder weniger detaillierte Figurenbiographie oder Beschreibung der äußeren Erscheinung und inneren Motivation. Die Komplexität und die konkrete Gewichtung dieser verschiedenen Dimensionen ist abhängig von der jeweiligen Spielform, aber auch von den persönlichen Präferenzen der Spieler (vgl. Hitchens & Drachen 2008: 12f.).

Die Idee eines Avatars ist die einer «fiktiven Person» (Kahl 2006: 285), nicht einer sozialen Rolle. So ähnelt er in gewisser Weise einer literarischen Figur. Aber anders als bei einem Roman partizipiert der Spieler direkt und unmittelbar an der Entwicklung, welche der Avatar im Verlauf der Spielhandlung erfährt. Nach Neitzel und Nohr kann man Partizipation verstehen «als ein auf Interpretation gerichtetes und hochaktives und nicht reglementiertes Handeln am repräsentationalen System» (2006: 15). Auf den Avatar bezogen bedeutet dies konkret: Er kann, je nach Verlauf des Spiels und Spielverhalten des Spielers, Wissen und Besitz erwerben, Fertigkeiten verbessern oder Bündnisse und Beziehungen eingehen. Diese Entwicklung kann, da ein phantastisches Rollenspiel nicht linear verläuft, Brüche, Wendungen und (gewollte) Fehl-Entwicklungen aufweisen.<sup>6</sup>

Im Kontext der Spielstruktur kennzeichnet sich die Avatarfigur vor allem durch ihre Funktion als Bindeglied zwischen Spielwirklichkeit und Spieler aus (vgl. Götzenbucker 2001: 12). Harding veranschlagt: «The most complex relationship between the material world and the game-world is arguably that between the character and the player» (2007: 30). Im Avatar begegnet sich so die Ebene von

Fiktion und Realität: Das lässt vermuten, dass er in der Frage nach den immersiven Potentialen des phantastischen Rollenspiels von großer Bedeutung ist. Zudem liegt nahe, dass alle weiteren Strukturbestimmungen, die am phantastischen Rollenspiel und an der Komposition der Spielwelt vorgenommen werden können, in großem Umfang auch den Avatar selbst betreffen: Man kann berechtigt argumentieren, dass er in der Struktur des phantastischen Rollenspiels das Herzstück darstellt und alle anderen Charakteristika von diesem Umstand mit bestimmt sind.

## 2.2 Interaktivität – Der Avatar als Stellvertreter

Das phantastische Rollenspiel ist ein interaktives Medium. Interaktion als «eingreifendes, agierendes und reagierendes Intervenieren [des Spielenden] innerhalb eines [...] Zusammenhanges» (Neitzel & Nohr 2006: 15) bedeutet Eigenaktivität; so erschaffen die Spielenden den Spielverlauf erst und entwickeln ihn zugleich weiter (vgl. Fromme & Biermann 2009: 118). Harding fasst zusammen: «A larp-narrative is the product of all participants and organisers» (2007: 31). Die Spielhandlung entwickelt sich aus der Interaktion aller Spieler bzw. Avataren mit anderen Spielern bzw. deren Avataren sowie der sie umgebenden Spielwelt (vgl. Harding 2007: 29).

Nach Biermann und Fromme eröffnet das Strukturmerkmal *Interaktivität* ein großes Potential an immersiven Erfahrungen: allein die Aktivität der Spielenden hält den Spielfluss in Gang, so «dass der Spieler mit seiner Spielfigur laufend auf neue Spielsituationen und Anforderungen reagieren muss» (2009: 121). Hält er darin inne, stockt auch das Spiel selbst und endet (zumindest für den betreffenden Spieler). Dieser Aktivitätszwang bindet die Aufmerksamkeit des Spielers an das Spiel, macht ihn zum Schöpfer wie zum Beobachter zugleich und eröffnet darin die Möglichkeit des Erlebens von Immersion.

Die Möglichkeit der spielkonformen Interaktion – und damit des Erlebens von «interaktive[r] Immersion» (Fromme & Biermann 2009: 121) – besteht nun für den Teilnehmer, wie oben angerissen, allein im Ergreifen einer Rolle innerhalb der Spielwelt, d.h. dem Spielen eines Avatars. Eine der Hauptfunktionen der Avatarfigur ist so auch, Instrument der Interaktion des Spielers mit der Spielwelt zu sein. Durch ihn oder mit Hilfe seines Avatars übt der Spieler Einfluss auf die Gestaltung der Spiel-

<sup>6</sup> Auf diesen Umstand und seine immersiven Funktionen wird an späterer Stelle genauer eingegangen.

welt und die Entwicklung des Spielverlaufs aus (vgl. Hitchens & Drachen 2008: 12). Der Avatar ist so Träger des Strukturmerkmals «Interaktivität» des Mediums.

Interaktion besteht im phantastischen Rollenspiel konkret beispielsweise in den Reaktionen von Avataren anderer Mitspieler und der Spielwelt auf das Verhalten und die Entwicklung der einzelnen Spielfiguren. Dies macht einen großen Anteil der Spielhandlungen aus (vgl. Hitchens & Drachen 2008: 13), was bedeutet, dass die Interaktivität des phantastischen Rollenspiels zu einem großen Teil in der Interaktion mit einem *sozialen* Gegenüber, einem Mitspieler (auf der nonfiktionalen Ebene) oder Elementen der Spielwelt (auf der fiktionalen Ebene) besteht. Auch diese werden als Folge immersiven Erlebens als «vollwertige» soziale Akteure anerkannt, unabhängig davon, ob sie eine tragende Funktion haben oder lediglich eine Nebenrolle darstellen. Dieses intersubjektive Erleben des Spielgeschehens enthält so darüber hinaus die Möglichkeit *sozialer Immersion*: «Soziale Immersion [...] bedeutet, dass User andere User als soziale Akteure erkennen» (Rittmann 2008: 88).

Auch die innerhalb der Spielwelt eingegangenen sozialen Beziehungen unter den Avataren entwickeln mit dem Voranschreiten des Spieles rasch eine Eigendynamik (vgl. Fromme & Biermann 2009: 121), an welcher der Spieler über seinen Avatar in Form von Stellvertreterhandlungen teilhat. Aus diesem Umstand speist sich das Empfinden eines teils enormen Maßes an Authentizität der Spielerlebnisse – die einen starken Anreiz des phantastischen Rollenspiels darstellen (vgl. Kahl 2006: 285; Rittmann 2008: 90). Pohjola kommt zu dem gleichen Ergebnis: «The reality of LARP comes from the collective experience of immersion shared and strengthened through interaction. The reality of LARP comes from *inter-immersion!*» (2004: 89; Herv.d.V.). Der Autor akzentuiert die soziale Immersion, und damit auch die soziale Interaktion, als Hauptgenerator von Immersion im phantastischen Rollenspiel an sich und versteht die soziale Immersion daher mit einer eigenen Bezeichnung, die ihrer spezifischen Wirkungsweise gerecht wird. In seinem Text entwirft er das Modell dieser spezifischen Form von Immersion; das Einhalten der eigenen Rolle, d.h. das Spielen des eigenen Avatars, nimmt auch darin eine zentrale Stellung ein (vgl. Pohjola 2004: 89f.).

Die Vermutung liegt nahe, dass die Intensität des Erlebens von Immersion mit den Interaktionen

innerhalb und mit der Spielwelt selbst korreliert. Phantastische Rollenspiele zeichnen sich durch das Potential einer hohen Interaktionsdichte aus: «Players [...] can have their characters interact with the game world in any way that is possible within the limits of that world» (Hitchens & Drachen 2008: 14f.). Die Bedingungen der Möglichkeit von sozialer, interaktiver Immersion sind so auch strukturelle Merkmale dieses Mediums und machen es damit besonders immersionsaffin.

Vor allem zwei Aspekte bedingen das Erleben von Immersion im phantastischen Rollenspiel diesbezüglich. Die *Reichweite* dieser möglichen (sozialen) Interaktionen, so implizit in Hitchens Argument enthalten, besteht allein in den *Grenzen* der Spielwelt selbst. Und diese ist im phantastischen Rollenspiel potentiell unerschöpflich, denn es kann theoretisch sowohl zeitlich wie auch inhaltlich unbegrenzt gespielt werden (vgl. Hitchens & Drachen 2008: 15). So besteht in diesem Medium nicht nur eine große Bandbreite möglicher Interaktionen an sich, sondern innerhalb dieser überdies auch noch eine enorme Differenzierungsmöglichkeit. Nordgren bezeichnet diesen Umstand metaphorisch als *Auflösung* (vgl. 2008: 91) – nach der individuellen Eigenschaft eines Bildschirms, ein scharfes Bild zu zeigen. Die Autorin führt aus: Je detailreicher die Spiel-Interaktionen, desto wirksamer werden auch kleine Spielhandlungen für die Dichte der übergeordneten Erzählung. Desto authentischer gerät diese und desto größer ist auch das immersive Potential (vgl. Nordgren 2008: 91).

### 2.3 Gestaltungsfreiheit – Der Avatar als Medium des Spielverlaufs

Differenzierungsmöglichkeiten in der Interaktion bedeutet: Den Spielenden steht nicht nur frei, ob sie sich mittels Figurenrede für eine sprachliche Interaktion entscheiden, sondern auch, wie sich diese *inhaltlich* gestaltet (vgl. Hitchens & Drachen 2008: 15). Hier bestehen nahezu unbegrenzte Möglichkeiten, das Spiel den eigenen Vorstellungen, Ansprüchen und Vorlieben entsprechend anzupassen (vgl. Kahl 2006: 299). In diesem Merkmal des phantastischen Rollenspiels, der *Gestaltungsfreiheit*, verschränken sich nun Form und Inhalt. Die enorme Differenziertheit potentieller Interaktionen im Spiel ermöglicht die auf den konkreten Inhalt bezogenen gestalterischen Freiheiten der Spielenden. Diese sollen im Folgenden näher erläutert werden, um die strukturellen Bedingun-

gen des Erlebens von Immersion um die Betrachtung von inhaltlichen Aspekten zu erweitern und diese auf ihr immersives Potential hin zu befragen.

Für das phantastische Rollenspiel kennzeichnend sind die *Regeln der Irrelevanz*: Vor dem Hintergrund komplexer, von den Spieldesignern entwickelter Regelwerke handelt die Spielergruppe aus, welche Regeln für ihr Spiel tatsächlich in Kraft treten sollen und welche vernachlässigt werden; so bestimmt sie auch, welche Aspekte des Spiels in den Vordergrund treten und welche eher an den Rand des Spielgeschehens. Diese rollenspiel-spezifischen Regeltypen sind es, welche die hohe Individualität der Ausgestaltung des Spielverlaufs ermöglichen – sowohl in struktureller wie auch in inhaltlicher Hinsicht. Die Reglementierung selbst implementiert also dieses hohe Maß an inhaltlicher und formaler Gestaltungsfreiheit ins Spiel (vgl. Balzer 2010: 22). Die dadurch bedingte Möglichkeit immersiver Erfahrungen ist so genuines Merkmal phantastischer Rollenspiele.

Die so in der Spielmechanik angelegte Gestaltungsfreiheit bezieht sich im phantastischen Rollenspiel zunächst auf den konkreten Verlauf des individuellen Spielprozesses und auf die Intensität der Anteilnahme (vgl. Kahl 2006: 289f.). So steht es dem Teilnehmer beispielsweise frei, wie intensiv er sich an einem bestimmten Abschnitt beteiligt und auf welche Weise er sich einbringt: «Conversely a role-playing game typically allows its players large sections of time when they can choose how much input they will give» (Hitchens & Drachen 2008: 15). Solange andere Mitspieler ausgleichend wirken und der Spielfluss nicht gänzlich zum Erliegen kommt, beeinträchtigt diese individuelle Flexibilität das Spiel nicht.

Auf der Ebene des Gruppenhandelns zeigt sich die Anpassungsfähigkeit des Spieles darüber hinaus auch darin, dass Spieler und Spielergruppen wählen können, welche Handlungen der Avatare oder Handlungsabschnitte des Spiels mehr (häufig: Konfliktsituationen) und welche weniger detailliert (oft Planungen von Unternehmungen) *ausgespielt* werden (vgl. Hitchens & Drachen 2008: 15). Hierin zeigen sich gewisse Parallelen zum Umgang mit ästhetischen Produkten nach dem Begriffen der Rezeptionsästhetik – beispielsweise einem Text als Partitur, der im Akt der Rezeption individuell konkretisiert wird (vgl. Spinner 2006: 250).

Harviainen nennt als eine der drei Dimensionen seines Modells von Immersion im phantastischen Rollenspiel die Immersion durch die Spiel-

welt, genauer deren Realität: «Reality immersion, emplacement of oneself within the agreed-upon environment of the game» (2003: 4f.). Er formuliert hier implizit die Synthese von Form und Inhalt immersiver Strukturen. Die Ausführungen lassen den Schluss zu, dass nicht nur die strukturellen Dimensionen des Mediums, sondern ganz wesentlich auch seine Inhalte – das *agreed-upon environment* – immersive Potentiale generieren. Das Strukturmerkmal «Gestaltungsfreiheit» des phantastischen Rollenspiels lässt sich diesbezüglich als eine tragende Funktion bestimmen.

Diese konkretisiert sich nun auch in der inhaltlichen Ausgestaltung der ausgewählten Spielmechanismen und -strukturen. Diese müssen mit imaginativen Anteilen, also den bildlichen Ausformulierungen, den Figuren und der Spielwelt, die sie umgibt, angefüllt werden. Sie sind die eigentlichen Gegenstände des Spiels. Die schöpferische Selbstbeteiligung des Spielenden ist beim phantastischen Rollenspiel daher enorm hoch. Die Spielteilnehmer verwirklichen das Desiderat der eigenen Spielinteressen. Diese Selbstbeteiligung, so führt Kahl aus, kann starke immersive Wirkung entfalten, denn sie stellt eine oftmals sehr enge kognitive wie emotionale Bindung des Spielers an das Spielgeschehen her. Gleichzeitig macht sie sie zu dessen eigenem Produkt (vgl. 2006: 294f.).

Hinsichtlich der Gestaltungsfreiheit und im Kontext der oben skizzierten Individualität des Spielverlaufs nimmt der Avatar die Rolle eines Instruments als Stellvertreter des Spielers im Spiel ein und wird zum Medium von dessen Spielentscheidungen. Allerdings ist der Avatar, was die Gestaltungsfreiheit anbetrifft, nicht nur Instrument, sondern selbst auch Gegenstand: Das phantastische Rollenspiel zeichnet sich durch die mögliche Tiefe der Ausgestaltung einer individuellen Spielfigur aus. Sie kann sich in allen denkbaren dargestellten Dimensionen entwickeln – auf qualitativer Ebene hinsichtlich ihrer Fähigkeiten und Kenntnisse, in quantitativer Hinsicht im persönlich-emotionalen Bereich beispielsweise durch prägende Erlebnisse in der Spielhandlung (vgl. Hitchens & Drachen 2008: 13).<sup>7</sup>

Prägnantes Merkmal phantastischer Rollenspiele ist so auch, dass der Spieler diese Entwicklung gezielt beeinflussen kann. Er bestimmt zumin-

<sup>7</sup> Die Autoren machen deutlich: Nicht, dass Charakterentwicklung tatsächlich geschieht, sondern deren Möglichkeit ist das Charakteristikum für genuine phantastische Rollenspiele.

dest mit, innerhalb welcher der oben dargestellten Dimensionen sich Entwicklungen vollziehen, indem er beispielsweise die im Spielverlauf gewonnenen Erfahrungspunkte verteilt und Entscheidungen über emotionale Veränderungen seiner Figur trifft (vgl. Hitchens & Drachen 2008: 13).

Diese potentiell unbegrenzte Entwicklung des eigenen Avatars ist weiterhin kennzeichnendes Element der Spielstruktur und macht einen zusätzlichen, bedeutenden Bereich von immersiven Potentialen im phantastischen Rollenspiel aus (vgl. Hitchens & Drachen 2008: 13). Die Verschränkung struktureller und inhaltlicher Elemente beim Entstehen von Immersion zeigen sich in der Stellung des Avatars als eine tragende Funktion von Gestaltungsfreiheit besonders deutlich.

### 3. Inhaltliche Aspekte des phantastischen Rollenspiels im Kontext von Immersion

#### 3.1 Die Spielhandlung – *Narrative Immersion*: das Destillat der Phantasie

Das Objekt aller Strukturmerkmale des phantastischen Rollenspiels sind die konkreten Spielinhalte: Die Spielwelt mit allen ihren Elementen und ihrem Produkt, der Spielhandlung und ihrem Verlauf, also der Ausgestaltung des Spielprozesses. Diese Inhalte entfalten, wie viele Autoren bemerken, in mehrerer Hinsicht eine eigene Dynamik, die immersive Empfindungen hervorrufen kann (vgl. Fromme & Biermann: 2009: 121). Dabei ist zunächst die inhaltliche Komposition der Geschichte von zentraler Bedeutung.

Der Spielprozess erhält nach Rittmann seine Sinnhaftigkeit erst durch eine inhaltlich logische und damit glaubwürdige Komposition des Handlungsüberbaus und der Hintergründe, also der Schauplätze und Kulissen der Spielhandlung (vgl. 2008: 48). In diesem Zusammenhang steht die Bedeutung von Konsistenz in der Spielwelt für die Immersion:

If the purpose is to help the players uphold illusion, then the game-world has to be consistent. The most important parts of it is furthermore those that could help interpret the events that will actually appear are during the larp, especially those that could become important parts of the plot. (Harding 2007: 30)

Je mehr Wissen über die Spielwelt sich Spieler und Figur im Verlauf des Spiels aneignen können, desto stärker verorten sich die Spielhandlungen auch vor

einem übergreifenden Sinnhintergrund und werden im Kontext der Erzählung selbst sinnstiftend, denn sie entwickeln die Geschichte der Spielwelt wie die des Avatars unter Berücksichtigung ihrer fiktiven Logik weiter: «Je besser sich der User mit der aufbereiteten fiktionalen Historie der Welt auskennt, umso immersiver kann diese wirken, denn die eigenen Erlebnisse [...] lassen die hypothetische Realität entstehen» (Rittmann 2008: 54).

Rittmann kennzeichnet diese zunehmende Sinnorientierung der Spielhandlung im Kontext des Erzählverlaufs als *narrative Immersion* (vgl. 2008: 51). Der Spieler wird zum Urheber, sein Avatar zum Protagonisten einer Handlung (vgl. Kahl 2006: 299), deren Verlauf und Bedeutung der Spieler mitbestimmen kann: «[Der] narrative Kontext begründet Avatarhandlungen und Geschehnisse in der Welt. Sie sind nicht einfach da, sondern haben aus der Sicht des Betrachters plötzlich einen Sinn» (Rittmann 2008: 51). Diese Fokussierung auf den Einzelspieler entspricht im Grunde nicht der gewöhnlichen Spielsituation, ist an dieser Stelle aber der Verständlichkeit und einer klaren Darstellung dienlich. Es sei aber immer mit bedacht, dass in einem Rollenspiel in den allermeisten Fällen mehrere Spieler gleichberechtigt inter-/agieren – so sind sie alle (Mit-)Urheber, ihre Avatare Protagonisten der Handlung einer kollektiven Phantasie (unter Regie des Spielleiters). Autoren wie z.B. Herbrich befassen sich mit der gemeinschaftlichen Erschaffung und Ausformulierung imaginärer Spielwelten durch eine Spielergemeinschaft (vgl. 2011).

Deren Produkt, die gemeinsam generierte Handlung, ist Gegenstand der Interaktionen der Spieler und faszinierendes Moment. Auch Harvainen betont das narrative Element als zentrale Dimension des Konzepts der Immersion: «Narrative immersion, acceptance of the existence of narrative elements within a game, and the willingness to treat them as actual events instead of an externally imposed story. The most important of the elements are the game's plotlines and the dramatic value of individual events» (2003: 5).

Aus der großen Bedeutung der Narration für das Erleben von Immersion ergibt sich auch die zentrale Stellung des Avatars in diesem Kontext: Er ist Funktion der Immersion erzeugenden Wechselwirkungen von Spieler und Spielwelt, denn als Protagonist der Narration ist er sowohl auf struktureller und fiktionaler wie auch auf der inhaltlichen und nonfiktionalen Ebene von zentraler Bedeu-



tung. Harding umreißt die Bedeutung des Avatars im Kontext der narrativen Immersion: «[The] meaning of the larp is a product of the narrative that the player creates when experiencing the larp through the eyes of the character» (2007: 32). Wie an früherer Stelle bereits erwähnt, argumentiert Pohjola ähnlich. Er stellt den Avatar ins Zentrum seines Entwurfs von Inter-Immersion: «Inter-immersion is a phenomenon strengthening the identity of the character (as opposed to the identity of the player), which occurs when the player is immersed inside a believable diegesis» (Pohjola 2004: 89).

Im phantastischen Rollenspiel ist der Avatar aber nun nicht nur Mittel, sondern auch Zweck – das Führen, Entwickeln und Ausgestalten eines Protagonisten ist einer der faszinierendsten Aspekte, auf welchen Spieler oft viel Zeit und Einsatz verwenden. Kahl bemerkt diesbezüglich: «Das Ausdenken und Inszenieren des Charakters nimmt sehr viel Raum innerhalb des Spiels ein» (2006: 299). Diese gestalterischen Prozesse werden von Spielern durchaus als eine intellektuell anspruchsvolle Tätigkeit begriffen, die einiges an Kunstfertigkeit und Phantasie erfordert, denn die «[w]ichtigste Aufgabe des Spielers ist es, die Rolle überzeugend darzustellen und sich in die Spielwelt hineinzudenken» (Kahl 2006: 299; auch Kahl 2006: 284). Der Entwurf und das Gestalten eines Charakters darf, Kahls Ausführungen entsprechend, als quasi-literarische Tätigkeit gelten. «Die imaginative Erschaffung eines Charakters [...] hat dementsprechend ihren eigenen Wert. Daraus wird gefolgert, dass die innere Gestaltgebung einer Phantasie einen eigenen Reiz darstellt und als befriedigend und spannend erlebt wird» (Kahl 2006: 299).

Dieser Umstand ergibt sich wiederum aus dem gestalterischen Handlungsfreiraum, den das phantastische Rollenspiel zulässt, und welcher sich in der Gestaltung des eigenen Avatars sicherlich am stärksten manifestiert: «Ein Spieler hat bei dieser Gestaltgebung die Kontrolle über Inhalt und Ausformung der Phantasie [...]» (Kahl 2006: 299). Harding kommt zu dem Schluss, dass intensive, d.h. auch immersive Spielerlebnisse Charaktere erfordern, die ihre Spieler persönlich betreffen und bewegen: «Only by creating a character that is meaningful to the player can the larp become meaningful» (2007: 32).

### 3.2 Der Avatar – *Psychologisch-imaginative Immersion: das phantastische zweite Ich*

Im Kontext immersiver Prozesse spricht Rittmann der Qualität der Identifikation mit dem Avatar eine enorm große Bedeutung zu (vgl. 2008: 58). Kahl schlussfolgert: «[Demnach] ist die Identifikation mit dem Charakter für die emotionale Intensität des Fantasy-Rollenspiels enorm wichtig» (2006: 299). Kahl kommt in ihrer Untersuchung zu dem Ergebnis, dass viele Spieler eine hohe Identifikation mit der Figur sowohl anstreben wie auch entwickeln – sogar bis hin zu einem gewissen «Verschmelzen» mit der fiktiven Persönlichkeit (vgl. 2006: 285, 299).

Die prominente Stellung der Spielfigur als Stellvertreter des Spielers in der Spielwelt beinhaltet schon in struktureller Hinsicht eine Affinität zu Identifikationsprozessen des Spielers mit seinem Protagonisten. Auch Biermann und Fromme argumentieren, dass Spielende

durch ein mediales Geschehen gefangen (oder absorbiert) sein können; als besonders immersiv werden in dieser Hinsicht klassischer Weise mitreißende und rührende Geschichten betrachtet (Murray 1997), aber auch die Charaktere [...] können die *imaginative bzw. psychologische Immersion* [...] unterstützen.

(Fromme & Biermann 2009: 121; Herv.d.V.)

Diese Kategorie von Immersion ist nützlich, um die Qualität immersiver Inhalte von phantastischen Rollenspielen exakter zu bestimmen.

Der Avatar ist sicherlich der interessanteste Gegenstand inhaltlicher Gestaltung. In Anlehnung an Lorenzers Theorie der Symbolbildung nähert sich Kahl der Qualität des Avatars aus der Perspektive der psychischen Konstitution seines Spielers: Er kann in diesem Kontext als Ausdruck von Lebensentwürfen gelten, die im realen Umfeld nicht integriert werden können, und speist sich aus unbewussten und bewussten Affekten und Wünschen; so kann der Avatar als der fiktive und in diesem Sinne äußere Repräsentant von inneren Phantasien gedeutet werden (vgl. Kahl 2006: 292, 293). Der Spieler kann diese Gehalte ausagieren, ohne auch ihre Konsequenzen in der realen Welt tragen zu müssen (vgl. Kahl 2006: 292) – darin aktualisiert sich einmal mehr die Stellvertreterfunktion des Avatars. Auch Holter fasst den Avatar in seinem *Channeling*-Konzept als Produkt psychischer Gehalte seines Schöpfers: «Immersion is allowing the character to express itself through the



player. The character is seen as a semi-autonomous entity residing in the player's mind, with a personality and will of its own» (2007: 20). Er hat den Status einer genuinen Teil-Identität, woraus sich seine zentrale Funktion im Kontext immersiver Erfahrungen eröffnet.

Kahl fasst die im Avatar bildlich formulierten psychischen Gehalte als die «Inszenierung bewusster und unbewusster Phantasien» (2006: 294), die eine starke Wirkung auf ihren Besitzer ausüben können, denn sie gehen notwendig mit einer hohen inneren Beteiligung einher (vgl. 2006: 295) und sind daher oft stark emotional beladen. Der Spieler ist so in der Gestaltung seiner Avatarfigur unmittelbar selbst betroffen (vgl. Kahl 2006: 294f.): Er entwirft sich eine «fiktive Identität» (Kahl 2006: 299) nach den Regeln der Spielwelt und des in der Spielgruppe etablierten Spielkonsens (vgl. Kahl 2006: 299). Die Gepflogenheit, die Rede des Avatars und dessen Perspektive im Spiel grammatisch durch die Verwendung der ersten Person Präsens anzuzeigen, verstärkt die Identifikationsprozesse noch (vgl. Kahl 2006: 276).<sup>8</sup>

Lappi macht die Identifikation von Spieler und Spielfigur zum zentralen Mechanismus von Immersion (vgl. 2007: 77), und Harviainen nennt als letzte der drei Dimensionen von Immersion die durch den Charakter: «Character immersion, the layer commonly referred to with the word «immersion». The ability to «become» a character, to assume its thought-patterns, ethics and personality» (2003: 4).

Nach der Erfahrung vieler Spieler ist die Abgrenzung gegen die Wirkungsmacht ihrer Avatarfiguren nicht immer ganz einfach. Es droht die «Verwischung von Realität und Spielwirklichkeit» (Kahl 2006: 292), ein «Sog» zieht die Spieler in eine innere Bildwelt hinein (vgl. Kahl 2006: 294f.), die oftmals sehr detailliert ausgestaltet ist. So ist auch der Avatar selbst wiederum Teil eines sozialen Geflechts. Sie sind die sozialen Akteure der Spielwelt, haben Familien, Freunde und Feinde, organisieren sich in Gilden und Verbänden etc. (vgl. Frey 2006: 168f.). So potenziert sich die immersive Wirkung der Avatarfigur, denn sie eröffnet auch auf der inhaltlichen Ebene Funktionen sozialer Immersion. Diese wirkt nicht nur auf struktureller Ebene zwischen den Spielern und zwischen Spielern und Spielwelt, sondern auch als Moment inhaltlicher Gestaltung auf der

<sup>8</sup> Zu den sprachlichen Besonderheiten der Spielpraxis von phantastischen Rollenspielen vgl. Nagel 2007: 77–93.

Figurenebene. So sind also nicht nur die Gestaltung von Avatarfiguren als Selbstentwürfe im Spiel, sondern auch deren Verortung in komplexen sozialen Gefügen wesentliche immersive Mechanismen. Die meisten Spieler sind sich deren starker Wirkungsmacht bewusst. Sie problematisieren sie mitunter als ein «Sich-Verlieren» in der Spielwelt (vgl. Kahl 2006: 289).

Diese immersiven Kräfte enthalten jedoch zugleich auch großes Potential, das die Spieler konkret und produktiv ausschöpfen können: Indem sie über diese von ihnen geschaffenen phantastischen Alter Egos reflektieren und sich die Ursachen ihrer Faszination bewusst machen, bringen sie etwas über sich selbst in Erfahrung (vgl. Kahl 2006: 286). Phantastische Rollenspiele können so als selbstreflexives Medium fungieren – ihre Wirkweise könnte man in dieser Hinsicht als eine Art ästhetisierte Identitätsarbeit umreißen.

Am Beispiel der Avatarfigur zeigt sich deutlich, wie die immersiven Prozesse der Inhalte gleichermaßen wie die der strukturellen Verfassung phantastischer Rollenspiele ineinander greifen, einander bedingen und gegenseitig tragen und befördern. Der Avatar steht dabei durch seine inhaltliche wie durch seine strukturelle Bestimmung im Zentrum aller Dimensionen dieses Immersionsmechanismus. Die Funktion des Avatars kann so ein Schlüssel sein zum Verständnis immersiver Potentiale und Prozesse dieses Mediums.

#### 4. Manifestation in imaginären Räumen – Der Avatar als Instrument von Grenzüberschreitungen

Ein nicht unerheblicher immersiver Faktor des Mediums phantastisches Rollenspiel besteht in inhaltlich-ästhetischen Aspekten. Diese stehen, da vom Spieler selbst in Szene gesetzt, in engem Bezug zu seiner Persönlichkeit und verweisen direkt auf ihn als Urheber der ästhetischen Gestaltung. Darin eröffnet sich ein enormes Potential an Identifikation mit dem Spiel, seinen Inhalten und dem Avatar selbst – und daraus ihr immersives Potential. Es scheint, als trete die von Biermann und Fromme formulierte *imaginativ-psychologische Immersion* im phantastischen Rollenspiel als zentrale Wirkfunktion immersiven Erlebens hervor.

Immersion ist ihrerseits wiederum Merkmal von ästhetischer Betätigung (vgl. Peez 2005: 13–16) – die selbständige, komplexe Ausgestaltung und damit das Beleben der Figur mit eigenen Fantasien

und Thematiken bis zum Grad einer alternativen Identität könnte dem Avatar daher den Status eines ästhetischen Produktes verleihen.

Das phantastische Rollenspiel kann nach dieser Lesart eine ästhetische Praxis in Form von Selbstinszenierung darstellen, das mentale Betreten einer imaginären, gleichwohl als konkret und räumlich empfundenen Szenerie. Wie Neitzel und Nohr es fassen: «Immersion impliziert Grenzen und Grenzüberschreitungen» (2006: 16). Die immersive Wirkungsweise des Avatars geht mit dieser Erkenntnis konform. Er nimmt die Funktion einer psychischen Manifestation des Teilnehmers im imaginären bildlichen Raum der Spielwelt ein, als dessen Avatar im wörtlichen Sinne, als Herabkunft des «zwar einerseits ständig im Reich» der Realität verbleibenden Spielers, der aber trotzdem «in der Rolle des Avatars als menschliches Wesen» in der Spielwelt «erscheint» (vgl. Adamus 2006: 86). Als Schnittstelle von Spieler und Spielwelt ist er der Regler, «das Interface», durch welches die Immersion «geregelt» wird (vgl. Neitzel & Nohr 2006: 16).

Als eine Vorbedingung der Wirksamkeit aller auf gestalterische Inhalte bezogenen immersiven Potentiale des phantastischen Rollenspiels hat sich die Gestaltungsfreiheit ausgewiesen – ein Merkmal des Mediums, das sich in alle Dimensionen und Kategorien erstreckt. Mit Holter kann man sagen:

I propose that there is no set of techniques that must be present for immersion to occur; nor is there any set of techniques that is guaranteed to break immersion. Techniques should be chosen or designed for each play group, taking into account the preferences, experience and personality of each participant, as well as the group's history and internal dynamics. (2007: 22)

Im Befolgen dieses Ansatzes kann phantastisches Rollenspiel dem individuellen Erleben von Immersion, der individuellen Dynamik von Spielgruppen sowie auch deren individuellen Präferenzen und ihrem Spielstil gerecht werden und immersive Erfahrungen ermöglichen. Dieser Begriff trüge auch dem Wesen von Immersion Rechnung, sich in Abhängigkeit der Konstitution des Rezipienten in verschiedenen Medien auf unterschiedliche Weise in verschiedenen Dimensionen und Strukturen zu manifestieren. Als ein ganz auf die Konstitution innerer immersiver Bildräume ausgerichtetes Medium sollte es in zukünftigen Betrachtungen die gleiche Aufmerksamkeit wie etablierte immersive Medien erfahren.

## 5. Zusammenfassung

Die vorangehenden Ausführungen haben die Beziehung von Immersion und phantastischem Rollenspiel hinsichtlich ihrer Funktion und Wirkung thematisiert. Als besonders bedeutend in diesem Kontext ist neben der *sozialen* und der *narrativen* die *psychologisch-imaginative* Immersion hervorgetreten. Ihre Trägerfunktion ist der Avatar, was diesem seinerseits eine Schlüsselrolle im Entstehen immersiven Erlebens verleiht und einen guten Teil zur Erklärung der Faszination und Wirkungsmacht beiträgt, die das phantastische Rollenspiel für seine Nutzer entfalten kann. Zugunsten einer fokussierten und systematischen Betrachtung stand hier zunächst die individuelle Spieler-Avatar-Beziehung im Vordergrund; da das phantastische Rollenspiel als Gemeinschaftsspiel jedoch insgesamt wesentlich geprägt wird durch die soziale Interaktion der Spielenden, muss diesem Umstand auch in der Frage nach seinem immersiven Wirkpotential Rechnung getragen werden. Aufbauend auf den bisherigen Erörterungen könnten hier Konzepte wie das der *Inter-Immersion*, das eben diesen Aspekt zentriert, einen Zugang zu diesem Komplex eröffnen.

Bereits aus der Betrachtung der Situation des Einzelspielers lässt sich ableiten, dass phantastische Rollenspiele ein hohes immersives Potential entfalten können. Aus der Perspektive der Ästhetik stellt dies ein Kriterium «guten» Rollenspiels dar – und lässt die Potentiale erahnen, die das Medium im Übrigen noch birgt und die auch in anderen Kontexten, wie der Psychologie oder der Pädagogik, ausgeschöpft werden können.

Das Phänomen der Immersion hat sich am Beispiel der phantastischen Rollenspiele zudem erneut als medienunabhängig und zugleich als medienspezifisch erwiesen. Die Betrachtung des Phänomens als graduell, nicht absolut, entspricht daher seiner spezifischen Qualität.

Die angestellten Erörterungen haben sich, wie eingangs angemerkt, vornehmlich auf die Gattung des Pen-and-Paper-Rollenspiels bezogen. Die hier formulierten Überlegungen zu den Wirkmechanismen von Immersion im phantastischen Rollenspiel lassen sich größtenteils auf andere Rollenspielformen übertragen, weil sie sich nur auf die Strukturelemente beziehen, die dem Medium in allen seinen Ausprägungen eigen sind und welche die verschiedenen Rollenspielformen miteinander teilen.

## Literatur

- Adamus, Tanja (2006) *Computerspiele. mods, clans und e-sportler*. Saarbrücken: VDM.
- Balzer, Myriell (2010) Das Erzeugen von Immersion im Live-Rollenspiel. In: *LARP: Einblicke. Aufsatzsammlung zum Mittelpunkt 2010*. Hg. von Karsten Dombrowski. Braunschweig: Zauberbefeder. S.17-33.
- Baumann, Hans D. (1989) *Horror. Die Lust am Grauen*. Weinheim: Beltz.
- Frey, Gerd (2006) Fantastik in Computerspielen. In: *Zauberland und Tintenwelt. Fantastik in der Kinder- und Jugendliteratur*. Hg. von Jörg Knobloch und Gudrun Stenzel. Weinheim: Juventa. S. 159-172.
- Fromme, Johannes & Biermann, Ralf (2009) Identitätsbildung und politische Sozialisation. In: *Wie wir spielen, was wir werden. Computerspiele in unserer Gesellschaft*. Hg. von Holger Zapf und Tobias Bevc. Konstanz: UVK. S. 113-138.
- Götzenbrucker, Gerit (2001) *Soziale Netzwerke und Internet-Spielewelten. Eine empirische Analyse der Transformation virtueller in realweltliche Gemeinschaften am Beispiel von MUDs (Multi User Dimensions)*. Wiesbaden: Westdeutscher Verlag.
- Harding, Tobias (2007) Immersion Revisited: Role-Playing as Interpretation and Narrative. In: *Lifelike*. Knudpunkt 2007. Hg. von Jesper Donnis/Morten Gade/Linen Thorup. Kopenhagen: Projektgruppen KP07. S. 25-33.
- Harviainen, J. Tuomas (2003) The multi-tier game immersion theory. In: *As LARP grows up - Theory and Methods in LARP. The Lost Chapters: More Theory and Method in Larp*. Knudpunkt 2003. Hg. von Morten Gade/Linen Thorup/Mikkel Sander. Frederiksberg: Projektgruppen KP03. S. 4-9.
- Herbrik, Regine (2011) *Die kommunikative Konstruktion imaginärer Welten*. Wiesbaden: VS.
- Hitchens, Michael & Drachen, Anders (2008) The Many Faces of Role-Playing Games. In: *International Journal of Role-Playing*, 1. S. 3-21.
- Holter, Matthijs (2007) Stop Saying «Immersion»! In: *Lifelike*. Knudpunkt 2007. Hg. von Jesper Donnis/Morten Gade/Linen Thorup. Kopenhagen: Projektgruppen KP07. S. 19-22.
- Kahl, Ramona (2006) «Nichts anderes als ein Spiel?»-Fantasy-Rollenspiele als Bühne verdrängter Lebensentwürfe. In: *Doku-Soap, Reality-TV, Affekt-Talkshow, Fantasy-Rollenspiele. Neue Sozialisationsagenturen im Jugendalter*. Hg. von Ulrike Prokop & Mechthild Jansen. Marburg: Tectum. S. 275-314.
- Lappi, Ari-Pekka (2007) Playing beyond Facts – Immersion as a Transformation of Everydayness. In: *Lifelike*. Knudpunkt 2007. Hg. von Jesper Donnis/Morten Gade/Linen Thorup. Kopenhagen: Projektgruppen KP07. S. 75-79.
- Murray, Janet H. (1997) *Hamlet on the Holodeck: The Future of Narrative in Cyberspace*. Cambridge: MIT Press.
- Nagel, Rainer (2007) Zur Sprache der Rollenspieler. In: *Abenteuer in anderen Welten. Fantasy-Rollenspiele: Geschichte, Bedeutung, Möglichkeiten*. Hg. von Ulrich & Ludwig Janus. Gießen: Imago Psychosozial-Verlag. S. 77-93.
- Neitzel, Britta & Nohr, Rolf F. (2006) Das Spiel mit dem Medium. Partizipation, Immersion, Interaktion. In: *Das Spiel mit dem Medium. Partizipation – Immersion – Interaktion*. Schriftenreihe der Gesellschaft für Medienwissenschaft (GfM) 14. Hg. von Britta Neitzel & Rolf F. Nohr. Marburg: Schüren. S. 9-17.
- Nordgren, Andie (2008) High Resolution Larping: Enabling Subtlety at Totem and Beyond. In: *Playground Worlds. Creating and Evaluating Experiences of Role-Playing Games*. Hg. von Markus Montola & Jaakko Stenros. Helsinki: Ropecon Ry. S. 91-101.
- Peez, Georg (2005) Ästhetische Erfahrung als zentrale Voraussetzung ästhetischer Bildungsprozesse. In: *Evaluation ästhetischer Erfahrungs- und Bildungsprozesse. Beispiele zu ihrer empirischen Erforschung*. Hg. von Georg Peez. München: kopaed. S. 13-16.
- Pohjola, Mike (2004) Autonomous Identities. Immersion as a Tool for Exploring, Empowering and Emancipating Identities. In: *Beyond Role and Play. tools, toys and theory for harnessing the imagination. The book for Solmukohta*. Hg. von Markus Montola & Jaakko Stenros. Helsinki: Ropecon Ry. S. 81-96.
- Rittmann, Tim (2008) *MMORPGs als virtuelle Welten. Immersion und Repräsentation*. Boizenburg: Verlag Werner Hülsbusch.
- Spinner, Kaspar H. (2006) Handlungs- und produktionsorientierter Literaturunterricht. In: *Grundzüge der Literaturdidaktik*. Hg. von Klaus-Michael Bogdal & Hermann Korte. München: DTV. S. 247-257.
- Wittermann, Peter (Hg.) (2009) *Der Duden. Das neue Wörterbuch der Szenesprachen*. Hamburg: Dudenverlag.

# IMMERSION UND ÄSTHETISCHES BEWUSSTSEIN

DIE KONVERGENZ EXTERNER UND INTERNER  
REPRÄSENTATIONEN IM KONTEXT PHILOSOPHISCHER  
UND KUNSTTHEORETISCHER TRADITION

Lars C. Grabbe

## Zusammenfassung/Abstract

Die Annäherung an das Konzept der Immersion zeigt sich eng verknüpft mit dem wahrnehmungstheoretischen Paradigma des ästhetischen Bewusstseins. Die philosophische und kunsttheoretische Tradition beschreibt die Äußerungen des ästhetischen Bewusstseins im Kontext einer Konvergenz von externen und internen Repräsentationen. Dieses Konvergenzprinzip ist eine zentrale Bezugsgröße für Immersion und ästhetisches Bewusstsein, wobei den phantasmatisch-imaginären Verstehensprozessen innerhalb einer Rezeptionssituation eine Schlüsselfunktion zugesprochen werden muss. Diese Verstehensprozesse sind neben der Konstitution von Subjektivität ebenfalls für die Fähigkeit verantwortlich mentale Repräsentationen zu generieren. In ästhetischer Perspektive zeigt sich die Konvergenz externer und interner Repräsentationen in der Verringerung einer Differenz zwischen einem Objekt der ästhetischen Anschauung und einem rezipierenden Subjekt.

*The approach to the concept of immersion is closely connected with the perceptual paradigm of the aesthetic consciousness. The philosophical and art theoretical tradition describe the expression of the aesthetic consciousness in the context of a convergence of external and internal representation. The principle of convergence is a main reference for immersion and aesthetic consciousness. The phantasmatic-imaginary processes of comprehension, within a subjective reception, are the key function. These processes are responsible for the configuration of subjectivity and the ability to create mental representations. Under the aesthetic condition the convergence of external and internal representation is a reduction of a difference between an aesthetic object and the subjective reception.*

## 1. Theoretische Vorüberlegung

Die akademische Debatte um den Ausdruck der Immersion hat in den letzten Jahren eine komplexe Vertiefung erfahren. Vor allem die zunehmende Technisierung innerhalb von Kunst und Design, basierend auf dem *digital turn* der Computer- und Softwareentwicklung, ermöglichte eine vielfältige Ausgestaltung der Medienlandschaft und den damit verbundenen Rezeptionssituationen. Versteht man den Begriff der Immersion, in seiner weiten und romantisch konnotierten Dimension, als Prinzip des Eintauchens oder der Versenkung in ein Medium, oder gar als «mentale Absorbierung» (Grau 2006: 16), dann erscheint es in erster Annäherung als überaus plausibel diesen auf die Medienwelt und deren historische Entwicklung anzuwenden. Der mögliche Anwendungsbereich des Immersionsbegriffs reicht demgemäß von der Bildkunst der Antike und der Renaissance über die Panoramakunst des 18. und 19. Jahrhunderts, berührt fiktive Romanwelten und illusionistische Filmkunst und führt bis hin zu virtuell-interaktiven Computerbildräumen und Techniken der Erzeugung von virtueller Realität, wie *Head Mounted Display (HMD)* oder *Cave Automatic Virtual Environment (CAVE)*. Immersion zeigt sich also oftmals in Abhängigkeit von der technisch-apparativen Dimension eines Mediums, welche einerseits die individuellen Rezeptionsgrade von immersiver Partizipation bestimmt und andererseits die einzelnen Ebenen hervorbringt, auf denen sich immersives Potential entfaltet. Die Grade von immersiver Partizipation basieren stets auf einem rein sinnlich-apperzeptiven Wahrnehmungsakt und dem Aufbau einer daraus folgenden phantasmatisch-imaginären Sinndimension.<sup>1</sup> Dieses imaginative Potential der Versenkung in ein Medium greift bereits bei statischen und dynamischen Bildtypen oder während einer Textrezeption, bei denen der Rezipient keinen Einfluss auf die gesehene Darstellung oder den gelesenen Textinhalt nehmen kann. Es reicht bis zur interaktiven Partizipation innerhalb von Computer- oder Onlinerollenspielen. Gesteigert wird dieses immersive Potential dann durch Techniken virtueller Realität (*HMD*, *CAVE*), die eine totale Immersion induzieren. Die

differenzierten Ebenen immersiven Potentials, die vereinzelt oder in wechselseitigem Einfluss die individuellen Immersionsgrade bestimmen, lassen sich als narrative, ludische, räumliche und soziale Immersion klassifizieren (vgl. Schwingeler 2008: 77–85; Rittmann 2008: 59–109). Im Kontext moderner Medientechniken und innerhalb zahlreicher Medientheorien ist der Begriff der Immersion ein etabliertes Konstrukt für die Klassifikation einer spezifisch apparativen Rezeptionssituation, vor allem im Kontext von totaler Immersion oder Computer- und Onlinespielen. Innerhalb dieses modernen Diskurses zeigt sich die Konstitution des Immersionsbegriffs vor allem in Abhängigkeit von realisierten technischen Formelementen. Diese primär technische Orientierung erscheint in ästhetischer Perspektive allerdings reduziert, wenn man die komplexe Dimension der immersiven Strukturen adäquat erfassen möchte. Die gleichwertige Behandlung des rezeptiven Potentials scheint notwendig zu sein, wenn man über den immersiven Gehalt von Gemälden, Deckenfresken, Altären, Texten, Panoramen, Fotografien oder Filmen valide Aussagen treffen möchte, da diese nicht über die Evidenz und Wahrnehmungsintensität einer interaktiven oder totalen Immersion verfügen.

In dieser Orientierung widmet sich dieser Text einem Ursprungs- oder Verwandtschaftsphänomen der Immersion: dem ästhetischen Bewusstsein. In philosophischer und kunsttheoretischer Traditionslinie, vor allem innerhalb der Theorien von Alexander Gottlieb Baumgarten (1714–1762), Immanuel Kant (1724–1804), Arthur Schopenhauer (1788–1860), Georg Simmel (1858–1918) und postmoderner Denkrichtungen, exemplifiziert sich das ästhetische Bewusstsein des Menschen innerhalb einer ästhetischen Stimmung, ästhetischer Lust, interesselosem Wohlgefallen, kontemplativer Anschauung oder als komplexe ästhetische Verfassung und Signatur des Denkens. Das ästhetische Bewusstsein unterscheidet sich strikt von einem rein sinnlich-apperzeptiven Bewusstsein der Wahrnehmung von Gegenständen der alltäglichen Objektwelt.

Der analytische Blick in die philosophische und kunsttheoretische Tradition kann in dieser Perspektive helfen, das Konstrukt der Immersion besser zu erfassen und es gleichermaßen mit einer ästhetischen Bewusstseinstheorie zu verbinden.

<sup>1</sup> Diese Differenzierung von Wahrnehmungsstrukturen und phantasmatisch-imaginären Sinndimensionen findet sich vor allem innerhalb der neueren Phänomenologie (vgl. Lohmar 2002; Lohmar 2008; Brudzinska 2006).



## 2. Ästhetik zwischen Aufklärung und Postmoderne

Das ästhetische Bewusstsein konstituiert sich traditionell innerhalb der Wahrnehmung des Schönen und Erhabenen im Kontext von Naturereignissen oder in Ansehung artifizierlicher Kunstwerke und basiert auf der Verschränkung einer sinnlich-apperzeptiven und phantasmatisch-imaginären Wirkungsdimension. Es zeigt sich demnach als eine Konvergenz von externen und internen Repräsentationsmodalitäten und lässt sich in dieser Perspektive mit dem Konzept der Immersion vergleichen, welches ebenfalls ein komplexes Konvergenzphänomen beschreibt. Die zentrale Bezugsgröße von Immersion und ästhetischem Bewusstsein ist das phantasmatisch-imaginäre Verstehen im Kontext einer Ästhetik im Sinne ihres ursprünglichen Entwurfs. Ästhetik darf also keinesfalls ausschließlich als Regelpoetik von Epochenstilen oder als Klassifikationskriterium hoher Kunstformen gelten, sondern muss generell als eine Theorie der sinnlichen Gewährwerdung begriffen werden, welche apperzeptive und imaginative Verstehensprozesse gleichwertig integriert.

### 2.1 Aristoteles und Alexander Gottlieb Baumgarten

Der Begriff Ästhetik geht historisch auf Aristoteles (384 v. Chr.–322 v. Chr.) zurück. Der griechische Begriff *aisthesis* (αἴσθησις) lässt sich mit Sinneswahrnehmung, Empfindung, Anschauung oder Sinn übersetzen (vgl. Gemoll & Vretska 2006: 21). Der Begriff der Ästhetik wurde durch den Philosophen Alexander Gottlieb Baumgarten zwischen 1750 und 1758 für eine *episteme aisthetike* (ἐπιστήμη αἰσθητικῆ) nutzbar gemacht, «die ein Wissen vom Sinnhaften anstrebt» (Welsch 2003: 9). In dieser Perspektive wurde die Ästhetik zu einer eigenständigen philosophischen Theorie jenseits einer Regelpoetik der Stilformen und integriert «Wahrnehmungen aller Art, sinnhaften ebenso wie geistigen, alltäglichen wie sublimen, lebensweltlichen wie künstlerischen» (Welsch 2003: 9f.). In dieser Wendung lässt sich Ästhetik als sinnbezogene bzw. sinnliche Erkenntnistheorie begreifen, die explizit die Empfindungsfähigkeit des Subjekts thematisiert.

Neben der überaus relevanten sinnlich-apperzeptiven Wahrnehmung wird zudem ein spezifisches Verhältnis zwischen Sinnlichkeit und

Vorstellungskraft (oder Phantasie, Imagination, Einbildungskraft) angenommen. Die *phantasia* (φαντασία) zeigt sich hier als produktiv-kombinatorisches Vermögen, welches zwischen Sinneswahrnehmungen und Vernunft vermittelt und mentale Repräsentationen von absenten Gegenständen oder Sachverhalten ermöglicht: «Nach Aristoteles übersetzt die «phantasia» die Sinneswahrnehmung (αἴσθημα, «aisthēma») in ein Vorstellungsbild (phantasma)» (Kaufmann 2007: 92). Die Verschränkung einer sinnlich-apperzeptiven und phantasmatisch-imaginären Wirkungsordnung differenziert den Erfahrungs- und Erkenntnisakt nach zwei zentralen Bezugspunkten und orientiert sich hier wieder an Aristoteles: Einerseits gewährleistet der *aisthetische Modus* (αἴσθησις) die Möglichkeit, dass Erfahrungen und Erkenntnisse sinnvermittelt sind, andererseits ermöglicht der *noetische Modus* (νοεσις), dass Erfahrungen losgelöst von sinnlichen Wahrnehmungen gemacht werden können. Obwohl die phantasmatisch-imaginäre Wirkungsordnung in aristotelischer Perspektive bereits das Potential enthält als produktiv-kombinatorisches und spontanes Vermögen wirksam zu sein, wird sie durch Baumgarten produktiv in die ästhetisch-kulturelle Wesensbestimmung des Menschen integriert:

Der neue Gedanke Alexander Gottlieb Baumgartens besteht darin, dass die Phantasie (als bildhaftes Vorstellungsvermögen) es dem Subjekt erlaubt, seine eigene Identität und die der Welt zu konstruieren und sich in der Zeit als ein solches, selbst entworfenes und identisches Subjekt zu erleben. (Huber 2004: 181)

Phantasie zeigt sich bei Baumgarten als subjektives Konstitutionsprinzip des temporalen Bewusstseins von Vergangenheit, Gegenwart und Zukunft, da sie die entscheidende Aufgabe «bei der Konstruktion der Vergangenheit der Welt und des eigenen Selbst, der Konstruktion der Schnittstelle von Gegenwart und Vergangenheit, sowie bei der Antizipation des Zukünftigen» (Huber 2004: 183) übernimmt. Die ästhetische Wahrnehmung zeigt sich demnach als spezifische Kompetenz, die auf ein komplexes Kontinuum von phantasmatischen Bedeutungen verweist, welches durch ein Subjekt mental als Vorstellung stabilisiert werden muss.



## 2.2 Immanuel Kant

Die *Transzendente Ästhetik* Immanuel Kants, innerhalb der *Kritik der reinen Vernunft* (1781 und 1787), greift im weitesten Sinne die Überlegungen Baumgartens auf und etabliert eine Systematisierung der Ästhetik als Wahrnehmungstheorie. Diese findet im Konzept des Schönen und Erhabenen, innerhalb der *Kritik der Urteilskraft* (1790), eine entscheidende Erweiterung und durch die *Anthropologie in pragmatischer Hinsicht* (1796/1797) eine lebenstheoretische Basis. Wie auch bei Baumgarten übernimmt die phantasmatisch-imaginäre Dimension in Kants Ästhetik eine Schlüsselrolle, hier allerdings durch ihn weitgehend mit dem Begriff der Einbildungskraft bezeichnet, da diese im Verhältnis zum passiven Phantasiebegriff eine aktive und vom Verstand ausgeübte Produktivkraft darstellt (vgl. Kohns 2007: 64). Die ästhetische Wahrnehmung ist abhängig von dem freien Spiel der Einbildungskraft, durch welches sich eine ästhetische Lust einstellt. Ein ästhetisches und interesseloses Geschmacksurteil (z.B. die Wahrnehmung eines schönen Gegenstands) zeigt sich dann in direkter Abhängigkeit von einem durch die Einbildungskraft evozierten Zustand ästhetischer Lust. Das empfundene ästhetische Wohlgefallen ist dabei nicht von den Begriffskonzepten des Verstands abhängig, sondern folgt den Regelprinzipien einer übergeordneten Vernunft. Es ist insofern interesselos, weil es nicht mit dem Nutzen, Konsum- und Zweckhorizont von Alltagsdingen zusammenfällt, sondern mit einer rein mentalen und sich selbst reproduzierenden Vorstellungsstruktur korreliert. Empfinden wir demnach eine Blume als schön, so wird unsere Vorstellungskraft zwar durch die Blume angeregt, die ästhetischen Prinzipien des Schönen gründen aber im ästhetischen Wahrnehmungsakt des Subjekts als «restful contemplation» (Crowther 1989: 85).

Die Einbildungskraft entfaltet ein größeres Potential im Kontext des Erhabenen (z.B. die Wahrnehmung eines beeindruckenden und bedrohlichen Naturschauspiels oder ein überwältigendes Kunstwerk), welches als das Dynamisch-Erhabene oder Mathematisch-Erhabene definiert bzw. differenziert wird und direkt mit einem Geistesgefühl zusammenfällt. Das Erhabene besitzt grundsätzlich subjektives Potential der Selbstreferenz, welches durch Momente der Überforderung der Sinne, Unsagbarkeit und Unbeschreiblichkeit geprägt wird. Als ein Geistesgefühl «reflektiert das Erha-

bene die Grenzen des Denkens als sinnliche Grenzerfahrung und liefert so lediglich eine «negative Darstellung»; es lässt das Ideenvermögen spürbar werden» (Pöpperl 2007: 26). Für Kant wird das Gefühl der Erhabenheit verstehbar als eine sich neu einstellende Verhältnisbestimmung von Sinnlichkeit und Vernunft. Als «ästhetische Kategorie markiert es die Grenzen eines Rationalitätskonzeptes und als solche auch die Grenzen der Ästhetik» (Pöpperl 2007: 26f.). Die besondere Bedeutung des Erhabenen für die Einbildungskraft wird insbesondere von Rudolf A. Makkreel hervorgehoben. Er folgert, dass «die größere Freiheit und Reichweite, die die Einbildungskraft in der Analytik des Schönen erhält, [...] in der Analytik des Erhabenen noch gesteigert» (1997: 91) wird. Zudem lassen sich im Konzept des Erhabenen wichtige Hinweise dahingehend verorten, wie «das ästhetische Bewusstsein auf die umfassende Ökonomie unserer kognitiven Vermögen zu beziehen ist» (Makkreel 1997: 91). Das Erhabene korreliert mit dem Konzept einer mentalen Möglichkeitsform des Denkens, welche auf Basis einer gesteigerten Einbildungskraft agiert und eine ästhetische Dimensionierung der Wahrnehmung zulässt (vgl. Grabbe 2011: 133–135). Insofern ist Erhabenheit eine gesteigerte Form der Ästhetik, die sich virtuell im Subjekt realisiert. Die ästhetische Wahrnehmung eines übermächtigen Naturschauspiels, welches das Subjekt in Gefahr bringen kann, wirft das Subjekt also auf sein Innerstes zurück, da es dessen Einbildungskraft an Möglichkeiten fehlt, diese Totalität rational-begrifflich zu erfassen. Die Einbildungskraft ist somit – ohne die Führung des Verstands – dem Verlangen der Vernunft ausgeliefert, eine Darstellungsmöglichkeit zu konzipieren. Da aber «die a priori unserer Erkenntnis – Zeit und Raum – [...] durch das Verlangen nach Totalität zerstört [werden]» (Aguado 1997: 54), bleibt dem Subjekt nur das Generieren einer virtuell wirksamen Bedeutung<sup>2</sup>, sonst wäre jede existenzielle/ontologische Möglichkeit der Erhabenheit als solcher und des Geistesgefühls, als sich daraufhin einstellendes Wahrnehmungsphänomen, obsolet.

2 In einer psychoanalytischen Lesart deuten auch Hartmut und Gernot Böhme dieses Potential der virtuellen Verstehensform an, allerdings als primär-narzisstischen Modus im Kontext des Selbsteffekts des Erhabenen, dass «Objekte – wie hier das Weltall, die Natur, Gott – reintrojiert werden können ins Ich, dort neutralisiert und zum Aufbau des psychischen Instanzenapparats verwandt werden» (1985: 218).

## 2.3 Arthur Schopenhauer

Arthur Schopenhauer widmet sich in *Die Welt als Wille und Vorstellung* (1819) ebenfalls dem komplexen ästhetischen Spannungsverhältnis von Schönheit und Erhabenheit und der besonderen Rolle der Vorstellungskraft. Er befindet sich hier in direkter Ausrichtung auf Kant, obwohl er dessen empirisch orientierte Wahrnehmungs- und Bewusstseinstheorie auf einer metaphysisch-platonischen Basis gründet. Das interesselose Wohlgefallen bzw. interesselose Geschmacksurteil wird von ihm mit dem Konzept der Kontemplation verbunden, die sich ebenfalls in Abhängigkeit einer dynamischen Vorstellungskraft realisiert. Die Welt zeigt sich prinzipiell beschreibbar über die Pole des Willens und der Vorstellung, während die kontemplative Anschauung eine vermittelnde Position übernimmt, mit deren Hilfe der Wille zu Gunsten einer dynamischen Vorstellungskraft zeitweise gehemmt werden kann. Das von Schopenhauer thematisierte Verhältnis von Wille und Vorstellung findet seine Entsprechung in dem Verhältnis von konkretem Nützlichkeitswert und ästhetischem Schönheitswert. Der Wille, als Modus konkreten Weltempfindens und In-der-Welt-Seins, kann mittels des Intellekts zeitweilig gehemmt werden. Das individuelle Bewusstsein als Träger der Vorstellungsinhalte der Welt, kann mittels Kontemplation dem nüchternen Zweckrationalismus des Willens entgehen, um sich in die reine Vorstellung eines Objekts zu versenken. Kontemplation hemmt also typische willensbasierte Regungen und Intentionen des Subjekts, so dass die interne Repräsentation mit der externen Repräsentation konvergiert und ein kontemplatives Anschauungsbild ausbildet. Im Idealfall zeigt sich demnach das Verstehen von Kunst als eine spezifisch ästhetische Form des Kunsterlebens, auf Basis phantasmatisch-imaginativer Prozesse. Die Distanz zwischen Subjekt der Wahrnehmung und Objekt der Kunst, die konstitutiv erscheint für die Ausbildung der zweckrationalen Realität, wird innerhalb der Kontemplation überwunden und die Welt des Willens bleibt genau dort zurück, wo eine reine und kontemplative Anschauung beginnt. In dieser Perspektive löst sich dann die Welt als Vorstellung von der Welt als Wille ab und konstituiert den Kern der ästhetischen Verfassung:

Dies ist die radikale Wendung des inneren Menschen, die *Erlösung* durch den ästhetischen Zustand, der sich jedem beliebigen Objekt gegenüber einstellen kann, sobald dessen reiner, vorstellungsmäßiger Inhalt, kei-

nem Willensinteresse mehr dienend, uns erfüllt: was wir schön nennen, sind nur solche Objekte, die uns die von dem Willensgrunde in uns gelöste Betrachtung erleichtern. (Simmel 1993: 88f.)

Die ästhetische Verfassung modifiziert demnach einerseits die subjektive Perspektive und raumzeitliche Bestimmtheit der Wahrnehmung und andererseits die Sphäre des Objekts, da dieses aus dem zweckrationalen Bestimmungsverhältnis gelöst und notwendigerweise ästhetisiert wird: Das ästhetische Bewusstsein wird zur Bedingung der Möglichkeit einer Konvergenz von externer und interner Repräsentation.

## 2.4 Georg Simmel

Für den Soziologen und Philosophen Georg Simmel werden die transzendentalphilosophische Theorie Kants und das Konzept der ästhetischen Verfassung Schopenhauers zu einer werkinhärenten Leitdimension einer Philosophie der Gesellschaft. Als progressiver Denker der Moderne integriert er das Konzept ästhetischer Wahrnehmung in ein komplexes Modell zur Beschreibung der symbolischen Lebenswirklichkeit an der Schnittstelle von sinnlicher apperzeptiven und phantasmatisch-imaginären Bedeutungsbeziehungen. In Simmels zahlreichen Untersuchungen, in denen er abstrakte Formen der Wirklichkeit analysiert (das Verstehen des Nicht-Ich, Wert, Tausch, Geld, Besitzformen, Institutionen etc.), zeigt sich ein besonderes und als ästhetisch zu benennendes Verhältnis zwischen Subjekt und Objekt. Dieses Verhältnis ist geprägt durch die Verbindung von Denken und Phantasie und lässt sich als Indiz einer ästhetischen Rationalität deuten. Diese die Wirklichkeit strukturierende Rationalität wird durch ästhetisch-imaginative und expansive Sinnkomplexionen strukturiert, die in Abhängigkeit von den Konzepten Vorstellung, Denken, Phantasie und Gefühlsreaktion gedacht werden müssen. Es ergibt sich in dieser Perspektive eine ästhetische Signatur des Denkens<sup>3</sup> im Kontext ästhetischen Gewährerdens: Die prinzipiell jedem Gegenstand gegenüber mögliche «ästhetische Betrachtung» (Simmel 1989: 441) ist folglich in der Lage, die Distanzstruktur zwischen Subjekt und Objektwelt aufzulösen. Das Subjekt verschmilzt, durch den

<sup>3</sup> Das Konzept der ästhetischen Signatur des Denkens wurde vor allem von Wolfgang Iser für eine postmoderne Orientierung der Ästhetik exemplifiziert (vgl. 2003: 46f.).

phantasmatisch-imaginären Akt, gefühlsmäßig mit dem Objekt der Anschauung und empfindet diesen Gefühlszustand als «ästhetische Stimmung» (Simmel 1989: 442). Diese Stimmung beschreibt Simmel exemplarisch in Bezug auf die Freude am Geldbesitz. Geldbesitz bietet in diesem Kontext das Potential zur Erweckung eines ästhetischen Gefühls, denn

die eigentümliche Verdichtung, Abstraktion, Antizipation des Sachbesitzes, die er bedeutet, lässt dem Bewusstsein eben jenen freien Spielraum, jenes ahnungsvolle Sicherstrecken durch ein widerstandsloses Medium hindurch, jenes In-Sich-Einziehen aller Möglichkeiten, ohne Vergewaltigungen und Dementierungen durch die Wirklichkeit – wie es alles dem ästhetischen Genießen eigen ist. (1989: 442)

Die ästhetische Betrachtung ist beschreibbar als ein Modus der Wahrnehmung, der gleichermaßen die impressional-apperzeptive Wirkungsebene mit der phantasmatisch-imaginären Wirkungsebene verbindet. Durch diese Verbindung moduliert sich der Geldbesitz zum Referenzpunkt der Modalität des Möglichen, wie schon das Erhabene bei Kant, und wird zum Medium für die aktive Bewusstseinstätigkeit des Subjekts. Diese Aktivität wird zur autonomen Sinnwahrnehmung eines autonomen Subjekts:

Daher das Gefühl der Befreiung, das die ästhetische Stimmung mit sich führt, die Erlösung von dem dumpfen Druck der Dinge, die Expansion des Ich mit all seiner Freude und Freiheit in die Dinge hinein, von deren Realität es sonst vergewaltigt wurde.

(Simmel 1989: 442)

Zentrales Element der ästhetischen Betrachtung ist hier das Konzept der Phantasie, als prozessuales Element aktiver ästhetischer Gewahrwerdung, die auch hier die Bedingung der Möglichkeit eines ästhetischen Bewusstseins markiert. Die ästhetische Freude am Geldbesitz wird demnach möglich, weil ein «Prozess des Denkens und der Phantasie» (Simmel 1989: 443) als Syntheseprinzip innerhalb sinnlicher Anschauung zur Geltung kommt. Simmels Ästhetikkonzept ist überaus progressiv, da er es nicht ausschließlich im Kontext des Kunstverstehens oder für die Beschreibung des Schönen und Erhabenen anwendet, sondern explizit in eine Theorie sozialer Wirklichkeit integriert.

## 2.5 Phänomenologisch-ästhetische Theorien

Simmels Erweiterung der Ästhetik auf die Lebenswelt und deren symbolische Vielfalt findet eine Ausweitung innerhalb postmoderner Diskurse, welche phänomenologische, semiotische und ästhetische Theorieperspektiven integrieren. In dieser Neubestimmung des ästhetischen Analysegegenstands deutet sich ebenfalls eine Reaktivierung derjenigen ästhetischen Elemente an, die eine Wechselbestimmung von Erleben, Wahrnehmung und Erfahrungskonstitution präzise bestimmbar machen. Die phänomenologisch-ästhetische Fundierung der Ästhetik wird dabei über den Status von Kunstwerken hinaus legitimiert, da das «Ästhetische im Sinne eines besonderen sinnlichen Erlebnisses zumindest nicht notwendigerweise mit Kunst einhergeht» (Hansen 2006: 150). Das individuelle Erleben eines (Alltags)Gegenstands kann demnach ebenso ästhetische Erfahrung konstituieren, wie Kunstgegenstände in Galerien und Museen, «ästhetische Erfahrung ist ohne Kunst, und Kunst ist ohne ästhetische Erfahrung möglich» (Hansen 2006: 150). Das zentrale Moment einer phänomenologisch-ästhetischen Ästhetik befasst sich mit der subjektiven Komponente des Erlebens, denn erst das ästhetische Erlebnis konstituiert den ästhetischen Gegenstand. Jürgen Vogt beschreibt diesbezüglich die Konstitution des ästhetischen Gegenstands «als ein dialektisches Geschehen» (2001: 186) in Orientierung am Konzept der Ursprungsemotion von Roman Ingarden: In einem dialektischen Prozess wird demnach die Qualität eines Objekts zu einem sinnlich-realen Auslöser für die «Ursprungsemotion», durch die sich der Rezipient angesprochen fühlt, sich dem Objekt zuzuwenden und es als ästhetisches Objekt zu konstituieren» (Vogt 2001: 186; Ingarden 1968: 182f.). Aktivität und Passivität werden somit zu Strukturkomponenten ästhetischen Erlebens, welche die impressionale Wirkung des Objekts und die phantasmatisch-imaginäre Reaktion des Rezipienten hervorheben. Die Ursprungsemotion leitet somit einen Übergang in der Betrachtungsweise ein:

Sie befreit die Betrachtung von der Gradlinigkeit und Eindeutigkeit hin zur Plastizität einer mit allen Assoziations-, Affektions- und Bedeutungsmöglichkeiten angeereicherten, sich darin «tummelnden» Erfahrung, in der die Vorstellung [...] als «Kristallisationszentrum» mannigfaltiger Bezüge, mannigfaltiger sinnlicher und intellektueller Reize zugleich hervortritt und in sie verströmt.

(Pieper 2001: 329)

Eine auf Wahrnehmungskompetenz und phantasmatisch-imaginäre Wirkung gründende Ursprungsemotion konstituiert ästhetisches Erleben, wobei dies als Hinweis darauf zu verstehen ist, dass ästhetisches Erleben

nicht ohne weiteres mit der Erfahrung von Kunst zu identifizieren ist: Es vermag einzusetzen angesichts eines Dinges der Natur ebenso wie aufgrund einer Imagination, sei es der eines Kunstwerks oder einer beliebigen anderen Vorstellung, und es setzt ein als Freisetzung, als Entgrenzung des Erlebnisvermögens zu einem «freien Spiel». (Pieper 2001: 330)

Innerhalb der Postmoderne zeigen sich zudem noch traditionelle Impulse, vor allem durch die weitreichenden Analysen des Erhabenen, «nicht bloß der modernen Kunst, sondern der modernen Welt» (Welsch 2003: 67). Der Philosoph Wolfgang Iser betont, dass durch das Erhabene ein Grenzbereich moderner Subjektivität artikuliert wird, der sich eben nicht länger nur auf die kunstwissenschaftlichen Analysen des Schönen beziehen kann. Das Erhabene thematisiert dabei nicht einfach auch die sogenannten

Gegenpole des Schönen, also Hässliches, Widriges oder Sinnloses, sondern es geht – über das Schöne, Gefällige, Korrespondierende hinaus – um die Befragung der Grenzen der Sinne, des Geschmacks, der Wahrnehmung. (Welsch 2003: 67)

Die ästhetische Fokussierung auf die Wahrnehmungsleistung – oder deren Hemmung und Stockung – zeigt eine notwendige Modifikation des Ästhetischen auf, die relevant wird in Bezug auf ein postmodernes Subjekt und dessen Verstehensleistungen. Auch Welsch orientiert sich an der von Baumgarten etablierten Aisthetik und bewegt sich damit in einer Art «Renaissance des ursprünglichen Entwurfs» (Böhme 2001: 7). Welsch plädiert grundsätzlich für das Verständnis von Ästhetik als Aisthetik, um somit jegliche Formen der Wahrnehmung unter diesen Leitbegriff zu integrieren. Als Gegenpol fungiert dann der Begriff des Anästhetischen, «im Sinn eines Verlusts, einer Unterbindung oder der Unmöglichkeit von Sensibilität» (Welsch 2003: 10), welcher die Empfindungslosigkeit des Subjekts thematisiert. In dieser Perspektive ist der Begriff allerdings nicht rein negativ konnotiert, sondern verweist auch auf die subjektive Möglichkeit, die Empfindungsfähigkeit auszuschalten, um Schutz, Selbsterhalt und Immunisierung zu gewährleisten:

Viele Politikerreden, zahllose urbane Bestände, etliche soziale Situationen sind nur durch Ignorierung, Wahrnehmungsverweigerung, Panzerung zu bestehen. [...] Wahrnehmungs- und Kommunikationsverweigerung gegenüber solchen Situationen hat nichts Elitäres an sich, sondern ist lebensnotwendig geworden.

(Welsch 2003: 64)

## 2.6 Semiotische Theorien

In Abgrenzung zu phänomenologisch-ästhetischen Theorien zeigen sich in semiotischer Perspektive Verstehensleistungen, die im Bewältigen der alltäglichen Lebenssituationen durch das postmoderne Subjekt vorgenommen werden müssen, als zeichenbasierte Prozesse. Die postmoderne Lebenswelt steht unter dem Paradigma des *visual turn* und ist geprägt durch ikonische, indexikalische und symbolische Bedeutungsrelationen, die dem Subjekt selbst komplexe Decodierungsstrategien abverlangen. Die kognitivistische Semiotik unterscheidet generell zwischen internen und externen Repräsentationen, wobei sich innere Repräsentationen und äußere Repräsentationen ontologisch gegenüberstehen:

«External» representations are those material signs or sign systems that are publicly available in the world, whereas mental or «internal» representations can be understood as what philosophers call the representational content of a certain intention or belief about the world. (Malafouris 2007: 291)

Der mentale Status der Repräsentationen bietet die produktionsorientierte Grundlage «to externalize our mental contents into the world» (Malafouris 2007: 291). Das Subjekt ist demnach in der Lage, die mentale Repräsentation auf materialer Ebene zu manifestieren, z.B. durch Bilder, Skulpturen, Filme, Symbole, Architektur, Design, Kunst etc. Die materiale Ebene externer Repräsentationen wird somit zum Zeichenträger und Medium eines «sign systems» (Malafouris 2007: 291), welches durch die Symbolsprache des kognitiven Systems des Subjekts organisiert ist. Damit also materiale Zeichen möglich werden, muss grundsätzlich eine primäre mentale Symbolfunktion angenommen werden, durch die «innere Erfahrungen, Gefühle und Gedanken so ausgedrückt werden, als ob es sich um sinnliche Wahrnehmungen, um Ereignisse in der Außenwelt handelte» (Fromm 1989: 174). Diese Symbolfunktion vermittelt eine Symbolspra-

che, deren Träger im kognitiven System des Subjekts verortet werden kann.

Die mentale Repräsentation wird somit als Träger von Symbolik verstehbar, und «etwas «repräsentieren» heißt dann, eine Abbildung davon zu erzeugen, etwas anderes als Zeichen dafür zu nehmen» (Seel 1991: 14). Sprechen wir also von Zeichen im Kontext mentaler Repräsentationen, ist ein komplexes Gefüge von Bedeutungsrelationen gemeint, welches für das Subjekt als Wissenselement wirksam wird. Kernelement einer semiotischen Ästhetik zeigt sich in der zeichenbasierten Wechselwirkung externer und interner Repräsentationen, wobei Wahrnehmung, Erinnerung und Vorstellung konstitutive Elemente darstellen:

In Wahrnehmung, Erinnerung und Vorstellung entwirft unser Bewusstsein jenen Strom innerer Bilder, die immer mit diesen elementaren Annahmen eines Vorher und Nachher, eines Innen und Außen etc. verknüpft sein werden. (Grossklaus 2008: 134)

Die Wechselwirkung zwischen internen und externen Repräsentationen wird ermöglicht, denn «das Bild-Zeichen transkribiert in diesem Sinn das vorgängig am Körper gewonnene raumzeitliche Orientierungs-Schema in das Reich der kulturellen Symbole» (Grossklaus 2008: 134). Diese von der Körpererfahrung auf kulturelle Artefakte übertragene Übersetzung ist Grundbedingung für die «produktiven Transfers zwischen inneren und äußeren Bild-Konstrukten» (Grossklaus 2008: 134). In dieser Orientierung zeigen sich Kunstwerke als psychologische «Auslagerungen von Imago-Zeichen» (Münch 2005: 73) und jede Rezeption entdeckt subjektive Imago-Anteile<sup>4</sup> im Werk, da dieses als wahrnehmungsnahes Zeichen und äußeres Initial die inhärenten Bedeutungsstrukturen mit den Wahrnehmungskompetenzen des Subjekts in Einklang bringt.

4 Unter «Imago-Zeichen» versteht Münch Zeichen, die sowohl den Bildcharakter als auch den inneren Bezug zur Imagination anzeigen. Neben der Imagination bildet die emotionale Prägung einen wichtigen Aspekt, als genuin psychisches Phänomen (vgl. 2005: 72).

### 3. Funktionsweisen phantasmatisch-imaginärer Subjektivität nach Immanuel Kant

Um sich der zentralen Rolle phantasmatisch-imaginärer Prozesse bewusst zu werden, scheint es plausibel, die unterschiedlichen Funktionsweisen näher zu bestimmen. Vor allem der Systematisierungsversuch von Immanuel Kant bietet hier eine evidente Möglichkeit der Annäherung, da seine Überlegungen auch im postmodernen Kontext zur Anwendung<sup>5</sup> kommen und von ungebrochener Aktualität sind.

Schon im Begriff der Ein-Bildung, obwohl eher unsystematisch (vgl. Roelcke 1989: 43) in der *Kritik der reinen Vernunft* verwendet, beschreibt Kant die Vorstellung (repraesentatio) eines Gegenstandes ohne dessen Gegebenheit in der Wahrnehmungswirklichkeit. Die Vorstellung eines Dreiecks ist also beispielsweise das Ergebnis eines formalen Vorstellungsvorgangs bei dem «eine entsprechende Wahrnehmung und damit ein entsprechender Gegenstand außersubjektiver Wirklichkeit als möglich, wenn auch noch nicht als gegeben, angenommen wird» (Roelcke 1989: 44). Thorsten Roelcke argumentiert, dass der Begriff der Ein-Bildung als solcher nicht ausreichen würde, um den Begriff der Einbildungskraft zu strukturieren und aus ihm ableiten zu können. Für den Begriff der Einbildungskraft müssen die Konzepte Synthesis und Erkenntnis, als integrale Bestandteile, vorausgesetzt werden. Die Einbildungskraft, als Vermögen zur Synthesis, beschreibt den Vorgang, eine bestimmte Anzahl vorhandener Vorstellungen zu einer sogenannten subjektiven Vorstellungseinheit zu verbinden. Eine subjektive Vorstellungseinheit ist «die zusammenhängende Wahrnehmungs- bzw. Vorstellungswelt des erkennenden Individuums» (Roelcke 1989: 45), die dann zu einer Erkenntnis führt. Die Synthesis einer subjektiven Vorstellungseinheit kann sich dabei auf zwei unterschiedliche Typen von Vorstellungen beziehen:

1. Konkrete Wahrnehmungen, die durch das synthetische Vermögen der Einbildungskraft zu einer Wahrnehmungseinheit verbunden werden, indem die Einbildungskraft «den

5 Kants Analysen bilden auch in modernen und postmodernen Diskursen «die Matrix, auf der über dieses Thema diskutiert wird» (Tappenbeck 1999: 71).



inneren Sinn in Ansehung des Zeitverhältnisses bestimmt» (Roelcke 1989: 46).

2. Formale Vorstellung raumzeitlicher Figuren möglicher Wahrnehmungen. Die Einbildungskraft generiert hier eine transzendente Vorstellungseinheit, eine zusammenhängende raumzeitliche Vorstellungswelt, die durch den Verstand begrifflich bestimmt werden kann. Die transzendente Vorstellungseinheit wird von Kant als transzendente Synthesis der Einbildungskraft bezeichnet und ist «eine formale Vorwegnahme der Wahrnehmungswelt» (Roelcke 1989: 47).

Der zweite Vorstellungstyp ist ein bemerkenswertes Konzept, da es eine graduelle Differenzierung der Einbildungskraft erlaubt: Da sie einerseits als «Vermögen, Gegenstände wahrzunehmen, zur Sinnlichkeit» (Roelcke 1989: 47) gehört, und andererseits, als Vermögen, die Wahrnehmung möglicher Gegenstände formal vorwegzunehmen, ein «Vermögen [ist], die Sinnlichkeit a priori zu bestimmen» (Roelcke 1989: 47). Das Konzept der möglichen Wahrnehmung wird in einem weiteren Schritt spezifiziert und die Einbildungskraft nimmt nicht nur die Wahrnehmung formal vorweg, sondern kann Gegenstände einer nur möglichen Wahrnehmung vorstellen, auch wenn diese nicht faktisch anwesend sind. Die Vorstellung eines Dreiecks unterscheidet sich demnach nicht von der konkreten Wahrnehmung des Dreiecks als geometrischen Gegenstand, da Vorstellung und Erscheinung dem gleichen Formprinzip unterliegen (der Räumlichkeit). Die Einbildungskraft wird grundsätzlich beschreibbar als ein Modus der Ein-Bildung und als «Vermögen, Gegenstände (formal) ohne deren Gegebenheit in der Wahrnehmungswirklichkeit vorzustellen» (Roelcke 1989: 48). An diesem Punkt führt Kant die Konzepte Ein-Bildung und Einbildungskraft zusammen. Ist die Einbildungskraft einerseits ein Modus des Denkens, als «Vermögen des erkennenden Subjekts zu eigenständigen kognitiven Leistungen (Spontaneität)» (Roelcke 1989: 48), so ist sie andererseits in erkenntnistheoretischer Perspektive als produktive Einbildungskraft zu bezeichnen. Die produktive Einbildungskraft konstruiert einen mentalen Gegenstand. Eine «solche formalgegenständliche Konstruktion (z.B. eine geometrische Figur) hat die Eigenschaft, kognitiv und logisch von Wahrnehmung unabhängig entwickelt zu sein, [und] ist durch Spontaneität» (Roelcke 1989: 88) charakterisiert. Tappenbeck

versteht die produktive Einbildungskraft ebenfalls als Modus der Konstruktion und schreibt ihr die Fähigkeit zu, «neue Anordnungen von Formen und Inhalten» (1999: 72) erfinden zu können. Die Funktionen der Einbildungskraft werden von Tappenbeck als dichterisch, mathematisch und transzendental klassifiziert:

1. Die *dichterische Einbildungskraft* manifestiert anschauliche Vorstellungen, die nicht auf vergangene Wahrnehmungen zurückzuführen sind, wie z.B. durch Dichter beschriebene Fabelwesen (also Erfindungen).
2. Die *mathematische Einbildungskraft* generiert unabhängig von der Wahrnehmung idealtypische Figuren (z.B. das Dreieck), welche allerdings keine materiale Tatsache darstellen, sondern nur in Abhängigkeit vom vorstellenden Subjekt existieren.
3. Die *transzendente Einbildungskraft* ist als eine Bedingung der Möglichkeit von Erkenntnis zu begreifen, denn sie ist die notwendige Grundlage für die Sinnlichkeit des Individuums.

Neben dem erkenntnistheoretischen Konzept der produktiven Einbildungskraft ist im Folgenden das psychologische Konzept der reproduktiven Einbildungskraft näher zu bestimmen. Die reproduktive Einbildungskraft «oder auch Erinnerung ruft vergangene Wahrnehmungen ins Gedächtnis zurück» (Tappenbeck 1999: 72) und gründet auf empirischen Gesetzmäßigkeiten, «nämlich denen der Assoziation [...]. Darum hat ihr Konzept mit dem Erkenntnisvorgang im theoretischen Verständnis nichts zu tun» (Roelcke 1989: 48). Die reproduktive Einbildungskraft gewährleistet also die zur Synthesis nötige Erinnerung (vgl. Gondek 1990: 182) und ermöglicht zudem assoziative anschauliche Vorstellungen (z.B. Traum- und Wahnvorstellungen), die eben deshalb keine Wahrnehmungen sind, weil sie «Ergebnis einer unbewussten Reproduktion ehemaliger äußerer Wahrnehmungen» (Roelcke 1989: 49) sind. Die Reproduktion der Erscheinungen in der Synthese der Einbildungskraft funktioniert nach der Regel der «Assoziation der Vorstellungen» (Huber 2004: 186). Huber argumentiert, dass Kant den objektiven Grund möglicher Assoziationen in der Affinität der Erscheinungen verortet, welche gerade durch die Einheit des Bewusstseins garantiert wird. Matthias Wunsch erklärt ähnlich und verortet die transzendente Apperzeption



als «Autor» (2007: 241) einer transzendentalen Affinität, die erst eine durchgängige Verknüpfung aller Erscheinungen nach Gesetzen ermöglicht. Die transzendente Affinität wird zur Bedingung der Möglichkeit einer empirischen Affinität, einer faktischen «Gleichartigkeit und Regelmäßigkeit aller Erscheinungen und ihres Mannigfaltigen» (Wunsch 2007: 241). Damit liegt eine Befriedung der Erscheinungen im Subjekt begründet als «apriorische Homogenisierungsfunktion [...], durch die das Szenario einer völlig chaotischen Welt von Erscheinungen a priori ausgeschlossen werden kann» (Wunsch 2007: 242).

Nicht unerwähnt bleiben soll Kants Vorgehen in der *Transzendentalen Methodenlehre* der *Kritik der reinen Vernunft*, in der er die Einbildungskraft als Vermögen beschreibt, begründete Annahmen über die Wirklichkeit anzustellen. Die begründeten Annahmen gehören zum Aspekt der Meinungsbildung und Roelcke betont, dass «das Vermögen, Hypothesen aufzustellen» (Roelcke 1989: 49f.), von Kant ebenfalls als Einbildungskraft bezeichnet wird.

Neben produktiver und reproduktiver Einbildungskraft entwickelt Kant das Konzept des ästhetischen Vorstellungsvermögens in der *Kritik der Urteilskraft*. Die ästhetische Einbildungskraft wird hier zu einem produktiven und imitativ-kombinatorischen Vermögen, welches zwar «künstlerische Leitbilder» (Roelcke 1989: 50) hervorbringen kann, dennoch aber «für Kant [...] nicht im strengen Sinne schöpferisch» (Tappenbeck 1999: 73) ist. Die ästhetische Einbildungskraft bringt nicht nur das Schöne im Akt der Betrachtung hervor und rekurriert dabei auf Erfahrung, sondern führt das Subjekt, im Angesicht des Erhabenen, an die Grenzen der Einheit des Bewusstseins: Das Erhabene wird zum selbstreflexiven und virtuellen Moment der Denkungsart, zu einer «Selbsterkenntnis des Ich, das gleichzeitig Beobachter und Beobachtetes ist» (Aguado 1994: 52).

Für Hans-Dieter Huber übernehmen diese Prozesse gemäß ihrer Synthesefähigkeit eine wichtige Rolle, denn grundsätzlich ist die phantasmatisch-imaginäre Wirkungsebene die «Schnittstelle von innen nach außen, vom Selbst zur Welt und sie ist gleichzeitig die Schnittstelle von außen nach innen, von den Wahrnehmungseindrücken [...] hin zu den Begriffen» (2008: 64). Als eine solche Schnittstelle von Innen und Außen bildet sie generell den apriorischen Modus des subjektiven Bewusstseins:

Phantasie, Imagination, Einbildungskraft oder Vorstellungsvermögen, wie auch immer wir die bildhafte Geistestätigkeit lebender Organismen nennen wollen, ist also die erste Syntheseinstanz, die aus der unbegrifflichen, anschaulichen Mannigfaltigkeit der visuellen Welt durch die Bildung von Schemata zur sprachlichen Struktur der Welt und des Selbst führt.

(Huber 2008: 64).

Hartmut und Gernot Böhme weisen darauf hin, dass die menschliche Erkenntnisfähigkeit grundsätzlich auf Bilder angewiesen ist. Das verstehende Subjekt kann sich demnach nicht erkennend auf einen Gegenstand beziehen, sondern muss sich «ein Bild machen», wir müssen unseren Gegenstand anschaulich gegeben sein lassen» (1985: 232). Die Funktion der phantasmatisch-imaginären Wirkungsebene greift demnach «als zentrale Instanz zwischen Bildwahrnehmung und Bildverarbeitung» (Huber 2004: 165). Huber begreift das bildhafte Vorstellungsvermögen als zentrale Komponente zur Beschreibung eines Übergangs «von externen zu internen Bildern» (2004: 165). Grundsätzlich wirken «Sinneswahrnehmung, Phantasie und Gedächtnis [...] sowohl bei der Konstruktion interner als auch externer Bilder eng zusammen» (Huber 2004: 165).

Die Funktionen phantasmatisch-imaginärer Prozesse zeigen sich, im Rekurs auf Kant, als zentrale Bestimmungselemente für die Konstitution der Subjektivität mit ihren zentralen Bestimmungselementen Zeit und Raum und die Fähigkeit mentale Repräsentationen (Vorstellungsbilder, Bildvorstellungen und propositionale Repräsentationen) und Hypothesen mental zu generieren. In ästhetischer Perspektive äußert sich ihr produktives und imitativ-kombinatorisches Potential einerseits im kreativen Akt des Kunstschaffens und andererseits innerhalb der auf Erfahrung basierenden Rezeption des Schönen und durch den die Grenzen des Bewusstseins modulierenden Effekt des Erhabenen.

#### 4. Ist das «Ich» in Gefahr?

Die Funktionen phantasmatisch-imaginärer Prozesse sind die notwendige Grundbedingung für die Konstitution subjektiven Bewusstseins und dessen Erweiterung innerhalb einer ästhetischen Wirkungsdimension. Allerdings zeigen sich diese Funktionen ihrerseits, in transzendentallogischer und transzendentalästhetischer Perspektive, abhängig vom Konzept der *transzendentalen Apperzeption* als kleinster Einheit des Bewusstseins:

Die Gesamtheit des inneren Lebens bezieht sich, für das Gefühl eines jeden, auf einen tiefsten Punkt in ihm, der von nichts weiterem herzuleiten ist, aus dem vielmehr alles bewusst-persönliche Leben zu entspringen scheint.

(Simmel 1997: 66)

Diese Gesamtheit des inneren Lebens ist die vorstellungsbedingte Modellierung des Bewusstseins, welches von der transzendentalen Funktion des »Ich denke« abhängig ist. Das »Ich denke« wird zur kleinsten Einheit, als transzendente Einheit des Selbstbewusstseins, und übernimmt eine zentrale Schlüsselposition:

Das: Ich denke, muss alle meine Vorstellungen begleiten können; denn sonst würde etwas in mir vorgestellt werden, was gar nicht gedacht werden könnte, welches eben so viel heißt, als die Vorstellung würde entweder unmöglich, oder wenigstens für mich nichts sein.

(Kant 1995: 143)

Neben der notwendigen Bedingung der Möglichkeit von Erkenntnis, konstituiert das »Ich denke« zudem die spezifische Einheit der Person, denn dass der

Mensch in seiner Vorstellung das Ich haben kann, erhebt ihn unendlich über alle andere auf Erden lebende Wesen. Dadurch ist er eine Person und vermöge der Einheit des Bewusstseins bei allen Veränderungen, die ihm zustoßen mögen, eine und dieselbe Person [...].

(Kant 2000: 9)

Dass sich das Subjekt als ein autonomes »Ich« denken und konstant wahrnehmen kann und über den inneren Sinn der Zeitlichkeit und äußeren Sinn der Räumlichkeit verfügt, bildet die Form des Selbstbewusstseins aus, in der »die gleichsam unlokalisierten Einzelvorstellungen sich zu Einheiten, d.h. zu Gegenständen und Urteilen zusammenfinden« (Simmel 1997: 66f.). Die Vorstellungen bilden den Referenzbereich, das Medium, indem sich die Einheit des Subjekts und die Einheit des Objekts treffen, so dass die »Objektivität der Dinge unsrer Seele gegenüber in jener Einheit ihrer liegt, die unsre Seele selbst ihnen verleiht und mit der sie deren eigene Form wiederholen« (Simmel 1997: 69).

In ästhetischer Perspektive zeigt sich das transzendente »Ich denke« als Bedingung der Möglichkeit einen kognitiv relevanten Zusammenhang mentaler Repräsentationen zu gewährleisten. Es ist demgemäß notwendig für die Einheit des Selbstbewusstseins, wie auch für die ästhetische Einheit der Rezeption von Wahrnehmungsgegenständen

der alltäglichen Objektwelt oder artifizieller Kunstgegenstände (Bilder, Filme, Panoramen, Texte, Computerspielbilder etc.). Würde ein Zustand angenommen werden, durch den die transzendente Apperzeption gehemmt oder ausgeschaltet werden würde, gäbe es auch keine Möglichkeit von kognitiv validen und relevanten externen und internen Repräsentationen die ein Verstehen gewährleisten könnten. Demgemäß erscheint die Metapher der Immersion das transzendente »Ich denke« zumindest potentiell in Gefahr zu bringen und legt den Schwerpunkt zu sehr auf die Wirkmächtigkeit des immersiven Mediums, vor allem wenn man dem Begriffsradius der etablierten Definitionen folgt. Ausdrücke wie Eintauchen, Versenkung, Absorbierung oder Sich-hineinziehen-lassen beschreiben eine Rezeptions-situation, in welcher ein dominantes Medium die subjektive Autonomie unterwandern kann, und sie erwecken den Eindruck, als würden Präsenzbewusstsein und die konstante Selbstlokalisierung des Subjekts aufgegeben, um vom Medium einverleibt zu werden.

## 5. Konvergenz und Konvergenz-Induktion

Die ästhetische Tradition kann einen überaus hilfreichen Beitrag leisten, um die problematische Unschärfe des Immersionsbegriffs zu bereinigen und Immersion gleichermaßen als Rezeptions-situation auf Basis des ästhetischen Bewusstseins zu legitimieren. Denn auch ästhetische Stimmung, ästhetische Lust, interesseloses Wohlgefallen und kontemplative Anschauung zeigen sich als mentale Rezeptionsstrategien, bei denen mehr oder minder starke Konvergenzen von externen und internen Repräsentationen die Bewusstseinstätigkeit charakterisieren. Der Begriff der Konvergenz soll an dieser Stelle eingeführt werden, um die negative Konnotation und Weite des Immersionsbegriffs zu umgehen. Er kennzeichnet die aktive Annäherung oder Zuwendung von externen und internen Repräsentationen. Ästhetisch argumentiert bleibt die *transzendente Apperzeption* unangetastet, jedoch wird die wahrnehmungsabhängige Differenz zwischen einem Objekt der ästhetischen Anschauung und rezipierendem Subjekt verringert, da rein sinnlich-apperzeptive Wahrnehmungsprozesse um phantasmatisch-imaginäre ergänzt werden können. Ein Objekt der Kunst ist demnach Initialmoment eines Wahrnehmungsaktes, auf den eine ästhetische Sinnwahrnehmung als »generalisierte, wahrnehmungshafte Sinnver-

mutung» (Welsch 2003: 49) folgen kann. Diese Sinnwahrnehmung bildet sich im Vorstellungssystem als «ästhetisch-imaginative Expansion» (Welsch 2003: 50). Die Sinnwahrnehmung wird innerhalb des Rezeptionsprozesses mental evaluiert, «reflexiv ausgelotet und geprüft» (Welsch 2003: 49) und mündet in einer subjektiven Gesamtsicht eines Phänomenbereichs. Diese ist durch eine «ästhetische Grundierung mit reflexivem Durchschuß gekennzeichnet» (Welsch 2003: 49). Je komplexer ein artifizielles Initialmoment strukturiert ist, denn ein struktureller Unterschied von statischen Bildkonzepten, Büchern, Filmen und *virtual reality* ist nicht abzustreiten, desto unterschiedlicher sind die Grade der Konvergenz ausgeprägt.

In den aktuellen medienwissenschaftlichen Diskursen zum Thema Immersion finden sich bereits ästhetische Anknüpfungspunkte wieder. So wird der Immersionsbegriff auf Phänomene angewendet, die ein konkretes und leibliches Eintauchen thematisieren oder imaginäre Annäherungen an ein Medium beschreiben. Zentrale Dimension ist auch hier die «Verringerung von Distanz zwischen Medium und Rezipienten» (Hochscherf/Kjär/Rupert-Kruse 2011: 10). Diese Verringerung generiert verschiedene Formen des Präsenzerlebens, die einerseits von den technisch-apparativen Möglichkeiten des Mediums und andererseits von den psychologischen Kompetenzen des Rezipienten abhängig sind. Mit der Differenzierung von Matthew Lombard und Theresa Ditton lassen sich *perceptual immersion* und *psychological immersion* unterscheiden (vgl. 1997: k.S.).

Erstere, die auch als *technische* oder *apparative Immersion* bezeichnet werden kann, beschreibt die Konstitution des Mediums als immersiv. Es wird folglich als multi-sensorische Reizquelle verstanden, welche die Sinne der Rezipienten mit vermittelten Informationen überflutet [...]. Daneben bezieht sich die *psychological immersion* darauf, wie stark die mentale Modellierung der virtuellen Welt die geistigen Ressourcen der Rezipienten beansprucht.

(Hochscherf/Kjär/Rupert-Kruse 2011: 13)

In Bezug auf diese Unterscheidung betonen Tobias Hochscherf, Heidi Kjär und Patrick Rupert-Kruse im *Jahrbuch immersiver Medien 2011*, dass der Rezipient innerhalb der *perceptual immersion* lediglich geringen imaginativen Aufwand leisten muss, damit sich ein Präsenzerleben realisiert (vgl. 2011: 13). Hier wird die ästhetische Konvergenz exter-

ner und interner Repräsentationen dominant seitens des technischen Mediums induziert. Befindet man sich hingegen im Kino oder liest ein Buch, so müsse der Rezipient im Kontext einer *psychological immersion* höhere imaginative Anstrengungen leisten, «um ein Gefühl von Präsenz zu erzeugen und sich im Bildraum anwesend zu fühlen» (Hochscherf/Kjär/Rupert-Kruse 2011: 14). Hier ist die ästhetische Konvergenz externer und interner Repräsentationen abhängig von einer phantasmatisch-imaginativen Wirkungsebene, die seitens des Rezipienten induziert wird.

Weiterhin zeigt sich Immersion nicht ausschließlich als ein räumliches oder apparatives Phänomen. Dies zeigen Frank Bioccas Studien zu einem dreigliedrigen Modell von möglichen Veränderungen innerhalb des Präsenzerlebens (*three-pole model of shifts in presence*), welches die mentale bzw. imaginäre Wirkungsdimension eines Rezipienten integriert. Durch diese Integration gelingt es Biocca das dualistische Modell von physikalischen und virtuellen Räumen um den *mental imagery space* zu erweitern. Hierdurch wird die apparativ induzierte Konvergenz (sensomotorischer Stimulus) um die Möglichkeit der phantasmatisch induzierten Konvergenz (imaginärer Stimulus) seitens des Rezipienten produktiv erweitert.

Once a third pole, mental imagery space, is added, it appears that the book, physical reality, and dream state problems may be just different situations involving shifts of presence to mental imagery space and a withdrawal of attention from sensorimotor stimuli.

(Biocca 2003: 1)

## 6. Synthesis

Die Themen Immersion und Präsenz zeigen oftmals einen dominanten «Technikdeterminismus [...], der einen starken ingenieurwissenschaftlichen Fokus auf das Technisch-Apparative des Mediums legt» (Hochscherf/Kjär/Rupert-Kruse 2011: 14). Bei einseitiger Betonung dieser Perspektive muss allerdings eine Unschärfe im Kontext einer Begriffsannäherung auftreten, da die rezeptiven Prozesse (*psychological immersion*) eine eigenständige und nicht zu vernachlässigende Sinndimension aufweisen. So finden sich immer wieder «geisteswissenschaftliche Bezüge auf das körperliche und mentale Moment dieser rezeptiven Erfahrungen und damit auf die imaginative und somatische Tätigkeit der Rezipienten» (Hochscherf/Kjär/Rupert-Kruse 2011: 14).

Die ästhetischen Diskurse, die von der Antike bis in die Postmoderne reichen, setzten sich dabei in äußerst vielfältiger Weise mit ästhetischen Verstehensprozessen innerhalb der Erfahrungswirklichkeit auseinander. Die in diesem Aufsatz präsentierten Theorieschwerpunkte, die man um zahlreiche historische Impulse und Denkrichtungen erweitern könnte, bilden einen kleinen Überblick zum Thema des ästhetischen Bewusstseins, von dem die Immersionsforschung zahlreiche Impulse aufnehmen sollte. Vor allem zeigen sie, dass Immersion bzw. Konvergenz notwendigerweise auf die Erforschung phantasmatisch-imaginärer Verstehensprozesse angewiesen ist, ohne die ein Konzept wie die *psychological immersion* nicht adäquat untersucht werden kann. Auch der Begriff des Mediums sollte nicht eng über das Technisch-Apparative definiert werden, denn in der ästhetischen Tradition korrelieren selbst Phänomene wie Schönheit, Erhabenheit (Kant), Kontemplation und kontemplative Anschauung (Schopenhauer) oder die Funktionsweisen des Geldes (Simmel) mit ästhetischem Bewusstsein und spezifischen Induktionen von Konvergenz. Immersion bzw. Konvergenz zeigt sich demgemäß auch im nicht unproblematischen Horizont des *mental imagery space* bei Elementen wie Tagträumen, Gedankenspielen oder phantasmatischen Szenen beim Lesen eines Buches (vgl. Biocca 2003; Lohmar 2002; Lohmar 2008; Brudzinska 2006). Phänomenologische Theorien unterstützen dabei eine ästhetische Fundierung der Ästhetik über den Status von Kunstwerken und Medien hinaus, da das «Ästhetische im Sinne eines besonderen sinnlichen Erlebnisses zumindest nicht notwendigerweise mit Kunst einhergeht» (Hansen 2006: 150). Das individuelle Erfahren eines (Alltags)Gegenstands kann ebenso ästhetische Erfahrung konstituieren, wie Kunstgegenstände in Galerien und Museen (vgl. Hansen 2006: 150). Auch die semiotische Ästhetik erkennt die Relevanz des *mental imagery space*, da subjektives Verstehen stets auf eine zeichenbasierte Wechselwirkung externer und interner Repräsentationen angewiesen ist, wobei Wahrnehmungen, Erinnerungen und Imaginationen konstitutive Elemente darstellen.

## Literatur

- Aguado, María Isabel Peña (1994) *Ästhetik des Erhabenen: Burke, Kant, Adorno, Lyotard*. Wien: Passagen Verlag.
- Biocca, Frank (2003) Can we resolve the book, the physical reality, and the dream state problems? From the two-pole to a three-pole model of shifts in presence. In: *Draft of invited talk presented and circulated at the EU Future and Emerging Technologies*, Presence Initiative Meeting, Venice, May 5-7. Online: [http://mindlab.msu.edu/biocca/pubs/papers/2003\\_two\\_three\\_pole\\_model\\_Venice\\_EU\\_Presence.pdf](http://mindlab.msu.edu/biocca/pubs/papers/2003_two_three_pole_model_Venice_EU_Presence.pdf) [05.05.2012].
- Böhme, Hartmut & Böhme, Gernot (1985) *Das Andere der Vernunft: Zur Entwicklung von Rationalitätsstrukturen am Beispiel Kants*. Frankfurt a.M.: Suhrkamp.
- Böhme, Gernot (2001) *Ästhetik: Vorlesungen über Ästhetik als allgemeine Wahrnehmungslehre*. München: Fink.
- Brudzinska, Jagna (2006) Die phänomenologische Erfahrung und die Frage nach dem Unbewussten. Überlegungen im Anschluss an Husserl und Freud. In: *Interdisziplinäre Perspektiven der Phänomenologie. Neue Felder der Kooperation: Cognitive Science, Neurowissenschaften, Psychologie, Soziologie, Politikwissenschaft und Religionswissenschaft*. Hg. von Dieter Lohmar und Dirk Fonfara. Dordrecht: Springer. S. 54-71.
- Crowther, Paul (1989) *The Kantian sublime: from morality to art*. Oxford: Clarendon Press.
- Fromm, Erich (1989) Märchen, Mythen, Träume. In: *E. F. Fromm: Gesamtausgabe*. Band 9: Sozialistischer Humanismus und Humanistische Ethik. Hg. von Rainer Funk. Stuttgart: dtv. S. 171-309.
- Gemoll, Wilhelm & Vretska, Karl (Hg.) (2006) *Griechisch-deutsches Schul- und Handwörterbuch*. München: Oldenbourg.
- Gondek, Hans-Dieter (1990) *Angst. Einbildungskraft. Sprache. Ein verbindender Aufriß zwischen Freud - Kant - Lacan*. München: Boer.
- Grabbe, Lars Christian (2011) *Georg Simmels Objektwelt. Verstehensmodelle zwischen Geschichtsphilosophie und Ästhetik*. Stuttgart: ibidem.
- Grau, Oliver (2006) Immersion & Emotion. Zwei bildwissenschaftliche Schlüsselbegriffe. In: *eJournal Philosophie der Psychologie*, <http://www.jp.philo.at/texte/Grau01.pdf> [28.01.2012].
- Grossklaus, Götz (2008) Bild als Zeichen. Der kultursemiotische Ansatz im Vergleich. In: *Bildwissenschaft und Visual Culture Studies in der Diskussion*. Hg. von Andrew Hemingway, & Norbert Schneider. Göttingen: Vandenhoeck & Ruprecht. S. 131-140.

- Hansen, Julia (2006) Schnittstelle und Brennpunkt: Das ästhetische Erlebnis als Aufgabe für eine Kooperation von Phänomenologie und Neurowissenschaft. In: *Interdisziplinäre Perspektiven der Phänomenologie. Neue Felder der Kooperation: Cognitive Science, Neurowissenschaften, Psychologie, Soziologie, Politikwissenschaft und Religionswissenschaft*. Hg. von Dieter Lohmar und Dirk Fonfara. Springer: Dordrecht. S. 142–163.
- Hochscherf, Tobias/Kjär, Heidi/Rupert-Kruse, Patrick (2011) Einleitung: Phänomen und Medien der Immersion. In: *Jahrbuch immersiver Medien 2011*. Hg. vom Institut für immersive Medien im Auftrag des Fachbereichs Medien der Fachhochschule Kiel. S. 9–20.
- Huber, Hans Dieter (2004) Bildhafte Vorstellungen. Eine Begriffskartografie der Phantasie. In: *Visuelle Netze. Wissensräume in der Kunst*. Hg. von Hans Dieter Huber/Bettina Lockemann/Michael Scheibel. Ostfildern-Ruit: Hatje Cantz. S. 165–216.
- Huber, Hans-Dieter (2008) Phantasie als Schnittstelle zwischen Bild und Sprache. In: *Ich seh dich so gern sprechen. Sprache im Bezugsfeld von Praxis und Dokumentation künstlerischer Therapien*. Hg. von Michael Ganß/Peter Sinapsius/Peer de Smit. Frankfurt a.M.: Peter Lang. S. 61–70.
- Ingarden, Roman (1968) *Vom Erkennen des literarischen Kunstwerks*. Tübingen: Max Niemeyer.
- Kant, Immanuel (1995) *Kritik der Urteilskraft*. In: Immanuel Kant: Werke in sechs Bänden, Band 4. Hg. von Rolf Toman. Köln: Könenmann.
- Kant, Immanuel (2000) *Anthropologie in pragmatischer Hinsicht*. In: Philosophische Bibliothek, Band 490. Hg. von Reinhard Brandt. Hamburg: Meiner.
- Kaufmann, Bettina (2007) *Symbol und Wirklichkeit. Ernst Ludwig Kirchners Bilder aus der Phantasie und Edvard Munchs Lebensfries*. Bern: Peter Lang.
- Kohns, Oliver (2007) *Die Verrücktheit des Sinns. Wahnsinn und Zeichen bei Kant, E.T.A. Hoffmann und Thomas Carlyle*. Bielefeld: transcript.
- Lohmar, Dieter (2002) *Über phantasmatische Selbstaffektion in der typisierenden Apperzeption und im inneren Zeitbewusstsein*. Online: <http://www.ledonline.it/leitmotiv/allegati/leitmotiv030304.pdf>. S. 67–80 [29.01.2012].
- Lohmar, Dieter (2008) *Phänomenologie der schwachen Phantasie. Untersuchungen der Psychologie, Cognitive Science, Neurologie und Phänomenologie zur Funktion der Phantasie in der Wahrnehmung*. Dordrecht: Springer.
- Lombard, Matthew & Ditton, Theresa (1997) At the Heart of it All: The Concept of Presence. In: *Journal of Computer-Mediated Communication*, 3, 3, <http://jcmc.indiana.edu/vol3/issue2/lombard.html> [05.05.2012].
- Malafouris, Lambros (2007) Before and Beyond Representation: Towards an Enactive Conception of the Palaeolithic Image. In: *Image and Imagination: a Global History of Figurative Representation*. Hg. von Colin Renfrew & Iain Morley. Cambridge: McDonald. S. 289–302.
- Makkreel, Rudolf A. (1997) *Einbildungskraft und Interpretation: Die hermeneutische Tragweite von Kants Kritik der Urteilskraft*. Paderborn u.a.: Schöningh.
- Münch, Dieter (2005) Zeichentheoretische Grundlagen der Bildwissenschaft. In: *IMAGE – Zeitschrift für interdisziplinäre Bildforschung*. Hg. von Klaus Sachs-Hombach u.a. Köln: Herbert von Halem. S. 64–88.
- Pieper, Hans-Joachim (2001) *Geschmacksurteil und ästhetische Einstellung. Eine Untersuchung zur Grundlegung transzendentalphilosophischer Ästhetik bei Kant und ein Entwurf zur Phänomenologie der ästhetischen Erfahrung*. Würzburg: Königshausen & Neumann.
- Pöppel, Christian (2007) *Auf der Schwelle. Ästhetik des Erhabenen und negative Theologie: Pseudo-Dionysius Areopagita, Immanuel Kant und Jean-François Lyotard*. Würzburg: Königshausen & Neumann.
- Rittmann, Tim (2008) *MMORPGs als virtuelle Welten: Immersion und Repräsentation*. Boizenburg: Verlag Werner Hülsbusch.
- Roelcke, Thorsten (1989) *Die Terminologie der Erkenntnisvermögen. Wörterbuch und lexikosemantische Untersuchung zu Kants «Kritik der reinen Vernunft»*. Tübingen: Max Niemeyer.
- Schwingeler, Stephan (2008) *Die Raummaschine. Raum und Perspektive im Computerspiel*. Boizenburg: Verlag Werner Hülsbusch.
- Seel, Norbert M. (1991) *Weltwissen und mentale Modelle*. Göttingen: Hogrefe.
- Simmel, Georg (1989) *Philosophie des Geldes*. In Georg Simmel. Gesamtausgabe, Band. 6. Hg. von David Frisby & Klaus Köhnke. Frankfurt a.M.: Suhrkamp.
- Simmel, Georg (1993) *Aufsätze und Abhandlungen 1901–1908*. In: Georg Simmel. Gesamtausgabe, Band 8. Hg. von Alessandro Cavalli & Volkhard Krech. Frankfurt a.M.: Suhrkamp.
- Simmel, Georg (1997) *Kant. Die Probleme der Geschichtsphilosophie (1905/1907)*. In: Georg Simmel. Gesamtausgabe, Band 9. Hg. von Guy Oakes & Kurt Röttgers. Frankfurt a.M.: Suhrkamp.
- Tapfenbeck, Inka (1999) *Phantasie und Gesellschaft. Zur soziologischen Relevanz der Einbildungskraft*. Würzburg: Königshausen & Neumann.



Vogt, Jürgen (2001) *Der schwankende Boden der Lebenswelt. Phänomenologische Musikpädagogik zwischen Handlungstheorie und Ästhetik*. Würzburg: Königshausen & Neumann.

Welsch, Wolfgang (2003) *Ästhetisches Denken*. Stuttgart: Reclam.

Wunsch, Matthias (2007) Einbildungskraft und Erfahrung bei Kant. In: *Kantstudien-Ergänzungshefte*, Band 155. Hg. von Gerhard Funke/Manfred Baum/Bernd Dörflinger/Thomas M. Seebohm. Berlin & New York: Walter de Gruyter.

**PROJEKT**

# LICHT UND SCHATTEN V. 3.0

Nadja Franz



1 Flowerfield

Das Projekt *Licht und Schatten V. 3.0* hat sich aus einer *real life*<sup>1</sup> – Photoarbeit weiter entwickelt. Version 1.0 waren Photographien, die Schatten des *realen* Raums abbildeten; diese Schattenbilder importierte ich in eine virtuelle Welt und konzipierte eine Ausstellung damit. In der zweiten Version habe ich diese Schatten als Texturen für verschiedene Gebäude in der virtuellen Welt *SECOND LIFE* (Linden Lab, USA 2003)<sup>2</sup> eingesetzt, unter anderem als transparente Texturen für Glasfronten eines Galeriebaus. Ich kam auf die Idee, in den beiden Regionen Licht und Schatten innerhalb von *SECOND LIFE* nach atmosphärischen Bildern im Zusammenhang mit Licht und Schatten zu suchen.

1 Der Ausdruck *real life* oder kurz RL wird unter Nutzern von virtuellen Welten häufig als Abgrenzung des synthetischen Raums zur normalen Alltagswelt benutzt.

2 Online unter: [www.secondlife.com](http://www.secondlife.com).

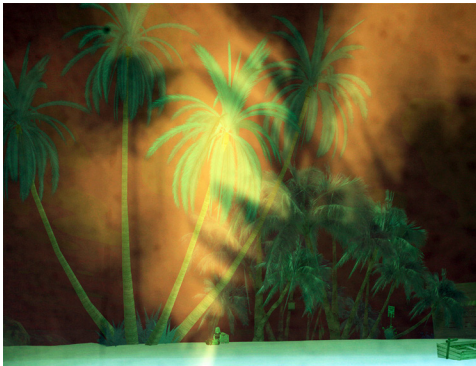
Im Arbeitsprozess erschloss sich mir der Zusammenhang zwischen der eigenen Präsenz in einer virtuellen Welt und den Schatten der Alltagswelt, die darin stets immanent sind. Man befindet sich zwar in der immersiven<sup>3</sup>, virtuellen Welt und kann entsprechend das Gefühl der Präsenz erleben, zur gleichen Zeit verfolgen einen ebenso die Schatten des Alltags, die man selten total ausblenden kann – sei es durch ein Verhalten, welches immer auch durch Erfahrungen oder Stimmungen, die man aus der Alltagswelt mit in die virtuelle bringt,

3 Immersion hier zu verstehen als «illusionistische[r] Eintritt in eine simulierte Welt» (vgl. Schweinitz 2006: 138). Der Begriff der Illusion ist mir hier besonders wichtig, da er durch seine Ableitung vom lateinischen Verb *ludere* eng mit dem Spielen bzw. bei *in-ludere* mit dem Begriff des innerlich Spielens verknüpft ist. Folglich spielt die Lust an der Täuschung, das Freiwillige sich darauf einlassen, eine große Rolle (vgl. Franz 2009: 28).



2 Tree





3a–d Palms

geprägt ist oder dadurch, wie man seine virtuelle Figur gestaltet oder was man mit ihr tut. Die Beeinflussung kann auch dahin gehend sein, dass man genau das Gegenteil seines Alltags-Ichs erschafft.

Diese Art der Präsenz hat außerdem insofern eine Verwandtschaft zu der des Schattens in der Alltagswelt, insofern dieser, um zu erscheinen, sowohl etwas Physisches als auch Licht braucht. Der Schatten selber ist dabei jedoch nicht physisch – ähnlich unserem Dasein in der virtuellen Welt, welches auch unsere physische Person benötigt, um den virtuellen Avatar zu steuern. Ich fing also damit an, die *real life* – Photographien mit atmosphärisch stimmigen Bildern aus *SECOND LIFE* zu kombinieren, so dass der Schatten der Alltagswelt immer durch das transparente Bild der virtuellen Welt hindurch scheint.<sup>4</sup> Die Kolorierung verweist auf das subjektive Empfinden im virtuellen Raum

und verschiedene atmosphärische Stimmungen. Entschlüsselt der Betrachtende, dass es sich auf dem Bild um zwei verschiedene, übereinander gelegte Aufnahmen handelt, so kann dieser seinen Fokus zwischen den Schatten der Alltagswelt und der Szene der virtuellen Welt oszillieren lassen. Die Wirklichkeit liegt hier stets unter einem leichten Schleier und die Entschlüsselung jener Wirklichkeit ist ebenso schwer, wie sich bei dem Aufenthalt in einer virtuellen Welt alleiniger dieser zuzuordnen. Denn totale Immersion<sup>5</sup>, wie sie z.B. im Film *MATRIX* (*THE MATRIX*, Larry and Andy Wachowski, USA 1999) und Büchern wie *Neuromancer* (1999) von William Gibson oder der *Otherland*-Reihe (1996–2001) von Tad Williams dargestellt wird, wird sicher noch einige Zeit eine Illusion bleiben. Bis zur Möglichkeit der völligen ‚Ausblendung‘ des Körpers, was für eine totale Immersion essentiell ist, wird – zum Glück – noch einige Zeit vergehen.

<sup>4</sup> Als Präsentationsform für die Werke stelle ich mir letztendlich kein gedrucktes Bild vor, sondern eine Bildschirmdarstellung oder eine Projektion, die die Bilder quasi ‚erleuchtet‘.

<sup>5</sup> Zum Immersionsbegriff vgl. Franz 2009: 28f.





#### 4 Wildwood A

Ich behaupte, dass der Nutzer einer virtuellen Welt sich stets in einem ›Dazwischen‹ befindet: zwischen seiner Alltagswelt und der angebotenen virtuellen Welt, in der sich dieser mit seinem Avatar bewegen kann. Wobei ich dieses ›Dazwischen‹ als einen mentalen Raum definiere – etwas, das sich unsichtbar zwischen den beiden ›Welten‹ aufbaut und nur für den jeweiligen speziellen Nutzer erreichbar ist. Dies ist vergleichbar mit einer Atmosphäre, die sich z.B. zwischen Bild und Betrachter aufbauen kann. Ich lehne mich dabei an die Definition von Barbara Becker an, die Atmosphäre als etwas ansieht, das ein «spezifisches Wechselverhältnis zwischen Subjekt und Objekt impliziert» (2004: 43) und sich im besonderen Fluidum zwischen Selbst und Anderem entfaltet. Mal mag der *User* dabei mehr in die eine oder andere Richtung driften, je nach Grad der Immersion, nach Grad des Präsenzgefühles, aber auch je nachdem, inwiefern er bereit ist, sich den Illusionen der virtuellen Welt hinzugeben: «Bei so genannten virtuellen Welten muss man immer den Bildraum auf dem Display und den realen Raum der Betrachter zusammen untersuchen» (Schröter 2009: 27).

Die Fragen, die sich zu stellen anbieten, sind hier: Was passiert, wenn man Bilder einer (teil) immersiven, virtuellen Welt zu zweidimensionalen Bildern verarbeitet? Um welchen *Raum* handelt es sich auf den Bildern? Gibt es einen konkreten

Bildraum oder muss man die Werke immer mit dem Gedanken an die ineinander fließenden *Räume* betrachten? Entstehen gar ein oder mehrere *Räume* außerhalb des Bildes? Kann man dies noch Raum nennen oder ist ein Begriff wie Atmosphäre, Fluidum<sup>6</sup> oder ähnliches treffender? Welche Wirklichkeit(en) haben diese Bilder?

Eben jenen Fragen versuche in meiner Arbeit nachzugehen.

#### Literatur

- Becker, Barbara (2004) Atmosphäre. Über den Hintergrund unserer Wahrnehmung und seine mediale Substitution. In: *Media Synaesthetics. Konturen einer physiologischen Medienästhetik*. Hg. von Christian Filk/Michael Lommel/Mike Sandbothe. Köln: Halem.
- Butler, Mark (2007) *Would you like to play a game? Die Kultur des Computerspielens*. Berlin: Kadmos.
- Franz, Nadja (2009) Einreihung des Mediendoms in eine Illusionsgeschichte. In: *Jahrbuch Immersiver Medien 2008/2009*. Hg. von Eduard Thomas im Auftrag der Fachhochschule Kiel.

<sup>6</sup> Die Sphäre des Fluidalen als Kombination der Phänomene des Flow-Erlebnisses und der Immersion beim Versunkensein in einer virtuellen Welt wird von Mark Butler in seinem Buch *Would you like to play a game? – Die Kultur des Computerspielens* benutzt (vgl. 2007: 118-120).



## 5 Wildwood B

Gibson, William (1999) *Neuromancer* (9. Auflage). München: Heyne.

Schröter, Jens (2009) Die Ästhetik der virtuellen Welt. In: *Virtuelle Welten als Basistechnologie für Kunst und Kultur? Eine Bestandsaufnahme*. Hg. von Manfred Bogen/Roland Kuck/Jens Schröter. Bielefeld: Transcript.

Schweinitz, Jörg (2006) Totale Immersion und die Utopie von der virtuellen Realität. Ein Mediengründungsmythos zwischen Kino und Computerspiel. In: *Das Spiel mit dem Medium. Partizipation – Immersion – Interaktion*. Hg. von Britta Nietzel & Rolf F. Nohr. Marburg: Schüren.

Williams, Tad (1998) *Otherland – Stadt der goldenen Schatten*. Stuttgart: Klett-Cotta.

# FULLDOME-SZENE

# JANUS 2.0 – GOD OF FULLDOME

Micky Remann

## Abstract/Zusammenfassung

This article discusses certain perceptual features of the 360° fulldome experience. In order to highlight these features, we will call upon a well known mythological witness: the Roman god Janus. Unlike earthly humans, Janus is equipped with two faces, one looking forward and the other backward. Whereas humans can only see half of their surroundings at a time, Janus perceives and processes all of it, at once, without turning his head. Being unable to not see what is going on behind him qualified Janus to be the guardian of transitions, doors and gateways in ancient Rome. With his two pairs of eyes looking in opposite directions, Janus watched who entered or left the domus, the templum or the pantheon. Janus was also said to be able to view past and future simultaneously. In a contemporary interpretation one might call Janus a symbol of multitasking. One might also say that Janus' life is one big fulldome festival.

*In diesem Artikel werden bestimmte Wahrnehmungseigenschaften beim Erleben der 360°-Fulldome-Projektion diskutiert. Um diese zu beleuchten, rufen wir einen bekannten mythologischen Zeugen auf: den römischen Gott Janus. Anders als die Erdenmenschen besitzt Janus zwei Gesichter, von denen eines nach vorne, das andere nach hinten blickt. Von ihrer Umgebung sehen die Menschen jeweils nur die Hälfte, Janus hingegen ist in der Lage, die Gesamtheit rundum zu erfassen und zu verarbeiten, ohne den Kopf zu drehen. Seine Unfähigkeit, nicht übersehen zu können, was hinter seinem Rücken geschieht, qualifizierte ihn im alten Rom zum Gott der Übergänge, Türen und Portale. Mit seinen in entgegengesetzte Richtungen schauenden zwei Augenpaaren wachte Janus über alle Ein- und Ausgänge im Haus, im Tempel und im Pantheon. Man sagt, er könne auch gleichzeitig in die Vergangenheit und in die Zukunft schauen. Zeitgenössisch interpretiert, ließe sich Janus als Gott des Multitaskings beschreiben. Man könnte auch sagen, sein Leben sei ein einziges, großes Fulldome Festival.*



1 The personified Janus. (© Andrea Ludwig 2012)



# Jena im internationalen Sternenglanz

Am Jenaer Zeiss-Planetarium treffen sich Produzenten aus elf Ländern, um ihre Programme vorzuführen

VON TINO ZIPPEL

Jena. Patrick Geiss nimmt eine wichtige Aufgabe beim Full-Dome-Festival im Zeiss-Planetarium Jena ein. Der Student der Bauhaus-Universität Weimar verwandelt sich in Gott Janus, der zwei Gesichter hat. So wahr er den Durchblick unter der Planetariumskuppel, was ihn zum Schutzheiligen fürs Festival qualifiziert.

Hinter den Kulissen laufen die Vorbereitungen für auf Hochtouren. Planetariumskünstler aus elf Nationen beteiligen sich nächste Woche von Dienstag bis Sonnabend am Wettbewerb. Besucher kommen in den Genuss spektakulärer Planetariumsprogramme aus aller Welt. „Diese werden nur einmal hier gezeigt, sind aber zumeist in englischer Sprache gehalten“, sagt Geschäftsführer Jürgen Hellwig.

Er hofft darauf, dass nicht nur Fachleute zu den Vorstellungen kommen, sondern auch mehr Besucher aus der Region als in

den vergangenen Jahren. Insgesamt hoffen die Veranstalter auf 1000 Gäste an den fünf Tagen.

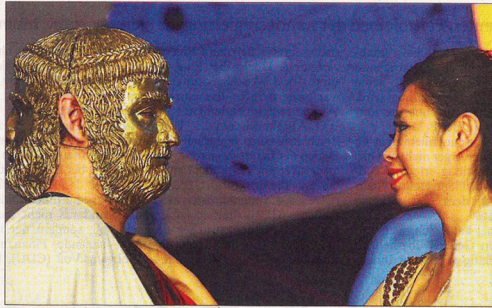
„Wir sind das weltweit größte Festival für Ganzkuppelprojektionen“, sagt Micky Remann, Dozent der Bauhaus-Universi-

tät Weimar. Entsprechend groß sei das Interesse von Produzenten aus aller Welt, ihre Shows in Jena vorzustellen.

Das stellt das Planetarium vor enorme technische Herausforderungen, laufen doch extrem

viele Bilddaten bei solchen Ganzkuppelprogrammen auf.

Die Jenaer haben extra 15 Terabyte Speicher in Dienst gestellt. Zum Vergleich: Die Festplatten bieten Platz für 3200 herkömmliche DVD. Die Dar-



Schutzheilige: Gott Janus (Patrick Geiss) mit Venus (Yang Jiang). Foto: Tino Zipfel

stellung an einer Kuppel bietet andere Möglichkeiten als eine Kinoleinwand. „Wir sehen das Festival als Experimentierfeld, was möglich ist und wo die Grenzen liegen“, sagt Volkmar Schorch von Carl Zeiss.

Das Unternehmen hat nicht nur die technischen Anlagen des Jenaer Planetariums gebaut, sondern tritt zusätzlich auch als Sponsor für den Wettbewerb auf. Dieser bietet jungen Künstlern eine Plattform, sagt Schorch. Zeiss schreibt Preise für den studentischen Nachwuchswettbewerb aus, für den 29 Beiträge gemeldet sind.

Neben einem Preis für die kreative Leistung gibt es einen für stimmungsvolle Produktion. Zudem winken dem Gewinner des Publikumspreises 500 Euro.

Hellwig kündigt noch für diesen Monat zwei Premieren an. Neben der Musikshow „Cirque de Sphere“, die ab 18. Mai starten soll, wird am 31. Mai das allgemeinbildende Programm „Entdecker des Himmels“ uraufgeführt.

2 Janus and Venus article. (Source: Thüringer Allgemeine 04.05.2012)

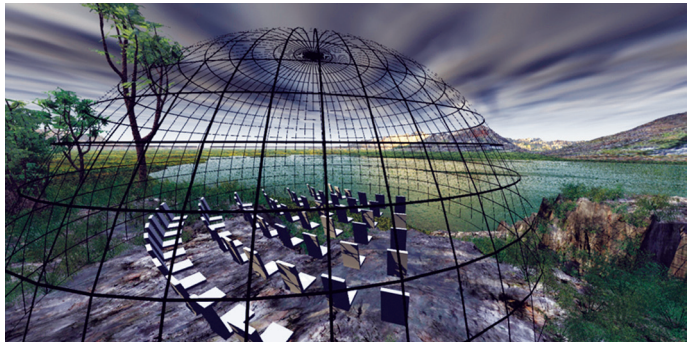
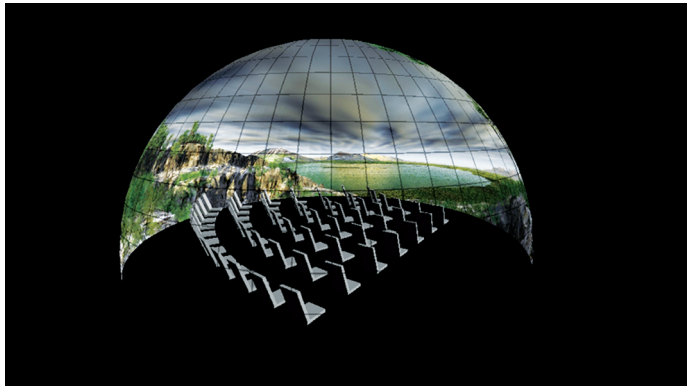
The distinction between ordinary human sight and Janus' godly vision is obvious. Can this distinction help to accentuate what is special about the fulldome experience? The question was explored conceptually at the Bauhaus-University in Weimar and was put to a practical test at the FullDome-Festival in Jena in May 2012. On that occasion, a new Janus came to life with student Patrick Geiss dressed in a costume lent from the Deutsche National Theater Weimar (Fig. 1). He was accompanied by student Jiang Yang, representing Venus, the goddess of beauty. Why it had to be her will be explained below. The deities made their first public appearance at the press conference for the FullDome-Festival at the Zeiss-Planetarium in Jena. Their semi-theatrical, semi-ceremonial entrance was applauded and widely published. Both the media and the festival audience responded favourably to Janus's and Venus's graphic personification of the notion of expanded media, mind and beauty in the dome. The immediate task was to draw attention to the festival and its themes (Fig. 2). But this live performance was just the culmination of a preceding in-depth examination of what it means to juxtapose ancient myths and contemporary media.

As human beings, we are conscious of living in a 360° reality, although our eyes can only see a 180° segment at a time. Like other primates,

we have adapted to this view of the world quite successfully so that it does not preoccupy us too much. When we go hunting in the forest, or shopping in the city, we have learned to turn our head from time to time to see who and what is there. When we drive a car, the rear view mirror offers sufficient information about any unwanted encounter from behind. When we go to the movies, or work with the computer, the screens in front of us do not usually overstretch the limits of our forward facing field of vision. We are trained to assume that media events take place strictly inside our visual comfort zone. Producers of all genres and gadgets make sure that these habits are rarely questioned.

However, as soon as we enter a fulldome theatre with sensory projection fully surrounding us, life appears in a different light, and we are required to rethink how we should approach and interpret such expanded perceptual experiences more fully. A new visual space has been opened, but a common ground for conceptualizing the medium has yet to be expressed (Fig. 3). The thrill of altering the reference points of our normal visual reality, or temporarily even losing them, was courageously illustrated by Warik Lawrance, Digital Production Designer for the Melbourne planetarium, when he stated in a workshop presentation at the Jena





➔ 3 Two ways of interpreting the visual space of the dome. (© Warik Lawrance; presentation slides FullDome-Festival 2010)

FullDome-Festival 2010: «Fulldome is not a projection on a curved screen but a device for travelling to other times and spaces.»

### Dome-space and head-space

Many people, probably most readers of this publication, could feel exhilarated when immersed in a flood of moving images all around them. With the initial excitement, one might not question why in a full-dome show there is always more happening than the eye can actually see. However, observing various audiences reacting differently at different times, one might notice that not everybody shares the same level of appreciation. Some people feel quite uneasy, uncomfortable, or even upset when exposed to a media environment which they cannot grasp in its totality. Ironically, the fact that some aspects of the show are always outside one's immediate field of vision seems to be more bothersome than not knowing who is sitting behind your back. It would be imprudent to brush aside such a response and dismiss it as unenlightened.

The technology of digital full-dome projection has made rapid progress in the past decade, constantly improving resolution, brilliance, contrast and colour accuracy. But these welcome improvements say nothing about the individual viewer's ability to absorb the 360°-flood of media events, nor does the technology in and of itself address the psychological, aesthetic and cultural ramifications of entering this new realm.

Paradoxical as it may seem, the success of projecting more content in the dome than the human eye can see is a key characteristic of the genre. Many full-dome shows try to camouflage it by reducing the action of the show to an assumed 'area of interest' in front of the audience, while filling up the rest of the dome with visual fluff, luring the audience into thinking that nothing worthwhile is happening back there. This may seem a pragmatic compromise, given the fact that seating in most planetariums compels the audience to look only in one direction. However, limiting the actual show to a small segment in the front undercuts the potential, and the challenge, of utilizing the hemispheric dome in its totality.

Some experimental fulldome productions have indicated that there are ways out of the dilemma: one option is to place visual clues at different times in different areas of the dome, thus inviting the audience to turn their heads and follow the action, right, left, up, back and front. Another one is the use of sound. Fortunately, our ears can hear in the same way Janus' eyes can see: in 360°. A careful choreography of visual and auditory events will guide the focus of the audience to where things are going on in the dome, opening up the whole space as a stage and playground for media adventures.

The more such experiments are tried out – as many students and fulldome artists actively do – the more one can learn about the interplay between dome-space and head-space, the more one can correlate the technology of surround projection with the subjective mindset of the observer. These aspects are relevant not only for artistic reasons, they also touch upon the practical issues many fulldome aficionados are grappling with, namely the task of defining – and subsequently marketing – the distinguishing features of the experience. What makes immersive media worthwhile? Why should research in fulldome technology, art, education and entertainment be supported?

If fulldome is just another hype that comes and goes then this discussion will have to end soon. If, as the author and others believe, it is more than that and the unfolding of spherical, space-dissolving surround realities can be seen as a stimulus for a larger paradigm shift that involves both, media technology and human consciousness, then fulldome faces a greater problem than just lack of marketing. The problem is shared by any genuinely new medium: the fact that it cannot be adequately described or understood by the means of the old medium that it evolved out of. A stage play differs from a movie. Fulldome is not an oversized film blown up for the planetarium, nor is it the same as stereoscopic 3-D or Imax-cinema, to cite just two misleading comparisons. To label Fulldome «new» is not enough, the challenge then is to appreciate its singular qualities and to help find its place in the evolution of art and the integration of consciousness.<sup>1</sup>

<sup>1</sup> Art historian and philosopher Jean Gebser offers a fascinating study of the interrelated evolution of art and consciousness in his monumental work *The Ever-Present Origin*, first published as *Ursprung und Gegenwart* in German in 1949 (see Barstad & Mickunas 1985).

## Harbingers of the fulldome evolution

The question of how to address the challenge and at the same time strengthen confidence in the virtues of experimentation was discussed in the course «From Janus to Fulldome» at the media faculty of the Bauhaus-University Weimar in the winter semester of 2011/2012. In a parallel course, Hannes Wagner and André Wünschert taught the *modus operandi* of producing fulldome shows. Students could join both or either of the courses, while some teaching sessions and workshops were held for both groups and were also open for students from other universities, such as the HfG Offenbach.

The students were asked to explore myths, stories and ideas that could dramatize, popularize and even simplify the fulldome experience. This brought into focus the Roman god Janus. For more than 2.500 years, Janus has been well and alive in the western mythological tradition; his strange double-faced appearance is present in art, sculpture, design and film, and also in the German expression *janusköpfig*, used to describe ambiguity with a rather negative connotation. In all of his representations, Janus appears better equipped to enjoy fulldome shows than any human being.

In contrast to the ongoing popularity of his image, Janus lacks a coherent mythological story of his own. Rabun Taylor points this out when he writes: «Janus, like so many ancient gods who lacked the grace of a story, was a messy confluence of scraps fallen from the table of memory. His incoherence was the cause of some puzzlement in the Roman Imperial era, and so he was periodically subjected to reassessments by master yarn-spinners like Ovid or by cosmologists and philosophers seeking to find profound symbolism in his duality» (2000: 1).

Scholarly acknowledgment of classical Janus's rather dubious symbolism provided a welcome opening for the students to employ their own imagination and spin their own yarn, in order to involve Janus in a contemporary discourse. This process and method we coined «myth management». Inviting Janus and Venus to show up live at the Jena FullDome-Festival in Jena was one such project. Other students went from art to technology to mythology, or a mix of all, to close ranks with Janus as modern harbingers of the fulldome evolution.

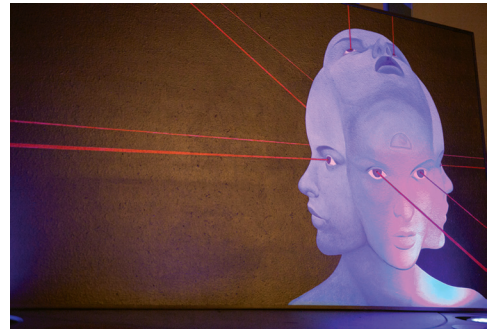
In this context Tony Wulfert created a painting of a modern, multi-eyed Janus that was displayed

in the Zeiss-Planetarium Jena during the FullDome-Festival (Fig. 4).

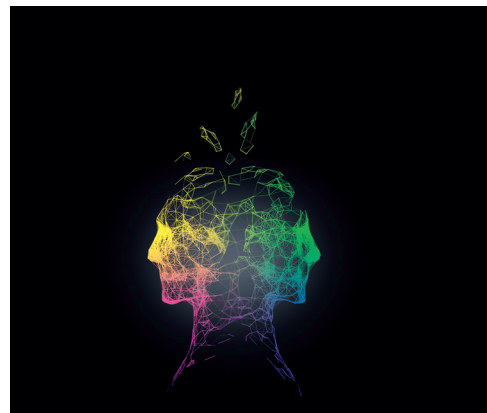
Jiang Yang and Florian Meyer teamed up to create an animated fulldome show, featuring an abstract, fragmented Janus-head whose parts are turning and tumbling across the dome in slow motion (Fig. 5). The meditative visuals accompany Jiang Yang's love story of Buddhist wisdom, *THE GHOST WITH TWO FACES* (Jiang Yang & Florian Meyer, D 2012). It ends with a surprising twist that needs the dome to unfold, so it cannot be summarized here.

Lydia Müller looked for expanded vision in other species and found it in the Chameleon. She presented a witty animated short-film called *JANUS 1.5* (D 2012) (Fig. 6), which she comments: «Nature features various animals with the ability to see almost everything that is around them. The chameleon is unique, because it can move its two eyes independently of each other, creating an almost panoramic image in its brain» (Müller 2012, p. 1).

Jiayao Chen redesigned Janus as a Cyborg-like being. Her version of Janus comes to life in a 30 sec. animation, merging biological and technological components (Fig. 7). She writes: «If Janus comes to the 21<sup>st</sup>. century, I imagine him to be like a mechanized God. His two heads are kept as attributes of the traditional Janus figure. To this, technical devices are added such as camera and projector system. As these parts are connected with the two heads, the new Cyborg-Janus manifests in the animation» (Chen 2012, p. 1 ).

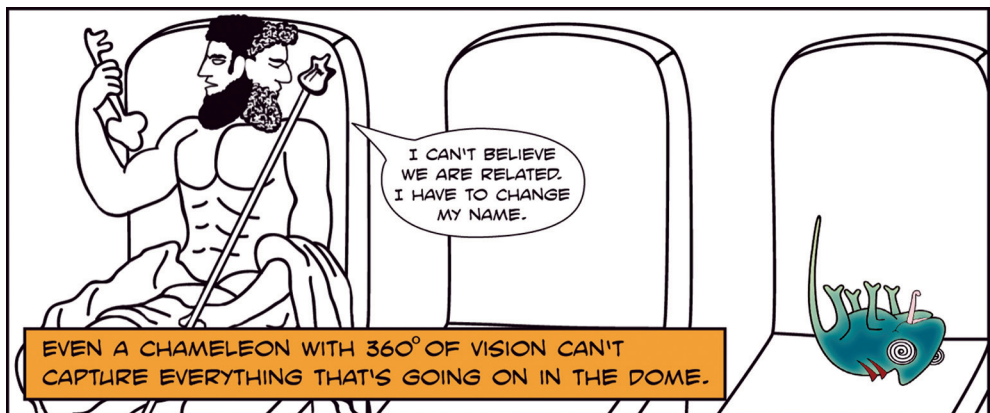


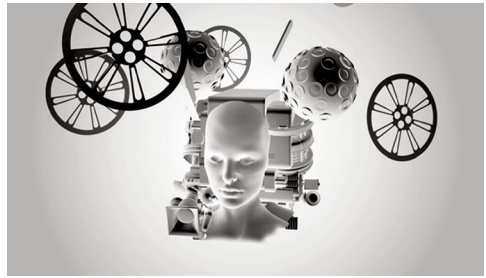
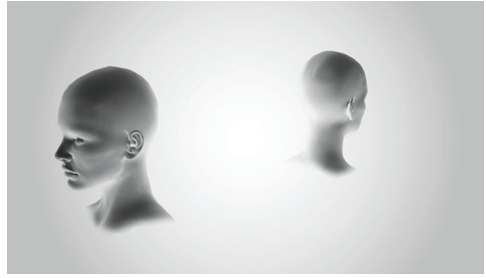
4 Tony Wulfert: Multi-eyed Janus, painting, 2012, displayed at Jena Planetarium. (© Andrea Ludwig 2012)



5 The fragmented Janus-head, illustrated by Florian Meyer. (Source: *THE GHOST WITH TWO FACES*)

6 Janus and the fulldome chameleon. (Source: *JANUS 1.5*)



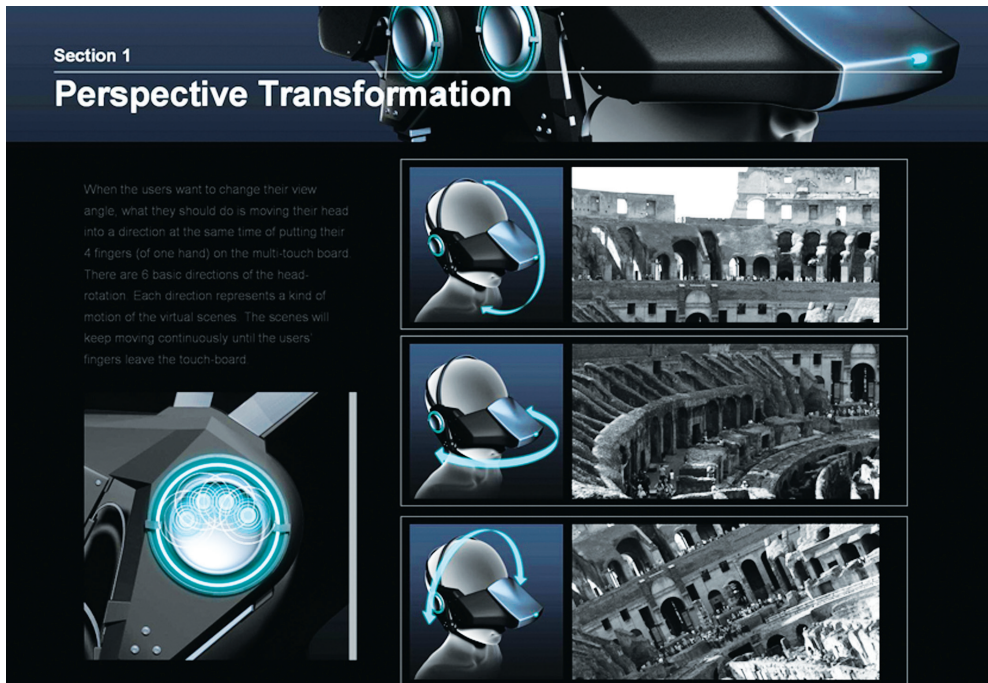
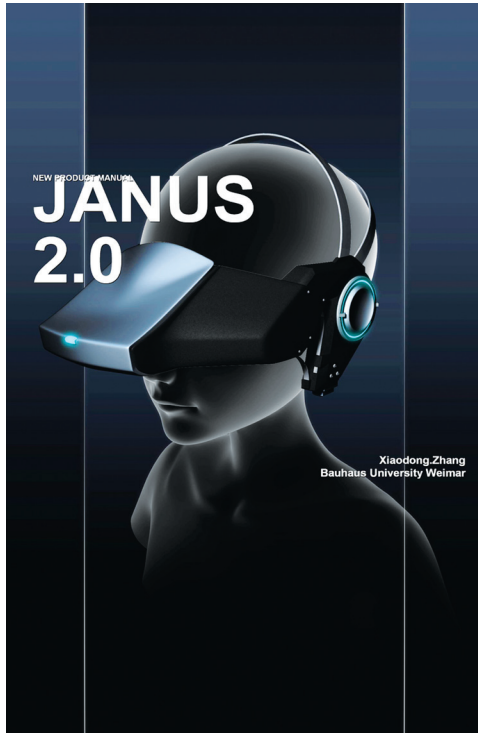


# JANUS 2.0

der Fulldome-Gott

7a-i Janus as a Cyborg-like being.  
(Source: JANUS 2.0 DER FULLDOME-GOTT)





8a-d Instruction manual and technical details for the Janus 2.0.(Source: Zhang 2012, pp. 12)





9 Janus and Venus at the FullDome-Festival Gala. (© Torsten Hemke 2012)

Whereas Jiayao Chen is inspired by science fiction, Xiaodong Zhang designed a realistic consumer product to achieve 360° vision (Fig. 8). Based on a solid study of state-of-the-art augmented reality systems, goggles and head mounted displays, her Janus 2.0 kit comes complete with instruction manual and technical details for the expert: «There are 4 digital cameras on the head-mounted unit. Each camera has approximately 12.1 million effective pixels. The four cameras can move separately, so they can cover the whole range of the space. The display of the head-mounted unit is equipped with a high quality display panel. The unit is made of 7 OLED 0.7-inch panels. Each panel is not just a flat surface, but a curved surface, so it will cover the whole area of the eyes» (Zhang 2012, p. 9).

The device scans the real environment and rebuilds it in virtual surround vision: «The world can be viewed from any angle, even in 360° like in the fulldome theatre. Janus breaks the limits of the human field of vision» (Zhang 2012, p. 9).

How does it feel to wear such a device? Camilla Saloto Nogueira da Gama created fictional characters giving believable testimonials about the product in the style of a customers' reviews in an online shop. One «Daniel» gets excited about playing soccer with both teams putting on the Janus 2.0 device. «Julia» is happy that she can watch what her kids are doing behind her back.

In another story by Camilla Saloto, the «real» god Janus is using the 21<sup>st</sup> century device that is sold under his name. Evidently, this account had a strong influence on the Janus/Venus-performance described above: «I, Janus, the God, have tried out the Janus 2.0» device and I want to tell you what I think of it. You may wonder why I did this.

Recently I contracted conjunctivitis, and in my rear eyes at that! I was only able to look ahead. My rear eyes I could hardly open any more. It was not only the pain I felt; what distressed me even more was that I had lost my special divine attribute, the dual-faced head. With my useless, inflamed eyes at the back of my head, I was as ordinary as the other gods, or almost as the human race.

This embarrassed me also for another reason. Venus, the Goddess, had invited me to Jena to attend the FullDome Festival. It is no quotidian thing that a Goddess as attractive as Venus invites you to anything at all, let alone to such an event on the earth. Her invitation surprised me, as we rarely ever meet. She hardly knows me, though I know her quite well; but then, who doesn't? And then, of all times, that mishap with my eyes had to befall me!

I was sick and felt miserable. Venus, however, would not give up. And who could deny her a wish? And so I accompanied her, my rear face disfigured by ungainly eye patches. And then, at the festival, I came to see this product they called Janus 2.0.

To be quite honest, it saved me! With Janus 2.0 I can finally see again what happens behind me – a faculty that ought to be a matter of course for me. What's still better is that I can influence what happens around me. For a god, to see what others cannot see, to design new realities or decorate existing ones is no big deal, though, but with Janus 2.0 it's real fun. The festival is not bad either. And I can see perfectly well how all the men in the rows behind me are staring at Venus. For many, she seems to be much more attractive than the fulldome shows...» (da Gama 2012, p. 1).

Enthroning Janus as the God of Fulldome is understood as an act of encouragement to move from screen to sphere, from the flat, forward facing media world to an expanded, immersive 360° fulldome habitat. The metaphorical Janus enters the stage with a suggestion for a smooth, but conscious transition: Imagine you can look around without turning your head. Imagine you can move inside the image as opposed to looking at it. Obviously, the human imagination needs to be stretched in more ways than one, before it can indulge in surround vision. As another traveller of the heavens put it: «...it's a big step for mankind.» May Janus and Venus continue to grace our progress with their company (Fig. 9).

## References

- Chen, Jiayao (2012) *Documentation to the animated short film JANUS 2.0 DER FULLDOME-GOTT*. Project work at the media faculty of the Bauhaus-University Weimar.
- da Gama, Camilla Saloto Nogueira (2012) *Experiencing Janus 2.0*. Fictional consumer review. Project work at the media faculty of the Bauhaus-University Weimar.
- Gebser, Jean (1985) *The Ever-Present Origin*. Authorized translation by Noel K. Barstadt with Algis Mickunas. Athens, OH & London: University Press.
- Müller, Lydia (2012) *Documentation to the animated short film JANUS 1.5*. Project work at the media faculty of the Bauhaus-University Weimar.
- Taylor, Rabun (2000) Watching the Skies: Janus, Auspitation, and the Shrine in the Roman Forum. In: *Memiors of the American Academy in Rome*, Vol. 45. Pp. 1–40.
- Zhang, Xiaodong (2012) *Janus 2.0*. Product kit and instruction manual. Project work at the media faculty of the Bauhaus-University Weimar.

# QUELLEN

# DER PSYCHOLOGISCHE WERT DES BILDES

ÜBERSETZT UND EDITIERT VON MATEI CHIHAIA

René Allendy

## Eine metapsychische Beschreibung der Immersion

Der französische Arzt, Psychoanalytiker und Grenzwissenschaftler René Allendy (1889–1942) ist Verfasser zahlreicher Schriften, unter denen sich auch ein Aufsatz über das Kino findet (Allendy 1926a: 75–103).<sup>1</sup> Schon seine Dissertation zum Thema *Alchimie und Medizin* (eingereicht 1912) deutet die Weite seines Horizonts an. Im Ersten Weltkrieg bei einem Gasangriff verletzt und an Tuberkulose erkrankt, praktiziert und publiziert er ab den zwanziger Jahren auf drei Gebieten, die für ihn eng verknüpft sind: In mehreren Pariser Krankenhäusern ist er als Arzt tätig, u.a. in der Tuberkulose-Prophylaxe, und experimentiert dabei mit homöopathischen und ganzheitlichen Therapien; gleichzeitig unterzieht er sich ab 1924 einer Psychoanalyse (bei René Laforgue, mit dem er im gleichen Jahr *La Psychanalyse et les nevroses* veröffentlicht), lässt sich selbst als Analytiker nieder und gründet 1926 zusammen mit Laforgue, Marie Bonaparte und anderen die Pariser Psychoanalytische Gesellschaft (SPP), deren Sekretär er von 1928 bis 1931 selbst ist. Ebenso wichtig bleiben für ihn aber die Grenzwissenschaften, die er in medizinisch-therapeutischer Absicht erkundet und mit den neuen Erkenntnissen der Psychoanalyse zu vereinbaren, ja manchmal sogar psychoanalytisch zu begründen sucht (vgl. Allendy 1931: 31, 142f.): Alchimie, Astrologie, Numerologie, Kartomantie und Wahrträume durchziehen nicht nur den vorlie-

genden Aufsatz, sondern alle seine Werke. Angesichts dieser Interessen ist offensichtlich, dass die Lehre Sigmund Freuds nur in Teilen für Allendy Verbindlichkeit hat.<sup>2</sup> Er bezieht sich vor allem auf die *Traumdeutung* (1900) und die *Psychopathologie des Alltagslebens* (1901). Die Annahme eines kollektiven Unbewussten nähert ihn sodann eher an C.G. Jung und die theosophischen Strömungen an; sein allgemein «metapsychischer» und keineswegs orthodox freudianischer Standpunkt lässt schließlich auch eine eingehende Beschäftigung mit der Suggestion (vor allem der Methode des von ihm geschätzten Émile Coué) als Therapiemethode zu. Alles in allem wirkt sein Werk wie ein Schwamm, der mehrere anti-rationalistische Tendenzen der französischen Zwischenkriegszeit aufsaugt und zu einem typischen Synkretismus verbindet: Es ist genau jener wissenschaftliche, betont moderne Antirationalismus, der die Surrealisten inspiriert hat.<sup>3</sup> Unter den Patienten, die Allendy zu Rat zogen, finden sich Antonin Artaud, René Crevel und Anais Nin (vgl. Geblesco 1992: 207–219). Zahllose bekannte Autoren und Künstler der europäischen Avantgarden präsentieren sich sodann im Rahmen der Vortragsreihe, die das Ehepaar Allendy zwischen 1922 und 1935 zusammen mit dem «Groupe d'études philosophiques et scientifiques pour l'examen des idées nouvelles» (Philosophisch-wissenschaftliche Forschungsgruppe zur Prüfung neuer Ideen) an der Sorbonne organisierte

<sup>1</sup> Die Kenntnisse über seine Biographie entnehme ich Jean-Pierre Bourgeron (2005: 45–47).

<sup>2</sup> Vgl. dazu das offene Bekenntnis in *La Psychanalyse* (Allendy 1931: 13).

<sup>3</sup> Für diese geistesgeschichtliche Situierung Allendys siehe Liliane Meffre (2008: 51–59).

(vgl. Meffre 2008: 52). Insofern kann es nicht über- raschen, dass der Arzt schon in der ersten Nummer einer neuen Zeitschrift zu einem hochmodernen Thema, *L'Art cinématographique*, für den Verlag Félix Alcan um einen Beitrag gebeten wird.

Alcan ist nicht nur der Erscheinungsort einiger anderer Werke von Allendy, sondern auch einer der angesehensten Philosophie-Verlage der Zeit: Dort erscheinen die Werke Henri Bergsons und Émile Durkheims, und dort siedelt sich die illustrierte Zeitschrift an, die das Phänomen des Kinos, das noch zwischen Schaustellertrick, Technik und Kunst oszillierte, essayistisch erschließen soll. Insgesamt erscheinen zwischen 1926 und 1931 acht Ausgaben, für die zahlreiche Kritiker, Literaten und Filmschaffende schreiben. Neben dem Beitrag Allendys enthält der erste Band von *L'Art cinématographique* Artikel zu «Komik und Humor» (André Beucler über Chaplin und andere Filmkomiker), «Die menschliche Emotion» (Charles Dullin über die neue Schauspielkunst) und zur «Phantastik» (Pierre Mac Orlan zu filmischen Sujets wie dem Golem). Die Autoren Beucler und Mac Orlan sind Schriftsteller, Dullin arbeitet zwischen Theater und Film als Schauspieler und Regisseur; diesem Umfeld und dem Stil der Zeitschrift nähert sich Allendy – bei allem wissenschaftlichen Anspruch – mit seinem essayistischen, fußnotenlosen Aufsatz an.<sup>4</sup> Dass das Kino als «Kunst» verteidigt wird, geht zudem mit einer weitgehenden Ausblendung seiner technischen Grundlagen einher; auch sind die begrifflichen Voraussetzungen, um der Spezifik der Filmkunst gerecht zu werden, in seinem Aufsatz nicht ersichtlich. Dass er nur das bewegte Film- «Bild», und nicht etwa die Einstellung, die Kameraführung, die Montage als Grundelemente des Kinos erkennt, fällt hinter die zeitgenössische frühe Filmtheorie zurück. Trotzdem stellt der Aufsatz eine Pionierleistung in der theoretischen Verknüpfung von Film und Unbewusstem dar: Er erscheint schon im Jahr 1926, also fast gleichzeitig mit G.W. Pabsts *GEHEIMNISSE EINER SEELE* (D 1926), dem Stummfilm, der die psychoanalytische Fallgeschichte praktisch und programmatisch ins Kino zu bringen versucht.

Allendys Aufsatz ist eine kurze Anwendung seiner eigenen «metapsychischen» Theorie auf das Kino, wobei er nacheinander drei Aspekte des Zusammenhangs zwischen Film und Unbewusstem anspricht. Zunächst geht er auf die Darstellung der

Figurenperspektive ein: Die Inszenierung des Film- bilds unterstreicht, so Allendy, die subjektive Aufla- dung von Details mit symbolischer Bedeutung. Der symbolische Wert des Bildes, den das Kino in den Vordergrund rückt, hängt dabei mit den unbewus- ten Ängsten und Wünschen der Figur zusammen.<sup>5</sup> Im ersten Teil des Aufsatzes wird also die Analogie von Regisseur und Psychoanalytiker angedeutet: Die Kunst der beiden ist es, diese symbolische Bezie- hung herauszuarbeiten, die von der Grenze zwi- schen Bewusstem und Unbewusstem verdeckt wird. Das filmische Verfahren, auf das es hier besonders ankommt – so wird aus den Beispielen deutlich, ohne dass es begrifflich klar formuliert würde –, ist die Montage von Großaufnahmen mit Aufnahmen der sie betrachtenden Figur, deren Aufmerksamkeit an signifikanten Details hängen bleibt.

Erst ein zweiter Teil geht auf die Interaktion von Publikum und projizierten Filmbildern ein. Schon in der Fallgeschichte, die um eine Zirkusvor- stellung kreist, wird deutlich, dass sich die Theorie hier nicht exklusiv auf den Apparat des Kinos bezieht, sondern auf jede Art von Schauspiel oder Bildinszenierung übertragen lässt. Der Film ist nur ausdrücklich gegenüber anderen Medien und z.B. dem Theater privilegiert, weil seine Möglichkeiten, Bilder zu konstruieren, in materieller Hinsicht weni- ger beschränkt sind. Der in den frühen Kinokritiken übliche Gemeinplatz, dass der Film der Bühne mit ihren wenig illusionsträchtigen Kulissen überlegen sei, wird explizit formuliert, spielt in der Argumen- tation jedoch eine untergeordnete Rolle. Größeres Gewicht hat das implizit – erneut an den kom- mentierten Beispielen – dem Leser nahegebrachte Argument, dass der Vorzug des Kinos in seiner Verbreitung als Massenmedium liegt. Ebenso wie die Mythen eine kollektive Symbolik ausdrücken, spiegelt es Besetzungen wieder, die nun nicht auf ein individuelles Unbewusstes, sondern allen Menschen gemeinsame unbewusste Wünsche zurückgreifen. Hierin ist Allendy ein Erbe des fran- zösischen Positivismus: Wir empfinden die Filmbil- der wie die Mythen mit der gleichen emotionalen Intensität, weil wir in den Tiefen unserer Seele alle eine gemeinsame, anthropologisch bedingte und durch die natürliche Umgebung konditionierte Teilmenge von Wünschen hegen – eine scharfe Gegenthese zur Vorstellung, dass Emotion auch kulturell anerzogen oder konstruiert sein könnte.

4 Alle Anmerkungen zur folgenden Übersetzung stammen vom Übersetzer.

5 Zum Symbolbegriff Allendys vgl. *La Psychanalyse* (1931: 46f.).



In einem dritten Teil schließlich lässt der Aufsatz die Darstellungsästhetik und Rezeptionsästhetik hinter sich und wendet sich – knapp – der Frage der Produktion zu. Weshalb, so fragt er, wurden noch keine Filme produziert, welche unmittelbar und durchgehend die Inhalte des Traums repräsentieren? Damit wäre die letzte Etappe erreicht, in der das Kino die Botschaft des Unbewussten ausrichtet: nicht in der Darstellung eines einzelnen Symbols, sondern in einer zusammenhängenden Folge, wie sie der Traum vorführt. Auch dazu muss der Regisseur mit den Traummechanismen und Prozessen, wie die Psychoanalyse sie beschreibt, vertraut sein.

Im Lauf der Argumentation, die so vom Gegenstand über die Rezipienten zum Produzenten führt, verschiebt sich also unmerklich die Funktion des Kinos. Gilt es am Anfang als ein Mittel, um den Traum zu analysieren, und einzelnen Bildern eine bestimmte, individualpsychologische Bedeutung zuzuordnen, so erscheint es am Ende in seiner idealen Form als Nachahmung des Traums, deren Bilder in eine charakteristische Vieldeutigkeit und ein kollektives Unbewusstes führen. Ob der Film eine *Analyse* oder eine *Nachahmung* des Traums ist, hat natürlich Konsequenzen für seine Immersionswirkung. Während in den ersten Beispielen, die Allendy kommentiert, eher eine analytische Distanz zu den Figuren und ihren Empfindungen vorherrscht, beruhen die immersiven Effekte des Kinos auf seiner Fähigkeit, das kollektive Unbewusste anzusprechen und den Traum nachzuahmen. Im Unterschied zu anderen Kritikern und Wissenschaftlern seiner Zeit, die Immersion als einen Effekt kognitiver Reorientierung zu beschreiben suchen (so etwa die Gestaltpsychologie), sieht Allendy darin ein Erschlaffen der menschlichen Kognition, eine Art Desorientierung, welche die Grenzen von Realem und Imaginärem verwischt und die Bilder des Unbewussten zwingend ins Bewusstsein treibt. Der ideale Typus des immersiven Kinos ist der «surrealistische» Traumfilm, dessen Bilder den größten «symbolischen», d.h. auf ein kollektives Unbewusstes verweisenden Wert besitzen. Nur wenige Jahre nach Erscheinen des Aufsatzes in *L'Art cinématographique*, 1929, verwirklicht sich die Vision eines surrealistischen Traumfilms durch Salvador Dalís und Luis Buñuels *UN ANDALUSISCHER HUND* (UN CHIEN ANDALOU, F 1929).

Es ist aus heutiger Sicht etwas verwunderlich, dass Allendys These vom filmischen Unbewussten nicht mit Filmen belegt wird, die schon existierten, sondern an ein hypothetisches neues Kino delegiert

wird. Vergessen scheint hier das Kino der Attraktionen, auf das Tom Gunning aufmerksam gemacht hat, und in dem Traumfilm und immersives Trickkino die Regel waren.<sup>6</sup> Vergessen scheint auch das Werk von Georges Méliès, der in Frankreich bereits die Gattung des phantastischen Films etabliert hatte. Dafür gibt es mehrere mögliche Erklärungen: Gut möglich ist es, dass dieses Korpus zum Zeitpunkt der Nachkriegszeit, in dem Allendy sich für das Kino zu interessieren begann, nicht mehr als aktuell galt oder für eine wissenschaftliche Untersuchung doch zu populär war – im Unterschied zu den Autorenfilmen von Dulac, Epstein, Feyder, Keaton und Murnau, die offensichtlich zitiert werden konnten. Die enge und nicht ganz zum Thema passende Wahl der Filme passt zu einem Gesamtwerk, in dem das Kino erst relativ spät erscheint und nicht im Zentrum steht: Es wird in einer anderen psychoanalytischen Monographie nicht unter die Künste gerechnet, die zu analytischen Schriften Anlass gaben (vgl. Allendy 1931: 53f.). Dafür findet sich in einem Buch zur Traumdeutung aus dem gleichen Jahr 1926 der Verweis auf den Aufsatz von Allendys Frau Yvonne Allendy-Nel-Dumouchel, die unter dem Pseudonym «Jacques Poisson» bereits 1924 über den Zusammenhang von Kino und Unbewusstem schreibt (vgl. Bourgeron 2005: 45): Charlie Chaplins Filme lenken die Aufmerksamkeit auf diejenigen Körperteile, die nicht der Zensur unterliegen, und in denen sich das Unbewusste mit abgehackten Bewegungen manifestiert: Füße, Hände, Rücken.<sup>7</sup> Dass die Begeisterung für das Kino die Eheleute dauerhaft verband, belegt z.B. Allendys Engagement für den kurzfristig verbotenen Vortrag Sergej Eisensteins an der Sorbonne, der 1930 in der von ihnen organisierten Vortragsreihe stattfinden sollte (vgl. Virmaux 1999: 27) – aber auch in der Auswahl der Beispiele im vorliegenden Aufsatz. Alle Filme stammen aus den Jahren 1922–1926, alle wurden in Frankreich aufgeführt und waren offenbar Gegenstand einer über diesen Zeitraum reichenden Studie.<sup>8</sup> Die

<sup>6</sup> Auf dieses Korpus verweist Lydia Marinelli (2006: 87–110).

<sup>7</sup> Das Referat von Jacques Poissons Aufsatz aus *Vie des lettres et des arts* vom Juni 1923 findet sich in Allendys *Les Rêves et leur interprétation psychanalytique* (1926b: 54; dazu auch Poisson 1925: 175f.).

<sup>8</sup> Die Anordnung der Filme, die häufig zeitlich benachbarte Werke gemeinsam heranzieht, lässt vermuten, dass der Aufsatz auf Grundlage von Notizen verfasst wird, die kontinuierlich über diesen Zeitraum entstanden sind.

Erfahrungen mit der ‚kinematographischen Kunst‘ stammen also aus erster Hand, und man kann den Arzt, wenn schon nicht als einen Leser von früher Filmtheorie, so doch als einen Kenner des Pariser Gegenwartskinos bezeichnen.

Umgekehrt wird das Wirken des Ehepaars Allendy in der Filmwissenschaft und der deutschsprachigen Medientheorie bisher kaum wahrgenommen – und wenn, dann geht es meist um die Forderung eines künftigen Traumkinos, die den vorliegenden Essay abschließt. In einschlägigen Handbüchern wird diese Idee zu spät datiert (1929 bzw. 1927 statt 1926) (vgl. Kümmel 2004: 166),<sup>9</sup> so dass die Parallele zu GEHEIMNISSE EINER SEELE verloren geht, und völlig unbekannt scheinen die Aufsätze Jacques Poissons von 1923 und 1925, die doch zu den ersten Dokumente einer theoretischen Verknüpfung von Kino und psychoanalytischem Unbewusstem gehören. Der im Folgenden übersetzte Essay öffnet insofern eine neue Perspektive auf die frühen psychoanalytischen Kinodiskurse, als der Film hier mit einer Fülle metapsychischer Phänomene in Verbindung gebracht wird, die auch seine Erfinder beschäftigte. Auguste Lumière, wie Allendy an medizinischen Grenzwissenschaften interessiert, ist Autor eines viel beachteten Briefs über den prophetischen Traum (vgl. Lumière 1923; zitiert in Allendy 1930: 123); und Allendys schreibt neben dem Kino auch über die psychoanalytische Bedeutung der Vorzeichen (Allendy 1927). «Der Gedanke, dass das Schicksal nur die – auf unbewusste Weise herbeigeführte – Verwirklichung einer Imago wäre, welche in der Seele eines jeden schlummert» (Allendy 1930: 121), ist offenbar ein Schlüssel zu seinem Verständnis des Films. Dabei ist der Übergang von der Seele der Figuren zur Seele des Betrachters offenbar fließend: In dem Maße, in dem das Kino unsere dunkelsten Vorahnungen erfüllt, verschmilzt es mit den Bildern unseres Unbewussten, führt einen Zustand der Immersion herbei.

<sup>9</sup> Grund ist, dass als Referenz der deutsch übersetzte Essay «Verdrängung, Sexualität, Reklame» genommen wird, der tatsächlich 1929 in der Zeitschrift *Der Querschnitt* erscheint, und in dem sich Allendy ohne expliziten Verweis selbst zitiert (vgl. Kümmel & Löffler 2002: 326f.). Ein ähnlicher Fehler findet sich bei Oksana Bulgakova (vgl. 2000:162), wo der Aufsatz von Allendy auf 1927 datiert wird.

## René Allendy: Der psychologische Wert des Bildes

Da das Bild der Stoff – manche sagen: der Zweck – des Kinos ist, kann es interessant sein zu erforschen, durch welche psychologische Prozesse es in uns die Emotion weckt oder ihr entspricht. Dabei muss zwischen zwei Wirklichkeitssphären eine fundamentale Unterscheidung getroffen werden: Das Bild kann schlicht eine Gegebenheit des Gesichtssinnes sein, das heißt die unmittelbare Wahrnehmung der Außenwelt in ihrer lichtvollen Erscheinung; aber wir verstehen unter Bild auch die subjektive Vorstellung, die wir uns von dieser Außenwelt machen, abgesehen von jeder okularen Gegebenheit, denn wir besitzen in uns das Vermögen, Bilder zu schaffen: die Einbildungskraft. – Die Blindgeborenen, diejenigen, die niemals ein wirkliches Bild gesehen haben, machen sich auf ihre Weise derartige Bilder, wenn sie die wirklichen Dinge ihrer Umgebung zu erfassen suchen. Möglicherweise können der Gehörsinn, der Tastsinn, der Geruchssinn, der Geschmackssinn uns bewusst machen, was außerhalb von uns vorgeht, aber dies nur durch eine Interpretation, eine innerliche Transposition, durch welche die Einbildungskraft die Ansichten produziert, die unsere Augen zu sehen verhindert sind. In Wirklichkeit werden wir nur von Bildern bewegt, die unmittelbar wahrgenommen oder künstlich nachgebildet wurden. Daher ist der beste Weg, das menschliche Herz zu treffen, die Vorführung von Bildern, und das Kino besitzt in dieser Hinsicht absolut unvergleichliche Möglichkeiten.

Fürs erste müssen wir sorgfältig diesen Doppelaspekt des Bildes notieren, das *objektiv* ist, wenn es uns durch das wahrnehmende Sehen gegeben wird, und *subjektiv*, wenn es aus der schöpferischen Einbildungskraft stammt. Es handelt sich hier also um zwei psychologische Phänomene, die ihrer Herkunft und Natur nach radikal verschieden sind; und doch haben diese beiden Tatsachenkreise eine identische Art, sich an unser affektives Bewusstsein zu ketten; sie wecken in uns auf so gleichartige Weise das Empfinden und die Emotion, dass es dem Geist nicht gelingt, sie auseinanderzuhalten, wie im Fall der Halluzination, und dass die Sprache sie unter dem gleichen Begriff der «Bilder» vermischt. Das Kino, das nicht ein Bild ersten Grades ist, sondern die Projektionsfläche [écran] in das Bild eines Bildes [*image d'image*]<sup>10</sup> verwandelt, kann diese

<sup>10</sup> «Souvenir-écran» ist die französische Übersetzung von

beiden Elemente darstellen: wirkliche Ansichten [*tableaux*] der objektiven Welt, so wie das Auge sie wahrnimmt, und irrealer Schöpfungen unserer Imagination. Das sind zwei Wege, die ihm offen stehen, um uns zu ergreifen, zwei Register, über die es verfügt. Es kann uns die einen oder die anderen geben, oder aber sie mischen, wie sich in unser aller Bewusstsein die unmittelbare Realität und der Widerschein der Erinnerung mit den selbsterzeugten Produkten des Traums mischen.

Unser psychologisches Leben funktioniert gleichzeitig auf verschiedenen Ebenen. Oben ist das bewusste und rationale Leben, das mit den objektiven unmittelbaren Bildern arbeitet, die der Gesichtssinn liefert, mit Erinnerungsbildern gut analysierter Realitäten, mit sorgfältig ausgearbeiteten mentalen Bildern von Verstandesbegriffen, und alle diese Elemente in organisierten Serien zur erwarteten Schlussfolgerung hin verknüpft, gemäß dem dynamischen Schemas von Bergson.<sup>11</sup> Dies ist der Gedankengang des Mathematikers, bar aller Phantasie. Er erhält sich in seiner Reinheit durch diese angestrenzte mentale Synthese, die Dwelshauvers<sup>12</sup> erforscht hat und die darin besteht, aus dem Bewusstsein alle parasitären Bilder auszuschließen, die gerne präsent werden würden, aber für die geplante Konstruktion nutzlos sind. Diese Synthese kann nachlassen und, immer noch in den Grenzen des Bewussten bleibend, die Türen für die Produkte der Imagination offen stehen lassen, so wie in der poetischen Schöpfung, wo die objektiven Bilder sich in wechselnder Proportion mit den sub-

jektiven Bildern mischen und der Geist immer die einen von den anderen unterscheiden kann. Sobald diese Trennung endet, indem die mentale Synthese noch stärker nachgibt, fallen wir in das unbewusste Leben, Leben des Traums, wo die Einbildungskraft sich so stark auf die Wirklichkeit projiziert, dass sie sie überlagert und vergessen macht, der Visionen, Träume, Ekstasen, Halluzinationen, Wahnzustände, des Chaos von Unwirklichem, das die Okkultisten «das Astrale» nennen und wir in der Psychoanalyse: «die unbewusste Welt».<sup>13</sup> Dieses geheimnisvolle psychologische Leben funktioniert ohne unser Wissen, im Normalzustand im Hintergrund unserer Seele. – Es gelingt uns, so wie wir uns durch die Anstrengung der Vernunft an die geordneten und luziden Etagen des Bewusstseins klammern, diese wimmelnden Kellergeschoße zu vergessen, die in uns sind, voller Gespenster und Chimären, brodelnd mit unwirklichen Bildern, bereit überzulaufen und unsere Vernunft bei ihrer geringsten Schwäche zu ertränken. Diese unbewussten Elemente schaffen es jedoch immer, ohne unser Wissen sich in unser bewusstes Refugium zu schleichen, indem sie sich unter die objektive Realität mischen, so dass es uns geradezu unmöglich ist, selbst wenn wir uns auf dem Höhepunkt der Hellsichtigkeit wähnen, die Welt exakt so zu sehen, wie sie ist. Wir neigen immer dazu, sie gemäß unserer eigenen unbewussten Schöpfungen zu verzerren.

Wir werden gleich sehen, inwiefern diese Bemerkungen für das Kino interessant sein können. Vorerst sollten wir uns jedoch den Experimenten zuwenden, die zur Kritik der Zeugschaft durchgeführt wurden. Glaubwürdige und mit normaler Kritikfähigkeit ausgestattete Zeugen, selbst wenn es sich dabei um in wissenschaftlicher Beobachtung gewiefte Gelehrte handelt, gelingt es nicht, die gleiche Szene, bei der sie zusammen gegenwärtig waren, auf ganz und gar übereinstimmende Weise zu erzählen. Man berichtet, aber ich weiß nicht mehr wo und wann, dass eine bestimmte Anzahl von Psychologen sich zu einem Kongress

---

Freuds «Deckerinnerung» (aus *Psychopathologie des Alltagslebens*, 1924). Obwohl hier die technische Projektionsfläche des Kinos gemeint ist, trifft die Beschreibung des «symbolischen Werts des Bilds» den Prozess der Deckerinnerung, bei dem ein indifferenter Eindruck sich vor das eigentliche Erlebnis stellt. Anders als Freud geht Allendy grundsätzlich von einem Ähnlichkeitsverhältnis zwischen beidem aus (vgl. Allendy 1926b: 26f.). Das Bild ist in fast allen seinen Beispielen ein mehr oder weniger «allegorisches» Porträt des Gemeinten (bis hin zum Emblem, das das Foto des gefallen Kameraden darstellt).

11 Henri Bergson entwickelte den Gedanken eines «dynamischen Schemas», das die progressive Einfügung von Bildern in eine zunächst auf wenige Elemente vereinfachte Erinnerung organisiert, im Aufsatz «L'Effort intellectuel» (1902), der später ein Kapitel des Bandes *L'Énergie spirituelle* (1919) bilden sollte.

12 Georges Dwelshauvers, zu diesem Zeitpunkt Autor von *La Synthèse mentale* (1908) und später von *L'Inconscient* (1928), wird von Allendy in mehreren Werken als Autorität angeführt (vgl. 1926b: 13f.; 1931: 24–26).

13 Die Gleichsetzung von Astralleib und Unbewusstem ist charakteristisch für die Forschungen Allendys: «In dieser geheimnisvollen Region wird der Ruf der Welt in der Einzelseele verwirklicht, und dies ist wahrscheinlich der Grund, daß die Okkultisten mit dem Worte «Astralleib» diese Region des Unbewußten bezeichnen, in welcher der Weltplan sich als das Bild spiegelt, welches das persönliche Geschick ist. [...] Sowie das Bild des künftigen Geschickes sich einmal dem Unbewußten eingepreßt hat, strebt es tätig danach, Wirklichkeit zu werden» (1930: 164).

versammelt hatte, um über diese Frage der verzerrten Zeugenaussage zu diskutieren. Im Augenblick, als der Kongress eröffnet werden und der Vorsitzende am Rednerpult erscheinen sollte, erklingen unerwartete Geräusche, bizarre gekleidete Figuren treten auf das Podium, schlagen sich, verfolgen sich, geben Revolverschüsse ab und verschwinden rasch wieder in den Kulissen. Dann, inmitten der allgemeinen Verblüffung, erscheint der Vorsitzende, sehr ernst, und erklärt, dass diese Szene sorgfältig bis in die Details geregelt, gespielt wurde, um ein Experiment zur Zeugenaussage jedes der Anwesenden zu gestatten. Er lädt diese ein, schriftlich niederzulegen, was sie gesehen haben. Später, beim Vergleich dieser Geschichten, entdeckt man die unglaublichsten Divergenzen, die unwahrscheinlichsten Ungenauigkeiten, die am wenigsten erwarteten Phantasien.

Der Genfer Professor Claparède hat letztes Jahr an der Sorbonne einen Vortrag vor einer Gruppe philosophischer und naturwissenschaftlicher Forscher gehalten, in dem er von den Zeugenschaftsexperimenten sprach, die unter seiner Leitung am Institut Jean-Jacques Rousseau unternommen wurden<sup>14</sup>, und aus denen die verstörende Schlussfolgerung hervorging, dass die exakten Zeugenaussagen immer in der Minderzahl waren (und dies für den Fall, dass es sich um glaubwürdige Zeugen handelt!).

Man weiß, welche unglaublichen Verzerrungen eine Geschichte erfährt, die von Mund zu Mund geht, und dies liegt nicht immer an einer vorsätzlichen Absicht, die Wahrheit für einen persönlichen Vorteil zu verfälschen. Meist handelt es sich um die Tatsache, dass jeder das subjektive Bild überliefert, das in ihm durch die Geschichte des ihm vorangehenden Erzählers wachgerufen wurde, und nicht deren wirklichen Inhalt. Im Übrigen, und in der gleichen Perspektive, sind die sukzessiven Verzerrungen, die ein- und dieselbe Geschichte mit der Zeit im Mund ein- und derselben Person erfährt, noch merkwürdiger zu beobachten. Es gibt dabei so etwas wie eine unablässige Ausarbeitung des Erinnerungsbildes, mit der zunehmenden Anfügung imaginärer Elemente und der Unterdrückung

realer Elemente. Das Kino kann aus diesen Tatsachen ebenfalls das Seine ziehen, und man mag dazu einen Film von [Jacques] Feyder, [HEIMWEH NACH DER GASSE (GRIBICHE, F 1926)], zitieren, in dem eine Dame in mehreren Ansätzen erzählt wie ein Schuljunge ihr die Handtasche wiederbringt, die sie verloren hatte, und wir jedes Mal spüren, wie wichtig diese Arbeit sein kann, wenn auf der Leinwand die je unterschiedliche Version projiziert wird, in der sie das Erinnernte in diesem Augenblick wieder sieht.

Solche Fälle haben mit der Tatsache zu tun, dass in jedes Menschen Bewusstsein die Bilder der Imagination sich mit den Bildern des Sehens mischen oder diese zu ersetzen pflegen; der Traum neigt dazu, mit der Wirklichkeit zu verschmelzen. Die Unterscheidung zwischen beiden Dingen erfordert all unsere kritische Anstrengung. Man kann sagen, dass die kostbarste Errungenschaft der intellektuellen Entwicklung des Menschen in dieser Trennung des Traums und der Wirklichkeit besteht; sie ist nicht nur das höchste, sondern zugleich auch das unsicherste Gut. Sie stumpft häufig bei zu alten Personen ab; sie ist unvollkommen bei den Kindern und man kann sagen, dass sie oft dem objektivsten Menschen abgeht. Wenn wir uns übrigens eine Vorstellung dieser Prozesse beim normalen Wesen machen wollen, können wir uns der pathologischen Verstärkung behelfen: Der Wahnsinn zum Beispiel, wie eine Monstrosität, die die Embryologie verstehen lässt, wie eine Krankheit, die physiologische Mechanismen zum Vorschein bringt, zeigt uns sozusagen durchs Mikroskop, viele Male vergrößert, die Phantasie des ausgeglicheneren Menschen. Zwischen dem Wahn des Irren und der Träumerei des Weisen liegt nur ein gradueller Unterschied, eine ziemlich flache Grenze; es geht immer um eine Mischung zwischen wirklichen Wahrnehmungen und Imaginiertem, eine Mischung zwischen subjektiv geschaffenen Bildern und objektiv gegebenen Bildern. Die Wirklichkeit wird für jeden interpretiert, verzerrt, verwandelt.

Wenn es uns zu wissen gelingt, welchen Gesetzen diese Verwandlung gehorcht und wie sie sich vollzieht, ist gewiss, dass die Regisseurskunst darin ein Mittel psychologischer Ausdrucks findet, das unendlich ergreifend ist, weil es die subjektive Art und Weise nachbilden kann, in welcher die Figur die Wirklichkeit wahrnimmt, weil der Regisseur uns durch dieses Mittel alles das geben kann, was in ihrer Seele vorgeht, nicht nur in den klaren und bewussten Zonen, sondern auch in den finsternen Niederungen des Unbewussten.

<sup>14</sup> Es handelt sich – wie die Formulierung vermuten lässt – bei dieser «Gruppe» um die von Allendy und seiner Frau Yvonne Allendy-Nel-Dumouchel 1922 begründeten «Groupe d'études philosophiques et scientifiques pour l'examen des idées nouvelles». Édouard Claparède, ein Schweizer Neurologe und Psychologe, gehört zu den Autoritäten im Bereich der experimentellen Psychologie, der Kinder- und Tierpsychologie.

Ein gutes Beispiel bietet uns der Film *CRAINQUEBILLE* [(Jacques Feyder, F 1922)], der uns in der Urteilszene durch den Wechsel der Proportionen die Intensität der Emotion zeigt, die durch bestimmte Details in der Seele der Figur hervorgerufen wird.<sup>15</sup>

Angesichts der Realität und ihrer vielfältigen Aspekte nimmt jedes Individuum bestimmte Details intensiver wahr und ist von den anderen weniger erregt: Diese sieht er wirklich nicht mit den Augen der Seele, das heißt, dass er nicht gut merkt, dass sie in seinem Gesichtsfeld erscheinen. Auch wird er keinerlei Erinnerung daran haben. Es ist wohl gewiss, dass diese Selektion sich nicht aus einer bewussten und reflektierten Wahl ergibt; sie wirkt spontan, aber dies impliziert nicht, dass sie ganz zufällig geschieht. Sie ist ganz im Gegenteil durch sehr genaue Tropismen bedingt, die eben Objekt der Psychoanalyse sind, aber deren gängige Beobachtung ihren Charakter erfassen konnte.<sup>16</sup>

Hier ein Beispiel: Ein Mann erzählt eine alte Episode in diesen Worten: «An jenem Tag, sagt er, sind wir in das Restaurant X gegangen... es gibt dort schöne rote Teppiche und weiße Wände. Die Tische, von weißen Tischdecken bedeckt, waren mit Himbeerschalen bestückt. Ich erinnere mich, dass ich an jenem Tag nicht sehr (in Form) [*en train*] war. Nach dem Essen sind wir gegangen..., etc.»

Eines ist an dieser Geschichte auffällig, und zwar, dass die fragliche Person nur zwei Details behalten hat, um die Episode zu charakterisieren: rote Teppiche, weiße Wände; (rote) Himbeeren, weiße Tischdecken. Man könnte meinen, dass

nichts anderes ihr aufgefallen ist. Nun kann sie sich an nichts erinnern, wenn man sie fragt, weshalb sie sich an diesem Tag unwohl fühlte. Erst nach geduldigen Nachforschungen gelingt es ihr, zu erkennen, dass sie am Morgen Blut gehustet hatte und einen Wiederholungsanfall fürchtete.<sup>17</sup> So sieht man, dass der Anblick von auf dem Taschentuch verschmierten Blut, das in der Tiefe ihres Bewusstseins war, sich gewissermaßen auf die Details der Wirklichkeit, die dieser Ansicht entsprechen, projiziert und an sie geheftet hatte. Und trotz alledem, in keinem Augenblick war ihr bewusst, dass dieses Rot und dieses Weiß irgendeine Ähnlichkeitsbeziehung mit dem Bild ihrer Sorgen und Befürchtungen haben könnten.

Es wäre interessant, den Freund, der sie begleitete, nach seinen Erinnerungen an die gleiche Episode zu fragen. Er hätte zum Beispiel weder die Teppiche, noch die Himbeeren erwähnen können, und stattdessen finden, dass er ziemlich lange auf ein Gericht gewartet hat, das Silberbesteck vor sich sehen, die Rechnung, die er beglichen hatte, und dies hätte vielleicht der Unruhe entsprochen, die einen abgelaufenen Zahlungstermin, die finanziellen Sorgen betreffen. Eine dritte Person hätte sich unter den gleichen Umständen an die Form des Tranchiermessers erinnert, an das Aufschneiden des Geflügels, den Knall des entkorkten Champagners, etc., und man hätte entdecken können, dass er zu diesem Zeitpunkt an einer Kriegsverletzung litt, die von einem Metallsplitter (Messer) oder Kanonenlärm (Champagner) verursacht worden war. Diese Beispiele, die ich hier erfinde, können ziemlich kindisch wirken; sie gehören jedoch nicht weniger zur gleichen Ordnung wie das erste, das wirklich beobachtet worden war, und sind völlig analog zu dem, was die Psychoanalyse jeden Tag notiert. Jeder von uns beobachtet an der Realität das, was, gemäß einer gewissen affektiven Stimmung, dem Grund seiner Sorgen antwortet und dies – höchst bemerkenswerter Zusammenhang –, ohne dass sein Verstand dieses Verhältnis erfasst. Diese Tropismen zur Selektion der Bilder spielen ganz und gar ins Unbewusste. Und dabei handelt es sich nur um wirkliche, objektive Bilder; wenn die subjektiven Bilder sich der Erinnerung überlagern

15 Jacques Feyders *CRAINQUEBILLE* ist eine Verfilmung des gleichnamigen Romans von Anatole France, in dem ein Gemüsehändler – eponymer Held der Geschichte – durch einem Polizisten zu Unrecht der Beleidigung beschuldigt, in einem summarischen Prozess zu einer Haftstrafe verurteilt und schließlich nach seiner Entlassung sozial marginalisiert wird.

16 Der Begriff der *Tropismen* stammt aus der Verhaltensbiologie, wird von Allendy aber umgedeutet: «Jacques Loeb hat sich lange mit der Frage der »Tropismen« befasst mit dem Ziele, die Bewegungen des Tieres auf einfache chemisch-physikalische Vorgänge zurückzuführen. [Aber nach] dem, was wir vom Unbewußten wissen, können wir zunächst annehmen, dass es sich um mehr oder minder klare Vorstellungsinhalte handelt, welche sich in Taten umzusetzen trachten. Die Seidenraupe muß wohl von einer Art Bild von dem zu spinnenden Kokon geleitet werden und der Schmetterling von Vorstellungen der Fortpflanzungen, die ihm obliegt. Eine Theorie von bloßen physikalisch-chemischen Tropismen würde der Vollkommenheit dieser Handlungen nicht genügend Rechnung tragen» (1930: 21–26).

17 Diese Analyse wird auch in *Les Rêves* (1926b) berichtet – allerdings mit einer erstaunlichen Variation: Nun ist der »Mann« eine Frau, und der »Bluthusten« hat sich in eine »menstruation difficile« verwandelt (vgl. 97f.).



oder sie verzerren, sind es die gleichen Tropismen, die die psychologische Verarbeitung<sup>18</sup> leiten.

Man sieht an diesen Beispielen, dass zwischen der latenten Sorge und dem wahrgenommenen oder imaginierten Bild eine symbolische Beziehung existiert. Man könnte versucht sein, zu meinen, dass die Symbolik die Frucht eines erfahrenen Verstandes und eines bewährten Sinnes für Kritik sei. Aber dem ist nicht so. Die Symbolik ist ein so unbewusster, primitiver, rudimentärer psychologischer Prozess, dass er in den elementarsten Formen des Denkens vorherrscht, beim primitiven Menschen, beim Kind, beim Irren, beim Schläfer. Denn tatsächlich ergibt sich die symbolische Verknüpfung aus einer Identität des empfundenen Gefühls, nicht aus logischen Bezügen. Er entfaltet sich durch eine Verknüpfung ähnlicher Emotionen, die alle an ein Bild gebunden sind: Und der Beweis dafür, dass es sich wirklich so verhält, ist, dass die Ideen und die Bilder sich umso mehr im symbolischen Modus assoziieren, je mehr der Sinn für Kritik, als die Vernunft vermindert sind, wie im Traum oder Wahnzustand. Daraus folgt diese bemerkenswerte Tatsache, um die es mir besonders geht, dass das symbolische Bild auf unsere affektive Disposition wirken, in uns intensive Gefühle wachrufen kann, ohne dass wir im geringsten eine verstandesmäßige Vorstellung von seiner Bedeutung haben. Das Symbol ergreift uns, ohne dass wir es verstünden; es berührt unser Herz, ohne durch unseren Verstand zu gehen und vielleicht ist die Emotion umso intensiver, je mehr sie die Vernunft überrascht und ohne deren Wissen in den Tiefen unseres psychologischen Seins wächst.

Es gibt in einem Film von Jean Epstein [THE FAITHFUL HEART (CŒUR FIDÈLE, F 1923)]<sup>19</sup> eine Episode, die uns zeigt, wie eine Frau zwischen zwei

18 Im Original heißt es mit dem entsprechenden Fachbegriff «*élaboration psychologique*».

19 Die Karussellszene aus Epsteins CŒUR FIDÈLE (wörtlich «*treues Herz*») gehört zu den besonders «*cinéastischen*» Szenen des frühen Films und hat dementsprechend viele Kommentare provoziert. Allendys Unschlüssigkeit über die «*symbolische*» Intention des Regisseurs ist überraschend – gehört Epstein doch zu den ersten Theoretikern des französischen Kinos. Offensichtlich kannte er weder die Ankündigung von 1923, in welcher er sich vornimmt, ein Pferdekarussell in den Mittelpunkt eines Melodrams zu stellen, um durch die Schwindel erregende Rotation die tragischen Effekte zu verstärken, noch die Notiz von 1924, in welcher der Regisseur über den eigenen Film schreibt, er sei «*voller Symbole*» und das Karussell und der Jahrmarkt sollten als Bilder des Lebens verstanden werden (vgl. Epstein 1974: 59, 125).

Männern hin- und hergerissen ist, dem, den sie liebt, und dem, den sie zu ertragen gezwungen ist. Sie befindet sich auf einem Jahrmarkt, auf einer Art von Karussell, und während dieser Umdrehungen ziehen die Dinge an ihr vorbei und verursachen ein Gefühl von Schwindel. Hier zeigt uns der Film die Dinge, wie sie selbst sie wahrnehmen kann und lässt uns auf diese Weise mit extremer Intensität an ihrer seelischen Verfassung teilnehmen. Nun gibt es aber unter den tausend Details, die ihre Aufmerksamkeit auf sich ziehen können, eines, das besonders wichtig wird: es sind die Gliederfiguren der Drehorgel; in der Mitte eine Frau, die rhythmisch auf ein Glöckchen schlägt; an jeder Seite ein Mann, in der gleichen Rolle, und diese Männer schauen die Frau abwechselnd an. Ich weiß nicht, ob Jean Epstein dieses Detail ausgewählt und mit Vorbedacht, in symbolischer Absicht, in den Vordergrund gerückt hat, aber was ich durch meine psychoanalytische Erfahrung wohl weiß, ist dass es ganz natürlich auf das Unbewusste der Heldin wirken musste. Es wäre wenig wahrscheinlich, dass diese in der Verwirrung, in der sie sich befand, bewusst gedacht hätte, dass auch sie zwischen zwei Männern aufgespalten war und dass diese drei festlich gekleideten Figuren, die die Glocken läuteten, eine Anspielung auf die übliche Hochzeitszeremonie sein könnten. – Aber das Bild musste sich ihr aufdrängen, durch obskure Korrespondenzen mit ihrer Gemütsverfassung. Ebenso analysiert die große Masse der Zuschauer bei einer Filmvorführung das symbolische Bild nicht so, wie wir es soeben getan haben; es ist nicht weniger gewiss, dass es stark dazu beiträgt, sie anzurühren. Im Übrigen ist dieser Film von Jean Epstein voller Bilder mit symbolischem Wert. Auf diesem gleichen Jahrmarkt symbolisiert das Lebkuchenschwein die Vulgarität des Mannes und seiner Gefühle. – Zuvor bemerkt man häufig die Inschrift *For ever* auf den Wänden der Kneipe [*cabaret*], in dem das Schicksal der Frau auf dem Spiel steht.

Jean Epstein hat außerdem Episoden ähnlicher Art in jede seiner Einstellungen eingestreut. So kommt es, dass in THE LION OF THE MOGOLS (LE LION DES MOGOLS, F 1924), im Augenblick, als die junge Frau auf dem Schiff ihren alten Beschützer dem Mann vorstellt, der ihr gefällt, ihre Augen wie zufällig an riesigen Ketten hängen bleiben.

Man muss sich nicht wundern, dass die Korrespondenzen zwischen dem Bild und dem Gefühl vollständig in den unbewussten Gebieten wirken, wenn man an die Traumprozesse denkt, so wie

die Psychoanalyse sie uns enthüllt hat. Ein Mann schläft ein, beschäftigt von seinen Geschäften, und träumt, dass er schwierige Verpflichtungen eingegangen ist, von denen er sich gerne befreien würde, wozu er aber keinen Weg sieht. Er träumt zum Beispiel, dass er in einem Netz gefangen oder in Decken verwickelt ist, die ihn beengen und aus denen er sich gerne befreien würde, und wenn er sich am Morgen an seinen Traum erinnert, als Träumer mit dem luziden Bewusstsein des Wachzustands, ist es gut möglich, dass er den symbolischen Wert des Traums nicht erfasst. Ich habe hier zudem ein äußerst klares Beispiel gewählt, aber häufig ist die Symbolik der Träume subtiler, weniger «schreiend», und entzieht sich endgültig dem Verständnis des Träumers. Man kann freilich nicht leugnen, dass das Traumbild exakt dem latenten Gefühl entspricht, das manchmal verdrängt und vollständig unbewusst ist. Während nun im Traum die Emotion das Bild aufruft und gestaltet, geht es in der Realität häufig umgekehrt, wenn das wahrgenommene Bild, das aus den wirklichen Dingen ausgewählt wurde, mehr oder weniger intensiv, mehr oder weniger unbewusst die Emotion hervorruft.

So erklärt sich der Einfluss des Milieus auf die Psyche des Menschen. Wenn der Bergmensch herb, eigenbrötlerisch, eifersüchtig auf seine Unabhängigkeit bedacht ist, liegt dies nicht daran, dass die ständige Vorstellung von zu bezwingenden Hindernissen in ihm das Gefühl eines notwendigen Kampfes fixiert? Und wenn der Seemann, mystisch, fatalistisch, resigniert ist, verdankt er dies nicht den Geheimnissen des Horizonts, den Launen des Ozeans? Entspricht das Wiegen der Woge in ihm nicht in jedem Augenblick den vergessenen Empfindungen der Wiege und der passiven Haltung des Neugeborenen gegenüber dem Leben? Eine vertiefte Untersuchung würde zeigen, ob dies Dichter-Träumereien oder psychologische Realitäten sind. Gewiss ist, wenn man die allgemeine Symbolik untersucht, sowohl diejenige, die sich spontan in der Seele jedes Menschen abspielt, als auch diejenige, die fixiert wurde, rationalisiert durch Konventionen, Riten, Esoterik, dass jede Form an ein Gefühl oder eine Idee gebunden ist, dass alle aufsteigenden Formen, sei es der Baum, der sich auf seinem Stamm erhebt, der Pfahl, der in der Erde befestigt ist, der Befehlsstab oder der aufrechte und handelnde Mensch, mit dem Gedanken an Anstrengung verbunden sind, an Überlegenheit, an Sieg, während die ausgebreiteten, niederen, kriechenden, hingestreckten Formen,

sei es das sich ausbreitende Wasser, das gemähte Gras, der schlafende Mensch, der Leichnam mit der Idee von Unterwerfung und Passivität verbunden sind, und dies jenseits aller logischer Überlegung. Ebenso verhält es sich mit den Farben. Weshalb erregt die rote Beleuchtung Aufregung und Zorn, so wie es oft beobachtet wurde? Ist es, weil das Rot eine beschleunigende Wirkung auf die Ernährung hat? Ist es, weil man daraus die Farbe von Moos, dem Krieger, gemacht hat oder ist es ganz einfach, weil es die Farbe des in der Schlacht vergossenen Blutes ist, die dunkel die Vorstellung des zu begehenden Mordes, der zuzufügenden Verletzung, evoziert? Und wenn das Blau die Aufregung der manisch Kranken beruhigt, liegt dies nicht daran, dass seit den Ursprüngen des Lebens auf der Erde, die Betrachtung des Himmels einem Gefühl von Sicherheit und Wohlbefinden assoziiert wird?<sup>20</sup>

Dies gibt uns den Schlüssel der Gründe, aufgrund welcher jeder sich gerne von bestimmten Bildern umgibt, sei es in seinem Wohnraum oder den Werken seiner Imagination. Die von einer bestimmten Kulisse [*décor*] erregte Emotion kann in uns, gemäß eines obskuren und unbekanntem Mechanismus, große Leidenschaften, so wie die Liebe oder den religiösen Glauben oder auch den Hass entstehen lassen. In Germaine Dulacs *La souriante madame Beudet* [1922] ereignet sich, dass M. Beudet, der hasserfüllte Ehemann, seinen Zorn auf ein Objekt fixiert, eine Puppe, die seiner Frau gehört, und man begreift an der Wut, mit der er sie zerbricht, dass sie selbst es ist, die er *in effigie* tötet, kraft dieser symbolischen Korrespondenz, die den Kindern ihre Spiele gestattet und den simplen Menschen ihre Zauber- oder Hexer-Praktiken.

Man kann also annehmen, dass jedes Bild einen gewissen psychologischen Wert besitzt, eine gewisse affektive Stimmung die von allen instinktiv gespürt, aber nur durch den Verstand einiger weniger erklärt wird.<sup>21</sup> Das Bild wird also immer gefühlt, manchmal begriffen.

<sup>20</sup> Die homöopathischen Forschungen Allendys verknüpfen Temperamentlehre und Farblehre (nicht nur in seiner bekannten Monographie über Paracelsus, sondern auch in dem früheren Werk *Les Temperaments: essai sur une théorie des temperaments et de leurs diathèses* (1922); die Verknüpfung von Männlichkeit und Röte übernimmt er jedoch von Freud. Diese knappen und ziemlich kryptischen Referenzen werden etwas ausführlicher erläutert in *Les Rêves* (vgl. 1926b: 51).

<sup>21</sup> Grundsätzlich sieht Allendy die Psychoanalytiker als «Eingeweihte» und moderne Nachfolger einer esoterischen Alchemie (vgl. 1930: 176).

Derart erklärt sich wahrscheinlich die über alle Zeitalter und alle Kontinente hinwegreichende Beständigkeit bestimmter großer Legenden oder bestimmter «Motive» im Erbe der menschlichen Traditionen, die unbewussten Gefühlen entsprechen, die bei allen oder bei den meisten vorhanden sind. Dies gilt für den Mythos des verlorenen Paradieses, der uns immer ergreift und den man in zahlreichen Religionen findet, selbst primitiven. Es ist sicher nicht aus Solidarität mit unseren bestraften Vorfahren, dass uns ihr Schicksal rührt, sondern weil diese Darstellung bei uns etwas lange Vergangenheitem und Analogem entspricht: dem Übergang von der frühen Kindheit zur Jugend, mit der zunehmenden Bürde der Verantwortungen, der Arbeit, der Mühen, mit der zunehmenden Verfinsterung der goldenen Träume unserer ersten Jahre. Und alle Legenden über die Schöpfung des Menschen durch die Götter erinnern an unsere kindlichen Nachforschungen über unsere Geburt. Und der Mythos der die Götter bekriegenden Titanen, das Aufbegehren der Engel gegen ihren Schöpfer, wecken im Innersten unserer latenten, verdrängten, vergessenen Erinnerungen unsere ersten halbwüchsigen Aufmüpfigkeiten gegen die Autorität unserer Väter, unsere ersten Unabhängigkeits-Regungen, mit den Risiken, die sie mit sich brachten. Auch in diesem Fall sehen wir die Menschen sich an diese Legenden klammern, ohne zu merken, was sie in ihnen für Schwingungen auslösen, so unbewusst ist der psychologische Wert des Symbols.

Diese Mechanismen erscheinen in tausend täglichen Ausprägungen. Zum Beispiel kommt ein Mann zu mir und erzählt mir, wie er seine Zeit verbringt. Er verbreitet sich besonders über zwei Details. Er hat eine Aufführung von *Le roi David*<sup>22</sup> gesehen, und er hat eine Geschichte der französischen Revolution gelesen, wo namentlich von der Hinrichtung Louis XVI. die Rede war. Er spricht von nichts anderem, sondern kommt beharrlich auf diese beiden Konversationsthemen zurück. Wir finden heraus, dass er mit seinem Vorgesetzten über ein kleines dienstliches Detail in Konflikt geraten ist, und dass es ihn sehr viel gekostet hat, sich zu unterwerfen. Damit versteht man dann weshalb seine Aufmerksamkeit an David, der den Riesen Goliath niedergestreckt hat, und dem französi-

schen Volk, das den König umgestürzt hat, hängen geblieben ist. Und doch hat er selbst in keiner Sekunde daran gedacht, hier einen Zusammenhang mit seinen Gefühlen zu finden.

Man versteht alle Möglichkeiten, die solche Feststellungen dem Kino für die Auswahl der Bilder öffnen, die es vor unseren Augen vorbeiziehen lässt und die Mittel der Emotion, die sich daraus ergeben. Ich möchte freilich auf ein anderes wichtiges Merkmal des symbolischen Bildes insistieren, und zwar seine *Polyvalenz*. Ich meine damit, dass ein und dasselbe Bild verschiedenen psychologischen Realitäten entsprechen kann, nicht nur bei unterschiedlichen Individuen, die alle einen bestimmten Aspekt empfinden werden, sondern auch bei der gleichen Person, was noch merkwürdiger ist. Nehmen wir ein Beispiel: Eine Frau, aufgrund einer hysterischen Paralyse gelähmt, besucht eine Zirkusvorstellung. Vom ganzen Schauspiel beeindruckt sie ein einziges Bild, das beständig in ihrem Bewusstsein wiederkehrt: eine Akrobatin, die am Ende ihrer Übungen in die Arme eines Mannes fällt, der sie auffängt. Weshalb hat sie von den tausend Bildern, die vor ihren Augen vorbeigezogen sind, ausgerechnet dieses behalten? Sie selbst könnte es nicht sagen. Wenn sie sich jedoch analysiert, kann sie herausfinden, dass sie von der Behändigkeit und Anmut dieser Akrobatin beeindruckt war, und dass sie, an ihre eigene Behinderung denkend, begehrt hat, es so tun zu können wie sie. Nach noch längerem Nachdenken erinnert sie sich schließlich an eine glückliche Zeit in ihrer Kindheit, als ihr Vater sie hochwarf und wieder auffing, und dies ist eine zweite symbolische Bedeutung dieses Bildes: nach dem Wunsch, wohlauf zu sein, der Wunsch, jünger zu sein. Dann kommt ihr noch eine andere Idee: der Mann, der die Seiltänzerin in seinen Armen auffing, hatte eine üppiges schwarzes Haar, wie ein junger Mann, den sie einst sehr geliebt hat und in dessen Arme sie gerne gefallen wäre. Dies ist eine dritte Bedeutung: Die Liebe kommt zur Gesundheit und Jugend dazu. Schließlich denkt sie, dass es angenehm sein muss, derart den Applaus eines Zuschauersaals zu empfangen und erinnert sich, in ihrer Jugend davon geträumt zu haben, eine Schauspielerin zu werden und die Freuden der Berühmtheit kennen zu lernen. Besagtes Bild kann also den Ruhm darstellen. So versteht man, dass das Bild der Akrobatin, die ihre Übungen abschließt, sich mit den Träumen von Gesundheit, Jugend, Liebe und Ruhm verbindet, dass es in ihrer Erinnerung herumsprunkte und

<sup>22</sup> Gemeint ist wahrscheinlich Arthur Honeggers Oratorium *König David – Symphonischer Psalm* von 1921. Honegger gehörte zu den Gästen der «Philosophisch-wissenschaftlichen Forschungsgruppe» an der Sorbonne.

dass dies lange geschah, bevor sie den Grund mit ihrem Verstand begriff.<sup>23</sup>

Dazu haben einige Autoren wie der Wiener Adler auf den merkwürdigen symbolischen Wert der ältesten Erinnerung jedes Menschen aufmerksam gemacht, die von den Myriaden von Bildern behalten wird, die sich seinem frühen Leben zeigen.<sup>24</sup> Der eine, der in seinem Leben die Haltung eines gleichgültigen Zuschauers eingenommen hat und der sich bewusst von jeder Initiative oder jeder Handlung fernhält, erinnert sich regelmäßig, wie er durch das Fenster betrachtet, was auf der Straße passiert. Ein anderer, rastlos mit der kleinen Seite der Dinge beschäftigt, immer am Analysieren der Details und ohne Interesse für die Synthese, erinnert sich an die Betrachtung des Parkettmusters etc.

Der affektive Wert des Symbolbildes nimmt schließlich einen etwas wunderbareren Charakter an, wenn er einem gewissen Sinn der Telepathie oder Vorahnung entspricht, den wir auf dem Grund unseres Unbewussten besitzen, und es uns wie ein Vorzeichen anrührt. Auch daran kann sich die Kunst des Regisseurs inspirieren. So kommt es, dass in [Abel] Gances *LA ROUE* [(F 1923)] nach dem Tod des Helden eine große Wolke an der Sonne vorüberzieht und ihren Schatten auf die Figuren wirft, die da im Schnee stehen. Man versteht, dass sie davon ergriffen sein können, auch ohne zu wissen, welches Ereignis sich soeben ereignet hat (Abb. 1).

Und in einem neuen Film, Jacques Feyders *DAS BILDNIS* [(L'IMAGE, F 1923)], sieht man eine Frau davon ergriffen, beinahe erschrocken, dass der kalte Wind brutal ihr Fenster aufdrückt – und doch weiß sie noch nicht, dass in genau diesem Augenblick ein Mann, den sie abgöttisch geliebt hat, im Schnee seinen letzten Seufzer tut.

In Wirklichkeit zeigt uns das Alltagsleben häufig Fälle solcher dunkler Vorahnungen, die vom Unbewussten ins Bewusste dringen möchten, was ihnen mehr oder weniger nur dank der Symbolbilder gelingt, die der umgebenden Wirklichkeit entlehnt oder im Traum geschaffen sind.



1 Severin Mars in *LA ROUE*. (Quelle: Allendy 1926a: 80)

Es scheint wohl in der Tat, dass der Mensch eine mehr oder weniger latente Gabe des Hellsehens besitzt, die ihn erraten lässt, was in der Entfernung passiert, oder sogar voraussehen lässt, was in der Zukunft geschehen muss. Heutzutage, dank der gewissenhaften Forschungen zahlreicher Autoren wie Warcollier, dem Professor Ch. Richet, dem Doktor Osty (vgl. Allendy 1930: 142)<sup>25</sup> und anderer, sind diese Tatsachen nicht mehr strittig, und man bringt sie in Zusammenhang mit dem, was wir über den Instinkt der Tiere festgestellt haben, und sogar über diese Fähigkeit des Hellsehens, die sie mit dem Menschen teilen und die sie manchmal unter Beweis stellen, indem sie vor einem Erdbeben, einer Überschwemmung oder anderen Naturkatastrophen fliehen (vgl. Allendy 1930: 144f.).<sup>26</sup>

Nun bleiben die Eindrücke dieses mysteriösen Sinnes in unserem Unbewussten, aber manche Bil-

23 Dieser Fall wird in dem gleichen Argumentationszusammenhang, also als Beleg der Vieldeutigkeit des Symbols, berichtet in *Les Rêves* (vgl. Allendy 1924: 91). Dort wählt Allendy allerdings mit explizitem Bezug auf Freud den Ausdruck «surdétermination» (Überdetermination) und geht auch weniger ausführlich auf die verschiedenen Bedeutungen ein.

24 Alfred Adler wird 1924 von Allendy zu einem Vortrag an die Sorbonne eingeladen.

25 Das Werk des Medizin-Nobelpreisträgers Charles Richet, *Métapsychique* (1922), erwähnt den Fall von Voraussagen des Ersten Weltkriegs. Allendy zitiert es nach einem anderen Autor, der in den Umkreis des Institut de Métapsychique gehört (vgl. Osty 1925: 63).

26 Die Vorahnungen der Tiere gelten als Indiz eines eventuellen kollektiven Unbewussten beim Menschen.

der können sich an sie anhängen und ihnen sozusagen als Detektoren dienen. Die Kartenlegerinnen mit ihren symbolreichen Tarotspielen, die anderen Pythien, mit ihrem Kaffeesatz, ihren Flecken in Wellenform, ihren ungewissen Kristallkugel-Reflexen, trachten nur danach, auf eine Realität, die in sich keine feste Determination hat, ein latentes Bild zu projizieren, das in ihnen selbst ist – und damit können wir den ganzen Mechanismus der Wahrsage-Verfahren durch diese Projektion des inneren und obskuren Sinnes auf die Realität verstehen.<sup>27</sup> So können bestimmte Details: drei Kerzen in einem Raum, drei Zigaretten, die mit dem gleichen Streichholz angezündet wurden, dreizehn Gäste bei Tisch, etc. plötzlich in einem Menschen die bis dahin unbewusste und unausgesprochene Vorstellung der tödlichen Gefahr, die ihn bedroht, wachrufen.<sup>28</sup>

Ich erinnere mich dabei an eine Episode aus meiner Militärzeit, während des Kriegs, als ich Bataillonsarzt beim 155. Infanterieregiment war. Einer meiner Kameraden hatte auf einmal den Wunsch geäußert, sich fotografieren zu lassen, um das Porträt seiner Familie zu schicken. Er hatte einen Freund gebeten, der in seiner Arzttasche einen kleinen Kodak besaß, sich um diese Unter-

nehmung zu kümmern. Wir befanden uns damals in einem völlig zerstörten Dorf. Auf einem Mauerstück sah man die Spuren eines ehemaligen Briefkastens und ein Witzbold hatte in großen Lettern, mit Holzkohle geschrieben: «Letzte Leerung ist gewesen.» [*La dernière levée est faite.*].<sup>29</sup> Weshalb wollte mein armer Kamerad unbedingt diesen Hintergrund für seine Fotografie, und weshalb entschied er mit seinem Freund, sich so zu platzieren, dass die Inschrift auf der Aufnahme [*cliché*]<sup>30</sup> sehr sichtbar war? Tatsache ist jedenfalls, dass er drei Tage danach getötet wurde und dieses Foto das Andenken seiner letzten *Ablösung* [*relève*] im Quartier, war – und sein Begleitbrief der letzte, den seine Angehörigen erhielten: Die letzte Leerung war tatsächlich gewesen. Für mich ist es erst lange danach klar geworden; ich hatte monatelang das Foto angesehen, ohne zu verstehen.<sup>31</sup> Und ich glaube übrigens, dass ich der einzige war, der dies wahrgenommen hat. Jedenfalls hatten weder er noch sein Freund die geringste bewusste Vorstellung von dem schrecklichen Satz, als sie das Porträt aufnahmen. – Ich vermute freilich, dass etwas in ihnen dunkel mitgeschwungen war.

All dies scheint weit entfernt vom Kino zu sein, und doch ist es einfach verständlich, welche Anwendungen für den psychologischen Wert des Bildes in der Regisseurskunst möglich sind. Dazu möchte ich nur sagen, dass das Kino durch eine bestimmte Auswahl von Bildern in bewundernswerter Weise das Unbewusste der Menschen ausdrücken kann, ihre Psyche, die so tief ist, dass sie

27 Kaffeesatzlesen und Figuren, die «keine bestimmte Gestalt» haben, wie beim Rorschachtest, eignen sich besonders gut, die Phantasie aus dem Unbewussten emporzutauchen zu lassen: «Der Seher, welcher die Lichtreflexe in der Kristallkugel betrachtet, gleicht dem Träumenden, der sich sein Traumbild [...] aufbaut. Was man so sieht und findet, ist die innere Vorstellung der noch in potentia vorhandenen eigenen Zukunft» (Allendy 1930: 135f.).

28 Zahlensymbolik ist eines der Lieblingsthemen Allendys, dem er sogar eine Monographie gewidmet hat: *Le Symbolisme des nombres. Essai d'arithmosophie* (1921). Ebenso die Theorie der Vorzeichen: «Jemand findet ein vierblättriges Kleeblatt oder ein Hufeisen im Augenblick, da ihn Sorgen bedrücken, und er folgert daraus, dass seine Bemühungen von Erfolg gekrönt sein werden. Von unserem Standpunkt aus hat dieser Fall nur dann Interesse, wenn diese Folgerung, so wie alles, was dem Instinkt und der Intuition entspringt, ein Gefühl der Sicherheit mit sich bringt: Ohne diesen Hauptpunkt handelt es sich nur um eine abergläubische Folgerung auf Grund eines rein intellektuellen Vorganges, und man fühlt dabei keine Offenbarung des Unbewußten. Dieser Unterscheidung kommt große Wichtigkeit zu. Im ersteren Fall wirkt das äußere Zeichen als Enthüller von etwas Unbewußtem; dem intuitiven Wissen gab der Anblick des Symbols die Gelegenheit, um ins Feld des Bewußtseins einzutreten. Es bestand also ein symbolischer Zusammenhang zwischen dem Unbewußten und dem Anblick des ›Zeichens‹. Ist die Deutung der Vorausage nicht mit einer gewissen Erschütterung verbunden, so hat sie keine psychologische Bedeutung, dann besteht nur ein gewisser Grad von Urteilsschwäche» (1930: 129).

29 Der französische Ausdruck «levée» bezeichnet nicht nur die Leerung des Briefkastens, sondern in einem historischen Sinn auch die Aushebung von Soldaten. Ob der humorvolle Kommentar nur auf Situationskomik aus ist, oder auch ein hintersinniges Wortspiel dieser Art intendiert, wird jedoch aus dem Zusammenhang nicht klar. Allendy selbst geht mit seiner Interpretation in eine ganz andere Richtung, indem er paranomastisch «levée» mit «relève» assoziiert.

30 In *Les Rêves* (1926b: 6) kommentiert Allendy die Existenz unbewusster Bilder, die mit einer fotografischen Metapher «clichés-souvenirs» genannt werden.

31 Die Feldpost alleine bringt den Brief nicht zu den Adressaten; es bedarf des Analytikers als Boten, der den Brief so lange bei sich behält, bis er seine wahre Botschaft preisgibt. Dies tut er aber offensichtlich nur für ihn alleine, dem einzigen, der ihn verstehen kann. Was Allendy für eine okkulte Botschaft hält, ist freilich eine Inszenierung, die – vermutlich in Reminiscenz an die barocke Vanitas – ein lebendes Emblem der Leere und Eitelkeit rekonstruiert, für welches dem Bild des ins Feld ziehenden Soldaten wahrlich nur noch die richtige Inscriptio (mit Holzkohle) fehlte.



sie selbst nicht kennen, und es kann uns dadurch auf sehr viel unmittelbarere Weise erfassen als beispielsweise das Theater, welches nur über die bewusste Analyse der Rede verfügt, abgesehen von den wenig beweglichen Bühnenbildern und den immer schwierigen Bühneneffekten. Das Kino hat, auf dem ihm eigenen Weg, diese Möglichkeit, uns den Subjektivismus der Wirklichkeit zu vermitteln und dies ist schon etwas äußerst Wichtiges in unserem Zeitalter, in dem alle Wissbegierde sich genau dem zuwendet, was jenseits der klaren Grenzen des Bewussten liegt, der geheimnisvollen Welt des unbewussten Lebens.

In diesem Sinne zeigt uns ein Traum aus [Friedrich Wilhelm] Murnaus DER LETZTE MANN [D 1924], bis wohin das Kino gehen kann: ein Hotelportier, der entlassen wurde, weil er einen Reisekoffer fallen gelassen hatte, träumt, dass er mit diesem Koffer Kraft- und Geschicklichkeitstricks vollführt. Bestimmte Details seines Alltagslebens, so wie die Hoteltüre, kehren verzerrt, merkwürdig, bizarr wieder. Diese Art, im Traum den Wunsch gegen die bedrückende Wirklichkeit wieder herzustellen, stimmt sehr gut mit dem überein, was uns die psychoanalytische Untersuchung der Träume zeigt.

Es scheint – und diesen Gedanken haben schon andere geäußert und geschrieben – dass die Traumepisode sich ausdehnen, selbstständig werden kann. Weshalb macht man keine Filme, die nur ein Traum wären, nicht einfach nur ein Tagtraum [réverie], wie ich ihn schon gesehen habe ([Buster] Keatons [DER NAVIGATOR (THE NAVIGATOR, USA 1924)] zum Beispiel), sondern ein echter Traum, so wie wir ihn in den tiefsten Zuständen des Schlafes träumen, mit diesen Mechanismen der Verkehrung, der Verdichtung, der Verschiebung, der Überdetermination, so wie die Psychoanalyse ihn uns zeigt, mit dem scheinbaren Unlogik, aber der strengen symbolischen Verkettung, die man heutzutage erkannt hat? Dann könnte das Kino, in echten surrealistischen Produktionen, die tiefsten Mechanismen unserer Seele ausdrücken, die kein Mittel besser wiedergeben kann als das bewegte Bild, und zu diesem Zwecke wäre für den Regisseur eine vertiefte Kenntnis des affektiven Werts der Bilder und der unbewussten Prozesse als Wissenschaft unverzichtbar.

## Literatur

- Allendy, René (1921) *Le Symbolisme des nombres. Essai d'arithmosophie*. Paris: Chacornac.
- Allendy, René (1922) *Les Temperaments: essai sur une theorie des temperaments et de leurs diatheses*. Paris: Vigot.
- Allendy, René (1926a) La valeur symbolique de l'image. In: *L'Art cinématographique*, Bd. 1. Paris: Félix Alcan. S. 75-103.
- Allendy, René (1926b) *Les Rêves et leur interprétation psychanalytique*. Paris: Félix Alcan.
- Allendy, René (1927) Les présages du point de vue psychanalytique. In: *Evolution psychiatrique*, 2. S. 228-244.
- Allendy, René (1930) *Wille oder Bestimmung*, übers. von E. Teplansky. Stuttgart & Leipzig: Hippokrates.
- Allendy, René (1931) *La Psychanalyse. Doctrines et applications*. Paris: Denoël et Steele.
- Allendy, René (2002) Verdrängung, Sexualität, Reklame [1929]. In: *Medientheorie 1888-1933: Texte und Kommentare*. Hg. von Albert Kümmel & Petra Löffler. Frankfurt a.M.: Suhrkamp. S. 322-328.
- Bergson, Henri (1902) L'Effort intellectuel. In: *Revue philosophique de la France et de l'Étranger*, 53. S. 1-27.
- Bergson, Henri (1919) *L'Énergie spirituelle*. Paris: Félix Alcan.
- Bourgeron, Jean-Pierre (2005) Allendy-Nel-Dumouchel, Yvonne (1890-1935). In: *International Dictionary of Psychoanalysis*, Bd. 1, A-F. Hg. von Alain de Mijolla. Detroit: Macmillan. S. 45.
- Bourgeron, Jean-Pierre (2005) Allendy, René Félix Eugène (1889-1942). In: *International Dictionary of Psychoanalysis*, Bd. 1, A-F. Hg. von Alain de Mijolla. Detroit: Macmillan. S. 45-47.
- Bulgakova, Oksana (2000) Begegnungen. Sergej Eisenstein und die Psychoanalyse. In: *Der Analytiker im Kino*. Hg. von Karl Sierek & Barbara Eppensteiner. Frankfurt a.M.: Stroemfeld. S. 153-170.
- Dwelshauvers, Georges (1908) *La Synthèse mentale*. Paris: Félix Alcan.
- Dwelshauvers, Georges (1928) *L'Inconscient*. Paris: Flammarion.
- Epstein, Jean (1974) *Écrits sur le cinéma I*. Paris: Seghers.
- Freud, Sigmund (1922) *Die Traumdeutung* [1900]. Leipzig & Wien: Deuticke.
- Freud, Sigmund (1924) *Zur Psychopathologie des Alltagslebens* [1901]. Leipzig: Internationaler Psychoanalytischer Verlag.
- Geblesco, Nicole (1992) René Allendy ou: Paracelse psychanalyste. In: *Le Surréaliste et son psy*. Hg. von Anne-Marie Amyot: Mélusine & Paris: L'Age d'homme. S. 207-219.

- Kümmel, Albert (2004) Ein Zug fährt ein – Anmerkungen zur Kinodebatte. In: *Einführung in die Geschichte der Medien*. Hg. von Albert Kümmel/Leander Scholz/Eckhard Schumacher. München: Fink. S. 151–174.
- Lumière, Auguste (1923) La Prémonition dans le Rêve. In: *Mercure de France*, Nr. 603. S. 701–708.
- Marinelli, Lydia (2006) Screening Wish Theories: Dream Psychologies and Early Cinema. In: *Science in Context*, 19. S. 87–110.
- Meffre, Liliane (2008) Carl Einstein et le Dr. René Allendy: Un nouveau regard sur l'art? In: *Carl Einstein et Benjamin Fondane. Avant-gardes et émigration dans le Paris des années 1920–30*. Hg. von Liliane Meffre und Olivier Salazar-Ferrer. Brüssel: Peter Lang. S. 51–59.
- Osty, Eugène (1925) *Connaissance supranormale*. Paris: Félix Alcan.
- Poisson, Jacques (1923) Littérature moderne et psychanalyse. In: *La Vie des lettres et des arts*, 14. S. 71–74.
- Poisson, Jacques (1925) Cinéma et psychoanalyse. In: *Les cahiers du mois*, 16–17. S. 175–176.
- Richet, Charles (1922) *Traité de Métapsychique*. Paris: Félix Alcan.
- Virmaux, Alain & Virmaux, Odette (1999) *Artaud-Dulac: «La coquille et le clergyman», essai d'élucidation d'une querelle mythique*. Paris: Paris experimental.



# BESPRECHUNGEN

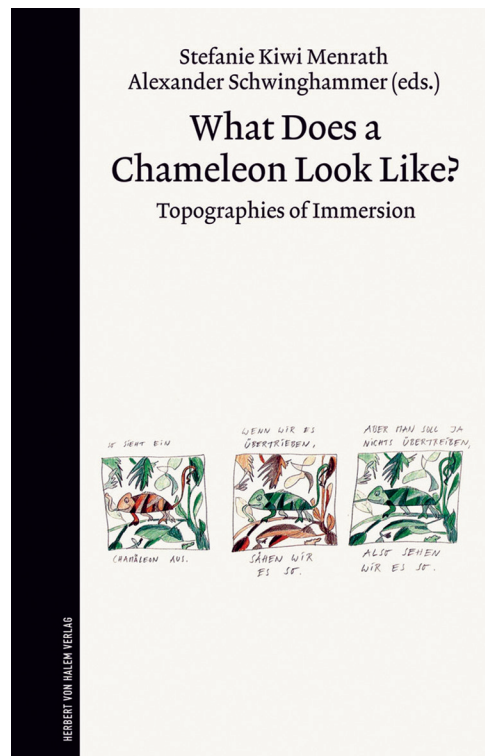
# TASTEND... VON RAUM ZU RAUM

IMMERSION ALS KULTURELLER TOPOS

Jesko Jockenhövel

Anfang der 1880er Jahre begann der deutsche Unternehmer August Fuhrmann mit der Installation der Kaiserpanoramen in einer Reihe deutscher und europäischer Großstädte. Im Gegensatz zu den üblichen Panoramadarstellungen wie etwa der Darstellung der Schlacht von Sedan, die 1883 in Berlin aufgebaut wurde, war der Betrachter nicht in der Mitte der Rotunde platziert. Stattdessen schaute er durch ein Stereoskop. Mit Hilfe einer sich drehenden Rotunde wurden ihm wechselnde Ansichten präsentiert. Der Körper war damit fixiert. Der Blick konnte wandern. Im Panorama dagegen war es möglich herum zu gehen und jede Ecke der überdimensionalen Darstellung zu erkunden.

In dem Sammelband *What Does a Chameleon Look Like? Topographies of Immersion* entführen uns die Herausgeber in fünf verschiedene Räume, nicht ganz unähnlich dem Kaiserpanorama. Dort entlassen sie den Leser aber in seine eigenen Erkundungen und Betrachtungen dieser Panoramen, der Vielzahl der unterschiedlichen Themen und Ansätze durchaus angemessen. Als Leitbild dient dabei das Chamäleon, das sich überall anpassen und einfügen kann. Das Chamäleon wird als reagierender Spiegel beschrieben, der reflektiert und generiert. So kann auch der Leser sich in die Räume vertiefen, die in seinem Interessen- oder Forschungsgebiet liegen und versuchen, sich diesen anpassen, sie für sich nutzbar zu machen. In dem ersten Raum sind vor allem Texte versammelt, die sich mit der Mensch-Maschine-Beziehung beschäftigen. Im zweiten Raum geht es um Immersion und deren Darstellung im Kino. Durch mehrere Artikel in diesem Raum zieht sich dabei auch die Darstellung des Topos untergründi-



Stefanie Kiwi Menrath, Alexander Schwinghammer (Hg.) (2011) *What Does a Chameleon Look Like? Topographies of Immersion*. Köln: Herbert von Halem, 376 S., ISBN 978-3-938258-51-4



ger Furcht vor Immersion. Die Beiträge im dritten Raum gehen auf Ästhetisierungen des täglichen Lebens, insbesondere der Konsumwelt ein. Auch im vierten Raum spielt die Problematisierung einer immersiven Rezeptionshaltung eine hervorgehobene Rolle. Die beiden Autoren Tom Bunyard und Jeff Kinkle greifen dabei (nicht unkritisch) auf Guy Debord zurück. Die Publikation wird in Raum fünf mit der Suche nach der Frage beschlossen, inwieweit Immersion eine grundlegende menschliche Fähigkeit ist. Als Ansätze dienen den Autorinnen Hui und Matos etwa ein phänomenologischer (Hui) oder ein konstruktivistischer (Matos).

Der Sammelband ist das Ergebnis einer gemeinsamen Konferenz der beiden Graduiertenkollege *Bild – Körper – Medium. Eine anthropologische Perspektive* der Hochschule für Gestaltung Karlsruhe, *InterArt* der Freien Universität Berlin sowie des Centre for Cultural Studies des Goldsmith College London. Aufgrund dieser internationalen Ausrichtung sind alle Beiträge des Bandes auf Englisch erschienen.

Trotz der unterschiedlichen Räume mit ihren jeweiligen Themenschwerpunkten zieht sich doch eine rote Linie durch eine Vielzahl der Beiträge, in Form des Schwankens zwischen Immersion und Interaktion – ein Konflikt, der auch den Begriff der Involvierung so schwierig macht, da er beide Ebenen beinhaltet. In ihrer Einleitung greifen die Herausgeber Menrath und Schwinghammer diese beiden Aspekte auf anschauliche Weise in der Schilderung einer Installation des Künstlers Leandro Erlich im New Yorker Galeriegebäude P.S. 1 auf. Dort ist eine Projektion aufgebaut, die die Besucher glauben lässt, dass sie sich in einem Swimmingpool befinden. Sie lassen sich nicht nur von der Installation vereinnahmen, sondern beginnen auch mit dieser zu interagieren.

In seinem Beitrag «The Emaciated Spectator» geht Jeff Kinkle auf diese beiden Pole in Form der Argumentationen von Guy Debord und Jacques Rancière ein. Für Debord ist, so Kinkle, der Zustand des «Zuschauerseins» ein Teil der Gesellschaft des Spektakels. Debord lehnte diesen Zustand ab, da er für ihn Ausdruck von Passivität und Nicht-Involvierung war. Rancière setzt dagegen eine Differenzierung, die wie Kinkle betont, über die Dichotomie von Aktivität und Passivität hinausgeht. Rancière möchte den Zuschauer emanzipieren, so dass er aktiv zuschauen kann. Kinkle schreibt im Sinne Rancières: «Zuschauen ist nicht Absorption, sondern Zuschauen konstruiert» (302) und stellt

Rancière damit auch in die Tradition der Cultural Studies oder Rezeptionsästhetik, die die Autorenschaft der Zuschauer betonen.

Der interaktive Aspekt von Immersion spielt auch in phänomenologischen Ansätzen eine Rolle, der ja davon ausgeht, dass nicht ein einzelner Wahrnehmungssinn die Rezeption beeinflusst, sondern die Synästhesie, das Zusammenspiel verschiedener Sinne. Gerade haptische Ansätze wie die von Laura Marks und Vivian Sobchack betonen die Nähe zum Filmbild, wie Bettina Papenburg in dem Beitrag «Touching the Screen, Striding Through the Mirror. The Haptic in Film» beschreibt. Beide Autorinnen verstehen «das Sehen als eine konzeptuelle Aktivität und eine haptische Aktivität» (126). Doch wie kann diese erreicht werden? Als Analysebeispiele verwendet sie zunächst David Cronenbergs *VIDEODROME* (CDN/USA 1983), *Coc-teaus ORPHEUS* (ORPHEE, F 1950) und *MATRIX* (THE MATRIX, USA 1999) der Wachowski-Brüder und dann Claire Denis' *FRIDAY NIGHT* (VENDREDI SOIR, F 2002) sowie Tsukamotos *HAZE* (J 2005). Die ersten drei problematisieren, so Papenburg, auf der Handlungsebene «alltägliche Erfahrung und ästhetische Erfahrung» und greifen so das «Problem der Mediatisierung auf, um Immersion zu bewerkstelligen» (132). Die Filme von Denis und Tsukamoto dagegen thematisieren intensiv die taktile Berührung und machen so dem Zuschauer diese haptischen Eigenschaften bewusst, was, so Papenburg in Rückgriff auf Marks, mit einer Flächigkeit der Bilder einher geht. Diese herausgestellte Zweidimensionalität erlaubt in diesem Konzept kein virtuelles Betreten dieser visuellen Welt, sondern der Zuschauer bleibt als Teil einer taktilen Konfrontation außen vor. Er nimmt den Film als physischen vorhandenen Gegenstand wahr. Für Debord wäre so der nötige Abstand eingehalten und damit Absorption nicht direkt gegeben.

Es zeigt sich aber hier, dass auch der Begriff des Haptischen als Teil eines immersiven Erlebens ein höchst problematischer ist, kann er doch Anwendung sowohl auf die physisch ausgrenzende als auch die immersiv einnehmende, räumliche Darstellung finden. So ist etwa die stereoskopische Darstellung häufig als Relief bezeichnet worden (vgl. Wedel 2009: 204), bei dem die Objekte im Vordergrund – jene die den einen Raum mit den Zuschauern teilen – eine unmittelbare Greifbarkeit erlangen (vgl. Trotter 2004: 41). Auch Crary (vgl. 1996: 67) hat in seiner einflussreichen Studie *Techniken des Betrachters* (1996) als eine wesentli-

che Eigenschaft des Stereoskops die Übertragung optischer Anhaltspunkte in Greifbarkeit und Plastizität hervorgehoben. Der Begriff des Haptischen in Abhängigkeit von Flächigkeit und Räumlichkeit kann Immersion problematisieren, aber nicht definieren. Befördern denn haptische Eigenschaften ein immersives Erleben, führen sie zu Interaktion und Aktivität – zumindest im Sinn der (Wunsch-) Vorstellung von Rancière – oder sind sie mehr als eine absorbierenden Konstruktion zu sehen?

In dem Beitrag «What's the Point of Punctum? What Can Be Seen Cannot Be Said» zieht Mirjam Wittmann Roland Barthes' Konzepte von Punctum und Studium, die er zur Beschreibung der Wirkung von Fotografie entwickelt hat, heran, um diesen (vermeintlichen) Widerspruch von Absorption und Verstehen zu beschreiben. Während das Konzept des Studiums das kognitive Verstehen umfasst, geht es beim Punctum um die unmittelbare Wirkung: «Es kann gesehen, ohne gesagt zu werden» (224). Wittmann charakterisiert Barthes aufgrund dieser Auffassung des Punctums als Phänomenologen. Maurice Blanchot (1981: 75) betont, dass Absorption immer der Bedeutungserfassung vorausgeht. Ähnlich ist das Punctum zu verstehen. Allerdings weist Wittmann in diesem Beitrag daraufhin, dass bei Barthes Punctum und Studium immer Hand in Hand gehen, Polysemie ausdrücken und bewirken. So kann auch hier wieder der Bezug zu Rancière gefunden werden, wie in dem Beitrag von Kinkle beschrieben, in dem von einer aktiven Bedeutungskonstruktion durch den Zuschauer ausgegangen wird. Entscheidend an Wittmanns aufschlussreichem Text ist die Hervorhebung, dass Barthes durch das Konzept des Punctums einen Gegenvorschlag zum Realismusmodell der Fotografie hervorgebracht hat. Damit ist es letztendlich auch nicht die naturgetreue Repräsentation, die Immersion bewirkt, sondern eben: «Es kann gesehen, ohne gesagt zu werden» (s.o.). Zwar spielt Technologie eine Rolle, aber nicht unbedingt die entscheidende, wie auch Julie Woletz in ihrem Beitrag «Immersion in Virtual Realities or How To Address the Body in Media Realities» hervorhebt.

Wesentliche Leistung dieser Ansammlung verschiedener Ansätze zum Thema ist vor allem die Etablierung von Immersion als kultureller Topos, der nicht nur die Art und Weise, sondern vor allem auch den Inhalt der Darstellung betrifft. Dabei gibt es aufgrund der wachsenden Möglichkeiten der Schaffung virtueller Umwelten und komplexer audiovisueller Welten auch eine fortbestehende

Furcht vor immersiver Vereinnahmung, wie vor allem im Beitrag «The Fear of Immersion ... And the Thought of the Big Other» von Florian Leitner aufgezeigt wird. Leitner greift dabei auf Beispiele aus Film, Medienkunst und Literatur zurück. Die Furcht vor Immersion beruht laut Leitner auf zwei Aspekten: der eine ist die Furcht vor Vereinnahmung. Als Beispiele dienen ihm unter anderem Disney's TRON (Steven Lisberger, USA 1982), in dem der Held in eine virtuelle Welt hinein gesogen wird, und Filme wie Rainer Werner Fassbinders WELT AM DRAHT (BRD 1973), eXISTENZ (David Cronenberg, CDN/USA 1999) und TOTAL RECALL (Paul Verhoven, USA 1990). Letztere unterscheiden sich von TRON vor allem dadurch, dass die Protagonisten sich zunächst gar nicht bewusst sind, dass sie sich in einer virtuellen Umgebung befinden, aber unter ständiger Bewachung stehen.

Dieser Aspekt hat wiederum zu einer Fortführung des Themas geführt, das auch Ausdruck von Foucaults Beschreibung des Panopticum ist, nämlich der ständigen Kontrolle. Der Topos hat, wie Leitner schreibt, Einzug etwa in die Videokunst von Michael Klier (vgl. DER RIESE, D 1984) gefunden und ist auch Teil solch fragmentierter Filme wie THE TRACEY FRAGMENTS (Bruce McDondald, CDN 2007) und TIMECODE (Mike Figgis, USA 2000). Gerade aufgrund der zunehmenden Möglichkeiten visueller und medialer Vereinnahmung, schlussfolgert Leitner, dass die menschliche Kultur als «eine immersive Struktur verstanden werden muss» (109). Mit Blick auf die Historiographie visueller Medien wie sie Oliver Grau (2003) beschreibt, scheint Virtualität in der Tat ein durchgängiger Topos zu sein, der unabhängig von einem spezifischen Medium gesehen werden muss, wie Menrath und Schwinghammer in ihrer Einleitung schreiben und deshalb eine topographische Herangehensweise vorschlagen. Mit zunehmenden Möglichkeiten der Vereinnahmung können sich dabei Ängste herausbilden, die aber auch bereits in Platos Verbannung der meisten Künste aus seinem idealen Staat aufgrund der Nachahmungsmöglichkeiten vorkamen. Genau wie die Immersion scheint auch die Angst vor Immersion ein grundlegendes kulturelles Motiv zu sein.

Die Stärke der meisten Beiträge in *What Does a Chameleon Look Like?* liegt vor allem auch darin begründet, dass sie eng am Untersuchungsgegenstand bleiben (so bei Kristin Mareks Darstellungen El Dorados, Julie Woletzs virtuellen Realitäten und Martin Schulz' Beschreibung des Gemäldes *Die Jäger im Schnee* von Pieter Bruegel) oder einen

theoretischen Ansatz für die Immersionsforschung nutzbar machen wollen (wie Mirjam Wittmann mit Barthes Punctum, Jeff Kinkle mit Rancières emanzipiertem Zuschauer oder Yuk Hui mit Heideggers phänomenologischen Ansätzen). Die vielen verschiedenen Ansätze zeigen aber auch, dass die Immersionsforschung zurzeit ein sehr offenes Feld ist, in dem sich, um zum Anfangsbild des Kaiserpanoramas und der im Buch vorgeschlagenen verschiedenen Räume zurückzukommen, jeder seinen eigenen Raum eröffnen und diesen erkunden kann. Dafür spricht vor allem das ungeklärte Verhältnis von Absorption/Passivität und Interaktion in Bezug auf den Immersionsbegriff. Auch wenn häufig eine Linie gezogen wird zwischen Panoramadarstellungen des 19. Jahrhunderts zu interaktiven Bildräumen (vgl. Grau 2004), so müssen auch die Unterschiede diskutiert werden. In diesen Unterschieden könnte nämlich die Ursache für die immer wieder aufkommende Furcht vor (zuviel) Immersion begründet liegen. Immersion ja, aber bitte mit Abstand, so kann man die heutigen immersiven Praktiken beschreiben. Ausdruck davon ist unter anderen die skeptische Akzeptanz des 3-D-Films in der Filmlandschaft oder dass virtuelle Realitäten kaum Nutzer finden konnten. Leistung dieser Sammlung von vielen äußerst aufschlussreichen Beiträgen, ist es vor allem auch aufzuzeigen, welches Potential im Verständnis von Immersion liegt, auch wenn der Begriff manchmal einer trennschärferen Verwendung zu Konzepten wie Involvement, Absorption, Interaktion und Empathie bedürfte.

## Literatur

- Blanchot, Maurice (1981) *The Essential Solitude*. In: Maurice Blanchot: *The Gaze of Orpheus and Other Literary Essays*. New York: Station Hill. S. 63–77.
- Grau, Oliver (2003) *Virtual Art. From Illusion to Immersion*. Cambridge: MIT Press.
- Grau, Oliver (2004) Immersion und Interaktion. Vom Rundfresko zum interaktiven Bildraum. In: *Medien Kunst Netz*. Vol. 1: Medienkunst im Überblick. Hg. von Rudolf Frieeling & Dieter Daniels. Wien: Springer. S. 269–291.
- Crary, Jonathan (1996) *Techniken des Betrachters. Sehen und Moderne im 19. Jahrhundert*. Dresden: Verlag der Kunst.
- Trotter, David (2004) Stereoscopia: Modernism and the «Haptic». In: *Critical Quarterly*, 56, 4. S. 38–58.
- Wedel, Michael (2009) Sculpting With Light: Early Film Style, Stereoscopic Vision, and the Idea of a «Plastic Art in Motion». In: *Film 1900: Technology, Perception, Culture*. Hg. von Klaus Kreimeier & Annemone Ligensa. London: John Libbey Publishing. S. 201–223.

# MONOMYTHOS UND TRANSKULTURELLE SYNTHESE

IMMERSION AM BEISPIEL VON AVATAR

Susanne Marschall

Das aktuelle Blockbuster-Kino präsentiert sich in dramaturgischer und ästhetischer Hinsicht in unvereinbaren Gegensätzen: Einerseits avancieren Erzählexperimente wie Christopher Nolans futuristisches Traumlabyrinth *INCEPTION* (USA/GB 2010) zum Paradigma zeitgemäßer Unterhaltung, andererseits bevölkern urzeitliche Fabelwesen im ewigen Kampf zwischen Gut und Böse die Leinwand. Gemeinsam ist den stilistischen Kontrahenten die Sogwirkung des monumentalen Lichtspiels, das den Zuschauer im dunklen Kinosaal wie in einem Wachtraum umfängt. Während die imaginäre Welt ihn fesselt, bleibt ihm zugleich deren Fiktionalität bewusst. Das Kino verfolgt dramaturgische, ästhetische und – nicht zu vergessen – technische Strategien, um die doppelte Wahrnehmung des Zuschauers aus dem Gleichgewicht zu bringen und ihn immer tiefer in die filmische Inszenierung hinein zu ziehen. Mit unterschiedlich immersiv wirkenden Mitteln leisten dies monumentale 3-D-Events wie James Camerons *AVATAR – AUFBRUCH NACH PANDORA* (*AVATAR*, USA 2009), magische Filmphantasien wie der achte *Harry-Potter*-Film von David Yates, *HARRY POTTER UND DIE HEILIGTÜMER DES TODES: TEIL 2* (*HARRY POTTER AND THE DEATHLY HALLOWS: PART 2*, GB/USA 2011) oder auch subtile Animationsfilme wie Harry Selicks *CORALINE* (USA 2009).

In jedem dieser Filme und in vielen weiteren ungenannten Beispielen intensivieren sich Handlung, Dramaturgie, Figurenkonzeption, formal-ästhetische und technische Gestaltung gegenseitig mit dem Ziel einer umfassenden, d.h. Kognition, Emotion und das Physische betreffenden Immersion des Zuschauers. Allerdings lässt



*AVATAR – AUFBRUCH NACH PANDORA* (*AVATAR*, James Cameron, USA 2009, Twentieth Century Fox/Dune Entertainment/Ingenious Film Partners/Lightstorm Entertainment, 161 min.)

sich dieser im Zuge der Medienkonvergenz und der damit unweigerlich verbundenen globalen Rezeption nicht mehr als Teil einer kulturell klar definierbaren Zielgruppe erfassen. Produzenten von Mega-Movies wie AVATAR müssen sich – vor allem auch aus finanziellen Erwägungen – auf ein schwer greifbares Weltpublikum ausrichten, denn Großproduktionen lassen sich ohne dessen Finanzkraft nicht mehr refinanzieren. Camerons AVATAR ist dabei ein Beispiel für diese merkwürdige Paradoxie transkultureller Mainstreamfilme, deren narrative und symbolische Konstruktionen subtil ausgefeilt sein müssen: Geschlossen konzipierte und unmittelbar verständliche Erzählungen müssen eine Vielzahl inter- und transkultureller Lesarten bereithalten, um die kulturelle Identifikation im Westen wie im Osten, in den USA, in Europa, in Afrika oder in Asien zu ermöglichen. Die Wirkung der Immersion kommt im Fall von AVATAR bei weitem nicht nur durch die 3-D-Technologie zustande, zumal diese den Zuschauer in visuell spektakulären Momenten auch aus der Geschichte herausreißen kann, weil er sich vielleicht zu sehr mit dem technischen Effekt beschäftigt. Camerons AVATAR ist narrativ als Monomythos, symbolisch als transkulturelle Synthese, formal-ästhetisch als immersives Phantasma und technisch als futuristisches Action-Spektakel angelegt. Diese Ebenen kommentieren sich bei genauer Beobachtung permanent gegenseitig, so dass der Film sich selbst zum Gegenstand eines Metadiskurses macht, der sich – im Sinne Umberto Ecos – gleichermaßen an den «naiven» wie an den «kritischen Leser» wendet (vgl. Eco 1999: 313).

### Von allem zu viel – die Hybris des Hybriden

Im August 2010 wurde der deutsche Kino-Werbetrailler zu AVATAR am ersten Tag seines Erscheinens im Netz vier Millionen Mal angeklickt: James Camerons 3-D-Blockbuster AVATAR spielte seither weltweit ca. drei Milliarden US-Dollar ein, die Einnahmen durch DVD, Blu-ray, Spiele etc. nicht eingerechnet. Die Produktionskosten von geschätzten 237 Millionen US-Dollar waren bereits wenige Tage nach dem Kinostart gedeckt (vgl. IMDb 2009; die Zahlen werden fortlaufend aktualisiert). Der Regisseur, dessen Risikobereitschaft seit TITANIC (USA 1997) bekannt ist, verfolgte mit AVATAR ein Herzensprojekt, das einen neuen technischen Standard definieren sollte: Für den stereoskopisch gedrehten 3-D-Film wurden Animationstechniken

wie Performance-Capture und Motion-Capture mit Realfilm auf höchstem Niveau kombiniert, um die phantastische Welt Pandoras und ihre Bewohner perfekt mit der imaginären Welt des Zuschauers zu verschmelzen. Auch narrativ stellt der Film eine Synthese her: Mythen, Legenden und Bildkulturen aus alten und neuen Zeiten sowie Versatzstücke aus diversen Kulturräumen mischen sich zu einer großangelegten Erzählung über die nicht enden wollenden Kulturkonflikte auf unserem Planeten. AVATAR vereint Mythos und Hightech, Öko und Action, mit dem Ziel, überall auf der Welt gesehen und verstanden zu werden. Glaubt man dem Trailer, so verdichtet sich in AVATAR die Essenz des filmischen Werks von James Cameron zur perfekten Symbiose von TERMINATOR (THE TERMINATOR, USA/GB 1984), ALIEN – DAS UNHEIMLICHE WESEN AUS EINER FREMDEN WELT (ALIEN, GB/USA 1979), TRUE LIES – WAHRE LÜGEN (TRUE LIES, USA 1994) und TITANIC als hybrides Genre für ein hybrides Publikum.

Der Lost-World-Fantasy-Film AVATAR spielt 200 Jahre nach dem gescheiterten Klimagipfel in einer düsteren Zukunft – ein kolonialer Territorialkrieg hat die Grenzen des verwüsteten Erdballs überschritten. Ein verrohtes Söldnerheer zieht mit äußerster Brutalität gegen die hochsensiblen, aber auch gefährlichen Bewohner des Planeten Pandora in den Krieg, um wertvolle Rohstoffvorkommen zu plündern. Die «edlen Wilden» leben in enger Symbiose mit der Natur, als Teil eines komplexen Ökosystems, in dem alle organischen und spirituellen Energien in einem intelligent agierenden Netz verwoben sind, das den Planeten und seine Lebewesen schützt. In der Kultur Pandoras verbinden sich archaische totemistische Vorstellungen mit re-naturalisierten Technologien in einer Welt, die im Stil von Fantasy-Comics gestaltet ist. Somit greift der Fantasy-Film Elemente aus der Alltagswelt medialisierter Kulturen auf, die in entfremdeten Netzwerken kommunizieren und agieren, während die menschlichen Basisemotionen und elementaren Bedürfnisse ihre Geltung nicht verloren haben. Inhaltlich und technologisch ein Megaformat, zieht AVATAR weltweit ein riesiges Publikum an, genießt ein hohes Maß an Presseaufmerksamkeit, ärgert konservative Kreise in den USA und ängstigt chinesische Machthaber, die fürchten müssen, dass das chinesische Publikum Vergleiche zwischen der Vertreibung der Ureinwohner Pandoras und der unmittelbaren Zeitgeschichte zieht (vgl. Zeit online, dpa 2010).



AVATAR stimuliert aus vielen Gründen zu kulturwissenschaftlicher Reflektion und zu ideologiekritischer Diskussion: Der Plot verbindet klassische dramaturgische Muster des Liebesfilms, des Science-Fiction-Films, des Fantasyfilms, des Kriegsfilms und des Actionfilms mit märchenhaften Elementen zu einem Ökothriller, in dem der militärische Aggressor eindeutig mit der amerikanischen Kultur assoziiert ist. Diese wird im Gegensatz zur synkretistischen Welt der Pandoraner eindimensional, aggressiv und weitgehend kulturell homogen gezeichnet. Die Liebesgeschichte zwischen der Indianer-Prinzessin Pocahontas und dem englischen Kapitän John Smith, eine Legende aus der Kolonialgeschichte Amerikas, dient als eine von vielen Lesarten, die – ein Suchauftrag in Google führt zu zahlreichen Links – in den einschlägigen Fanforen im Internet diskutiert wird. Dramaturgisch folgt AVATAR geradezu idealtypisch – man kann auch sagen stereotyp – der Heldenreise im Sinne Joseph Campbells (vgl. Campbell 1999). Der Held wird aus seinen Gewohnheiten und seiner alten Welt durch ein Unglück herausgerissen, trifft Gefährten, Mentoren, Schwellenhüter und Widersacher, unternimmt eine Reise in das Unbekannte, die ihn an die Grenzen der Belastbarkeit führt, reift an seinen neuen Erfahrungen, gewinnt die Prinzessin und rettet sich und sein neues Kollektiv in letzter Sekunde, um dann nach einem symbolischen Tod auf einer neuen Stufe quasi wiedergeboren zu werden. Somit bietet das Hightech-Event AVATAR seinen Zuschauern eine vertraute Erzählstruktur an, während die Bildebene mit märchenhafter Fremdheit gesättigt ist. Gerade aufgrund der Vielzahl an verschiedenen kulturellen Versatzstücken ist der Planet Pandora ein U-Topos ohne konkrete kulturelle Verankerung, er schwebt – wie seine Felsen – frei in der Luft. Dieses Motiv der Immersion unterstützt die ozeanisch anmutende, fluide Bildästhetik, die durch ihre blaue Farbgebung und die Biolumineszenz ihrer Lebewesen einer Unterwasserwelt gleicht, in die das Publikum – ob mit oder ohne 3-D-Effekt – eintauchen kann. Die Tiefsee gilt noch dazu als letzter, unerschlossener Raum unseres Planeten, als *terra incognita*, zu dem wir auch in absehbarer Zeit keinen Zugang haben werden. Camerons utopischer Planet stimuliert Assoziationen zu diesem unbekanntem Land unter Wasser, dessen Erforschung mit der Kamera er sich im Übrigen viele Jahre widmete. Sechs Jahre lang machte er Unterwasseraufnahmen, studierte das Aussehen dieses unergründlichen und für den Menschen unsichtba-

ren Paralleluniversums, in dem Pflanzen und Tiere über die Fähigkeit verfügen, Licht zu erzeugen. Das Licht der Tiefsee und seine fluide Farbigkeit wirken räumlich und somit immersiv. Die dramaturgische Station der Heldenreise – das Eintauchen in die tiefste Höhle – korrespondiert mit der ozeanischen Bildästhetik und der technisch simulierten Dreidimensionalität des Bildes, dessen Fülle an Reizen eine Orientierung zusätzlich erschwert. Alle Ebenen des Films folgen der gleichen Bewegung: Sie ziehen die Figuren und Zuschauer in eine andere Welt hinein, in der das physikalische Gesetz der Schwerkraft keine Geltung hat, Grenzen dadurch schwer zu definieren sind und alles mit allem verbunden ist. Für AVATAR wurde ein eigenes Ökosystem entworfen, in dem sich Phänotypen von Tieren und die Morphologie bekannter Pflanzen mit Fabelwesen mischen. Damit greift Cameron einen Topos der Fantasy- und Science-Fiction-Literatur und vor allem der utopischen Literatur auf: Der Reisende trifft auf ein Paradies, dessen Schönheit – frei nach Rilke – sich zunächst als Anfang des Schrecklichen entpuppt, das der Held für kurze Zeit in ein Paradies zurückverwandeln kann. Der Film endet mit der vollkommenen Immersion des Helden in die Welt Pandoras und somit mit einer Verschmelzung von Mensch und Avatar.

Die ästhetische Gestaltung Pandoras und seiner Geschöpfe greift tief in die symbolischen und mythologischen Schatztruhen postkolonialer Kulturen hinein und vermischt diese zu einer visuellen Synthese mit globalem Identifikationspotential. Der Titel AVATAR bezieht sich auf hinduistische Vorstellungen von Inkarnation und zugleich auf das Spiel SECOND LIFE (Linden Lab, USA 2003), nach dessen Grundmuster die militärische Invasion in die fremde Welt funktioniert. Die Pandora-Bewohner erinnern in ihrem Kopf- und Körperschmuck an die indianischen Ureinwohner Amerikas, durch ihre blaue Hautfarbe und ihre Spiritualität an Hindu-Götter und durch ihre spitzen Ohren an berühmte SciFi-Helden wie Mr. Spock. Physiognomische Details wie dieses oder Fähigkeiten wie die enorme Sprungkraft und Schnelligkeit verbinden die menschenähnlichen Wesen zugleich mit der Tierwelt, mit der sie ihren Lebensraum gleichberechtigt teilen. Ihr Körper-Bild vereint Details von Katzen oder Reptilien, orientiert sich aber zugleich auch an Schönheitsvorstellungen der Werbe- und Modebranche. Die androgynen, hochgewachsenen Wesen mit schlanken, langen Gliedmaßen tragen exotischen Körperschmuck, der ihre Nacktheit nur

notdürftig verbirgt. Sie sind hochintelligent und spirituell sensibel, zugleich aber auch physisch stark und äußerst wehrhaft. Diese Details weisen einiges an welthistorisch bekannter Ambivalenz auf. Eine Abwertung fremder Kulturen durch Feminisierung und Animalisierung prägte den Rechtfertigungsdiskurs der Kolonialherren, gegen die sich AVATAR wendet. Durch die Inszenierung einer ästhetischen Gegenwelt werden gängige Schönheitsideale bedient und zugleich verfremdet, so dass der Zuschauer in die Situation kolonialer Eroberer versetzt wird, deren ambivalentes Begehren durch die nackten Wilden stimuliert wird.

Über all dem schwebt die Idee des künstlichen Menschen, geboren aus der Hybris amoralischer Wissenschaftler, die aus unterschiedlichen Gründen davon besessen sind, sich selbst zu reproduzieren. Geld, Macht und in Camerons Vision eindeutig zu viel Testosteron treiben wissenschaftliche und militärische Invasoren an, Pandora zu zerstören. Gierig vergeifen sie sich an dem Mutterbaum des Planeten und trampeln in ihrer Jagd nach materiellem Reichtum die wahren Schätze und Wunder in der fremden Welt nieder. Dieses Inferno tobt um den mit einer Polarisationsbrille bewaffneten Zuschauer herum, rückt diesem buchstäblich auf den Leib und zieht ihn wie einen weiteren AVATAR mitten in das Geschehen hinein. Damit intensiviert AVATAR die multimodale Rezeption des Kinos, welche kognitionswissenschaftlich neu ergründet werden muss. Torben Grodal erklärt die immersive Kraft aktueller Actionfilme mit dem sogenannten *PECMA-Flow-Modell*, bestehend aus den fünf Aspekten *Perception, Emotion, Cognition, Motor, Action*, die von Filmen wie AVATAR intensiv stimuliert werden (vgl. Grodal 2009).

Inhaltlich transportiert AVATAR die paradoxe Botschaft, dass erst ein Leben in der Simulation zum Erlebnis des Authentischen führt, welches an die Erfahrung leidenschaftlicher Gamer erinnert, die sich aus ihrer virtuellen Welt kaum noch lösen können. Der Held Jake Sully (Sam Worthington) sitzt im Rollstuhl und bekommt durch seinen Avatar viel mehr als seine Körperkraft zurück. Er überwindet seine Entfremdung von der Natur, seine Wahrnehmung verfeinert sich, er wird Teil eines Kollektivs, gewinnt echte Werte, er liebt und wird wiedergeliebt. Der verwundete Soldat kann mit Hilfe des künstlichen Körpers zum wirklichen Helden werden, wobei dieser übermenschlich starke, organische Apparat zuvor seinem toten Zwillingsbruder gehört hat. Als menschlicher Ava-

tar in einem künstlichen Wesen findet er nur als Gen-Double zu neuer Identität und somit zu einem neuen Leben.

Camerons Film überschreitet nicht nur die Grenzen zwischen den Spezies und Naturformen, zwischen archaischer Vergangenheit und futuristischen Welten, sondern auch zwischen Natur und Technik. So verfügen alle Pandora-Bewohner über eine organische Schnittstelle, die sie – ohne Kompatibilitätsprobleme – in vorübergehende Symbiosen mit anderen Lebewesen versetzen kann. Dieses Andocken an ein Reittier wird nicht als Penetration, sondern als gleichzeitige Verbindung inszeniert und doch greifen alle Szenen, die davon handeln, dass Jake ein Reittier finden und zähmen muss, Standardszenen des Westerns auf, und bestätigen somit Helden-Mythen der erzwungenen Domestizierung der Natur durch den männlichen Körper.

Schon aus diesen wenigen Anmerkungen wird deutlich, mit welchem Ausmaß an Komplexität und zugleich simplen Stereotypen eine kulturwissenschaftliche Untersuchung von globalen Medienereignissen konfrontiert wird und wie schwer diese im Spannungsverhältnis von Kunst und Medienindustrie zu bewerten sind. Camerons Film problematisiert das grundlegende Verständnis von Kultur innerhalb technologisch orientierter und industriell organisierter Zivilisationen, die eng mit der Natur verbundene Gesellschaftsformen abwerten und aus dieser Abwertung das Recht zur Ausbeutung ableiten. AVATAR verhandelt konkrete globale Krisen und historische Konflikte auf überraschend unverschlüsselte Weise und schiebt sie zugleich weit weg in eine fiktionale Welt, schickt sie durch die 3-D-Dimensionen des Phantastischen, die sich mit Polarisationsbrille und Popcorn zu einem spektakulären Kinoerlebnis verbinden, das zugleich im transmedialen Sinne über sich hinaus weist. Mit allen Mitteln stimuliert der Film die relativ bewegungslos im Zuschauerraum sitzenden Menschen durch «Vitalitätsaffekte» (Stern 2005: 54) wie Bewegung, Farbe und Ton intensiv zu physischen Reaktionen, welche sie in der Rezeptionssituation im Kino nicht ausleben können. Der auf diese Weise bereits überbeschäftigten Wahrnehmung bietet ein transkulturelles Bedeutungsgeflecht nun noch eine Fülle von Denkfiguren und kulturellen Verweisen zur Interpretation an, deren Verständnis eigentlich ein hohes Maß an interkulturellem Wissen voraussetzt, welche aber auch der flüchtigen Rezeption genügend Sinnpotential anbieten. Letzteres erfolgt schon aufgrund der mit allen Mit-

teln forcierten starken Gefühle im großen Konflikt zwischen Gut und Böse. AVATAR verknüpft die aktuelle ökologische Perspektive zum einem mit der Kolonialgeschichte, zum anderen mit dem Kampf der Geschlechter, der in weiten Teilen der Welt gewaltsam ausgetragen wird. Die männlichen und weiblichen Na'vi – so der sprechende Name der Pandorianer – entsprechen gleichermaßen einem weiblich-grazilen Schönheitsbild, elegant und tänzerisch bewegen sie sich in einer üppigen Natur, ohne diese zu verletzen. Ihr Planet wird ganz im Sinne der freudianischen Phallussymbolik von stiernackigen, vernarbten Muskelprotzen penetriert. Alles vernichtende Körper-Kampf-Maschinen trampeln und bomben sich den Weg frei, koste es, was es wolle. Narrativ, aber vor allem ästhetisch stellt AVATAR ein idealtypisches Exempel für eine transkulturelle Synthese von kulturspezifischen Zeichenwelten auf der Seite Pandoras dar, deren Genealogien und Grenzen sich in einem Akt der Re-Mythologisierung so verwischen, dass sich die Komplexität des mit ungeheurem Aufwand inszenierten Bedeutungsgeflechts letzten Endes auf einen archaischen Kampf zwischen Gut und Böse reduziert. An dieser Schnittstelle taucht der Film in einen Kampf der Kulturen ein und lässt Klischees aufeinanderprallen, die gegenwärtige Formen der Welterfahrung und global virulente Zukunftsängste popularisieren. Aktuelle Produktionen stehen darüber hinaus im Dienste des «Transmedia Storytellings» (Jenkins 2006) und müssen den Transformationsprozessen eines komplexen Medienwegs standhalten. Plots sollen mit allen dramaturgischen Konsequenzen für Konfliktlösungen und Schlussformeln zugleich das Potential zur seriellen Fortsetzungsgeschichte besitzen. Auch Serialität verstärkt immersive Effekte, allein aufgrund der Möglichkeit zur Vertiefung der Charaktere und somit Stärkung der Zuschauerbindung über die Grenzen der ersten, nur scheinbar abgeschlossenen Geschichte hinaus. In transmedialen Blockbustern müssen die Figuren zugleich als Identifikations- sowie Spielfiguren taugen und neben dieser dramaturgischen

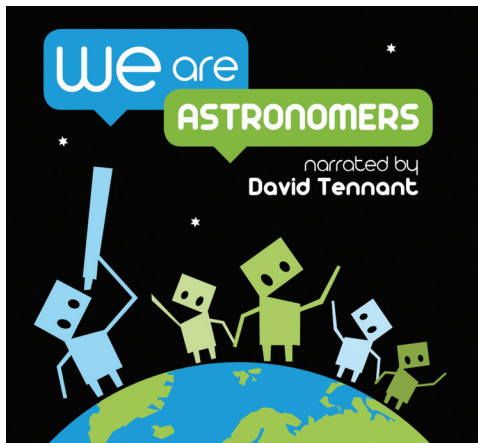
Multifunktionalität auf eine Vielzahl komplexer Kontexte verweisen. Ein Film wie AVATAR hält Lesarten für viele Zuschauer-Welten und zugleich Monomythen (vgl. Campbell 1999) von zeitloser Gültigkeit parat. Nicht zuletzt aufgrund des simulativen Charakters des Films findet die Überschreitung der Grenze zwischen Mensch und Maschine bereits am Set des Films statt, der in jeder Sequenz vor den Konsequenzen dieses Schrittes warnt. Der 3-D-Film AVATAR spielt die immersiven Wirkungen digitaler Simulationen durch und endet in einem esoterischen Traum der Wiedergeburt in einem Kollektiv, das die Entfremdung von der Natur noch nicht erleiden musste. Die narrative, symbolische und technische Vollendung der Immersion des Zuschauers zum Mitspieler in einem überdimensionierten Content-Universum ist das innere Motiv des transkulturellen Mainstream-Films, der alle und jeden erreichen will und diesem Ziel auch sehr nahe gekommen ist.

#### Literatur

- Campbell, Joseph (1999) *Der Heros in tausend Gestalten*. Frankfurt a.M. & Leipzig: Insel Verlag.
- Eco, Umberto (1999) *Im Labyrinth der Vernunft. Texte über Kunst und Zeichen*. Reclam: Leipzig.
- Grodal, Torben (2009) *Embodied Visions. Evolution, Emotion, Culture, and Film*. Oxford & New York: Oxford University Press.
- IMDb (2009) Online: <http://www.imdb.com/title/tt0499549/> [Stand 08.06.2012].
- Jenkins, Henry (2006) *Convergence culture. Where Old and New Media Collide*. New York & London: New York University Press.
- Stern, Daniel N. (2005) *Der Gegenwartsmoment. Veränderungsprozesse in Psychoanalyse, Psychotherapie und Alltag*. Frankfurt a.M.: Brandes & Apsel.
- Zeit online, dpa (2010) Camerons «Avatar»: China stoppt Science-Fiction-Film. In: *Zeit online* v. 19.01.2010, <http://www.zeit.de/kultur/film/2010-01/china-avatar-stoppen> [Stand 08.06.2012].

# DIE 360°-FULLDOME-SHOW WE ARE ASTRONOMERS VON NSC CREATIVE

Jürgen Rienow



WE ARE ASTRONOMERS (David Tennant, GB 2009, NSC creative, 25 min.)

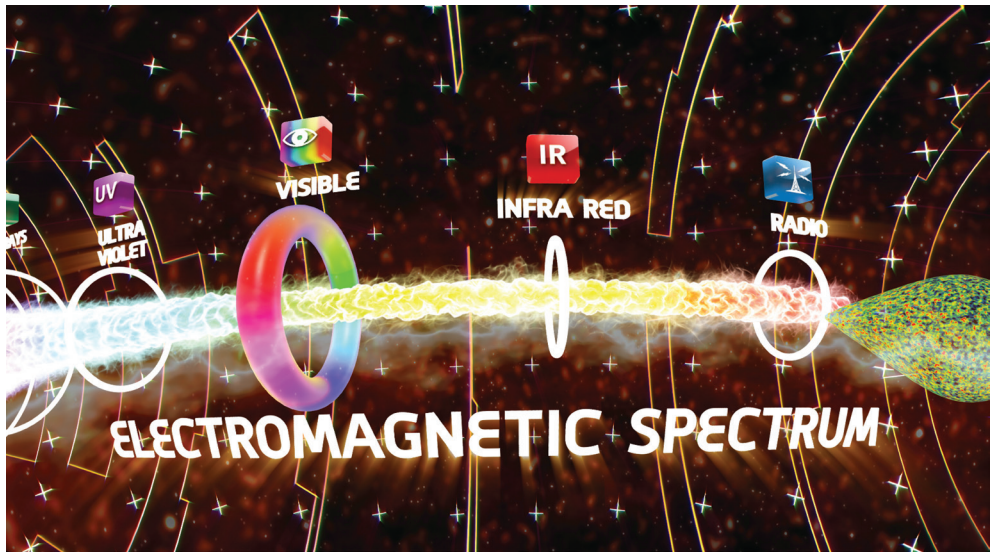
Die vielfach preisgekrönte Show WE ARE ASTRONOMERS erschien im Jahr 2009, dem internationalen Jahr der Astronomie, welches das Ereignis feiert, dass vor 400 Jahren zum ersten Mal ein Teleskop für die Beobachtung astronomischer Phänomene eingesetzt worden ist. Zu diesem Thema wurden einige Fulldome-Veranstaltungen produziert, die ebenfalls international vermarktet wurden, so z.B. AUGEN IM ALL (Mediendom Kiel, D 2009), TWO SMALL PIECES OF GLASS (Interstellar Studios, USA 2009) und DIE ENTDECKUNG DES WELTALLS (Intermedia Klagenfurt & Sternevent GmbH, D 2006).

Die in dieser Rezension vorgestellte Show unterscheidet sich von den anderen durch den komplett

unterschiedlichen Ansatz. Während die erwähnten Shows Rekonstruktionen von Galileos Arbeitszimmer und Teleskop zeigen und der Astronom selbst durch einen Schauspieler dargestellt wird, der in die computergenerierten Szenen eingefügt wurde, geht das Produktionsteam von NSC creative einen anderen Weg. Sie gehen auf Galileo nur sehr kurz ein und zeigen ihn in ungewöhnlich abstrakter Darstellung, nämlich so wie die linke Figur auf dem Poster (s.o.).

Diese schematische Art der Figurendarstellung (entweder wie abgebildet in 2D oder wie in Abbildung 3 in 3D) zieht sich als visueller Leitfaden durch die gesamte Show und vermeidet so die Notwendigkeit, tatsächliche Personen darzustellen. Mit einer Einstellung, welche die 2D-Figuren auf einem historischen Globus platziert und von dort ebenso schematisch dargestellte astronomische Objekte entdecken lässt, beginnt der Film, der auf diese Weise innerhalb der ersten zwei Minuten einen Kurzausschnitt der Geschichte der Astronomie zeigt. Anschließend werden Leute danach befragt, was Astronomen ihrer Meinung nach tun. Diese unterschiedlichsten Antworten werden im Originalton abgespielt, dazu werden jedoch keine gefilmten Personen, sondern wieder computergenerierte Figuren gezeigt.

Die letzte Antwort in dieser Szene ist «I am not sure», so dass im Folgenden astronomische Großprojekte der letzten Jahre vorgestellt werden, um zu zeigen, wie die Arbeit von Astronomen tatsächlich aussieht. Das Hauptthema der Show sind die Datenmengen und die Vernetzung der astronomischen Forschungsinstitute: Auf einem Erdglobus werden die Informationsströme zwischen den Einrichtungen angezeigt.



1 Visualisierung des elektromagnetischen Spektrums. (Quelle: WE ARE ASTRONOMERS)

Zwei Großteleskope werden nun im Detail vorgestellt, zum einen das Very Large Telescope (VLT) in Chile, das (obwohl computergeneriert) im Zeitrafferverfahren in Funktion gezeigt wird, und zum anderen das James Webb Space Telescope (JWST), das mit einem imposanten Raketenstart ins Weltall geflogen wird und sich dort entfaltet, bevor es seine Funktion aufnehmen kann.

Insbesondere dieses Raumteleskop und die mit ihm zu beantwortenden Forschungsfragen werden ausführlich vorgestellt und wurden für diese Show detailliert modelliert. Die komplexe Struktur dieses Teleskops wird im Folgenden sichtbar gemacht: Die Darstellung des Teleskops ändert sich in eine Art 3D-Blaupause und das Teleskop zerlegt sich in seine Einzelteile. Gezeigt werden nun die unterschiedlichen Detektoren und als kleine Beschriftungstafeln die Staaten, deren Astronomen an den Komponenten mitgearbeitet haben.

Nach der Vorstellung dieser beiden Großteleskope werden dem Zuschauer die gigantischen Datenmengen verdeutlicht, die von den Sonden und Raumteleskopen gewonnen werden. Zusammen mit den terrestrischen Daten bilden sie die Grundlage für eine astronomische Datenbank, deren Datenmenge und hereinkommende neue Daten durch neue Forschungsprojekte stetig wachsen und die Astronomen vor informationstechnische Probleme stellen.

Ein Beispiel für das Zusammenfließen der Informationen wird anhand des elektromagnetischen Spektrums gezeigt, das sehr dramatisch in Szene gesetzt wird, aber auch einleuchtend zeigt, in welchen Bereichen die Astronomen welche Objekte anschauen (Abb. 1).

Trotz dieser Vielfalt und Datenmenge kommt die Faszination des Themas nicht zu kurz. Um diese glaubhaft zu vermitteln, werden reale Astronomen interviewt. Zur Verdeutlichung des Netzwerkcharakters der Forschung, geschieht dies in Form von kleinen Videochat-Fenstern, in denen sich die Astronomen zu Wort melden.

Das zuletzt dargestellte aktuelle Großprojekt ist nur auf den zweiten Blick eine astronomische Forschungseinrichtung: Die Show führt die Zuschauer mit einem wunderschön inszenierten Kameraflug über die Alpen (Abb. 2) in das Innere des Large Hadron Colliders (LHC) am schweizerischen CERN. Dort fliegt man mit den Protonen durch die Röhre des Teilchenbeschleunigers und erlebt die Kollision zweier Elementarteilchen in extremer Zeitlupe. Die Frage nach dem Urknall steht dabei als Leitfaden über diesem Projekt, wird aber nicht weiter beantwortet.

Der Epilog zeigt die vom Anfang der Show bekannten Figuren bei der Beobachtung von wunderschönen Polarlichtern auf einer Wiese und





2 Kameraflug zum Large Hadron Collider. (Quelle: We are Astronomers).

weist darauf hin, dass das Interesse am gestirnten Nachthimmel etwas ist, was uns alle verbindet und wir alle von Natur aus Astronomen sind.

Die gesamte Show dauert 25 Minuten. Gesprochen wird sie von dem Schauspieler David Tennant, dessen schottische Herkunft in der Sprache deutlich zu hören ist, und der englischen und deutschen Fernsehzuschauern als «Dr. Who» bekannt sein dürfte. Auf den Doktor und dessen Möglichkeit zur Zeitreise wird sogar in der Show angespielt, als der Blick der Teleskope in die Tiefe des Universums behandelt wird, der aufgrund der Lichtlaufzeit auch immer ein Blick in die Vergangenheit ist: «It's the closest we can get to a time machine.»

Die Produktion wurde von NSC creative durchgeführt, ein am National Space Centre in Leicester ansässiges Visualisierungsstudio, das durch seine hohe Produktionsqualität auffällt. Die Produktion hat als Zielgruppe auch Schulklassen und wird geeignet für 5-Jährige und älter eingestuft (NSC creative 2012). Die behandelten Themen sowie die thematische Dichte machen diese Veranstaltung allerdings eher für etwas ältere Schüler interessant.

Die visuelle Qualität der Veranstaltung und des Produktionsdesigns ist ausgesprochen hoch, was sich besonders in der Detailfülle der Animationen und insbesondere bei den dargestellten Landschaften zeigt. Visuell wurde eine dem Dokumentarfilm sehr ähnliche Sprache gewählt, auch vor schnellen

Schnitten oder kurzen weichen Blenden wurde nicht halt gemacht. Diese fügen sich jedoch aufgrund der sorgsam ausgewählten Bildsprache gut ein und lassen die räumliche Wirkung bestehen.

Sehr breit ist die Themenvielfalt und sehr hoch die Geschwindigkeit, mit der Informationen vermittelt werden. Innerhalb der 25 Minuten werden drei komplexe Großprojekte (VLT, JWST, LHC) dargestellt, ebenso wie das gesamte elektromagnetische Spektrum und seine Bedeutung für die Astronomen. Diese ambitionierten Inhalte werden deswegen häufig nur sehr kurz abgehandelt und weichen den visuell sehr ansprechenden Animationen, die teilweise auch ohne Kommentar ablaufen (wie z.B. die Kollision der Teilchen im LHC). Neben der gesprochenen Information gibt es zudem unkommentierte Informationen im Bild, so z.B. die Beschriftung von Objekten im Bild durch kleine Fähnchen.

Bei dieser Dichte an Information würde man sich wünschen, etwas mehr Zeit zum Umschauen zu haben, um die Komplexität der Szenen besser erfassen zu können. Gerade für Zuschauer mit einigen Grundkenntnissen ist hier viel wiederzufinden, denn alle Daten, Bilder und Beschriftungen, aber auch die Rekonstruktion der Landschaft um CERN und das VLT herum sind sehr detailliert und präzise dargestellt und laden eigentlich dazu ein, die Details in Ruhe wahrzunehmen und auf sich wirken zu lassen.



**3** Wir sind alle Astronomen. (Quelle: WE ARE ASTRONOMERS)

Diese Show sollte also mehrfach angeschaut werden, um den vielen kleinen Besonderheiten gerecht zu werden. Vielleicht wäre eine längere Spieldauer wünschenswert, indem die vorhandenen Einstellungen etwas verlängert werden. Dies würde die Show auch für den deutschen Markt, der gerne etwas längere Showformate wünscht, attraktiver machen.

Allerdings muss betont werden, dass die Visualisierung sehr stark gerichtet ist. Dies liegt zum Teil an der in Leicester vorhandenen Kuppel, die über gerichtete Bestuhlung verfügt, aber auch an dem Ziel, Inhalte auf konventionellen Medien (wie einem 16:9-Display) wiedergeben zu können (NSC creative 2012).

WE ARE ASTRONOMERS ist daher eher im Bereich der IMAX-Dome-ähnlichen Show anzusiedeln und für Kuppeln mit ungerichteter Bestuhlung oder ohne Kuppelneigung nur bedingt zu empfehlen. Wie in anderen Shows dieser Art auch, sind alle Bilder computergeneriert, bis auf die Astronomen, die persönlich zu Wort kommen. Diese sind allerdings in Form von kleinen Fenstern in einem (dann ebenfalls wieder computergenerierten) Gesamtbild zu sehen.

Interessant ist, dass Konzepte von Shows, die ein wenig in der Zukunft liegende astronomische Projekte vorstellen wollen, durch kurzfristige Entwicklungen einen etwas undefinierten Status

erhalten können: Für das James Webb Space Telescopes, das zum Produktionszeitpunkt der Show 2009 noch als sicher im Jahre 2014 fertiggestellt galt, empfahl das US-Repräsentantenhaus 2011 aufgrund der hohen Kosten, den Bau zu stoppen; dieser Sachverhalt wird in der Show natürlich noch nicht erwähnt. Zur Zeit wird auf einen Start im Jahr 2018 hingearbeitet (NASA 2012), so dass die Show auch in diesem Punkt noch aktuell werden kann. Ob allerdings 2018 die visuelle Qualität der computergenerierten Bilder noch ausreicht, bleibt abzuwarten.

### Literatur

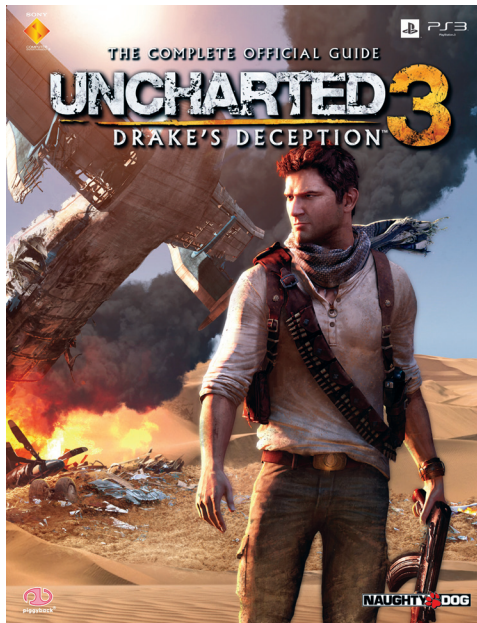
NASA (2012) The James Webb Space Telescope. Online: [www.jwst.nasa.gov, http://www.jwst.nasa.gov/about.html](http://www.jwst.nasa.gov/about.html) [4.6.2012].

NSC Creative (2012) We Are Astronomers. Online: [nsc-creative.com, http://nsc-creative.com/filmlibrary/weareastronomers/](http://nsc-creative.com/filmlibrary/weareastronomers/) [4.6.2012].

# UNCHARTED 3: DRAKE'S DECEPTION

ACTIONREICHES ABENTEUER IM GOOGLE-TEST

Knut Hartmann



UNCHARTED 3: DRAKE'S DECEPTION (Naughty Dog für Sony Computer Entertainment, USA/J 2011)

Zum Zeitpunkt der Rezension hat das Spiel schon ein paar Monate auf dem Buckel und so heißt es, Updates im Umfang von 97 MByte herunterzuladen, bevor man sich auf ein recht kurzweiliges Abenteuer einlassen kann. Kurzweilig, weil selbst ungeübte Spieler im Kampagnen-Modus und der Schwierigkeitsstufe Normal bereits nach acht bis zehn Stunden den Abspann sehen.

In der UNCHARTED-Serie erleben wir die Abenteuer des Schatzsuchers Nathan Drake, der stets mit einem vor Schmutz und Schweiß strotzenden Hemd bekleidet ist und den ein Siebentagebart

ziert. Nathan gibt vor, ein Nachfahre des legendären Freibeuters und Entdeckers Sir Francis Drake (1540-1596) zu sein. Der dritte Teil der Serie mit dem Untertitel DRAKE'S DECEPTION erzählt, wie der Protagonist seinen um 20 Jahre älteren Mentor und Freund Victor Sullivan kennenlernt und den Ring seines Vorfahren Francis Drake erlangt, in den dessen Motto *sic parvis magna*<sup>1</sup> eingraviert ist. Das Spiel ist damit ein Prequel zu den ersten beiden Teilen des Spiels mit den Untertiteln DRAKES SCHICKSAL (UNCHARTED: DRAKE'S FORTUNE, Naughty Dog, USA/J 2007) und AMONG THIEVES (Naughty Dog, USA/J 2009).

Den Vorspann des dritten Teils begleitet ein Zitat aus dem Werk *Die sieben Säulen der Weisheit* (1922) von T. E. Lawrence (1888-1935), besser bekannt als Lawrence von Arabien. So wird die Gesamt-Konstruktion der Hintergrundgeschichte dargelegt: Francis Drakes Suche nach ungeheuren Schätzen oder Geheimnissen, deren Spuren auch Lawrence von Arabien verfolgte. Die These des Spiels, dass Sir Francis Drake auf seiner Weltumsegelung auch eine geheime Mission im Auftrag von Königin Elisabeth I. ausführte, wird durch die außergewöhnlich lange Dauer von sechs Monaten begründet, die Drake zur Durchquerung des Australasiatischen Mittelmeers benötigte, also der Suche nach einer Passage durch die Inselwelt des Malaiischen Archipels, ehe er den Indischen Ozean erreichte. Bei der Geheimmission auf der arabischen Halbinsel findet Drake heraus, dass die Königin nicht auf die Bergung eines ungeheuren Schatzes aus ist, sondern den Besitz eines Artefakts anstrebt, mit dem sich Menschen manipulieren lassen. Deshalb bricht Drake die Suche in der Stadt Sanaa im Jemen ab, ohne den Verwahrort des Arte-

<sup>1</sup> Großes aus kleinen Ursprüngen.



1 Katherine Marlowe nimmt Drake und Sullivan den Ring ab. (Quelle: UNCHARTED 3: DRAKE'S DECEPTION)

fakts, die sagenumwobene Stadt Iram in der Wüste Rub al' Khali, aufzusuchen. Dies ist eine der Deutungsmöglichkeiten des namensgebenden Betrugs.

Der Betrug unter Betrügern ist ein Dauerthema in der gesamten UNCHARTED-Serie. Bereits in den ersten Szenen des dritten Titels der Spiele-Serie erringt der jugendliche Nathan Drake mit einer List eine goldene Scheibe sowie einen Ring – zwei Gegenstände, die sein Vorfahre Francis Drake zur Verschlüsselung seiner Notizen nutzte und die zugleich der Schlüssel zum Erfolg einer erneuten Schatzsuche sind. Diesen Ring trägt der erwachsene Held Nathan in den beiden ersten Teilen des Abenteuers an einer Lederkette um den Hals, während die goldene Scheibe im dritten Teil erstmals eingeführt wird. Die Game Designer laden so den Ring, der in den ersten beiden Teilen des Spiels allein zur Legitimation der Verwandtschaft zwischen dem Helden und seinem legendären Vorfahren Francis Drake diente, mit zusätzlicher Bedeutung auf.

Zu Beginn des Spiels sieht man die Protagonisten Nathan Drake und Victor Sullivan einen englischen Pub mit zwielichtigen Gästen betreten, in dessen Hinterzimmer sie den Ring an einen der späteren Antagonisten, Talbot, verkaufen wollen. Der Deal platzt, da das Geld gefälscht ist. Die Helden sehen sich einer großen Übermacht von Geg-

nern gegenüber, die sie in einer wilden Schlägerei überwinden. Beim Verlassen der Kneipe durch die Hintertür werden sie gestellt und die undurchsichtige Katherine Marlowe, Anführerin der Schlägertruppe um Talbot, gelangt nun in den Besitz des Rings (Abb. 1). Am Ende der Szene liegen beide Protagonisten erschossen in einer dunklen, schäbigen Gasse. Obwohl die Kneipenschlägerei und der Tod der beiden Protagonisten eindrucksvoll in Szene gesetzt sind, vermittelt das Spiel im ersten Level nur die Anfangsgründe der Steuerung. Der Spieler lernt Fausthiebe auszuteilen, Angriffe zu kontern und Einrichtungsgegenstände wie Billardstöcke, Flaschen oder auch Toilettenbrillen gegen Gegner einzusetzen.

Auch das zweite Level zeigt die große Meisterschaft der Game Designer des Entwicklerstudios Naughty Dog, spielerische Herausforderungen in eine spannende Hintergrundgeschichte einzubetten, den Spieler durch dezente Hinweise fast unmerklich zu lenken, ohne ihm das Gefühl zu nehmen, selbst durch spielerisches Handeln für den Fortgang der Handlung verantwortlich zu sein. Eine Rückblende versetzt den Spieler 20 Jahre zurück in die Vergangenheit. Der Spieler erlebt, wie der einem Waisenhaus entlaufene jugendliche Held Nathan Drake in den Besitz des Rings seines Vorfahren gelangt, der zusammen mit der goldenen Scheibe in einer Ausstellung über den Piraten Francis Drake



im maritimen Museum der kolumbianischen Stadt Cartagena gezeigt wird. Nathan bemerkt beim Besuch des Museums, wie der Ganove Victor Sullivan heimlich einen Abdruck des Schlosses der Vitrine macht, und nimmt die Verfolgung auf. Hier erlernt der Spieler weitere Fähigkeiten wie das Verstecken und das Klettern an Fassaden. Nathan findet heraus, dass Sullivan für Katherine Marlowe arbeitet, und entwendet ihm die Brieftasche mit dem Nachschlüssel für die Vitrine.

Kurz darauf bricht Nathan in die Ausstellung ein und wird von Marlowe mit Sullivan in ihrem Gefolge gestellt. Zwar erlangt Marlowe damit die goldene Scheibe – Nathan gelingt aber mit dem Ring eine halsbrecherische Flucht an den Fassaden entlang und über die Dächer der Altstadt. Sullivan missfällt der Einsatz von Gewalt gegen das ›halbe Kind‹ Nathan. Er unterstützt nicht nur die Flucht des Jungen, sondern tötet auch einen der Schergen Marlowes, der Nathan am Schluss der Verfolgungsjagd in einer aussichtslosen Situation stellt. Aus Nathan Drake und Victor Sullivan werden Nate und Sully, Lehrling und Mentor in Sachen Kleinkriminalität.

In späteren Szenen stellt sich heraus, dass Marlowe einen mächtigen Geheimorden anführt. Da erst der Ring die goldene Scheibe zu einer funktionsfähigen Chiffrier- und Dechiffrier-Maschine vervollständigt, setzen Nathan und Sullivan eine Kopie des Rings als Lockmittel ein, um so der Geheimorganisation auf die Spur zu kommen. Das Täuschungsmanöver wird schnell aufgedeckt und so werden die Jäger zu Gejagten: Talbot und seine Schergen verfolgen sowohl Drake als auch seine Freunde im weiteren Verlauf des Spiels auf Schritt und Tritt.

Das Element eines wilden Parkour-Rennens mit halsbrecherischen Kletter-Einlagen in einer exotischen Umgebung bestimmen den Stil des Spiels über weite Strecken. Natürlich kann der Held selbst beim Klettern eine Handschusswaffe nutzen. Spätestens ab dem zweiten Drittel der Spielzeit dominieren lange Schusswechsel gegen große Gegner-Horden, die unvermittelt am Ende einer jeden Szene aus dem Nichts auftauchen, das Spiel. Andere spielerische Elemente wie Logik-Rätsel oder auch Kletter-Einlagen treten immer mehr in den Hintergrund. Dabei wird auch die Hintergrundgeschichte immer belangloser und reduziert sich darauf, Hinweise auf das Versteck des gesuchten magischen Gegenstandes an einem Ort zu fin-

den, der die Helden jeweils zu einem anderen Ort führt, wo die gleiche Prozedur von vorn beginnt.

Das Spiel beinhaltet eine Simulation zur korrekten Berechnung der Wirkung physikalischer Kräfte, die sehr wirkungsvoll zur dramatischen Inszenierung des Spielgeschehens eingesetzt wird. So brechen während der Kletterpartien immer wieder die Vorsprünge oder Gegenstände ab, an denen sich der Held gerade festhält, oder Objekte stürzen auf den Helden herab und drohen, den Spieler-Helden in die Tiefe zu reißen. Das sorgt für viele kleine und große Schauer-Momente. Die starke affektive Wirkung der sehr gezielt eingesetzten Spiel-Physik ist das stärkste immersive Mittel im Spiel – stärker sogar als die in perfekt inszenierten Cut-Scenes erzählte Hintergrundgeschichte. Dies sei am Beispiel der realistischen Simulation der dynamischen Bewegung von Feuer, Wasser- und Sandpartikeln demonstriert:

**Feuer:** Ein entlegenes französisches Schloss birgt im Grab des Gründers Hinweise auf die Lage des Schatzes und zieht die Aufmerksamkeit unserer Helden, aber auch die der Gegenspieler vom Geheimorden, auf sich. Auf dem Höhepunkt des dramatischen Geschehens stecken die Gegner das Schloss an und so flieht der Spieler-Held – von Flammen und Gegnern getrieben – in immer höhere Stockwerke bis hinauf auf das Dach, das schließlich unter den Füßen des Helden zusammenbricht, wobei auch noch der Bergfried auf das Dach stürzt und den Spieler-Helden zu begraben droht. Nein – im ersten Versuch haucht der Held fast sicher sein virtuelles Leben aus.

**Wasser:** Ein zum Abwracken bestimmtes Kreuzfahrtschiff stampft im schweren Seegang, die Wellen brechen auf das Deck, ungesicherte Ladung rollt hin und her. Im Verlauf des Kampfes an Bord bricht immer mehr Wasser ins Schiff ein, sodass das Schiff schwere Schlagseite bekommt, während sich der Held immer noch im Inneren des Schiffes befindet. Wasserfluten drücken Fenster und Türen ein, versperren Fluchtwege und drohen Nathan zu verschlingen (Abb. 2).

Da das gesamte Schiff ab Mitte der Szene 90 Grad gedreht im Wasser liegt, wird die Flucht aus dem sinkenden Schiff zur Tauch-, Schwimm- und Kletterpartie. Herabfallende Maschinenteile ziehen Nathan unter Wasser, manche Fluchtwege liegen unter Wasser und Hindernisse müssen tauchend aus dem Weg geräumt werden. Ehemals normal begehbare Korridore sind im gekenterten





2 Drake kämpft im Inneren eines abgewrackten Kreuzfahrtschiffs gegen Wassermassen und andere Feinde. (Quelle: UNCHARTED 3: DRAKE'S DECEPTION)

Schiff nun gedreht oder sind gar senkrecht nach oben gerichtet. Offene Türen an den Wänden werden zu Falltüren oder schwingen während einer Kletterpartie auf. Das auf der Seite liegende Schiff bietet ungewohnte, faszinierende Ansichten, erschwert aber die Orientierung. Deshalb führen die Game Designer den Spieler durch dezente Hinweise mithilfe der Farbgebung in die richtige Richtung, wobei viele Fallen dafür sorgen, dass der Spieler mehrfach die Sterbe-Animation sieht.

**Sand:** Der Held gelangt gegen Ende des Spiels durch einen Flugzeugabsturz in die Sandwüste Rub al' Khali. Am Ende seiner Kräfte verlässt Nathan das Trümmerfeld, findet aber in der unendlichen Weite der Wüste keinen Hinweis auf das Ziel seiner Suche. Während Nathan zu Fuß von Sanddüne zu Sanddüne taumelt, stellen sich Halluzinationen ein. Die Konzeption dieser Szene beschreibt der Game Designer Kurt Margenau: «Unser Ziel bei dieser recht ungewöhnlichen Sequenz bestand darin, durch eine spielbare Montage, die alle filmischen Stilmittel des Genres beinhaltet, das realistische Gefühl einzufangen, in der Wüste verloren zu sein. [...] Der Spieler soll ein Gefühl großer Belohnung und Erleichterung verspüren, wenn er schließlich diese wundervoll detaillierte Siedlung erreicht – genau wie Drake» (Beatty & Pargney 2011: 128).

Die Schönheit der Szene liegt in ihrem Detailreichtum und ihrer Realität. Die Wüste verändert sich durch den Flugsand beständig. Die Animatoren steckten viel Aufwand in die realistische Darstellung von Bewegung auf dem Untergrund: Nathan hinterlässt Fußspuren im Sand, stapft schwerfällig durch den Sand oder rollt Sanddünen hinab.

### Fazit

Die in 22 Kapitel unterteilte Handlung ist großartig inszeniert und packt den Spieler von Anfang an. Die Kapitel sind teilweise sehr kurz, beginnen und enden jeweils mit einer Cut-Scene. Der Spieler steuert ausschließlich den Charakter von Nathan Drake, wobei das Spiel die Spielhandlung aus einer Verfolger-Perspektive zeigt. Dramatische Momente innerhalb eines Kapitels werden ebenfalls in Cut-Scenes erzählt, wobei dem Spieler notwendigerweise die Kontrolle über das Spiel entzogen wird.

Die Spielhandlung wurde nicht nach einem übergreifenden Plot entwickelt, sondern rankt sich um Schauplätze mit einem großen dramatischen Potential oder um technologische Herausforderungen. Dies belegt folgende Aussage von Amy Henning, die als Drehbuch-Autorin für die Entwicklung der Hintergrundgeschichte verantwortlich zeich-

nete und als Creative Director jeden Aspekt der filmischen Inszenierung plante und überwachte: «When we set out to figure out what we gonna do with each new game [...] we think: where we've not been, what technologies have we not pushed, what would challenge us as game developers and where are some really awesome set pieces that would blow peoples minds. And then we kind of write the story around that» (Naughty Dog 2011: 0:56-1:36).

Der Plot «Helden jagen nach versteckten Hinweisen auf einen Schatz von ungeheurem Wert im Wettstreit mit einer übermächtigen Geheimorganisation» erlaubt die lose Aneinanderreihung von kurzen Handlungssträngen, die an über den Globus verstreuten Schauplätzen verankert werden. Einzelne Kapitel betonen durch ihre Anlage ausgewählte Spielhandlungen (Springen, Klettern, Verstecken, Lösen von Rätseln, Schießen). Spätestens mit Beginn des 2. Aktes dominieren aber kämpferische Auseinandersetzungen die Spielhandlung, wobei die Game Designer geschickt zwischen Faustkämpfen und Kämpfen mit Schusswaffen wechseln.

Trotz der Betonung des Action-Elements bleiben emotionale Momente nicht auf der Strecke, sind aber den sehr gut inszenierten Cut-Scenes vorbehalten. Sie sind stark mit der Entwicklung der engen Männerfreundschaft zwischen Nathan Drake und Victor Sullivan verbunden oder erzählen die komplizierte Beziehung zwischen dem Helden und der Journalistin Elena Fisher, die im dritten Akt die Protagonisten im Jemen unterstützt. Dabei darf ein Happy-End im besten Hollywood-Stil natürlich nicht fehlen.

Die Game Designer des Entwicklers Naughty Dog legen statt einer stringenten Handlung starken Wert auf eine Verankerung der Hintergrundgeschichte in historischen Tatsachen. Der Lead Game Designer Richard Lemarchand bezeichnet den Anspruch, dass alle im Spiel vorkommenden Charaktere der Hintergrundgeschichte und alle Schauplätze historisch verbürgt sind, als den «Google-Test» (Stuart 2011: k. S.), den zu bestehen das Spiel anstrebt. Lemarchand sieht eine sorgfältige Fundierung durch faktisches Material als Kennzeichen aller phantastischen Erzählformen: «[The] writers of science fiction and fantasy always say: it's important, when you're telling a fantastical story, to ground it. Enough of the story has to be comprised of recognisable nuts and bolts reality so that the audience has something to grab on to during the tale» (Stuart 2011: k. S.).

Das äußert sich in der Präzision und Detail-Verliebtheit, mit der reale Schauplätze im Spiel nachgestellt werden, umfasst aber alle technischen Aspekte, die zu einem Immersionsbruch führen können: «Grounding a game happens on all kinds of levels, from silly things you might not think about like stopping two 3D objects from interpenetrating with each other, all the way down to the care we have to take with sound effects and music to make sure that they frame the reality of the game world» (Stuart 2011: k. S.).

Alle Spiel-Szenen werden durch einen sehr guten Soundtrack unterlegt, der von Greg Edmonson eigens für das Spiel komponiert wurde. Großartige Schauplätze zusammen mit einer eindrucksvollen Belegung der statischen Szenerien durch eine Echtzeit-Physiksimulation zielen auf eine visuelle Überwältigung des Spieler, die nur kleine Ausschnitte der prachtvollen Szenerien im Spiel erkunden können.

Als Beispiel einer besonders effektaufgeladenen Szene muss das Kapitel «Ertrinken oder Schwimmen» genannt werden, dessen Höhepunkt den Spieler-Helden in den prachtvollen Ballsaal des Kreuzfahrtschiffes versetzt. Während der Spieler unfreiwillig auf einem riesigen Kronleuchter hoch über dem Ballsaal thront, sieht man durch die große Fensterfront auf eine stürmische See, die den Schiffskörper bereits halb verschlungen hat. Die Bemerkung von Nathan "Schlimmer geht's wohl nicht!" nimmt das Spiel zum Anlass für weitere Katastrophen, die kurz darauf über den Helden einbrechen. Der überwinden geglaubte Gegenspieler dieses und der drei vorigen Kapitel, der Pirat Rameses, zertrümmert mit einem Schuss die Fensterfront des Ballsaals, sodass der Spieler-Held in einem Wettlauf mit den einströmenden Wassermassen das nun schnell sinkende Schiff verlassen muss. Die dramatische Inszenierung der Fluchtsequenz weist starke Parallelen zur Darstellung der Flucht aus dem explodierenden Todesstern im Film STAR WARS EPISODE VI: DIE RÜCKKEHR DER JEDI-RITTER auf (STAR WARS EPISODE VI: RETURN OF THE JEDI, Richard Marquand, USA 1983).

Das Spiel wechselt beständig zwischen Momenten der Entspannung und Anspannung. Zur gezielten Inszenierung der angestrebten Spannung werden spielerische Herausforderungen genutzt, die so großartig in Szene gesetzt werden, dass Hände und Gamepad regelmäßig alle 20 Minuten von Schweiß bedeckt sind. Dank des cleveren Systems von Sicherungspunkten startet der Spieler nach

einem virtuellen Tod nahe dem gescheiterten Versuch und muss sich nicht von Anfang an durch das gesamte Level kämpfen, um einen neuen Versuch zu wagen. Wie im Film UND TÄGLICH GRÜSST DAS MURMELTIER (GROUNDHOG DAY, Harold Ramis, USA 1993) kann der Spieler in unendlich vielen Versuchen eine spielerische Herausforderung lösen, ohne dabei bereits erfolgreich erledigte Aufgaben wieder und wieder absolvieren zu müssen.

Am Ende der Rezension soll der Schauspieler Harrison Ford zu Wort kommen, der für einen japanischen Werbeclip das Spiel UNCHARTED 3: DRAKE'S DECEPTION testete und es mit den Filmen der legendären IDIANA JONES Reihe verglich, in denen er den Charakter von Dr. Henry Walton «Indiana» Jones verkörperte: «It's very much like being in a movie for me. Except in a movie I always win and in the game ... I sometimes don't win! [lacht]» (Sony 2011: 5:03–5:15).

Das Level-Design ist trotz der spielerischen Freiheit des Spielers so linear angelegt, dass die Durchläufe verschiedener Spieler sehr ähnlich sind. Dies sollte der Anlass für eine umfassende filmische Analyse solcher Spiele sein – eine Aufgabe, welche diese kurze Rezension nicht zu leisten vermag.

## Literatur

- Beatty, Louie & Pargney, Vincent (Hg.) (2011) *Uncharted 3: Drake's Deception – Das offizielle Buch*. London: Piggyback Interactive.
- Lawrence, Thomas E. (2004) *The seven pillars of wisdom*. The complete ‚Oxford‘ text. [Erstausgabe 1922, dt. *Die sieben Säulen der Weisheit*]. Fordingbridge: Castle Hill Press.
- Naughty Dog (2011) *Uncharted 3 – Drake's Deception Behind the Scenes 4: Storytelling*. Online: <http://www.youtube.com/watch?v=KfvV1WoqGsc> [07.05.2012].
- Sony (2011) Harrison Ford Playing Uncharted 3 Japan. Online: <http://www.youtube.com/watch?v=t13tsWus2KQ> [07.05.2012].
- Stuart, Keith (2011) Uncharted 3 Interview: Physics and Vulnerability in the World of Nathan Drake. In: *GameBlog, The Guardian*, 26. September 2011. Online: <http://www.guardian.co.uk/technology/gamesblog/2011/sep/26/uncharted-3-interview> [07.05.2012].

# 3-D FÜR ÜBERALL UND UNTERWEGS?

TECHNIKRÉZENSION: NINTENDO 3DS

Thomas Heuer



1 Das Nintendo 3DS. (Quelle: Nintendo, J 2011; Anm.d.V.)

Der Wunsch nach räumlicher Tiefe in Bewegtbildern ist so alt wie diese Bilder selbst (vgl. Hayes 1989: 1; Mendiburu 2009: 2). Dieser Effekt wurde zunächst als stereoskopische Bildarstellung bezeichnet und wird heutzutage unter dem Sammelbegriff 3-D<sup>1</sup> verwendet. Hierbei steht 3-D für dreidimensionale Bilder, folglich Bilder, die nicht nur durch Unschärfe eine Bildtiefe hervorrufen, sondern die Illusion von Räumlichkeit darstellen. Der Nintendo 3DS (im Folgenden 3DS genannt) hat für großes Aufsehen gesorgt: Die erste Spielkonsole, die vorgibt, ohne eine zusätzliche Sehhilfe dreidimensionale Bildinhalte darzustellen. Der

<sup>1</sup> Dieser Text verwendet die Bezeichnung 3-D synonym für stereoskopisches 3-D. Sollte in diesem Kontext eine computergenerierte Welt gemeint sein, wird darauf separat hingewiesen.

3DS ist damit das erste unterhaltungselektronische Gerät, das mit einem autostereoskopischen Display ausgestattet ist und somit 3-D ohne ein zusätzliches Werkzeug liefern kann (Abb. 1).

Für die vorliegende Technikrezension des 3DS wurden folgende Spiele für die 3-D-Umsetzung getestet: *SPLINTER CELL 3D* (Ubisoft, F 2011) und *THE LEGEND OF ZELDA: OCARINA OF TIME 3D* (*ZERUDA NO DENSETSU: TOKI NO OKARINA 3D* [ゼルダの伝説時のオカリナ 3D], Grezzo für Nintendo, J 2011). Diese Spiele bieten sich dadurch an, da sie bereits zuvor auf älteren Konsolen in einer klassischen zweidimensionalen Version erschienen sind.

## Immersion und 3-D – eine raumkritische Erfahrung

Der Immersionsbegriff wird im Kontext der Rezension aus verschiedenen Perspektiven und Ansätzen heraus betrachtet. Als Grundlage für die immersive Wirkung von Medien findet sich zum einen die Zusammenfassung von Lombard und Ditton in ihrem Artikel zum Konzept von *presence*. Dort wird eine Ausprägung von *presence* bzw. Präsenzerleben als «perceptual and psychological immersion» (1997: k.S.) bezeichnet. Dabei wird unter anderem als Element der psychologischen Komponente der Immersion ein Gefühl des Dabei-Seins, eines Absorbiert-Werdens angeführt. Diese Eigenschaft von Medien führt laut angeführten Studienergebnissen dazu, dass die Befragten einer immersiven Medien-erfahrung die Attribute «intense», «fun», «competitive», «addictive» and «exciting» (1997: k.S.) zugeordnet wurden. Diese Eigenschaften finden sich auch im Umgang mit der Darstellung von Medieninhalten in 3-D wieder, was im späteren Verlauf der

Arbeit von Lombard und Ditton verdeutlicht wird (vgl. 1997: k.S.). Frank Biocca führt ins Feld, dass das Ziel moderner Medien die totale Immersion sei (vgl. 1997: k.S.). In diesem Kontext lässt sich nun die populäre Umsetzung von Kino-Blockbustern wie AVATAR – AUFBRUCH NACH PANDORA (AVATAR, James Cameron, USA 2009) oder FLUCH DER KARIBIK 4 (PIRATES OF THE CARIBBEAN: ON STRANGER TIDES, Rob Marshall, USA 2011) in 3-D ins Feld führen. Doch trotz ihrer Bildgewalt bleiben sie doch noch immer Filme. Die Interaktion ist jedoch im aktuellen wissenschaftlichen Diskurs eine zentrale Komponente der Immersion in Bezug auf Videospiele (vgl. Calleja 2011: 22f.). Aufgrund der Tatsache, dass diese zur Heimunterhaltungselektronik gehören, gab es bis vor wenigen Jahren praktisch keine stereoskopischen Videospiele, da eine dafür benötigte Technik für den normalen Nutzer unerschwinglich war. Dies änderte sich in einem beeindruckenden Tempo nach dem durchschlagenden Erfolg von AVATAR. Plötzlich waren 3-D-Fernseher und Blu-rays im Handel erhältlich und auch einige Videospiele, z.B. UNCHARTED 3: DRAKE'S DECEPTION (Naughty Dog für Sony Computer Entertainment, USA/J 2011) warben mit einer Bilddarstellung in 3-D. Wenig verwunderlich erscheint es vor diesem Hintergrund, dass auch eine portable Videospielekonsole mit einer dreidimensionalen Bilddarstellung erschienen ist. Dass diese jedoch 3-D ohne eine zusätzliche Brille ermöglicht, ist hierbei die entscheidende Neuerung: Durch den Einsatz eines autostereoskopischen Displays wird eine dreidimensionale Bilddarstellung möglich. Das Display sendet zwei sich überlagerte Bilder aus, von denen jedes Auge nur eines wahrnimmt. Auf diese Weise entsteht im Gehirn des Rezipienten ein Eindruck von räumlichem Sehen.

Hierbei macht sich die Technik die Art und Weise zunutze, wie im Gehirn Bilder wahrgenommen werden. Durch die beiden unterschiedlichen Augen werden zwei unterschiedliche Perspektiven eines Augenblickes aufgenommen, das Gehirn verarbeitet anschließend aus dem Augenabstand und den unterschiedlichen Winkeln ein Bild mit einer räumlichen Tiefe. Dieser Effekt wird auch in der heutigen 3-D-Technik im Kino genutzt. Dabei werden zwei Bilder auf die Leinwand projiziert, von denen durch die Polarisationsfilter der Brille von jedem Auge nur eines wahrgenommen wird.

Das alltägliche räumliche Sehen ist bei den meisten Menschen unbeeinträchtigt, in einer technisch basierten Darstellung von 3-D funktioniert es allerdings lediglich eingeschränkt. Wenn

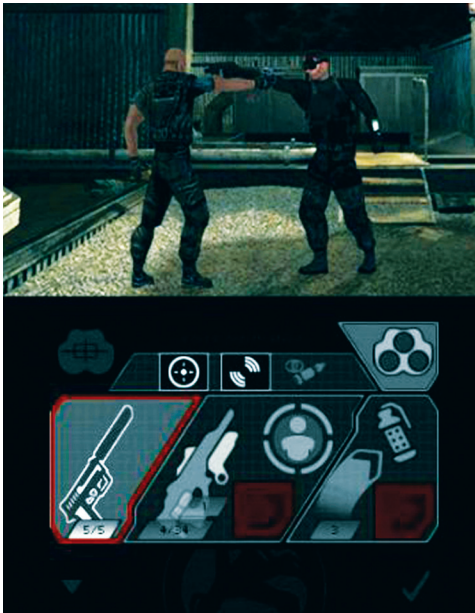
man die Möglichkeit hat, im Kino während einer 3-D-Vorstellung die Plätze zu wechseln und aus unterschiedlichen Perspektiven auf die Leinwand zu blicken, wird schnell deutlich, dass ebenfalls der Platz im Saal über das Funktionieren des dreidimensionalen Bildeffektes entscheidet. Aufgrund der Tatsache, dass jeder Mensch minimal anders sieht, ergibt sich ein Problem für die Projektion der Filme. Je nach Position im Saal kann es zu einem Verschwimmen der beiden Bilder führen, was bei einer längeren Rezeption zu starken Kopfschmerzen führen kann. Tatsächlich wird hierbei dem Rezipienten mit einer drastischen und schmerzvollen Erfahrung vor Augen geführt, dass der Medieninhalt im Raum nicht korrekt wirkt. Angesichts dieser leidvollen Erfahrungen im Umgang mit 3-D-Filmen im Kino, soll an dieser Stelle darauf hingewiesen werden, dass es auch auf die Räumlichkeit im Film ankommt: Diese Eigenschaft könnte man als «raumkritisch» (Heuer 2011: 16-19) bezeichnen. Mit dieser raumkritischen Komponente der dreidimensionalen Bilddarstellung wird man auch im Umgang mit dem 3DS immer wieder konfrontiert. Wenn der Blickabstand zum Display nicht korrekt ist, verschwimmen die Bilder. Um diesem Effekt entgegen zu wirken, hat Nintendo einen 3-D-Regler an den 3DS angebracht, mit dem eingestellt werden kann, wie groß der Abstand zwischen den dargestellten Bildern ist. Dies lässt den Schluss zu, dass die Entwickler des Nintendo 3DS auf dasselbe Problem der dreidimensionalen Bilddarstellung gestoßen sind, das zuvor unter dem Begriff *raumkritisch* zusammengefasst wurde.

## Spielgefühl und Hindernisse im Umgang mit dem 3DS

Mit dem Stylus wird der Touchscreen bedient, auf diesem finden sich in allen getesteten Spielen Steuerungsoptionen, ohne die das Spiel nicht kontrolliert werden kann. Da jedoch meistens für die Steuerelemente und Aktionstasten beide Hände benötigt werden, kann der Touchscreen zu einer spielerischen Behinderung führen, außer in Spielen, die ausschließlich darauf ausgelegt sind, nur auf den Touchscreen zu tippen. Hierfür ist KIRBY MASS ATTACK (ATSUMETE! KĀBI [あつめて!カービィ], HAL Laboratory, J 2011) ein gelungenes Beispiel, das allerdings in klassischer zweidimensionaler Grafik erschienen ist.

In SPLINTER CELL 3D ist die gesamte Auswahl von Gegenständen über den Touchscreen gesteu-





2 Darstellung und Steuerung von SPLITTER CELL 3D auf dem Nintendo 3DS. (Quelle: Dyer 2011: k.S.)

ert, was in hektischen Momenten des Spieles schnell zu Komplikationen führt, da man eine weitere Hand benötigen würde, um die Steuerung korrekt zu bedienen. Hinzu kommt, dass zusätzliche Handlungsoptionen, wie die Interaktion mit Objekten, ebenfalls über den Touchscreen gesteuert werden. Da die Aktionstasten für das Ausrichten und Positionieren der Kamera benötigt werden und das Steuerkreuz für Klettern, Springen oder andere spezielle Bewegungsaktionen benutzt wird, sind beinahe alle wichtigen Elemente auf dem Touchscreen untergebracht (Abb. 2).

Die Waffenauswahl und die verschiedenen zusätzlichen Sichtoptionen (Nachtsicht, Wärmebild etc.) werden ebenfalls über den Touchscreen gewählt. Nun handelt es sich bei SPLITTER CELL 3D, wie bei allen Spielen dieser Reihe, nicht um ein Actionspiel, sondern um ein Stealth-Spiel, in welchem man als Spieler versucht, möglichst unauffällig in Gebäude einzudringen und Informationen zu sammeln. In der Rolle des Geheimagenten Sam Fisher übernimmt der Spielende Aufträge des US-Geheimdienstes. Das Spiel sieht jedoch vor, dass es häufiger zu Actionabschnitten kommt und man öfters eine Waffe benötigt, als man eigentlich möchte. An solchen Stellen wird die Steuerung so

hinderlich, dass ein Vorankommen zur Herausforderung werden kann.

Die Steuerungsumsetzung von SPLITTER CELL 3D sorgt dafür, dass das Spiel sein Spannungspotential nicht so entfalten kann, wie es der Originalversion SPLITTER CELL: CHAOS THEORY (Ubisoft, F 2005) gelungen ist. Trotz eines hohen Schwierigkeitsgrades und sehr aufmerksamer Wachpersonen ist das Spiel schon mit einer auf zwei Hände ausgelegten Steuerung – wie ursprünglich auf der Xbox – eine Herausforderung. Somit disqualifiziert sich SPLITTER CELL 3D durch die Umsetzung selbst für einen erfolgreichen Test des 3-D-Potentials, da man den 3DS nicht so ruhig halten kann, als das nicht Bildverschiebungen auftreten und man nach etwa einer Viertelstunde unter Kopfschmerzen leidet. Das Spiel macht den Eindruck, als ob die Umsetzung in 3-D aufgrund des Hypes um die Konsole nachträglich hinzugefügt wurde. Dabei wurde die Steuerung jedoch nicht auf die Darstellungsgegebenheiten angepasst. In ruhigen Momenten des Spiels ist der 3-D-Effekt deutlich sichtbar, begeistert gar durch die räumliche Tiefe, die für die Orientierung in den Levels des Spieles sehr hilfreich ist. Allerdings kann das Spiel eigentlich nicht in dessen dreidimensionaler Darstellung getestet werden und zeigt sich nach kurzer Zeit als unpassend für die Analyse auf dem 3DS.

Mit THE LEGEND OF ZELDA – OCARINA OF TIME 3D wurde ein Spielklassiker in 3-D wieder veröffentlicht, der ursprünglich ein Zugpferd für Nintendos Spielkonsole N64 war. 1998 war es das erste Adventure-Spiel, das mit einer komplett dreidimensional gerenderten Spielwelt ausgestattet war, die zudem vollständig begehbar ist. Bis heute gilt dieser Teil der Zelda-Reihe unter Fans und Kritikern als einer der besten, wenn nicht sogar als der Beste.<sup>2</sup> Wenig verwunderlich erscheint dabei, dass dieses Spiel nun erneut auf dem 3DS erscheint, kam es doch bereits 2003 auf dem Game Cube heraus und ist somit noch heute auf der Wii spielbar. Erstmals wurde das Spiel jedoch grafisch komplett überarbeitet.

Zusätzlich bietet die 3-D-Version des Spiels ein überarbeitetes Grafik-User-Interface (Abb. 3). An den Spielinhalten hat sich nichts geändert, aller-

2 Eine Internetsuche kann diese Aussage schnell bestätigen. Zusätzlich findet sich diese beispielsweise in der Spielkritik der Episode 174 der Sendung GAME ONE (D 10.06.2011; online: <http://www.gameone.de/tv/174>) einer Videospiel-sendung auf dem deutschen Fernsehsender Viva.



**3** Das überarbeitete Grafik-User-Interface von ZELDA 3D. (Quelle: Video Games Blogger 2011: k.S.)

dings wurde das gesamte Spiel in einer autostereoskopischen Umsetzung produziert. Diese hinterlässt bereits bei der ersten Betrachtung einen positiven Eindruck.

Das Spielgefühl von ZELDA 3D konnte sehr gelungen auf den 3DS transportiert werden. Wo man auf dem N64 drei Kurzbelegungen hatte, hat man nun zwei auf den Aktionstasten «X» und «Y» sowie zusätzlich zwei weitere auf dem Touchscreen. Hinzu kommt, dass man die Karte permanent vor Augen haben kann, wenn man auf den unteren Bildschirm blickt, was vor allem in den Palästen<sup>3</sup> eine große Hilfe ist. Des Weiteren ist es möglich, Schusswaffen, wie den Bogen oder den Enterhaken, sowohl über das Drehen der Konsole, als auch über das Circle Pad, das über dem Steuercross angebracht ist, zu steuern. Auf diese Weise kann der Bruch mit der dreidimensionalen Illusion, der auftritt, wenn man die Konsole bewegen muss, umgangen werden.

Die Geschichte des Spiels ist relativ einfach gehalten, doch die Rätsel und der steigende

<sup>3</sup> Paläste sind Orte innerhalb des Spiels, an denen verschiedene Rätsel gelöst werden müssen und Aufgaben zu erfüllen sind. Sie sind zuweilen aufgebaut wie Irrgärten, so dass man ohne eine Karte schnell die Orientierung verlieren kann.

Schwierigkeitsgrad halten den Spielenden bei der Stange. Gerade durch die Umsetzung in 3-D bietet das Spiel mehr immersives Potential als in der ursprünglichen zweidimensionalen Version auf dem N64. Die Kamera ist als eine Verfolgende umgesetzt, allerdings sind die Momente, in denen man Schusswaffen verwendet, auch in einer First-Person-Ansicht möglich. Zusätzlich kann man sich in Räumen umschauen, was ebenfalls aus der First-Person-Perspektive geschieht. Die Räume wirken tiefer, das Land fast unendlich und die Gegner kommen auf einen zu – oder kurz gesagt: Die 3-D-Umsetzung ist sehr gelungen. Auch nach vielen Spielstunden kann der Effekt überzeugen.

Die Steuerung hindert das Konzept eines immersiven Spieles nicht, so wie es bei SPLINTER CELL 3D geschieht. ZELDA 3D überzeugt durch eine packende Umsetzung, bei der man schnell vergessen kann, dass man lediglich vor einem kleinen Display sitzt. Auf diese Weise wirkt das Spiel stärker als in der zweidimensionalen Umsetzung für N64, Game Cube und Wii. Hierbei erscheint die Größe des Displays als wenig notwendig für eine immersive Wirkung, wodurch die Vermutung bestätigt werden kann, dass eine dreidimensionale Umsetzung einen Rezipienten leichter immersieren kann (vgl. Lombard & Ditton 1997: k.S.).

## Augmented-Reality mit dem 3DS

Zusätzlich liefert der Nintendo 3DS eine Augmented-Reality-Funktion. Um diese Funktion des 3DS nutzen zu können liegen der Konsole spezielle AR-Karten bei (Abb. 4; links). Die in der Abbildung 4 gezeigten Karten sind in der Ausstattung des 3DS enthalten. Neben diesen Karten mit bekannten Figuren aus Nintendo-Spielen wie Mario, Link oder Kirby gibt es ebenfalls eine Karte mit einem Fragezeichen darauf. Alle diese Karten können in AR-Minispielchen verwendet werden, für die man zum Einstieg die Karte mit dem Fragezeichen benötigt. Diese wird auf eine glatte Oberfläche positioniert und dann von den beiden Kameras auf der Außenseite des Deckels der Konsole erkannt. Nach kurzer Zeit entsteht auf der Karte eine dreidimensionale Box, die sich innerhalb der Realität zu entfalten scheint. Daraus können mehrere Spiele gewählt werden. Bei dem hier als Beispiel gewählten Spiel erscheinen Ziele, die mit Hilfe des 3DS getroffen werden müssen. Das Zielkreuz wird hierbei durch die Bewegung des 3DS gesteuert. Mit einem Tastendruck wird ein Schuss ausgelöst. Manchmal



4a–b Die AR-Kartenauswahl und Spielmöglichkeiten des Nintendo 3DS (Schlüssel und Block sind nicht simuliert). (Quellen: Orosz 2011; Krieg 2011: 2)

wird ebenfalls eine Landschaft hinzugefügt, so wie auf der Abbildung 4 rechts der Baum und einige Grünflächen. Diese werden in die Realität projiziert, womit die Spiele einen Bezug zum Hier und Jetzt haben. Beim Spielen mit dieser Funktion kann man sich selbst dabei ertappen, wie man am Gerät vorbeiblickt, um zu sehen ob dort tatsächlich eine Karte liegt.

Die Karten der Spielfiguren können genutzt werden, um diese in die Bilder zu transportieren bzw. zu projizieren. Dort können die Figuren skaliert werden und haben eine Auswahl von Gesten und Mimik zur Verfügung. So kann beispielsweise Kirby mit Mario auf einem Schachbrett interagieren (Abb. 5). Mit der integrierten 3-D-Kamera können derartige Bilder zudem auch fotografiert und gespeichert werden.

5 Kirby und Mario auf einem Schachbrett (Brett und Figuren sind nicht simuliert). (Quelle: Basile 2011: k.S.)



Die AR-Funktion des 3DS ist eine nette Spielerei, die für kurzweilige Unterhaltung sorgen kann. Die Augmented-Reality ist jedoch stark begrenzt und daher nur für Zwischendurch geeignet. Dennoch kann man leicht für einen Augenblick vergessen, dass man gerade nicht auf etwas Reales blickt, sondern lediglich auf eine Illusion innerhalb einer Abbildung der Realität. Daraus entsteht eine gelungene Verbindung von Realität und virtueller Realität (vgl. Biocca 1997: k.S.).

## Fazit

Der Nintendo liefert mit dem 3DS ein kompaktes Gerät, das aufgrund eines autostereoskopischen Displays aus der Masse heraussticht. Durch die Abwärtskompatibilität mit den Spielen der vorangegangenen Konsolen der DS-Reihe steht einem ein großes Angebot an Spielen zur Verfügung. Bei den ersten 3-D-Spielen hat Nintendo zumindest mit *SPLINTER CELL 3D* das angestrebte Ziel eines gut spielbaren 3-D-Spiels verfehlt. Anders ist es dagegen beim etwa drei Monate nach der Konsole erschienenen *ZELDA 3D*, welches zu überzeugen weiß und dabei einen langfristig positiven Eindruck hinterlässt, was nicht nur dem Nimbus des Spiels selbst, sondern auch der gelungenen Neuauflage in 3-D geschuldet ist.

Nintendo hat bei der Konsole darauf geachtet, dass jeder Rezipient eine unterschiedliche Wahrnehmung von dreidimensionalen Bildern besitzt und mit dem 3-D-Regler der raumkritischen Anfäl-

lichkeit von in 3-D präsentierten Inhalten entgegengewirkt. Insgesamt ist es ein beeindruckendes Gerät, das hält, was es verspricht. Allerdings kann man dies nicht von allen Spielen behaupten, die für die Konsole erschienen sind. Hier besteht folglich noch Entwicklungsbedarf – vergleichbar mit der Entwicklung im Film, wo sich die existierende Ästhetik noch an die neuen Möglichkeiten des 3-D-Bildes anpassen muss.

## Literatur

- Basile, Sal (2011) Nintendo 3DS AR Card Fun! Online: <http://www.ugo.com/games/nintendo-3ds-ar-card-fun?page=2> [09.06.2012].
- Biocca, Frank (1997) The Cyborgs Dilemma: Progressive Embodiment in Virtual Environments. In: *Journal of Computer-Mediated Communication*, 3, 2, <http://jcmc.indiana.edu/vol3/issue2/biocca2.html> [09.06.2012].
- Calleja, Gordon (2011) *In-Game: From Immersion to Incorporation*. Cambridge, MA & London: The MIT Press.
- Dyer, Mitch (2011) Tom Clancy's Splinter Cell 3D review. A satisfactory shadow of its former self. Online: <http://www.gamesradar.com/tom-clancys-splinter-cell-3d-review/> [09.06.2012].
- Hayes, R. M. (1989) *3-D Movies: A History and Filmography of Stereoscopic Cinema*. McFarland: Jefferson.
- Heuer, Thomas (2011) 3D und Nintendo 3DS. Online: [www.mellowdramatix.de](http://www.mellowdramatix.de), [http://www.mellowdramatix.de/texte/3D\\_und\\_Nintendo\\_3DS-Zwischenstand\\_der\\_3D-Technik-T.Heuer.pdf](http://www.mellowdramatix.de/texte/3D_und_Nintendo_3DS-Zwischenstand_der_3D-Technik-T.Heuer.pdf) [24.04.2012].
- Krieg, Andrea (2011) Nintendo 3DS – Konsole Aqua Blau Review. Online: <http://www.zockon.de/testlabor/2162/Nintendo-3DS-Konsole-Aqua-Blau-Review.html> [09.06.2012].
- Krüger, Maria (2010) Kurzübersicht zur Autostereoskopie – «3D-Sehen auf dem Monitor ohne 3D-Brille». In: *OLPE Jena*, [http://www.olpe-jena.net/fileadmin/Inhalt/Referenzen/Sicherheit/3DMonitor\\_ohne\\_Brille.pdf](http://www.olpe-jena.net/fileadmin/Inhalt/Referenzen/Sicherheit/3DMonitor_ohne_Brille.pdf) [09.06.2012].
- Lombard, Matthew & Ditton, Theresa (1997) At the Heart of It All: The Concept of Presence. In: *Journal of Computer-Mediated Communication*, 3, 2, <http://jcmc.indiana.edu/vol3/issue2/lombard.html> [09.06.2012].
- Mendiburu, Bernard (2009) *3D Movie Making – Stereoscopic Digital Cinema from Script to Screen*. Burlington: Focal Press.
- Orosz, Dave (2011) Delayed Reactions: Nintendo 3DS. Online: <http://www.gamecrashers.net/wp-content/uploads/2011/05/allcards.jpg> [09.06.2012].
- Video Games Blogger (2011) Online: <http://www.videogamesblogger.com/2011/04/21/ocarina-of-time-3d-features-new-boss-challenge-mode.htm> [09.06.2012].



## AUTORENVERZEICHNIS

**Florian Berger**, Dipl.-Ing. (FH), studierte Medientechnik in Leipzig und arbeitete danach als Dozent, Freiberufler und Lehrer. Seit 2003 hält er jährlich Workshops für Rollenspielleiter auf einem der größten Spielertreffen Europas. 2008 erschien sein Buch *Methodische Spielleitung*, das erste deutschsprachige Werk seiner Art, welches eine akademische Analyse des Spiels mit einem Praxisleitfaden verbindet. Florian Berger ist Gründer der «Spielleiterwerkstatt», eines Zusammenschlusses engagierter Spielleiter. Er promoviert derzeit über adaptive digitale Lernspiele an der Pädagogischen Hochschule Weingarten.

**Armin Bergmeier**, M.A., Studium der Kunstgeschichte an der Humboldt-Universität zu Berlin und der Middlesex University, London; 2010 Magisterarbeit zum Thema der Emotionalisierung des Betrachters am Beispiel des spätantiken Apsismosaiks von SS. Cosma e Damiano; 2012 Lehrauftrag am Institut für Kunst- und Bildwissenschaft der Humboldt-Universität zu Berlin; arbeitet zurzeit an seiner Dissertation zu den spätantiken Kapellen und ihrer Wahrnehmung durch die Nutzer; Mitglied des Promotionsprogramms Altertumswissenschaften am Münchner Zentrum für Antike Welten und assoziiertes Mitglied des Exzellenz-Clusters TOPOI. Seine Forschungsschwerpunkte umfassen die Kunstgeschichte und Archäologie des Mittelmeerraums in der Spätantike, die Wahrnehmungsforschung und die Bildwissenschaft.

**Matei Chihaiia**, Prof. Dr., Studium der Komparatistik, Romanistik und Philosophie in München und Oxford, lehrt an der Bergischen Universität Wuppertal. Promotion zur Tragödientheorie (*Institution und Transgression*, 2002), Habilitation über Immersion, Orientierung und Metalepse in der deutschsprachigen und argentinischen Narrativik des 20. Jahrhunderts (*Der Golem-Effekt*, 2011). Diverse Veröffentlichungen zur Kulturwissenschaft und Erzählforschung. Seine Arbeitsschwerpunkte sind die Literatur der französischen Klassik, das Werk Marcel Prousts und die Erzählungen Julio Cortázers.

**Laura Flöter**, studierte an der Universität Duisburg-Essen Kunstpädagogik, Deutsch und Philosophie auf Lehramt. Seit 2010 arbeitet sie am Institut für Kunst und Kunstwissenschaft an ihrer Dissertation über die Ästhetik des phantastischen Rollenspiels und lehrt daneben interkulturelle Pädagogik. Seit 2011 ist sie Mitglied der «Gesellschaft für Fantastikforschung». Neben ihrer akademischen Tätigkeit ist sie als Autorin (*Der Engelseher, Nirgendland*) und Künstlerin tätig.

**Nadja Franz**, Dipl. Des., Studium des Kommunikationsdesigns an der Muthesius Kunsthochschule in Kiel mit der Abschlussarbeit *THE\_TIMEBROKER – Konzeption, Gestaltung und Umsetzung eines Online-Magazins* über Zeit und Zeitgeist im Kontext mit den Künsten, welches anschließend weitergeführt wurde. Firmiert seit 2000 als *fraufranz konzept & dezign* mit Arbeitsschwerpunkten Corporate Design, Screen, Area Design und Social MediaMarketing. 2004–2007 Stipendiatin der Graduiertenschule Visual Cultures/Visualisierungen der Uni Potsdam. Laufende künstlerisch-wissenschaftliche Promotion bei Prof. Dr. Dieter Mersch über «Photographie» in virtuellen Welten. Sie beschäftigt sich im Rahmen ihrer Promotionsrecherchen stark mit immersiven Medien und dem Mediendom und publizierte bereits in den ersten beiden Jahrbüchern *Immersiver Medien*. 2007–2008 unterrichtete sie im Fachbereich Medien der Fachhochschule Kiel über immersive Medien(theorie) und kümmerte sich im Rahmen eines Wahlpflichtkurses um den Aufbau einer virtuellen Präsenz der Fachhochschule Kiel in *SECOND LIFE*. *fraufranz* hat bereits im Bereich *Photographie* ausgestellt, diverse Online-Projekte veröffentlicht und arbeitet zur Zeit nicht nur im Rahmen ihrer künstlerisch-wissenschaftlichen Promotion an weiteren künstlerischen Projekten in (virtuellen) Welten.

**Lars Christian Grabbe**, Dr., Studium der Philosophie, Soziologie und Neue Deutsche Literaturwissenschaft und Medienwissenschaften an der Christian-Albrechts-Universität zu Kiel (CAU). 2011 promovierte er an der Technischen Universität



Chemnitz zum Thema *Georg Simmels Objektwelt. Verstehensmodelle zwischen Geschichtsphilosophie und Ästhetik*. Seit 2010 ist er Lehrbeauftragter für «Theorie und Geschichte symbolischer Formen» am Instituts für Kunst-, Design- und Medienwissenschaften (IKDM) der Muthesius Kunsthochschule in Kiel. Er ist Gründungsmitglied des Bildwissenschaftlichen Kolloquiums an der CAU zu Kiel, Mitglied des DFG-Netzwerks «Bildphilosophie» und wissenschaftlicher Beirat für die Sektion «Filmwissenschaft» der Gesellschaft für interdisziplinäre Bildwissenschaft e.V. Seine Forschungsschwerpunkte umfassen Medienphilosophie, (filmische) Bildwissenschaft, Kulturphilosophie, Soziologie, Ästhetik, Semiotik, Medien- und Filmwissenschaft.

**Knut Hartmann**, Prof. Dr.-Ing., Studium der Informatik und der allgemeinen Sprachwissenschaft mit den Schwerpunkten Computerlinguistik und Künstliche Intelligenz in Leipzig, lehrt an der FH Flensburg. Promotion in Magdeburg über Text-Bild-Beziehungen in multimedialen Dokumenten (2001). Arbeit als PostDoc auf dem Gebieten 3D-Computergraphik, Informationsvisualisierung sowie der Entwicklung von Computerspielen. Entwicklung von Software-Systemen zur Integration textueller Annotationen in interaktive 3D-Visualisierungen, von adaptiven Arrangement- und Interpretationstechniken zur musikalischen Begleitung interaktiver Medien, von interaktiven Audiobüchern sowie von Techniken zur Steuerung des narrativen Flusses in Computerspielen. Diverse Veröffentlichungen auf den Gebieten Computergraphik, Informationsvisualisierung und Game Design. Er ist Programmverantwortlicher des neu eingerichteten Studienganges Medieninformatik an der FH Flensburg und vertritt dort die Schwerpunkte mobile Anwendungen, interaktive Systeme und Medienprogrammierung.

**Thomas Heuer**, B.A., Bachelorstudium Multimedia Production an der Fachhochschule Kiel (Thema der Bachelorthesis: *Umweg Hollywood: Internationalisierung von J-Horrorfilmen am Beispiel von RINGU und THE RING*, 2010). Zurzeit absolviert er ein Masterstudium der Medienwissenschaft an der Humboldt Universität zu Berlin und hat mehrere Veröffentlichungen in Vorbereitung. Seine Arbeitsschwerpunkte umfassen Filmwissenschaft (3D-Filme, Asiatischer Film [Schwerpunkt Japan und Südkorea], Extremer Film, Filmgeschichte, Horror, gesellschaftliche und kulturelle Einflüsse auf den Film, Mainstream und Hollywood, Remakes),

Immersion, Medienarchäologie (Computereinfluss auf Medien, Diagrammatik, stereoskope Bilddarstellung) und Videospieldwissenschaft (Grenzen zwischen Film und Videospil, Interactive Storytelling). Ferner ist er als Mitarbeiter von [www.mel-lowdramatix.de](http://www.mel-lowdramatix.de) mit den Schwerpunkten Film und Videospil tätig.

**Gabriel Hubmann**, Mag., Studium der Kunstgeschichte und Philosophie in Wien; 2012 Diplomarbeit zum Thema *Elemente der Moderne im Werk Théodore Géricaults*, lebt und arbeitet als freier Autor in Wien; Mitbegründer des Projekts «Studierendengespräche» am Institut für Kunstgeschichte in Wien ([www.studierendengespraech.com](http://www.studierendengespraech.com)). Seine Forschungsschwerpunkte umfassen die Geschichte und Theorie der modernen und zeitgenössischen Kunstproduktion. Zu seinen Veröffentlichungen zählen u.a. *Transformation und Umwertung im Werk Théodore Géricaults*, 2011, in: *ALL-OVER. Magazin für Kunst und Ästhetik*, 1. S. 24–31; *Aspekte von Prozess und Expansion in der westlichen Nachkriegskunst/Aspects of Process and Expansion in Western Postwar Art*, 2010, in: *Malerei: Prozess und Expansion. Von den 1950er Jahren bis heute*. Hg. von Edelbert Köb. Köln: König/Wien: mumok. S. 39–57.

**Jesko Jockenhövel**, Dipl. Medienwiss., akademischer Mitarbeiter der Professur für Mediengeschichte im digitalen Zeitalter an der Hochschule für Film und Fernsehen «Konrad Wolf» Potsdam-Babelsberg. Studium der Germanistik, Geschichte und Anglistik an der Universität Potsdam und der Medienwissenschaft an der HFF «Konrad Wolf» mit Gastsemestern an der Kingston University und der Roehampton University, London. Diplom an der HFF «Konrad Wolf» 2005. 2006 – 2009 wissenschaftlicher Mitarbeiter im «Museum für Film und Fernsehen» Berlin. 2009 – 2011 akademischer Mitarbeiter im Forschungsprojekt *Prime* (Produktions- und Projektionstechniken für immersive Medien). Doktorand an der HFF «Konrad Wolf» zum Thema *Der digitale 3D-Film: Narration, Stereoskopie, Filmstil*. 2012 erschien die gemeinsam mit Claudia Wegener und Mariann Gibbon verfasste Monografie *3D-Kino. Studien zur Rezeption und Akzeptanz*.

**Susanne Marschall**, Prof. Dr., Studium der Germanistik, Komparatistik und Philosophie in Köln und Mainz. Lehrt an der Eberhard Karls Universität Tübingen. Promotion über *Tanz und Körper*

diskurse im Drama der Jahrhundertwende (*Text-TanzTheater*, 1996), Habilitation zur Bildästhetik des Kinos (*Farbe im Kino*, 1. Aufl., 2005, 2. Aufl. 2009). Diverse Veröffentlichungen zur Bildkomposition im Film, zur Bildsymbolik im interkulturellen Vergleich, zum indischen Kino, zu TV Serien, Tanzgeschichte und Schauspielkunst, Dokumentarfilm, Wahrnehmungstheorie und Emotionsforschung, Mythentheorie und moderner Poetik. Autorin (gemeinsam mit R. Bieberstein und K. Schneider) der Filmdokumentation *Lotte Reiniger – Tanz der Schatten* (ARTE Koproduktion 2012).

**Micky Remann**, ist Schriftsteller, Medienkünstler und Dozent an der Bauhaus-Universität Weimar, Fakultät Medien. Seit 2006 beschäftigt er sich mit digitaler FullDome-Projektion und engagiert sich für die Verbreitung des jungen Mediums, u.a. ist er Mit-Initiator des seit 2007 jährlich stattfindenden FullDome-Festivals im Zeiss-Planetarium Jena. Artikel zum Thema FullDome hat er u.a. im *Jahrbuch Immersiver Medien* (2007, 2009) veröffentlicht. Micky Remann hat das Liquid Sound® Konzept des «Badens in Licht und Musik» entwickelt, welches multimediale Erlebnisse und Konzerte in Thermalbäder bringt. Er ist Kulturdirektor der Toskanaworld GmbH, die Liquid-Sound-Thermen in Bad Sulza, Bad Orb und Bad Schandau betreibt. Er hat zahlreiche Artikel und Bücher publiziert (*Der Globaltrottel*, 1984; *SolarPerplexus*, 1989; *Ozeander-taler*, 1995). Zudem ist er als Kurator internationaler Medienereignisse tätig, wie dem «Apoldaer Weltglockengeläut» (1999, 2003, 2007, 2012).

**Hans Peter Reuter**, Maler, Prof., Studium der Malerei an den Staatlichen Akademien in Karlsruhe und München. Studium der Kunstgeschichte an der TU Karlsruhe. 1985 – 2007 Professur für Freie Malerei und Kunsterziehung an der Akademie der Bildenden Künste in Nürnberg. Über 50 Einzelausstellungen seit 1969 (u.a. Galerie Denise René – Hans Mayer, Düsseldorf; Staempfli Gallery, New York; Kunsthalle Tübingen). Zahlreiche Ausstellungs-beteiligungen seit 1967 (u.a. 14 x 14, Kunsthalle Baden-Baden; Five from Germany, Serpentine Gallery London, Documenta 6, Kassel). Mehrere Stipendien und Kunstpreise (u.a. Villa-Romana-Preis, Florenz; Rom-Preis, Villa Massimo, Rom). Die Kunstwerke und Texte zur Kunst sind einzusehen unter [www.hanspeterreuter.de](http://www.hanspeterreuter.de).

**Jürgen Rienow**, Dipl.-Inf., Studium von Informatik und Chemie an der Christian-Albrechts-Universität zu Kiel. Von 2004 – 2010 machte er sich mit einem eigenen Unternehmen für Softwareentwicklung und 3D-Grafiken selbständig. Zusätzlich war er als Mitarbeiter beim Forschungs- und Entwicklungszentrum der Fachhochschule Kiel GmbH tätig, um Produktionen für den Kieler Mediendom und museale Anwendungen zu entwickeln. Seit 2007 ist er als Lehrkraft für besondere Aufgaben am Fachbereich Medien der Fachhochschule Kiel angestellt. In diesem Zusammenhang forscht und lehrt er vorrangig über die Themen immersive Medien, Wahrnehmungspsychologie und ihr Zusammenspiel mit der Wirkung immersiver Kuppelprojektion. Er hat maßgeblich am Aufbau eines Labors für Immersionsforschung am Fachbereich Medien mitgewirkt. Seine Promotion zum Thema Wirkung immersiver Kuppelprojektion schreibt er in Dänemark an der Syddansk Universitet, Odense. Er ist Autor zahlreicher Publikationen zum Thema FullDome und Urheber vielzähliger Produktion diverser FullDome-Filme und -Vorträge. Seit 2009 ist er Vorsitzender des Fördervereins Kieler Planetarium e.V.

**Patrick Rupert-Kruse**, Dr. phil., Studium der Neueren Deutschen Literatur- und Medienwissenschaften, Philosophie und Psychologie an der Christian-Albrechts-Universität zu Kiel; 2010 Dissertation zum Thema Imagination und Empathie, lehrte und forschte an der CAU zu Kiel; seit 2010 Lehrkraft für besondere Aufgaben am Fachbereich Medien, *Institut für Immersive Medien* (ifim), an der Fachhochschule Kiel; erarbeitet zur Zeit sein Habilitationsthema zum Verhältnis der Bildlichkeit immersiver Medien und der Strukturierung medial-ästhetischer Erlebnisräume; Mitglied des erweiterten Vorstands der Gesellschaft für interdisziplinäre Bildwissenschaft, Gründungsmitglied des Bildwissenschaftlichen Kolloquiums und Mitglied des DfG-Netzwerks «Bildphilosophie»; stellvertretender Leiter des ifim und verantwortlicher Redakteur des *Jahrbuches immersiver Medien*. Seine Forschungsschwerpunkte umfassen die Theorie immersiver Medien, Rezeptionsästhetik, Medienphilosophie und (filmische) Bildwissenschaft.

**Wulff, Hans J.**, Dr. phil., Professor für Medienwissenschaft an der Christian-Albrechts-Universität Kiel, Film- und Fernsehwissenschaftler. Nach dem Studium acht Jahre kommunale Kinoarbeit; als Wissenschaftlicher Rat zunächst im Studiengang

Publizistik, dann in der Theaterwissenschaft an der Freien Universität Berlin. Ausbildung als Linguist, Pädagoge und Philosoph, langjährige Tätigkeit in der kommunalen Kino- und Videoarbeit. Zahlreiche Publikationen zu semiotischen, filmtheoretischen und fernsehwissenschaftlichen Fragen, darunter diverse bibliographische Arbeiten. Mitherausgeber

der *Montage/AV*. Verantwortlicher Redakteur eines Online-Sachlexikons des Films (2002ff). Initiator eines Portals zur Filmmusikforschung. Publikationen: *Zur Textsemiotik des Titels* (1978); *Die Erzählung der Gewalt* (1985); *Psychiatrie im Film* (1995); *Darstellen und Mitteilen* (1999).

## CALL FOR PAPERS:

### «ATMOSPHEREN: GESTIMMTE RÄUME UND SINNLICHE WAHRNEHMUNG»

Einsendeschluss für Artikel: 4. März 2013

Einsendeschluss für Rezensionen oder Interviews: 8. April 2013

Wir akzeptieren ab sofort Artikel für die kommende Ausgabe des interdisziplinären *Jahrbuches immersiver Medien* zum Thema «Atmosphären: gestimmte Räume und sinnliche Wahrnehmung».

Die Neue Phänomenologie und die Neue Ästhetik, wie sie von den Philosophen Hermann Schmitz und Gernot Böhme definiert wurden, haben ihn zum festen Inventar aktueller und alltäglicher ästhetischer und ästhetischer Phänomene gemacht: den Begriff der *Atmosphäre*. Mit der Immersions- und Präsenzforschung, wie sie sich seit den 60er Jahren entwickelt hat und anschließend von der Kunstgeschichte, Bild- und Medienwissenschaft weitergeführt worden ist, gewinnt dieser Begriff nun auch im Kontext der aktuellen Medienevolution immer mehr an Gewicht.

Im Begriff der Atmosphäre wird eine Grenzauflösung artikuliert, wie sie auch in den Phänomenen der Rezentrierung, Deplatzierung oder Entgrenzung mitschwingen, die so typisch sind für die Beschreibung der Immersion oder Präsenzerfahrung. Atmosphären können als *gestimmte Räume* (Elisabeth Ströker) verstanden werden, als *quasi subjektive Gefühle* (Hermann Schmitz) oder als *Sphären gespürter leiblicher Anwesenheit* (Gernot Böhme). Sie sind der Modus in welchem sich Objekte, Kunstwerke, Räume, Szenen und Szenographien den Rezipierenden präsentieren.

Das *Jahrbuch immersiver Medien* als begutachtete und bewusst interdisziplinäre Fachpublikation lädt ein, sich in Artikeln mit den Themen Architektur, Literatur, Design, Musik, Sound- und Audiodesign, Film, Theater, Virtual Reality, Games u.a. intensiv mit dem Konzept der Atmosphäre auseinander zu setzen. Neben themenbezogenen und freien Artikeln freut dich die Redaktion zudem über Rezensionen relevanter Medien und Publikationen zum Thema Atmosphäre und Immersion, Texte zur Praxis immersiver Medien, Interviews und Ergebnisse aus der angewandten Forschung. Artikeleinsendungen werden in deutscher und englischer Sprache angenommen, Rezensionen ausschließlich in deutscher Sprache.

Die Länge der eingesandten Texte sollte bei Artikeln zwischen 5000 und 8000 Worten liegen, bei Rezensionen und anderen Texten zwischen 1500 und 2000 Worten. Bitte senden Sie die Artikel, eine kurze deutsche und englische Zusammenfassung, eine Erstveröffentlichungsbestätigung sowie eine Kurzbiografie bis zum **4. März 2013** an Dr. Patrick Rupert-Kruse über [immersivemedien@fh-kiel.de](mailto:immersivemedien@fh-kiel.de); er steht Ihnen bei Rückfragen gerne zur Verfügung. Bitte beachten Sie für Ihre Einsendungen die Formatierungsvorlagen (*style sheet*) auf unserer Internetseite: [www.immersive-medien.de](http://www.immersive-medien.de).