

Jacqueline Donath

**Lars C. Grabbe, Patrick Rupert-Kruse, Norbert Schmitz  
(Hg.): Bild und Interface: Zur sinnlichen Wahrnehmung  
digitaler Visualität**

2017

<https://doi.org/10.17192/ep2017.0.7626>

Veröffentlichungsversion / published version

Rezension / review

**Empfohlene Zitierung / Suggested Citation:**

Donath, Jacqueline: Lars C. Grabbe, Patrick Rupert-Kruse, Norbert Schmitz (Hg.): Bild und Interface: Zur sinnlichen Wahrnehmung digitaler Visualität. In: *MEDIENwissenschaft: Rezensionen | Reviews*, Jg. 34 (2017), Nr. Sonderpublikation. DOI: <https://doi.org/10.17192/ep2017.0.7626>.

**Nutzungsbedingungen:**

Dieser Text wird unter einer Creative Commons - Namensnennung 3.0/ Lizenz zur Verfügung gestellt. Nähere Auskünfte zu dieser Lizenz finden Sie hier:

<https://creativecommons.org/licenses/by/3.0/>

**Terms of use:**

This document is made available under a creative commons - Attribution 3.0/ License. For more information see:

<https://creativecommons.org/licenses/by/3.0/>

**Lars C. Grabbe, Patrick Rupert-Kruse, Norbert M. Schmitz (Hg.):  
Bild und Interface: Zur sinnlichen Wahrnehmung digitaler  
Visualität**

Darmstadt: BÜCHNER 2015 (Bild und Interface, Bd.2), 209 S.,  
ISBN 9783941310438, EUR 29,90

Dass die Herausgeber und Autor\_innen von *Bild und Interface* nicht nur aus der Medienwissenschaft, sondern auch aus Psychologie, Philosophie, Literatur-, Kultur- und Filmwissenschaft stammen, zeichnet das vorliegende Buch aus. Ziel des Buches ist es, die noch junge Bewegtbildwissenschaft den Rezipient\_innen näher zu bringen und Ideen zu verknüpfen, die zu neuen Erkenntnissen führen – und zum Nachdenken anregen sollen (vgl. S.14). Das Buch ist in zehn Aufsätze unterteilt, die die unterschiedlichen Stationen der Geschichte der Bewegtbildwissenschaft aus Sicht der interdisziplinären Fächer darlegt, analysiert und in Verbindung zum zentralen Thema bringt.

Im auf Danksagung und Einleitung, welche eine gute Einführung zum Thema darstellt, folgenden ersten Teil nimmt sich Heinz-Peter Preußner zunächst den Bildmedien vor dem Film an, zu denen primär die Malerei, die Camera obscura, Laterna magica und die Chronofotografie (man denke an Eadweard Muybridge und seine Pferde-Laufstudien), gehören. Hier versuchte er sich vor allem mit der Perspektive und folglich der Wahrnehmung der Betrachter\_innen auseinanderzusetzen. Dieser Wahrnehmungsprozess wird im Laufe des Buches immer wieder aufgenommen und stetig mit in das Thema integriert und erweitert.

Auch das Thema der Immersion wird zu Anfang behandelt und inwiefern sich Medien im Laufe der Geschichte damit auseinandersetzen, einen gewissen Realitätsanspruch zu erzeugen. Dieses zentrale Thema wird auf die unterschiedlichen, im Buch behandelten Medien angewandt und überprüft.

Im darauffolgenden, zweiten Aufsatz von Norbert M. Schmitz wird nun also das Thema der Immersion, respektive die Geschichte dieser, aufgegriffen und behandelt, da es von zentraler Bedeutung für Medien und ihre Wahrnehmung ist. Dieses Kapitel enthält sehr viele philosophische Hintergrundgedanken und Informationen, unter anderem die Dekonstruktions-theorie des Philosophen Jacques Derrida (vgl. u.a. *Grammatologie*. Frankfurt: Suhrkamp, 1983) und die Konstruktivismustheorie des (welt-)bekannten Soziologen und Kommunikationswissenschaftlers Paul Watzlawick (vgl. u.a. *The Invented Reality: How Do We Know What We Believe We Know?* New York: W. W. Norton, 1984). Auch das Thema der Malerei wird dort an anderer Stelle mit einbezogen, da es die erste Art der Erzeugung einer gewissen Immersion darstellt.

Im dritten Aufsatz „Bild und Bewegung: Kinematographisch und digital“ von Joachim Paech wird nun das Thema

der, Bewegungsbilder, aufgegriffen, das sich, beginnend mit der Kinematografie, auch mit anderen medialen Formen wie „im Fernsehen, auf Monitoren oder Handy-Displays“ (S.65) auseinanderzusetzen versucht. Nachgestellte Bilder versuchen in diesem Aufsatz die erste Vorführung des *Cinématographe Lumière*, die 1895 in Paris stattfand, zu verbildlichen. Auch die Anordnung der Bilder und die Singularität werden hier in Betracht gezogen und mit anderen Medien verglichen. Paech kommt hier zu der Erkenntnis, dass die dynamische Umgebung (wie in einer Ausstellung), an das Hier und Jetzt gebunden ist (vgl. S.69). Nicht nur die Räumlichkeit sei entsprechend zu betrachten, da das Abbild der Zeit schon immer eine wesentliche Rolle innerhalb der (Medien-)Geschichte einnahm – wo wir wieder bei Muybridge und seinen Studien zur Bewegung (Chronofotografie) angelangt wären. Paech nimmt jedoch auch Bezug zu den digitalen Bewegungsabläufen, die zum Beispiel in einer digitalen Animation ersichtbar sind.

In den darauffolgenden Aufsätzen, die unter anderem von den Herausgebern Lars C. Grabbe und Patrick Rupert-Kruse, verfasst wurden, geht es dann tiefer in die Materie des Bildes hinein – grundlegend werden rezeptierte Bilder in „Koexistenz von Vergangenenem, Gegenwärtigem und Zukünftigem“ (S.87) und *de facto* das Raumwissen in den Kontext der Bewegtbildwissenschaft versetzt. In „Bild und Dauer: Das rezeptive Gedächtnis als Interface“ werden vor allem die Phänomenologie nach Hus-

serl und Kant'sche Thesen genannt. Da die Rezipient\_innen und deren Wahrnehmung in diesem Band eine hohe Priorität aufweisen, wird dieser Punkt auch im Aufsatz „Performative Film/Körper: Die entfesselte Kamera als Signum eines performativen Kinos in Gaspar Noés *Enter the Void*“ von Marcus Stiglegger aufgegriffen. Primär fasst er, wie der Titel bereits anklingen lässt, nun die Verbindung zwischen dem Film und den Sinnen des Rezipierenden auf und stellt sich und den Leser\_innen die Frage: „[W]as diese Filme mit dem Betrachter anstellen, und vor allem *wie* sie das tun“ (S.109). Dies analysiert er unter anderem anhand des Filmbeispiels *Soy Cuba* (1964), welches er als den Höhepunkt der entfesselten Kamera in den 1960er Jahren markiert und in Relation zu heutigen Filmen von Gaspar Noé setzt.

Die letzten Kapitel des Buches behandeln die Themenbereiche der digitalen Interaktivität und deren Besonderheiten, zum Beispiel zwischen mentaler und physischer Interaktion und deren Spektren. Auch 3-D-Filme werden, von den Anfängen über DVD und Blu-ray bis hin zur *virtual reality* thematisch aufgegriffen und in Beziehung gesetzt. Interessant ist hier vor allem die Frage des Autors Thomas West, inwiefern die Interaktivität für die Rezipierenden für kommende Weiterentwicklungen gesteigert werden kann – und ob das Rezipient\_innenverhalten das Spektrum des Filmes grundlegend verändern wird, sobald in die Narration des Films Geschichte eingegriffen wird. Hier helfen unter anderem QR-Codes, die auf einigen

Seiten des Buches aufgedruckt wurden, um sich einige Filmbeispiele selbst vor Augen führen zu können.

Alles in allem gilt bei diesem zweiten Band der „Bewegtbilder“-Reihe, dass ein gewisses Vorwissen von sehr großem Vorteil ist, da die Leser\_innen sich sonst wohl etwas schwer mit dieser Lektüre tun würden. Gerade hinsichtlich der philosophischen Konzepte und Überlegungen sowie den daraus entstehenden interdisziplinären Theo-

rien kämen Leser\_innen ohne Vorkenntnisse eher schwer in das Thema hinein. Nichtsdestotrotz, auch wenn es keine ‚leichte Kost‘ verspricht, ist dieses Buch für all jene sinnvoll und nützlich, die sich mit dem großen Spektrum der Medienwissenschaft auseinandersetzen und sich in den vielen Wissensfeldern, die einen großen Einfluss auf sie ausüben, weiterbilden wollen.

*Jacqueline Donath*