

**Lars C. Grabbe, Patrick Rupert-Kruse, Norbert M. Schmitz (Hg.):
Bildkörper: Zum Verhältnis von Bildtechnologien und Embodiment**
Darmstadt: BÜCHNER 2016 (Reihe Bewegtbilder, Bd.3), 239 S.,
ISBN 9783941310711, EUR 29,90

Im dritten Band der Bewegtbilder-Reihe suchen die Herausgeber eine Auseinandersetzung mit dem Thema *embodiment*, um dieses für die „stringente Analyse geistiger Phänomene und kultureller Artefakte als sinnlich physikalische Substrate“ (S.9) stark zu machen. Ohne diese Analyse näher zu beschreiben oder gar zu exemplifizieren, jonglieren sie in der Einleitung zum Band, der die dritte Tagung der Bewegtbildwissenschaftler_innen im November 2015 dokumentiert, mit inhaltsschweren Schlagworten, ohne diese jedoch hinreichend zu klären oder auf ihrer Basis einen roten Faden für die Beiträge des Bandes zu liefern. Der Problematik des Themas und seiner wissenschaftlichen Annäherung sind die Herausgeber sich dabei durchaus bewusst: Zwar ist die Integration der *embodiment*-Forschung in die Medien- und Bildwissenschaft von (allerdings nicht weiter begründeter) „höchster Dringlichkeit“ (S.11), zugleich birgt sie aber eine „nicht unproblematische Spannung“ (S.12), die allerdings allein durch eine kurze Zusammenfassung der Beiträge in der Einleitung nicht überwunden werden kann. Stattdessen spannt der Band den inhaltlichen Bogen der versammelten Beiträge so weit, dass es schwer fällt, das betitelte Verhältnis überzeugend nachzuvollziehen.

So beschäftigt sich Norbert M. Schmitz im ersten Aufsatz mit einer kunsttheoretischen Diskussion des

Verhältnisses von Hand und Geist im Hinblick auf die „Handgreiflichkeit des Denkens“ (S.18). Damit verfolgt er das Ziel, dieser bisherigen Opposition – auf Basis einer evolutionsbiologischen Perspektive – ein Ende zu setzen. Ähnlich stark theoretisch gelagert nähert sich Martina Sauer auf Basis der philosophischen Überlegungen Ernst Cassirers, Susanne Langers und John M. Krois‘ der körperlichen, „affektivitalen“ (S.64) Verarbeitung multimodaler Reize. Die Autorin legt dar, dass sowohl Wahrnehmungs- als auch Gestaltungsweisen auf nicht-diskursiven Strukturen beruhen, die affektiv erfahren werden.

Gänzlich empirisch ausgerichtet ist dagegen Katrin Heimanns Beitrag über zwei neurowissenschaftliche Studien zur Filmwahrnehmung und die Effekte unterschiedlicher Kamera- und Montagetechniken auf die Zuschauererfahrung. Die Ergebnisse der Studien deuten sowohl auf eine Annäherung von Filmen an entsprechende Körper- und Wahrnehmungsgewohnheiten als auch auf an den Film angepasste Wahrnehmungs- und Kognitionsweisen hin (vgl. S.78 und S.84). In einer weiteren theoretischen, aber durch Beispiele gestützten Auseinandersetzung widmet sich Matthias Schulz Bewusstseinsikonografien im Science-Fiction-Film. Mit einem kunstgeschichtlichen Fokus auf Raumgestaltungen in *Pi*

(1998), *Inception* (2010) und *Transcendence* (2014) vermittelt der Autor einen Einblick in die filmisch-narrative Konstruktion von Verkörperung.

Jakobus Brackers cybersemiotischer Ansatz zu intermedialen Referenzen zeigt auf, dass das Verstehen des Mediums Film maßgeblich vom Wissen der Rezipient_innen über die intermedialen Referenzen abhängt. Rückgreifend auf frühere Arbeiten der Bewegtbildwissenschaft schlägt Bracker selbst einen intermedialen und transdisziplinären Bogen und verdeutlicht, dass eine natur- und geisteswissenschaftlich geprägte Theorie des *embodiment* erst noch zu entwickeln sei. Aus der Gestenforschung kommend und mit einem Schwerpunkt auf dem Körper im Bewegtbild beschäftigt sich Jeanine Reutemann mit asynchronen „Versätzen“ (S.147) von Geste und Wort in Videos, bei denen es zu einer synkretischen Verarbeitung kommt. Diese kann aus Sicht der Gestenforschung überzeugend analysiert und für eine medienwissenschaftliche Theorie der Verkörperung fruchtbar gemacht werden. Jihae Chungs Beitrag zu Wahrnehmungsparraxen und Subjektivierungsformen in *Inception* vermittelt überzeugend, wie eine Analyse textueller Strukturen der Filmerfahrung Verkörperungsprozesse beschreiben kann, ohne dabei eine umfassende Theorie des *embodiment* zu benötigen.

Tatsächlich technologisch fokussiert gehen erst Lars C. Grabbe und Patrick Rupert-Kruse in ihrem Beitrag vor, indem sie multimodale, immersive Interfaces im Hinblick auf ihre Effekte auf Körperlichkeit und Verstehens-

dynamiken diskutieren und eine Theorie des *media embodiment* skizzieren. Abschließend nimmt Jin Hyun Kim eine gleichermaßen kunsttheoretisch wie kognitionswissenschaftliche Differenzierung von *embodiment* in Entkörperung und Verkörperung vor, die in einem nächsten Schritt eine Ästhetik des *embodiment* digitaler Medienkunst ermöglichen soll.

Stellt die Kombination von körperfokussierten Analysen und Untersuchungen der Praktiken digitaler Medientechnologien ein erfolgversprechendes und gewinnbringendes Unterfangen dar, gelingt es dem Band und den darin versammelten Beiträgen nicht, diese angestrebte Reflexion des Themas überzeugend und vor allem kohärent darzustellen. Die beliebig erscheinende Aufeinanderfolge der Kapitel steht einem Neudenken und -gestalten des Themas *embodiment* im Weg. Eine theoretische oder analytische Leistung ist vor allem in einzelnen, aus dem Gesamtbild herausragenden Beiträgen erkennbar (v.a. bei Heimann, Bracker, Chung) – ohne dass allerdings ihr Bezug zu anderen Beiträgen wirklich deutlich wird oder sie eine übergeordnete Idee des Buchs abbilden. Letztere reduziert sich so bedauerlicherweise auf die Auseinandersetzung mit Begriffen wie ‚(Bewegt-)Bild‘ und ‚Körper‘ und sehr allgemein gefassten Prozessen der nicht weiter terminologisch festgelegten ‚Verkörperung‘, ohne dass daraus eine überzeugende Annäherung an das Thema resultiert.

Janina Wildfeuer (Bremen)