

IMMERSION UND PROJEKTION

Matthias Bauer

Zusammenfassung/Abstract

Immersion wird in der Regel als Effekt einer Demarkation von Seh- und Bildraum beschrieben. Diese Beschreibung ist insofern unvollständig, als sie nicht den Anschauungsraum berücksichtigt, der sich durch die wechselseitige Durchdringung von technisch-apparativer und die psychisch-imaginativer Projektion bildet. Im Wechselspiel von Fokalisation und Konjektur wird die Ordnung des Sichtbaren transzendiert, werden die Schwellen zwischen Innen und Außen, Umwelt und Bewusstsein, Alter und Ego zugunsten einer Disposition herabgesetzt bzw. verschoben, die es dem Zuschauer erlaubt, sich gleichsam als Teil der Szene wahrzunehmen und die diegetische Welt als ein empathisches Feld zu erleben, in dem er affektiv und kognitiv agiert.

Immersion is held to be an effect caused by the demarcation of picture and perspective. But the main point seems to be that a third space emerges from this demarcation. Where the projection of the apparatus and the projection of the spectator's imagination overlap, the differences between exterior and interior position, of conscience and environment, of ego and alter start to shift towards a field of empathic involvement. Part of this involvement is the dream-like impression of being caught up in the scenography of a movie, which at the same time seems to be a very special kind of intensified embodiment.

Der Begriff der Immersion hat Konjunktur. Er taucht immer öfter als *terminus technicus* zur Beschreibung einer Erfahrung auf, die durch Medien vermittelt wird. Diese Erfahrung wird vor allem als eine Raumerfahrung verstanden, insbesondere als eine Erfahrung der Demarkation von Seh- und Bildraum. So liest man im *Jahrbuch immersiver Medien 2008/2009* unter der Überschrift «Immersion» kommt von Eintauchen:

«Im Rahmen virtueller Realitäten steht das «Immersive» für ein möglichst vollständiges Eintauchen in künstliche Welten, die so fesselnd und anspruchsvoll gestaltet sind, dass im Bewusstsein der Betroffenen die Ko-

ordinaten der «realen» Umgebung (fast) verschwunden sind.» (Remann 2009: 105)

Real sind die Koordinaten des Sehraums bzw. des visuellen Feldes, das vornehmlich durch die Blickachse gekennzeichnet ist, die den Betrachter, Zuschauer oder Nutzer an die Leinwand, den Bildschirm oder irgendein anderes optisches Display fixiert. In diesem Display erscheint eine künstliche Welt mit eigenen Koordinaten. Immersion kommt der zitierten Definition von Micky Remann dann zustande, wenn sich der Rezipient nicht mehr an den realen Koordinaten des Sehraums, sondern an den bloß virtuellen des Bildraums orientiert, wenn also

nicht mehr die faktuale, sondern die fiktionale Welt die Umwelt seiner Psyche bildet.

Doch was ist eigentlich genau gemeint, wenn Remann «ein möglichst vollständiges Eintauchen» in künstliche Welten verlangt? Genügt ein unvollständiges Eintauchen nicht, um in den Bewusstseinszustand der Immersion zu gelangen? Oder gibt es Mediendifferenzen, die auf eine Intensitätsskala der Immersion hinauslaufen? Vielleicht noch wichtiger als diese Fragen könnte der Zweifel sein, ob ein ausschließlich räumlich konzipierter Begriff der Immersion überhaupt ausreicht, den Bewusstseinszustand zu beschreiben, um den es geht. Dieser Zweifel wird nicht zuletzt dadurch genährt, dass neben dem engen, technischen Begriff der Immersion auch ein weiter, eher psychologischer Begriff der Immersion existiert, bei dem der Raumbezug nur im übertragenen Sinne gilt. Belegen lässt sich dieser Begriff unter anderem bei Marie-Laure Ryan, die in ihrem Standardwerk *Narrative as Virtual Reality. Immersion and Interactivity in Literature and Electronic Media* (2001) schreibt:

«The frozen metaphors of language dramatize the reading experience as an adventure worthy of the most thrilling novel: the reader plunges under the sea (immersion), reaches a foreign land (transportation), is taken prisoner (being caught up in a story, a captured audience), and loses contact with all other realities (being lost in a book).» (93)

Dass Ryan neben diesem weiten, vergleichsweise metaphorischen und psychologischen Begriff der Immersion, demzufolge man in einem Buch «versinken» oder von einer Geschichte «gefesselt» werden kann, auch über einen technischen Begriff von Immersion verfügt, auf den noch einzugehen sein wird, lässt darauf schließen, dass die in Rede stehenden Phänomene nicht nur komplex und kompliziert, sondern durchaus heterogen sind. Das wird bereits deutlich, wenn man sich die Differenz zwischen der Frontalprojektion im Kino und der Rundumprojektion von Filmen in einem 360°-Medium wie dem Full dome näher ansieht:

Während im konventionellen Film Szenen durch Schnitte aneinander gereiht werden, ist dies bei 360°-Filmen eher ungewöhnlich und oft auch allein durch die Größe des Bildes störend. Die Szenenfolge erstreckt sich also gewissermaßen in das Rund der 360°, der Betrachter entscheidet durch seine Blickrichtung selbst, welchen Ausschnitt welcher Szene er folgen möchte. Insofern ist der 360°-Film eine sehr realistische Interpretation unseres gewohnten

Wahrnehmens. Nicht weil er besonders gut Wirklichkeit nachbilden kann, sondern weil wir die Welt ohne Filmschnitt erleben, weil wir unser Gesichtsfeld gleich einer Kamera auf das fokussieren, was uns im Augenblick als wichtig erscheint. Was hinter uns passiert, nehmen wir vor allem durch die Akustik wahr, wie überhaupt die Dimension eines Raumes zu einem Großteil über die Akustik wahrgenommen wird (vgl. Duscher 2009: 26).

Tom Duscher, von dem dieser Vergleich, wiederum im *Jahrbuch immersiver Medien 2008/2009* nachzulesen, stammt, folgert aus den Unterschieden zwischen Frontal- und Rundumprojektion: «Erst durch eine geschickt inszenierte 360°-Dramaturgie wird Immersion möglich, können Zuschauer in den Bann gezogen werden» (2009: 25). Eine solche Dramaturgie geht offensichtlich über die Raumkoordination hinaus – ohne dass deshalb behauptet werden muss, dass sie ohne eine solche Koordination auskommen könnte. Es könnte sich daher lohnen, die Spur der Mediendifferenz, die Duscher aufgezeigt hat, weiter zu verfolgen:

Der herkömmliche, an die Cadrage gebundene Film vergegenwärtigt Raum und Handlungsverlauf durch eine in der Regel am Kontinuitätsprinzip orientierte Montage. Der 360°-Film kann diese Vergegenwärtigung ohne Schnitt leisten, muss dafür aber auf abrupte Ortswechsel, die Parallelisierung verschiedener Erzählstränge und andere Formen der elliptischen Narration zugunsten von Ab- und Überblendungen weitgehend verzichten. Zum anderen betont Duscher das Zusammenspiel von Bild und Ton, das dadurch gekennzeichnet ist, dass die akustische Wahrnehmung der Umgebung nicht auf Kopf- und Körperbewegungen angewiesen ist, während das visuelle Feld dank der Frontalstellung der Augen im menschlichen Gesicht nur sukzessive erschlossen werden kann, indem man den Kopf hin- und herwendet, den Standort wechselt und gegebenenfalls um die Dinge herumgeht. Die akustische Wahrnehmung ist holistisch, die optische hingegen verfährt hodologisch, d. h. der Mensch muss bestimmte Wege im Raum zurücklegen, da ihm erst die verschiedenen Blickwinkel und Blickachsen, auf die er sich nach und nach einstellt, ein umfassendes Bild der Umgebung vermitteln – eine Arbeit, die dem Zuschauer beim Spielfilm zum Preis des Autonomieverlustes abgenommen wird (vgl. Gibson 1979). Das bedeutet auch, dass die optische Wahrnehmung dank ihres fragmentarischen Charakters tendenziell analytisch-diskursiv ist und daher weit stärker auf die intellektuelle Synthese der Auffassungsakte angewiesen

bleibt, als die akustische Wahrnehmung, die eine Art Rundum-Erlebnis darstellt, dessen Simulation durch das Dolby-Surround-Verfahren nachhaltig zur immersiven Kraft des Tonfilms beigetragen hat.

Neben diesen Differenzen, die sowohl die Modalität der Sinne als auch die Display-Funktion der Medien betreffen, gleichen sich die Wahrnehmungssituationen im Kino und in der Kuppel vor allem darin, dass die Bewegung des Zuschauers weitgehend stillgestellt bzw. auf jene motorische Akte reduziert wird, die nichts an der Relation des Körpers zur Projektionsfläche ändern.¹ Im Fulldome sitzt der Besucher inmitten des abgedunkelten immersiven Bildraumes, der ihn umgibt. Er befindet sich quasi – arretiert auf einem Sitz, um den Körper als Störquelle der Illusion weitestgehend auszuschalten – mitten im Geschehen und bekommt ein hochgradiges Gefühl von Präsenz vermittelt (vgl. Franz 2009: 29).

Gleichwohl verfügt der Zuschauer im Fulldome, zumindest was die Beweglichkeit seines Kopfes angeht, über größere Freiheitsgrade als im Kinosaal – nicht, weil ihm diese Beweglichkeit dort grundsätzlich verwehrt wäre, wohl aber insofern, als sie im Kino eher als in der Kuppel mit einem Verlust an Immersion einhergeht. Wer den Blick von der Leinwand abwendet, verliert mit dem visuellen rasch auch den affektiven und kognitiven Rapport zum filmischen Drama. Unter den Vorzeichen der 360°-Projektion hingegen ist es angezeigt, den Kopf hin- und herzuwenden, auf- und abzuneigen. Die optische Wahrnehmung ist daher in einem Fulldome einerseits explorativer als im Kino, andererseits aber auch stärker mit motorischen Akten befasst, was mitunter dazu führen kann, dass die Narration weniger fokussiert erscheint. In jedem Fall stellen diese Differenzen des Medialen und Modalen Herausforderungen an den technischen Apparat der Filmerzeugung, der Inszenierung und Projektion dar.

«Denn so wie technische Innovationen die Wahrnehmungsweisen beeinflussen, nehmen die durch technische Innovationen neu entwickelten Wahrnehmungsarten wiederum Einfluss auf die Nutzung und Weiterentwicklung der technischen Apparaturen.»
(Franz 2009: 27)

Sieht man die 360°-Projektion als eine Innovation, die dazu führt, dass sich der Seh- und der Bildraum stärker als bei der Frontalprojektion überlagern, steht zu erwarten, dass es der Technik alsbald gelingen wird, nicht nur die Beweglichkeit der Augen und des Kopfes, sondern des ganzen Körpers zu integrieren. Das ist in Ansätzen bereits geschehen und

wirft die Frage auf: «Wie lassen sich Geschichten im begehbaren Bildraum erzählen?» (Kjär & Rienow 2009: 63).

Zu bedenken ist dabei auch die Trägheit medial vermittelter Sehgewohnheiten. Denn so defizitär die Kino-Projektion gemessen an der ökologischen Wahrnehmung wirkt, so bequem ist es, sich im Sessel niederzulassen und, entlastet von weiteren körperlichen Anstrengungen, die Raumerkundung der produktiven Kamera, dem unsichtbaren Schnitt und dem Einsatz der *sound bridge* beim Übergang von einem Schauplatz zum nächsten zu überlassen. In dieser Bequemlichkeit liegt ein Schlüssel zum Verständnis der Verführungskraft, die Kino und Fernsehen entfalten – eine Kraft der Seduktion, die zugleich die Bedingung der Möglichkeit zur Manipulation des Zuschauers darstellt und insofern auch als physiologische und psychologische Voraussetzung der Immersion bedacht werden muss. Obwohl der Zuschauer seine Macht, das visuelle Feld zu strukturieren, im Kino an die Filmemacher delegiert, erfährt er diesen Vorgang nicht unbedingt als Freiheitsentzug. Schon im Fulldome sind die Macht-Verhältnisse verschoben, hat sich der Zwangscharakter der Zuschauerfixation auf die von der Kameraeinstellung vorgegebene Perspektive geändert. Denn nunmehr ist der Rezipient bis zu einem gewissen Grad genötigt, sich im Raum zu orientieren, also eine Exploration seiner Umgebung zu unternehmen, die nicht nur Energie kostet, sondern darüber hinaus auch noch mit dem Verzicht auf jenen Genuss bezahlt wird, der aus dem synergetischen Zusammenspiel von Mise en Scène, Kamera und Montage resultiert und zur Fokussierung der eigenen Aufmerksamkeit auf bestimmte Aspekte der Szene führt. Die partielle Redelation der Orientierung, die eine 360°-Projektion mit sich bringt, kann daher ebenso gut als Machtzuwachs wie als Nötigung, ja als Zwang des Rezipienten zu einer Form der Konjektur² erlebt werden, die mehr von ihm verlangt, als er leisten mag. Es verwundert daher nicht, wenn Heidi Kjär und Jürgen Rienow feststellen:

«Die bisher unbekannte Freiheit, die dieser Zwang dem Zuschauer zumutet, nämlich die Freiheit, eine ei-

¹ Der Umstand, dass diese Fläche mehr oder weniger gewölbt ist – in der Kuppel allemal, im Großraum-Kino auch – kann unter diesem Gesichtspunkt vernachlässigt werden.

² Mit Konjektur ist hier die Verdichtung der Sinnbezüge gemeint, die ein Zuschauer leistet, um aus der Bildfolge, entsprechend der Montage, bestimmte Schlussfolgerungen ableiten zu können.

gene Perspektive der Geschichte zu entwickeln, ist ein Reizthema. Diese Wahrnehmungserweiterung wird teilweise als unbequem erlebt und manchmal auch spontan abgelehnt.» (2009: 63)

Tatsächlich können 360°-Projektionen auf Dauer anstrengend und ermüdend wirken. Das hat physiologische und psychologische Gründe. Motivationstechnisch betrachtet, kommt es auf das rechte Verhältnis von Schaulust und Interesse, Verlockungsprämie und Mehrwert an. Die Kuppelprojektion kann in dieser Hinsicht, solange die durch den herkömmlichen Film geprägten Sehgewohnheiten vorherrschen, nur schwer mit dem Kino konkurrieren, in dem im günstigsten Fall ein Minimum an physiologischem Aufwand genügt, um ein Maximum an Faszination und Nervenkitzel zu erfahren. Dieses Maximum muss allerdings keineswegs das Ziel der Kuppelprojektion sein, die vielleicht besser als das Unterhaltungskino geeignet ist, Wissen anschaulich erlebbar zu machen oder anderen Zwecken der Information zu dienen. Aus der besonderen Eignung der Filmvorführung im Fulldome, eine immersive Überlagerung von Seh- und Bildraum zu erzeugen, folgt jedenfalls nicht per se, dass die 360°-Projektion über ein größeres narratives und dramaturgisches Potenzial als der Spielfilm verfügen muss. Mindestens genauso wahrscheinlich ist, dass es im Fulldome einen Zielkonflikt zwischen räumlicher Immersion und Empathie gibt, dessen Ursache das Zusammenspiel von technisch-apparativer und psychisch-imaginativer Empathie bildet, auf das im Folgenden näher eingegangen werden soll. Dazu ist ein Rückgriff auf die Vorgeschichte der 360°-Projektion erforderlich, die neben den Medien der Precinema-Periode auch nichtfilmische, literarisch vermittelte Formen der Immersion aufweist.

Optische Inversion und Imagination

Im *Nachlass zu Lebzeiten*, den Robert Musil 1936 veröffentlichte, findet sich neben Bildern, Betrachtungen und Geschichten auch eine Erzählung mit dem Titel *Die Amsel*. Sie handelt von zwei Männern – genauer gesagt davon, dass der eine der beiden dem anderen merkwürdige Zustände und Begebenheiten schildert. So erinnert er eine Nacht, in der er erst gegen drei Uhr, als es bereits lichter zu werden begann, zu Bett ging. «Ich wußte bald nicht mehr, ob ich wachte oder schlief [...] Es kann mein letzter Eindruck gewesen sein oder ein ruhendes Traumgesicht» (2000a: 551), jedenfalls meint er Töne zu hören, die sich ihm nähern:

«Dann saßen sie auf dem First des Nachbarhauses und sprangen dort in die Luft wie Delphine. Ich hätte auch sagen können, wie Leuchtkugeln beim Feuerwerk; denn der Eindruck von Leuchtkugeln blieb; im Herabfallen zerplatzten sie sanft an den Fensterscheiben und sanken wie große Silbersterne in die Tiefe. Ich empfand jetzt einen zauberhaften Zustand; ich lag in meinem Bett wie eine Figur auf einer Grabplatte und wachte, aber ich wachte anders als bei Tage. Es ist sehr schwer zu beschreiben, aber wenn ich daran denke, ist mir, als ob mich etwas umgestülpt hätte; ich war keine Plastik mehr, sondern etwas Eingesenktes. Und das Zimmer war nicht hohl, sondern bestand aus einem Stoff, den es unter den Stoffen des Tages nicht gibt, einem schwarz durchsichtigen und schwarz zu durchführenden Stoff, aus dem auch ich bestand.» (2000a: 551f.)

In der Musil-Forschung gilt diese Stelle als Darstellung eines Entrückungsvorgangs, dank der die Leser in die Lage versetzt werden sollen, den so genannten «anderen Zustand» jenseits des normalen Bewusstseinszustandes nachzuvollziehen, in dem Mensch und Welt, Subjekt und Objekt klar voneinander geschieden erscheinen. Im anderen Zustand gehen Innen- und Außenwelt, Wahrnehmung und Einbildung ebenso wie verschiedene Sinnesempfindungen ineinander über; Töne werden wie im vorliegenden Fall zu Bildern, akustische Eindrücke werden in optische Eindrücke übersetzt usw. Vor allem aber findet für Augenblicke eine Inversion der Gestalt statt, die das Verhältnis des eigenen Körpers zu seiner Umwelt im normalen Zustand kennzeichnet: «ich war keine Plastik mehr, sondern etwas Eingesenktes». Das Konkave wird konvex – das Konvexe konkav, und wenn dieser andere Zustand der Selbstverortung im Raum auch nicht lange anhält, so bleibt er dem Erzähler (und Leser) doch im Gedächtnis.

So merkwürdig der andere Zustand ist, so deutlich bemüht sich der Erzähler darum, ihm eine sinnliche Anschauung zu verschaffen. Die Gestaltinversion bildet nicht nur den Gegenstand, sondern auch das Verfahren der literarischen Darstellung – zum einen, weil der andere Zustand stets auf seine Vergleichsgröße, den normalen Zustand, bezogen bleibt und ohne diesen Rückbezug kaum Konturen gewinnen könnte; zum anderen, weil die Operation der Inversion einen intellektuellen Akt darstellt, der auf die Vermittlung der Einbildungskraft angewiesen ist. Musil, der in Berlin experimentelle Psychologie studiert hatte, mit den Grundlagen der Gestalttheorie bestens vertraut war und die einschlägigen Experimente zur optischen Inversion

kannte,³ verfährt in seinem literarischen Text also interdiskursiv, indem er wissenschaftliche Erkenntnisse und Modellvorstellungen zur Veranschaulichung eines «nicht-ratioïden Zustands» nutzt (vgl. Musil 2000c). Das interdiskursive Verfahren der Darstellung ist ratioïd, während sich sein Gegenstand dem Begriff und damit dem diskursiven Verstand entzieht. Die Literatur hat, so gesehen, die Möglichkeit, Bewusstseinszuständen, die sich nicht objektiv und empirisch, nach Art der Wissenschaft, auffassen lassen, an der Schnittstelle von Text und Imagination eine Form der intersubjektiv zugänglichen Evidenz zu verleihen.

Neben dieser interdiskursiven gibt es jedoch auch noch eine intermediale Pointe. Anfang der 1920er Jahre hatte Musil Béla Balázs kennen und schätzen gelernt. 1925 erschien Musils Aufsatz *Ansätze zu neuer Ästhetik. Bemerkungen über eine Dramaturgie des Films*. In diesem Aufsatz, in dem er das Konzept des anderen Zustands gleichsam phänomenologisch erläutert, geht Musil von den Überlegungen aus, die Balázs in seinem Buch *Der sichtbare Mensch* (1924) über die «Kultur des Films», so der Untertitel des Buches, angestellt hatte (vgl. Balázs 2001a; Bauer 2010). Gemeint ist die Kultur des Stummfilms, die für Balázs ihren deutlichsten Ausdruck in der Großaufnahme findet, welche nicht nur das Gesicht des Menschen aus dem Zusammenhang heraus, in den Mittelpunkt der Aufmerksamkeit rückt, sondern auch den Dingen eine physiognomische Gestalt verschafft, in der sie gleichsam wie beseelt wirken. Das Paradoxon der filmischen Großaufnahme, die nur das äußere Mienenspiel der Schauspieler zeigt, aber Rückschlüsse auf die inneren Bewegungen, die Empfindungen der von ihnen dargestellten Figuren nahelegt (vgl. Balázs 2001a: 43-48), kann ebenfalls als ein Entrückungsvorgang beschrieben werden: Da sich der Zuschauer in einer Großaufnahme, die alles, was an der Welt nicht Antlitz ist, ausblendet, auf die für ihn eigentlich nicht sichtbare Innenwelt eines signifikanten Anderen einstellt, tritt er in gewisser Weise aus der Abgeschlossenheit seines Bewusstseins heraus. Man kann in diesem Fall aber nicht sagen, dass er aus dem Sehraum in den Bildraum tritt. Denn die seelische Regung, die er im Gesichtsausdruck wahrzunehmen meint, ist eine Anschauung, die dem Zuschauer nicht vor den leiblichen Augen steht, sondern vor seinem geistigen Auge erscheint. In der vom Film evozierten physiognomischen Anschauung, die mindestens ebenso sehr ein Produkt der Einbildungskraft wie ein Gegenstand der sinnlichen Wahrnehmung ist, wird die ratioïde Unterscheidung zwischen ego und alter ego, zwi-

schen faktualer und fiktionaler Welt für einen Augenblick aufgehoben. Das Filmerlebnis, in dem sich zwei Formen der Projektion überlappen – der technische Vorgang, demzufolge ein Apparat bewegte Bilder auf die Leinwand wirft, und der psychische Mechanismus der Belebung, ja Beseelung dieser rein mechanisch reproduzierten Verlaufsgestalten durch die empathische Einbildungskraft der Zuschauer – dieses Filmerlebnis ähnelt dem anderen Zustand in mehr als einer Hinsicht: Es ist evident und synästhetisch, intersubjektiv und nicht-ratioïd, geht also in seiner Anschaulichkeit wie in seiner Bedeutung über die rein begriffliche Erfassung des objektiv Wahrnehmbaren durch den diskursiven Verstand hinaus.

Nun war sich Musil aber sehr wohl darüber im Klaren, dass der andere Zustand nicht lange aufrechterhalten werden kann, dass er oft nur Augenblicke anhält und im Kontext des re-etablierten Normalzustandes wie eine Traumszene von zweifelhaftem Realitätsgehalt anmutet. Gleiches gilt für die physiognomische Anschauung der Welt, die im Kino erzeugt wird. Sie kann kaum den Verständnisrahmen der Alltagserfahrung bilden, sofern diese Alltagserfahrung darauf abzielt, Dinge und Menschen gerade anhand des Umstands zu unterscheiden, das die Sachen – außer vielleicht in den Augen von Kindern und naiven Malern – kein Antlitz haben. Freilich kann man diese Differenz auch dialektisch auffassen und sagen, dass es prinzipiell jederzeit möglich ist, die gegenständliche Welt der alltäglichen Erfahrung mittels der Einbildungskraft so zu verwandeln, dass sie wie beseelt wirken. Und genau darin, in dieser Funktion der Imagination sah Musil denn auch das Verbindende zwischen dem Traum, dem Film und dem anderen Zustand. Jedenfalls beschließt er seinen Aufsatz mit der Bemerkung:

«Bekanntlich ist dieser Zustand, außer in krankhafter Form, niemals von Dauer; ein hypothetischer Grenzfall, dem man sich annähert, um immer wieder in den Normalzustand zurückzufallen, und eben dies unterscheidet die Kunst von der Mystik, daß sie den Anschluß an das gewöhnliche Verhalten nie ganz verliert, sie erscheint dann als ein unselbstständiger Zustand, als eine Brücke, die vom festen Boden sich so wegwölbt, als besäße sie im Imaginären ein Widerlager.» (Musil zitiert nach Balázs 2001a: 167; Musil 2000b: 1154)

3 Es war ein enger Freund von Musil, nämlich Erich von Hornbostel, der das gestalttheoretische Prinzip der optischen Inversion experimentell nachgewiesen und in einem viel zitierten Aufsatz beschrieben hatte (vgl. von Hornbostel 192: 130-156).

Liest man diese Bemerkung vor dem Hintergrund des bisher Gesagten, erscheint das Kino-Erlebnis der Stummfilm-Vorführung als ein unselbstständiger Zustand, in dem die empathische Imagination des Zuschauers im Zusammenspiel mit der physiognomischen Gestalt der Bilder-Folge zu einer spezifischen Inversion führt: «die Welt wird nicht als ein Zusammenhang dinglicher Beziehungen erlebt, sondern als eine Folge ichhafter Erlebnisse. Der Vektor, der Richtungsanzeiger [...], hat sich umgekehrt und ist nach innen gerichtet» (Musil zitiert nach Balázs 2001a: 165; Musil 2000b: 1153).

Was aber hat diese Form der Inversion, deren Grundlage, soweit es das Kino betrifft, die wechselseitige Durchdringung der technisch-apparativen und der psychisch-imaginativen Projektion darstellt, mit dem Phänomen der Immersion zu tun, zu dessen Erhellung dieser Artikel beitragen soll? Anders gefragt: Was bezweckt dieser vermeintlich umständliche Rückgriff auf Musil und Balázs, auf die Theorie der Verlaufs- und Bedeutungsgestalten und die literarische Praxis eines von dieser Theorie beeinflussten Schriftstellers? Zumindest zwei Antworten lassen sich bereits an dieser Stelle geben:

Erstens hat offenkundig auch das Phänomen der Immersion etwas mit einer vektoriellen Auffassung vom Sehraum, von der Bilderzeugung und -wahrnehmung zu tun. Und ebenso offenkundig wäre diese Auffassung unvollständig, wenn sie nicht mit Überlegungen zur Rolle der empathischen respektive empathisierenden Imagination einhergehen und neben der optischen und akustischen Inversion, dem Umstülpen des Konkaven ins Konvexe und des Konvexen ins Konkave, im Auge behalten würde, dass die Immersion mehr als bloß ein technischer Effekt des Kino-Apparates ist. Die Ausstattung eines Gesichtsausdrucks, wie ihn die Großaufnahme vermittelt, mit einer bewegten Innenwelt, stellt eine Leistung des Einfühlungsvermögens dar, zu dem die Einbildung und die Erinnerung des Zuschauers nicht weniger beitragen als die Verfahren der Inszenierung, die auf ihn einen physiognomischen Eindruck machen. Es führt daher nicht allzu weit, Phänomene der Immersion ohne Rücksicht auf Empathie und Imagination, rein technisch erfassen und die Produktionsästhetik von der Rezeptionsästhetik abkoppeln zu wollen.

Zweitens deuten die Texte von Musil und Balázs noch auf einen weiteren Gesichtspunkt hin, den Aspekt der Medienevolution und der mit ihr verbun-

denen, wiederum nicht allein technologisch erklärbaren, Intensitätssteigerung der Immersion. Sieht man sich nämlich die zuvor zitierte Passage aus *Die Amsel* noch einmal unter dem Gesichtspunkt der Raumgestalt an, so könnte man bei Musils Beschreibung an eine Kuppel denken. Wenn die Töne wie Leuchtugeln beim Feuerwerk in den Himmel steigen, mit Silbersternen verglichen werden und dann beim Herabfallen zerplatzen, drängt sich unweigerlich die Assoziation mit dem Firmament bzw. mit der Kuppelprojektion des nächtlichen Alls in einem Planetarium auf.

Diese Assoziation liegt umso näher, als der Gedanke der Medienevolution auch die Argumentation von Balázs durchzieht, leitet er doch die Innovation des Spielfilms in seinem 1930 erstmals publizierten Buch *Der Geist des Films* aus einem Vergleich zwischen der kinematographischen, der theatralischen und der malerischen Inszenierung eines dramatischen Geschehens ab. Balázs zieht bei diesem Vergleich die Konsequenz aus Sergej Eisensteins Kritik, er habe bei seiner Reduktion der Filmästhetik auf die Großaufnahme die Schere vergessen (vgl. 2006: 50–57). Denn nunmehr wird die spezifische Leistung des Films am Wechselspiel von Aufnahme und Montage, von Einstellungswechsel und Zusammenschnitt festgemacht (vgl. Balázs 2001b: 14; Hervorhebungen im Original). Im Ergebnis führt dieses Wechselspiel zu genau der Form der Immersion, durch die sich der Film von der Malerei wie vom Theater abhebt. Während der Betrachter oder Zuschauer in diesen Künsten, Balázs zufolge, auf einen Blickwinkel von einem Standort aus festgelegt wird, der sich dem Dargestellten gegenüber durch seine Außerhalbbefindlichkeit auszeichnet, vermittelt die Filmvorführung dem Publikum den Eindruck, vom Sehraum in den Bildraum, an den Schauplatz der Handlung, versetzt zu werden. «*Wir sind mitten drin!*» (Balázs 2001b: 14). Entsprechend begeistert akzentuiert Balázs dieses Phänomen der Immersion, auch wenn er es noch nicht auf den Begriff bringt: *Wir sind mitten drin!*

Das alles geschieht durch die Beweglichkeit und die stete Bewegung der Kamera. Sie zeigt nicht nur immer neue Dinge, sondern auch immer neue Distanzen und Gesichtspunkte. Und das ist das historisch Neue an dieser Kunst.

Gewiss hat der Film eine neue Welt *ent*-deckt, die vor unseren Augen bislang *ver*-deckt gewesen ist. So wie auch die sichtbare Umwelt des Menschen und seine Beziehung zu ihr. Raum und Landschaft, das Gesicht der Dinge, den Rhythmus der Massen und den heimlichen Ausdruck des schweigenden Daseins.⁴

4 Dieser Satz rekapituliert die physiognomische Auffassung des Films in *Der sichtbare Mensch*.

Aber der Film hat nicht nur Stofflich-Neues gebracht. *Er hat die fixierte Distanz des Zuschauers aufgehoben; jene Distanz, die bisher zum Wesen der sichtbaren Künste gehört hat.* Der Zuschauer steht nicht mehr außerhalb einer in sich geschlossenen Welt der Kunst, die im Bild oder auf der Bühne umrahmt ist. Das Kunstwerk ist hier keine abgesonderte Welt, die als Mikrokosmos und Gleichnis erscheint, in einem anderen Raum ohne Zugang:

«Die Kamera nimmt mein Auge mit. Mitten ins Bild hinein. Ich sehe die Dinge aus dem Raum des Films. Ich bin umzingelt von den Gestalten des Films und verwickelt in seine Handlung, die ich von allen Seiten sehe.

Was macht es, daß ich genauso zwei Stunden an derselben Stelle sitze wie im Theater? Ich sehe Romeo und Julia doch nicht vom Parterre. Denn ich blicke aus den Augen Roméos zum Balkon hinauf, und aus den Augen Julias auf Romeo hinunter. Mein Blick und mit ihm mein Bewusstsein *identifiziert* sich mit den Personen des Films. Ich sehe das, was sie von ihrem Standpunkt aus sehen. Ich selber habe keinen. Ich gehe in die Menge mit ein, ich fliege, ich tauche, ich reite mit. Und wenn einer dem anderen im Film in die Augen sieht, so blickt er von der Leinwand mir in die Augen. Denn die Kamera hat meine Augen und identifiziert sie mit den Augen der handelnden Personen. Sie schauen mit meinem Blick.»

(Balázs 2001b: 14; Hervorhebungen im Original)

Obwohl das Verb «tauchen», von dessen lateinischer Form der Begriff der Immersion abgeleitet ist, hier nur zur Bezeichnung einer Facette des Phänomens gebraucht wird; obwohl Balázs neben der subjektiven Einstellung kaum auf die anderen Möglichkeiten der produktiven Kamera eingeht und die Montage der einzelnen Aufnahmen, Blickwinkel und Gesichtspunkte lediglich stillschweigend voraussetzt, aber nicht eigens erwähnt und würdigt, ist er sich doch vollkommen darüber im Klaren, dass der Film mit der Distanz zwischen Leinwand und Betrachter, Theaterbühne und Zuschauerraum die Außerhalb-befindlichkeit des Rezipienten aufhebt und die optische Wahrnehmung mit dem psychischen Akt der Identifikation dergestalt verknüpft, dass eine Art Kurzschluss entsteht, den man entweder als Entrückung des Zuschauers an den Schauplatz der Handlung oder, umgekehrt, als Eindringen des Bildraums in den Sehraum des Betrachters auffassen kann. Für die erste Lesart spricht, dass der Zuschauer im Zustand der Immersion vergisst, dass er vor der Leinwand, außerhalb des dargestellten Geschehens, sitzt und in diesem Zustand, der Schwerkraft gleichsam

enthoben, durch die diegetische Welt des Films zu schweben, zu fliegen, gegebenenfalls auch zu reiten scheint. Die zweite Lesart akzentuiert demgegenüber die Infiltration seines Bewusstseins durch Bildmomente, die distanzlos auf ihn eindringen, weil es prima facie keinen Abstand mehr zwischen dem eigenen Standpunkt, dem eigenen Blickwinkel und der eigenen Sichtweise auf der einen und den Einstellungen der Kamera auf der anderen Seite gibt.

Folgerichtig hat Gertrud Koch Immersion und Infiltration als Komplementärbegriffe verwendet (vgl. 1997: 433). Beide setzen den Entzug jener nicht nur ästhetischen Distanz voraus, die dem Verhältnis des Betrachters zum (gegenständlichen) Bild sowie dem Verhältnis des Theaterbesuchers zum Bühnengeschehen in der abendländischen Kultur eingeschrieben waren (was nicht ausschließt, dass die Beachtung der Zentralperspektive in beiden Künsten auch zur Aufhebung dieser Distanz oder, wie beim trompe-l'œil zur Verwechslung von Bild- und Sehraum genutzt werden konnte). Von diesem Begriffspaar abzusetzen wäre der Begriff der Interaktion, obwohl die performative Praxis etwa des Computerspiels viele Interaktionsprozesse an Momente der Immersion und Infiltration koppelt. Der wesentliche Unterschied scheint darin zu bestehen, dass die Interaktion das dargestellte Drama effektiv verändert, während die Immersion und die Infiltration lediglich dazu führen, dass ein Geschehen, das der Zuschauer nicht wirklich beeinflussen kann, besonders intensiv miterlebt wird. Die Voraussetzung der Interaktion ist somit eine Rückkoppelung, die über die Mitwirkung der konjekturalen Auffassungsakte, die Imaginationsleistung des Rezipienten und seine Fähigkeit, die Figuren und Situationen des Dramas zu empathisieren,⁵ hinausgeht. Anders formuliert:

⁵ Ich schließe mich hier Hans Jürgen Wulff an, der in einem Aufsatz, der in mancherlei Hinsicht Überlegungen von Balázs aufnimmt und weiterführt, zutreffend bemerkt: «Die Reaktion auf das empathisierte Geschehen ist danach nicht unvermittelt und erfolgt nicht unmittelbar an der dargestellten Figur, sondern fußt auf einem *imaginierten Szenario*, das er erst im Verlauf der Rezeption aufgebaut hat. Ich werde derartige Szenarien das *empathische Feld* nennen und darunter einen symbolischen Kontext des sozialen Lebens, des Genres, der besonderen Handlung und des besonderen dramatischen Konfliktes verstehen. Dieser kontextuelle Komplex ist nicht nur in eine Geschichte integriert (hat also ein narratives Vorher und Nachher), sondern ist vor allem in einer Personenkonstellation realisiert» (2002: 110). Schon Balázs hatte erkannt, dass die Empathie figurenbezogen im Rahmen einer Narration entsteht, die sie an die Verlaufsgestalt einer Handlung koppelt; ähnlich sieht es Fritz Breithaupt (2009). Wulffs Formulierung eröffnet darüber hinaus die

Immersion und Infiltration sind produktionsästhetisch hervorgerufene Modalitäten der Rezeption; Rezeption allein aber ist, so produktiv sie im Erzeugen von Bedeutungsgestalten mit Empfindungsqualitäten sein mag, im Unterschied zur Interaktion kein dramaturgischer Eingriff in das auf der Bühne, der Leinwand oder dem Bildschirm dargestellte Geschehen.

In diesem Sinne hat denn auch Marie-Laure Ryan für eine Art Stufenmodell plädiert, an dessen Spitze vorläufig eine Form der Interaktion steht, die sich technisch noch gar nicht realisieren, immerhin aber mit den Mitteln des Spielfilms, also im Rezeptionsmodus der Illusion, veranschaulichen lässt. Sinnbildlich zum Ausdruck gebracht wird diese Spitzenform der Interaktion, diese Steigerung der Immersion und Infiltration zu einem Geschehen, in dem sich Wahrnehmungs-, Bild- und Handlungsraum restlos decken, nämlich durch das Holo-Deck an Bord des Raumschiffs Enterprise in der gleichnamigen Fernseh- und Spielfilm-Serie. Als derzeit noch utopischer Schauplatz zeichnet sich das Szenario des Holo-Decks für Ryan durch insgesamt acht Interaktionsmomente aus, die sie an dieser Stelle keineswegs nur metaphorisch meint:

1. You enter (*active embodiment*)...
2. into a picture (*spatiality of display*)...
3. that represents a complete environment (*sensory diversity*).
4. Though the world of the picture is the product of a digital code, you cannot see the computer (*transparency of the medium*).

Möglichkeit, die Untersuchung narrativ induzierter Empathie mit der Rahmen-Analyse von Erving Goffman zu verbinden, wenn er feststellt: «Es bedarf eines symbolischen Rahmens, innerhalb dessen ein *Mit=Fühlen* zustande kommen kann. Empathisieren geschieht nicht ungesteuert und unumgrenzt, sondern modelliert eine besondere Partizipation an einer dargestellten Szene, an einer Personenkonstellation, an einem sozialen oder moralischen Konflikt. Verändert sich diese Rahmung, verändert sich auch der empathische Zugriff auf das Material» (Wulff 2002: 112; vgl. Goffman 1980).

6 Daher schreibt Ryan: «Movies allowed shifts in point of view, as the movements of the camera presented objects from various angles and made them change size for the eye, but the spatial location of the virtual body of the spectator in the movie-world was rigidly determined by the location of the camera. Now imagine that the spectator is able to operate the camera, select the point of view, and maintain a continuous apprehension of the external world. This is exactly what happens when a computer tracks the movements of the user's hand and body and updates her vision accordingly» (2001: 54).

5. You can manipulate the objects of the virtual world and interact with its inhabitants just as you would in the real world (*dream of a natural language*).
6. You become a character in the virtual world (*alternative embodiment and role-playing*).
7. Out of your interaction with the virtual world arises a story (*simulation as narrative*).
8. Enacting this plot is relaxing and pleasurable activity (*VR is a form of art*). (2001: 51f.)

Geht man diese Liste im Einzelnen durch, kann man die Phänomene der filmischen Immersion und Infiltration durch das Ausmaß charakterisieren, in dem sie die Ersetzung der Interaktion durch die Imagination verlangen. Der Übergang vom Seh- in den Bildraum (vgl. 1 und 2) ist im Falle der Immersion wie der Infiltration illusionär. Die Multimodalität einer vollständigen Umwelt (vgl. 3), die alle Sinne anspricht, ist bestenfalls fragmentarisch, als Synästhesie akustischer und optischer Reize, realisiert; die Manipulation (vgl. 5) und das Rollenspiel (vgl. 6 und 8) bleiben gewissermaßen auf die Dimension des Gedankenexperiments beschränkt, entbehren also zumindest einiger wesentlicher Momente der leibhaftigen Beteiligung an einem Geschehen. Immerhin tragen aber auch Immersion und Infiltration nachhaltig zur affektiven und kognitiven Beteiligung am Geschehen und dergestalt zur Entwicklung der Geschichte bei (vgl. 7), die diesen Namen ja erst verdient, wenn die einzelnen Erzählakte konjunktural aufgefasst werden (vgl. Ricœur 1998: 109). Und auch die Durchsichtigkeit des Mediums, die Verschleierung des Projektionsapparates und die dadurch gesicherte Illusionsbildung (vgl. 4) kennzeichnen die Phänomene der Immersion und Infiltration – nicht erst im Kino.

Gemessen am utopischen Szenario des Holo-Decks, dem sich die Produktions- und Rezeptionsästhetik der Computer-Spiele (im Verbund mit virtuellen sozialen Netzwerken) schrittweise nähert, sind Tonfilme also selbst dann defizitär, wenn sie im 3-D-Format gezeigt werden.⁶ Tatsächlich muss man fragen, ob die Rundum-Projektion der Frontal-Projektion in mancherlei Hinsicht nicht sogar unterlegen ist. Denn längst nicht alles, was die avancierte Schnitttechnik zu bieten hat, kann in der Kuppelprojektion ohne Einbuße an Immersion genutzt werden. Eine hinreichende Erklärung dieser Einbuße ist allein anhand der Komplementärbegriffe von Immersion und Infiltration und des Unterschieds von Imagination und Interaktion kaum möglich. Sie erfordert vielmehr, wie im Folgenden gezeigt werden soll, eine

Verschränkung dieser Terminologie mit dem diskursanalytischen Konzept des Dispositivs.

Empathie und Projektion

Bevor diese Behauptung näher begründet und die erforderliche Verschränkung vorgenommen wird, mag es hilfreich sein, das filmische Zusammenspiel von Immersion und Imagination an einem paradigmatischen Fall vor Augen zu führen. Dass es sich bei dem gewählten Beispiel tatsächlich um einen paradigmatischen Fall handelt, lässt sich schon daran ersehen, dass er bereits lange bevor von immersiven Medien die Rede war, Gegenstand einer wegweisenden wissenschaftlichen Analyse gewesen ist. Schon 1926 kam in Paris ein Sammelband zur Kunst der Kinematographie heraus, der unter anderem einen Artikel von René Allendy enthält, der sich mit Friedrich Wilhelm Murnaus Stummfilm *DER LETZTE MANN* (D 1924) befasst. Ähnlich wie Balázs hebt sein Zeitgenosse Allendy am Kino die Fähigkeit hervor, die Zuschauer scheinbar unmittelbar am Seelenleben der *dramatis personae* teilhaben und einen Blick in die Abgründe des Unbewussten werfen zu lassen. Matei Chihaia hat die einschlägigen Stellen bei Allendy in seiner jüngst erschienenen Habilitationsschrift *Der Golem-Effekt. Orientierung und phantastische Immersion im Zeitalter des Kinos* (2011) wie folgt übersetzt:

«Das Kino kann das Unbewusste der Lebewesen bewundernswert ausdrücken, ihre Seelenstruktur, die so tief liegt, dass sie selbst sie nicht kennen, es kann sie 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.»

(Allendy; übersetzt von Chihaia 2011: 75)

Aufgabe der Filmemacher ist es gleichwohl nicht, das Subjekt über die Topik des Imaginären und die Verfahren der Traumarbeit aufzuklären. Aufgabe der Filmemacher ist es nach Allendy vielmehr, das Traumgeschehen aus dem Bereich der bloß subjektiven Einbildung herauszulösen und dem Zuschauer, intersubjektiv wahrnehmbar, vor Augen zu stellen. Zielt die Psychoanalyse darauf ab, das Bewusste, das Vorbewusste und das Unbewusste voneinander abzuheben, das Subjekt gegebenenfalls aus den Fallstricken seiner neurotischen Einbildung zu lösen und wieder als Urheber seiner eigenen Lebensgeschichte einzusetzen, kann das Kamera-Objektiv,

wie in Murnaus Traumsequenzen, unstete Bewegungsbilder erzeugen und dem Zuschauer durch Überblendungen und andere Trickaufnahmen den Eindruck vermitteln, sich im Imaginären bzw. in einer diegetischen Welt zu verlieren, die ein anderer hervorgebracht hat.

Selbst dort, wo die entfesselte Kamera scheinbar nur der Erschließung der diegetischen Welt, der Einführung des Zuschauers in den Schauplatz der Handlung, die Figuren-Konstellation und Konfliktsituation dient, entdeckt Allendy Analogien von Film und Traum. Regelrecht verzerrt wirkt dieser Raum in den subjektiven Einstellungen jener Omnipotenzphantasie, mit der Murnaus Protagonist auf seine Degradierung vom Chefportier zum letzten Mann des Hotelpersonals reagiert:

«Bestimmte Details aus seinem vertrauten Leben, so die Hoteltüre, kehren verformt, fremdartig, bizarr wieder. Diese Art, im Traum das Begehren in Konflikt mit der drückenden Wirklichkeit wiederzugeben, passt sehr gut zu dem, was uns die psychoanalytische Untersuchung der Träume zeigt.»

(Allendy; übersetzt von Chihaia 2011: 76)

So häufig vor und nach Allendy festgestellt worden ist, dass die von Sigmund Freud beschriebenen Verfahren der Traumarbeit – Verdichtung und Verschiebung, Rücksicht auf Darstellbarkeit und nachträgliche Bearbeitung – auch in der Mise en Scène und in der Montage zur Anwendung gelangen, so wenig kann ihr Zusammenspiel allein die tiefere Analogie von Traum und Film erklären, die erneut auf den Zusammenhang von Immersion und Empathie verweist. Zwar weiß der Zuschauer sehr wohl, dass er im Kino eigentlich nicht träumt und dass die Leinwanddramen, zumindest beim Spielfilm, nicht real sind; er vergisst oder verdrängt dieses Wissen aber in dem Maße, in dem er diese Dramen dank der wechselseitigen Durchdringung von technisch-apparativer und psychisch-imaginativer Projektion mit Anteilnahme verfolgt. Dank dieser Operation entsteht in einem intermediären Bereich zwischen Leinwand und Bewusstsein ein emphatisches Feld. Dieses Feld ist durch eine permanente Spannung zwischen der dargestellten Konfiguration der diegetischen Welt, der Handlung und der Figuren einerseits und ihrer seitens des Zuschauers vorgestellten Rekonfiguration gekennzeichnet. Stets eilt der Rezipient dem Verlauf der Ereignisse voraus, überschlägt ihre denkbaren Folgen, modifiziert seine Erwartungen anhand der einlaufenden Informationen, rahmt diese aber auch neu im Zuge seiner konjunkturalen Auffassung des

Geschehens als Sinnzusammenhang. Die Intensität der Immersion hängt im Spielfilm wesentlich von dieser affektiven und kognitiven Beteiligung des Zuschauers an einem Geschehen ab, das seine Aufmerksamkeit ganz und gar in Anspruch nimmt und so von der eigenen Lebenswelt abzieht. Die Folge ist, dass sich am Ende der Film-Vorführung, anlässlich der Rückkehr von der fiktionalen in die faktuale Lebenswelt eine dem Aufwachen aus einem Traum ähnliche Empfindung einstellen kann. Für Allendy besteht die Erklärung dafür, dass der Spielfilm wie ein Tagtraum erlebt werden kann und doch zu Rückschlüssen auf die Wirklichkeit ermächtigt, darin, dass die Psyche des Menschen keine plane, eindimensionale Angelegenheit ist.

Unser Seelenleben funktioniert gleichzeitig auf verschiedenen Ebenen. Oben ist das bewusste und rationale Leben, das mit den unmittelbar vom Sehen gegebenen, objektiven Bildern arbeitet, mit den Erinnerungsbildern des gut analysierten Wirklichen, mit mentalen Bildern und sorgfältig ausgearbeiteten intellektuellen Konzepten, indem alle diese Elemente in geordneten Serien verknüpft werden bis zur erwarteten Schlussfolgerung, gemäß dem dynamischen Schema von Henri Bergson. Sobald diese Unterscheidung nachgibt, aufgrund eines noch größeren Erschlaffens der mentalen Synthese, fallen wir in das unbewusste Leben, das Traumleben, wo die Imagination sich der Wirklichkeit so sehr überlagert, dass sie sie ganz verdeckt und vergessen lässt (vgl. Allendy; übersetzt von Chihaiia 2011: 77).

Es wäre nun allerdings ein Fehler, den Film einzig und allein als Ausdruck der Traumarbeit aufzufassen und in der Immersion ein Erschlaffen der mentalen Synthese zu sehen. Vor diesem Irrtum kann gerade Musils Unterscheidung zwischen dem ratioïden und dem nicht-ratioïden Bereich bewahren, weil diese Bereiche bei ihm nicht – wie das rationale Leben und das Traumleben bei Allendy – hierarchisch gegliedert sind, sondern unter der Voraussetzung nebeneinandergestellt werden, dass der Normalzustand von Dauer, der andere Zustand aber, solange er nicht die Züge einer Krankheit annimmt, eine vorübergehende Entrückung ins Imaginäre darstellt. Genau besehen leistet der Film jedenfalls beides, die konjekturale Auffassung und Synthese von aktuell wahrgenommenen Bewegungsbildern (auf der Leinwand) und mentalen Bildern (Erinnerungen) dergestalt, dass diese Elemente gemäß sorgfältig ausgearbeiteter Konzepte zu Serien verdichtet werden, die bestimmte Schlussfolgerungen erlauben – und eine traumhafte Auflösung oder Verschie-

bung dieser Bilder und Konzepte. Tatsächlich sieht der Zuschauer in DER LETZTE MANN ja nicht nur, was der Portier träumt. Vielmehr ist er sich während der Traumsequenz sehr wohl bewusst, dass er einer filmischen Trauminszenierung beiwohnt. Semiotisch formuliert: Die Bewegungsbilder werden von ihm ikonisch aufgefasst, insofern sie den Inhalt der Kompensationsphantasie – etwa das federleichte Jonglieren mit schweren Reisekoffern – betreffen; das Kaleidoskop dieser Bewegungsbilder wird zugleich aber auch indexikalisch aufgefasst: als Hinweis darauf, dass der Film in dieser Sequenz gerade nicht das Segment der diegetischen Welt darstellt, deren Referent die reale Arbeits- und Lebenswelt der Menschen bildet. So richtig es daher einerseits ist, dass der Film die Fähigkeit besitzt, mit den mentalen Rahmen die Eckpunkte abzubauen, an denen sich das pragmatische Handeln des Menschen im normalen, ratioïden Zustand orientiert, so falsch wäre es andererseits, ihn auf diese Fähigkeit zu reduzieren und zu verkennen, dass er seinerseits Ordnungsmuster entwirft oder auf bestimmte Konzepte zur Binnendifferenzierung der diegetischen Welt rekurriert, die dazu führen, dass die Trennung von Wach- und Traumerleben, von normalem und anderem Zustand im Film reproduziert wird.

Wichtiger noch als die Binsenwahrheit, dass die Filmindustrie eine Traumfabrik darstellt, ist daher die Erkenntnis, dass Filme nicht nur aus Bewegungs-, sondern auch aus Denkbildern bestehen. Und eben dies hatte Balázs genauso klar wie Eisenstein gesehen: «Nicht nur Stimmung, Gefühlsschattierung, nicht nur andeutendes Gleichnis weckt die Assoziation der Montage. Sie provoziert Gedanken, eindeutig klare Gedanken. Sie formuliert Erkenntnisse, logische Urteile und Wertungen» (Balázs 2001b: 47). Soweit es die Film-Rezeption betrifft, macht es daher wenig Sinn, den affektiven und den kognitiven Prozess gegeneinander auszuspielen. Es bedarf sowohl der Empathie als auch der Konjektur, des Mitempfindens wie des Mitdenkens, um die Bedeutung der Verlaufsgestalten zu erfassen. Entscheidend an der Film-Kunst ist daher, wie bei allen anderen Künsten auch, ihre Display-Funktion. Sie ist, soweit es den Unterschied von Photographie und Kinematographie betrifft, eher eine Leistung der Montage als der produktiven Kamera: «Die Montage kann uns Gefühle, Bedeutungen, Gedanken assoziieren lassen, *die uns anschaulich werden, ohne selbst sichtbar zu sein*» (Balázs 2001b: 46; Hervorhebungen im Original). Wenn also die Filmkamera als technische Fortentwicklung des Fotoapparates darauf angewiesen

bleibt, das Sichtbare abzulichten, so gibt es neben dem Seh- und Bildraum im Kino immer auch noch den Anschauungsraum, der nur im Wechselspiel von Montage und Konjektur, Immersion und Empathie entsteht – ein intermediärer Bereich, der weder mit dem Bild- noch mit dem Sehraum umstandslos verrechnet werden kann, obwohl er beide überlappt. Das dritte, das geistige Auge sieht mit und entdeckt am dargestellten Drama dank der wechselseitigen Durchdringung von technisch-apparativer und psychisch-imaginativer Projektion Aspekte und Deutungsperspektiven, die jenseits der Ordnung des Sichtbaren liegen.

Folgerichtig lautet die hier zu beantwortende Frage: Wie vermittelt diese wechselseitige Durchdringung der beiden Projektionsarten an der Schwelle von Bild- und Sehraum Anschauungen, die den Bild- und Sehraum transzendieren? Die Antwort muss insofern paradox ausfallen, als es eben die Immersion, das Ein- und Abtauchen in die Immanenz der Darstellung ist, die diese Transzendenz ermöglicht – und genau das kann man in der Schlüsselszene von Murnaus Stummfilm *DER LETZTE MANN* sehen, um die es im Folgenden geht: Der Film beginnt bekanntermaßen mit einer Abwärtsfahrt der entfesselten Kamera von Karl Freund, die auf einen Fahrradrahmen montiert war und so, als der Fahrstuhl im Parterre angekommen ist, ohne Schnitt in die Lobby des vornehmen, weitläufigen Hotels gleiten konnte. Der erste Schnitt erfolgt erst, nachdem das Objektiv die Lobby durchquert und an der Drehtür angekommen ist, durch deren Scheiben der Vorplatz des Hotels zu sehen ist – eine nächtliche Szene, die dadurch gekennzeichnet ist, dass bei strömendem Regen Droschken von links nach rechts vorfahren, anhalten und nach dem Ein- oder Ausladen von Gästen und Koffern wieder aus dem Blickfeld der Kamera verschwinden. Dieses Blickfeld wird durch die rotierenden Scheiben der Drehtür markiert, die als Schwelle zwischen Drinnen und Draußen, zwischen der warmen, trockenen Hotellobby diesseits und dem kalten, nassen Platz jenseits des Eingangs fungiert. Nach dem Umschnitt auf die entgegengesetzte Perspektive – man sieht den Vorplatz und das Portal des Hotels nun durch die Scheiben einer Droschke, die soeben angekommen ist – erscheint der mit einem Regenschirm bewehrte Chefortier, dargestellt von Emil Jannings. Die folgenden Szenen zeigen ihn bei der Arbeit und, nachdem er ganz allein einen riesigen, schweren Koffer zur Rezeption befördert hat, während einer Verschnaufpause, die ihm zum Verhängnis wird. Denn der Geschäftsführer, der in die

sem Moment einige Gäste verabschiedet, sieht nur den alten, erschöpften, scheinbar hoffnungslos überforderten Mann, der sich gerade einen Schnaps zu genehmigen scheint; die dem Filmzuschauer zuvor eindrucksvoll gezeigte Mühsal hat der Geschäftsführer nicht bemerkt. Die Notiz, die er sich bei dieser Gelegenheit macht, lässt daher nichts Gutes erwarten – und tatsächlich wird der Portier einige Szenen später zu ihm bestellt, um ein Schreiben zu erhalten, das seine Degradierung zum Kloaufseher verfügt.

Kann bereits die Eröffnungssequenz des Films – die Kamerafahrt durch die Hotellobby und die in eine Vielzahl origineller Einstellungen aufgelöste Juxtaposition von Drinnen und Draußen, von Wärme und Kälte, Herrschaftlichkeit und Mühseligkeit – als Musterbeispiel einer immersiven Exposition von Schauplatz und Stimmung, dramatischem Personal und Konflikt gelten, stellt die optische Auflösung der Degradierungsszene noch einmal eine Steigerung der empathischen Partizipation des Zuschauers am Geschehen dar. Denn in dieser Szene durchmisst die Kamera nicht nur den Schauplatz der Handlung, dient die Montage nicht nur dazu, räumliche Schwellen zu überwinden. Vielmehr wird der Zuschauer durch ihr Zusammenspiel von der Außen- in die Innenwelt, von der Hotelszene in die Bewusstseinszene des Protagonisten versetzt. Genau besehen, scheint das Zusammenspiel von Kamera und Montage eine notwendige, aber keine hinreichende Voraussetzung dieser gesteigerten Form der Immersion zu sein. Hinzukommen muss eine weitere Voraussetzung, die dadurch gegeben ist, dass der Rezipient spätestens seit dem Zeitpunkt, an dem man den Portier im Regen stehen ließ, mit der Figur sympathisiert und daher befürchten muss, dass seine Verschnaufpause unangenehme Folgen haben könnte. Diese Vorahnung wird in der Degradierungsszene bestätigt.

Eröffnet wird diese Szene mit einer Halbtotalen, wobei wiederum eine Glastür den Vorraum der Handlung vom eigentlichen Schauplatz, dem Büro des Geschäftsführers, trennt. Durch die Scheiben ist der Portier in einer ehrerbietigen Habacht-Stellung zu sehen, während ihm der Geschäftsführer, der an seinem Schreibtisch sitzt, den Rücken zukehrt. Diesen Platz verlässt der Geschäftsführer zwar kurz, um dem Portier ein Schreiben auszuhändigen, dann aber nimmt er ungerührt wieder Platz und würdigt den alten Mann, der seine Brille aufsetzt, keines weiteren Blicks. Murnaus Subtilität zeigt sich unter anderem darin, dass die Kamera in dem Augenblick, in dem der Portier seine Augengläser zurechtrückt,



1 Der Weg der Kamera vom physischen in den psychischen Raum. (Quelle: DER LETZTE MANN)

auf die Fensterscheibe zuzufahren beginnt, dass also die Naheinstellung des offenbar kurzsichtigen Portiers auf das Schriftstück mit der Annäherung der Kamera an den Protagonisten einhergeht. Auf dem Weg von der Halbtotale zur Nahaufnahme, die das Objektiv zurücklegt, überwindet es mittels einer Überblendung auch die Schwelle, welche die Glastür innerhalb der Szene markiert. Der Zuschauer, der zuvor außerhalb des Büros postiert war, gelangt dergestalt aber nicht nur in das Büro, er wird jenseits der Glasscheibe auch in die subjektive Wahrnehmung des Protagonisten versetzt, wenn ihm nunmehr, nach einem Schnitt, das Schriftstück aus der Perspektive des Lesenden präsentiert wird. Zu lesen ist, dass die Hotelleitung den ältesten Angestellten des Hauses in ein Versorgungsheim überwiesen und seine Stelle so für den Portier freigemacht hat. Schließlich öffnet sich innerhalb des Textes nach Art einer Irisblende noch ein Sichtfenster, in dem zu sehen ist, was der Portier bei dieser Mitteilung imaginiert: die Ankunft seines älteren Kollegen im Versorgungsheim. Sichtbar gemacht wird so das Schicksal, das alsbald auch dem Protagonisten droht, lässt sich aus der Montage doch unschwer schließen, dass seine Degradierung der erste Akt einer Abschiebep Praxis sein wird, die früher oder später auch für ihn im Versorgungsheim enden dürfte (Abb. 1).

Der Wechsel der Einstellungen von der externen zur internen Fokalisierung, von der Außen- zur

Innenwelt und vom physischen, interpersonalen zum psychischen, intrapersonalen Geschehen wird noch einmal mit einer anderen Pointe wiederholt. Nachdem der ungläubig auf das Schriftstück starrende Portier in einer weiteren Nahaufnahme, also aus der Objektivensicht, zu sehen war, zeigt eine erste Subjektive, wie ihm die Buchstaben vor den Augen verschwimmen – gefolgt von einer zweiten Subjektiven auf den Rücken des teilnahmslos an seinem Schreibtisch sitzenden Geschäftsführers. Versinnbildlicht das Unschärfwerden der Lettern den Schockzustand des Protagonisten, so verstärkt der Blick auf den Urheber der Degradierung die Empathie des Zuschauers, dem der Kontrast zwischen der offenkundigen Teilnahmslosigkeit des Geschäftsführers und der sichtlichen Betroffenheit des Portiers unmöglich entgehen kann. Der Seitenblick auf den schweren Koffer, mit dem die Sequenz zum Abschluss gelangt, bindet die Degradierungsszene einerseits zurück an die Exposition des Dramas, d. h. an jene Episode, die zum Erschöpfungszustand des Protagonisten führte. Andererseits kehrt dieses Dingsymbol später in der bereits erwähnten Traumsequenz wieder.

Zusammenfassend lässt sich daher feststellen, dass Mise en Scène und Montage, Kameraarbeit und Schauspiel, Fokalisation und Konjektur im Rahmen von Murnaus Inszenierung so zusammen wirken, dass ein Höchstmaß an Immersion und Empathie entsteht. Immersiv ist dabei nicht nur

die optische Raumerschließung durch die einzelnen Einstellungen, immersiv ist vor allem die mehrfache Demarkierung der Schwellen zwischen Innen und Außen, zwischen Umwelt und Bewusstsein, die dazu führt, dass die Diegese dem Zuschauer neben dem Chronotopos der Handlung, seiner Atmosphäre und dem zwischenmenschlichen Konflikt auch das Drama des Seelenlebens vermittelt, das der Protagonist durchleidet. Aufgespannt wird auf diese Weise – durch die Synergie der erwähnten Wirkungsfaktoren – genau jenes empathische Feld, in das der Rezipient visuell und imaginativ, affektiv und kognitiv so tief eintaucht, dass ihn erst der Sog der filmischen Narration, und dann, eingebettet in diese Narration, der Strudel des Bewusstseinsstroms erfasst, in den der Portier anlässlich seiner Degradierung gerät. Mittels verschiedener Kamerabewegungen, Trickblenden und Umschnitte gipfelt Murnaus Szenografie in einer Art «mentalen Immersion»: Der Zuschauer blickt mit den Augen des Protagonisten auf das Schriftstück und in die Bewusstseinszene, die er sich während der Lektüre vorstellt, d. h. der Rezipient wird in den Kopf der dramatischen Person versetzt, mit der er sympathisiert.

In diesem Sinne exemplifiziert die Degradierungsszene vor dem Hintergrund der Exposition und ihrer Initialfunktion, wie zutreffend Balázs Beobachtung ist, dass die Montage den Zuschauern eines Spielfilms Gefühle, Bedeutungen und Bewertungen, Empfindungen, Gedanken und Schlussfolgerungen vermittelt und somit «Dinge», die eigentlich unsichtbar sind, anschaulich werden lässt. Bestätigt wird aber auch Allendys Einsicht, dass diese Display-Funktion insofern mit gewissen Momenten der Desorientierung zusammenhängt, als die mentalen Rahmen abgebaut und die Schwellen zwischen Innen- und Außenwelt demarkiert werden, die den Normalzustand des Bewusstseins kennzeichnen. Im anderen Zustand der Immersion, in dem sich die technisch-apparative und die psychisch-imaginative Projektion überlagern und ein empathisches Feld erzeugen, scheint sich genau das, was dem Menschen im Normalzustand verschlossen bleibt, zu erschließen: das Seelenleben eines anderen Menschen. Dieses Seelenleben wird nicht unmittelbar sichtbar im Bild- und Sehraum. Vielmehr erweist sich das empathische Feld als ein intermediärer Raum der Anschauung, der synergetisch, im Wechselspiel von Immersion und Imagination, Montage und Konjektur aufgespannt wird. Mit anderen Worten: Nur ein Immersionsbegriff, der neben der Überlagerung von Bild- und Sehraum auch der wechselseitigen

Durchdringung von technisch-apparativer und psychisch-imaginativer Projektion Rechnung trägt, ist geeignet, die empathische Dimension des rezeptiven Ein- und Abtauchens in die diegetische Welt angemessen zu erfassen.

Wenn sich diese exemplarische Analyse von Murnaus Stummfilm verallgemeinern lässt und wenn es sich als richtig erweist, dass die Empathisierung von Leinwandfiguren nachhaltig dadurch gefördert wird, dass der Zuschauer, vermittelt durch die Montage, in einen Anschauungsraum versetzt wird, der das visuelle Feld transzendiert, könnte dieser Entgrenzung der optischen Wahrnehmung eben die Orientierungsleistung im visuellen Feld entgegenstehen, die dem Zuschauer einer 360°-Kuppelprojektion abverlangt wird, weil es dort einerseits keine entsprechende Montage objektiver und subjektiver Blickwinkel, externer und interner Fokalisierung usw. sowie andererseits eine viel stärkere Inanspruchnahme der Wahrnehmung durch die Exploration des multifokalen Sehraums gibt.

Die paradoxe Wirkung der Kuppelprojektion, die darin besteht, dass sich der Sehraum, soweit es seine architektonische Anlage betrifft, vom Zuschauer aus betrachtet, nach außen, also konvex krümmt, der Bildraum jedoch so wahrgenommen wird, als ob er sich dem Betrachter entgegen, also konkav, wölbt (bzw. den Eindruck erweckt, den Zuschauer in sich aufzunehmen), lenkt die rezeptive Aufmerksamkeit ähnlich wie in der von Musil beschriebene Szene, auf das Eingesenktsein des Zuschauers in den durchsichtigen Stoff, der ihn umhüllt. Es mag durchaus sein, dass diese Verlagerung der Aufmerksamkeit vom Objekt der Darstellung auf das Subjekt der Wahrnehmung ein transitorischer Effekt ist, der sich in dem Maße abschleift, in dem diese Wahrnehmung dem Menschen selbstverständlich wird. Es könnte aber auch sein, dass es gar nicht erst zu dieser Selbstverständlichkeit kommt und die 360°-Projektion oder die Immersion des Zuschauers in einen begehbaren Bildraum zu einer spezifischen Form der Darstellung gelangt, die besser zu der Eigenart ihrer Apparatur als die Nachahmung der filmischen Narration und Dramaturgie passt. So wie das Kino zunächst als Lichtspieltheater wahrgenommen wurde, weil es lediglich die Darbietungsform der Bühne zu reproduzieren schien, und erst durch die Montage zu einer eigenständigen Erzählweise fand, könnte der Fulldome – beispielsweise in Verschränkung mit der interaktiven Dramaturgie der Computer-Spiele – zu einer ihm gemäßen Display-Funktion finden, bei der

der Akzent der Darstellung womöglich nicht auf der Empathie mit einem signifikanten Anderen wie dem letzten Mann, sondern auf dem explorativen Verhalten des eigenen Avatars liegt.

Disposition zur Immersion

Um an dieser Stelle nicht in den Science-Fiction-Diskurs abzudriften, soll es im letzten Abschnitt dieses Essays, wie angekündigt, um den Begriff des Dispositivs und seine Relevanz für die Erforschung und Gestaltung immersiver Medien gehen. Als Ausgangspunkt dieser Erörterung bietet sich die ausgezeichnete Synopse an, die Jörg Brauns in seinem überhaupt sehr lesenswerten Buch *Schauplätze. Zur Architektur visueller Medien* (2007) bietet. Brauns fasst die einschlägigen Überlegungen von Michel Foucault und Jean-Louis Baudry, von Jean-François Lyotard und Gilles Deleuze, von Joachim Paech, Hartmut Winkler und Knut Hickethier dahingehend zusammen, dass ein Mediendispositiv räumlich und/oder zeitlich von seiner Umwelt abgegrenzt ist, den bilderzeugenden Apparat verbirgt und seine Wirkung vor allem dadurch entfaltet, dass es den Zuschauer zu einer bestimmten Form der Wahrnehmung disponiert. Diese Disposition geschieht zum einen dadurch, dass der Standort, der Blickwinkel und das Erkundungsverhalten des Subjekts innerhalb der räumlichen Anordnung von Seh- und Bildraum festgelegt werden, sowie zum anderen dadurch, dass Wahrnehmung und Vorstellung in der Performanz, die das Dispositiv dem Subjekt abverlangt, indifferent werden (vgl. Brauns 2007: 33–67).

Brauns veranschaulicht diese Funktion des Mediendispositivs am Beispiel des Panoramas, indem er aus der Patentschrift seines Erfinders, des Iren Robert Barker, zitiert: Damit das Rundumgemälde, das der Besucher eines Panoramas zu sehen bekommt, wie eine Landschaft wirkt, die der Betrachter betritt (Immersion), muss es in einem kreisförmigen Gebäude so aufgehängt und beleuchtet werden, dass man der Leinwand weder zu nahe kommen noch die Unnatürlichkeit der Lichteinstrahlung als störend empfinden kann. Nachdem der Besucher durch einen Tunnel auf die Aussichtsplattform gelangt ist – also erst aus der Umgebung ab- und unter dem Gemälde hinweg taucht, um dann inmitten eines ganz anderen, künstlich erzeugten Schauplatzes

wieder aufzutauhen – trennt ihn ein (zuweilen dreidimensional modelliertes) *faux terrain* vom Bildprospekt, den er nach und nach in einer 360°-Wendung um die eigene Achse optisch erfassen, aber nicht berühren, also haptisch erfahren kann (vgl. Brauns 2007: 11–18). Vorweg genommen wird im Panorama damit sowohl der Rundumschwenk der Film-Kamera als auch die von Balázs beschriebene Versetzung an den Ort des dargestellten Geschehens, das selbst allerdings nur im Rahmen einer Momentaufnahme, z. B. als Schlachtengemälde, präsentiert wird.

Sieht man den inauthentischen Ort, an den sich der Besucher eines Panoramas begibt, indem er den Chronotopos seiner authentischen Lebenswelt verlässt, als Heterotopos (vgl. Foucault 2006), ordnen sich auch Kino- und Kuppel-Projektion in eine Kulturgeschichte der Medien ein, die ihren Ausgang ebenso wie die gesamte abendländische Philosophie von Platons Höhlengleichnis nehmen kann. Die vom Fackelschein eines Lagerfeuers illuminierte Höhle, über deren Wände Schatten huschen, wird bei Plato zu einem Ort der Sinnestäuschung, der fehlerhaften Gleichsetzung des Wahrnehmbaren mit dem Wirklichen – zu einem Ort mithin, für den sich auch die moderne Psychoanalyse unter dem Gesichtspunkt der Projektion interessiert, weil sich in den Schattenbildern die geheimen Wünsche, die verdrängten Sehnsüchte und Ängste der Menschen offenbaren. Das Höhlengleichnis kann daher als erkenntnistheoretische Fabel, als psychoanalytisches Modell der Projektion und als Antizipation des Kinos aufgefasst werden. Alle diese Lesarten schwingen im Begriff des Dispositivs mit, dessen Bedeutungskern Michel Foucault umrissen hat. Er versteht unter einem Dispositiv ein Ensemble von heterogenen Elementen, das als Antwort auf einen Notstand gebildet wurde und insofern Macht ausübt, als es das Verhalten derjenigen, die sich dieser Vorrichtung bedienen, zwar nicht restlos determiniert, aber doch libidinös besetzt und dergestalt programmiert (vgl. Foucault 1978: 119f.).⁷

Im Falle des Panoramas beginnt die Verfügungsgewalt des Dispositives über den Betrachter damit, dass er durch die architektonische Anlage gezwungen wird, eine bestimmte Position der Beobachtung innerhalb einer Bildtotalen einzunehmen, die ihm zwar gewisse Freiheiten – etwa das Herumlaufen und Sich-Umdrehen auf der Aussichtsplattform – gestattet, diese Proxemik aber auf bestimmte Blickwinkel und -achsen beschränkt. Für die Macht, die der Besucher an die spezifische An-Ordnung des Sehens im doppelten Sinn des Wortes (als räumli-

⁷ Es ist zur Hauptsache dieser Unterschied von Determination und Programmierung – also das Disponieren –, dem das Dispositiv seinen Namen verdankt.

che Anlage und als Verhaltensimperativ) delegiert, erfährt seine Wahrnehmung allerdings eine bemerkenswerte Erweiterung: was sich der natürlichen Ordnung des Sichtbaren im Chronotopos der Lebenswelt entzieht, wird im Panorama zur Schau gestellt. Erst dank dieser Display-Funktion wird der Heterotopos zu einem Medium und zu einem Vorläufer des Kinos der Attraktionen (vgl. Gunning 1996: 25–34).

Voraussetzung dafür, dass der Besucher diesen Mehrwert der panoramatischen Darstellung gegenüber der gewöhnlichen Wahrnehmung erfährt, ist, Brauns zufolge, der dreifache Ausschluss – der Umwelt durch Abschirmung, des Betrachters durch Distanzierung und der Materialität des Bildes durch seine Inszenierung (vgl. Brauns 2007: 192). Das Panorama täuscht den Betrachter, anders formuliert, über die Künstlichkeit der Darstellung, der Wahrnehmung und des Ortes, an dem sich Darstellung, Wahrnehmung und Vorstellung überlagern, hinweg, entfaltet aber über den Zeitpunkt seiner unmittelbaren Nutzung hinweg insofern eine diskursive Kraft, als es den Betrachter mit bestimmten Anschauungen – etwa von einer historischen Schlacht oder von einer exotischen Landschaft – versorgt, die sein Bewusstsein womöglich nachhaltig prägen und in der Anschlusskommunikation dergestalt ratifiziert werden, dass sie den Status sozialer Tatsachen erringen. Die mentale Disposition des Betrachters durch das Panorama kann somit weit über den Augenblick hinausgehen, in dem er seine Blicke durch die Rotunde schweifen lässt.

Spricht man daher von einem Mediendispositiv, ist stets zu bedenken, wie sich das Zusammenspiel diskursiver und nicht-diskursiver Elemente, wie sich die Display-Funktion der Darstellung und die Programmierung von Wahrnehmung und Vorstellung auf die soziale Konstruktion der Wirklichkeit auswirken. In diesem Sinne ist auch das Kino ein Dispositiv, das mittels Filmen Anschauungen und Verständnisrahmen vermittelt, die den gesellschaftlichen Diskurs der Wirklichkeitskonstruktion nachhaltig beeinflussen können. Als eine Vorrichtung, die – um mit Balázs zu reden – etwas sichtbar macht, was sich der außerfilmischen Wahrnehmung entzieht, kann das Kino das individuelle wie das kollektive Welt- und Menschenbild zum Positiven wie zum Negativen verändern.

Wichtig ist, dass diese Fernwirkung eines Mediendispositivs jeweils an die spezifische An-Ordnung von Seh-, Bild- und Anschauungsraum gekoppelt bleibt, die es von anderen An-Ordnungen abhebt. Jedes Mediendispositiv steht vor dem Hintergrund

kontingenter An-Ordnungen. Gleichzeitig ist jedes Dispositiv, worauf Giorgio Agamben hingewiesen hat, auf eine Totalität von Praxen und Institutionen bezogen, die ihrerseits die Gesten, das Betragen oder die Kommunikation der Menschen regeln und die Wirkung einzelner Dispositive einschränken oder verstärken (vgl. Agamben 2008: 24–27). Es wäre daher irreführend, aus der spezifischen An-Ordnung von Seh-, Bild- und Anschauungsraum in einem Medium totalisierende Schlussfolgerungen und Aussagen abzuleiten.

Für die Gestaltung, Nutzung und Erforschung immersiver Medien bedeutet dies einerseits, dass man ihre dispositive Kraft relativ, im Vergleich mit anderen Praxen und Institutionen der Information und Kommunikation betrachten und Generalisierungen hinsichtlich ihrer Wirkung mit Vorbehalt begegnen sollte. Andererseits ermöglicht der Begriff des Dispositivs, wie bereits in Ansätzen gezeigt, eine Binnendifferenzierung der Medienapparate, die dann, wenn sie historisch verfährt, eine genealogische Betrachtung befördert, die neben der technologischen Entwicklung auch die Machtentfaltung der Apparate und ihren Einfluss auf die Wirklichkeitskonstrukte der Menschen berücksichtigt. Im Rahmen einer solchen Betrachtung erscheinen das Stereopticon und das Cinéorama als Vorläufer der Kino- und Kuppel-Projektion.

Auf der Weltausstellung von 1894 wurde der Öffentlichkeit das Stereopticon vorgestellt, das mit Hilfe von 16 Diaprojektoren rasch und sukzessive Rundbilder zu projizieren vermochte. 1900, im Cinéorama, verschmolz das alte Medium Panorama mit der neuen Technologie des Films: Das Cinéorama, zuerst auf der großen Pariser Weltausstellung präsentiert, war ein Hybridmedium, das zehn synchron gezeigte 70-mm-Filme zur geschlossenen 360°-Bildform vereinigte und die Betrachter mit bewegten Filmbildern eines Ballonaufstiegs vom Marsfeld in einer illusionierten Gondel konfrontierte und in Aufregung versetzte. Überdeutlich erschien zunächst noch die Nähe zum Panorama, dessen weiß über-tünchte Rotundenwände als Präsentationsort dienten und die das Geburtsszenario des Films zugleich in die Nähe immersiver Bildräume rückten (vgl. Grau 2005: 77f.).

Eine andere Linie führt vom Panorama zu jener Themenarchitektur, die Laura Bieger insbesondere an der Retortenmetropole Las Vegas, ihrer gleichsam kinematographischen Inszenierung und verwandten Erscheinungen der postmodernen Medienlandschaft erläutert:

«In der Geschichte der visuellen Kultur wird das Panorama wegen seiner umfassenden Illusionsbildung und seiner Verankerung in einem spezifischen Vorführraum in der Regel als unmittelbarer Vorgänger des Kinos angesehen, der die Entwicklung des späteren Mediums prägt und in ihr aufgeht, mit dessen Popularisierung jedoch selbst von der Bildfläche verschwindet. Die Wiederauflage panoramatischer Bild-Räume in der Themenarchitektur von Las Vegas eröffnet dagegen eine andere Lesart, nach der sich diese Bildtechnik auch in einer Zeit der Multiplex- und Imax-Kinos offensichtlich durch ein Raum-Erleben auszeichnet, das durch die materielle Gegenwart der erzeugten Bildrealität über eine *eigene* Attraktivität verfügt.»
(2007: 203f.)

Ein letzter Punkt betrifft die Faszination des Betrachters durch die Doppelrahmung der Wahrnehmung im Panorama wie im Kino, bei der Kuppel-Projektion wie beim Corso durch Las Vegas. Gemeint ist damit, dass diese Medien im Bewusstsein ihrer Inauthentizität wahrgenommen werden. In diesem Sinne gilt für den Film im 2-D- oder 3-D-Format ebenso wie für die Bildräume der Themen-Architektur, was Brauns über die künstlichen Landschaften der Panoramen sagt:

«Die Faszination solcher Panoramen lag offenbar weder in der kompensatorischen Wiederherstellung verlorener Natur noch im affirmativen Training eines distanzierteren und sequenziellen Sehens, sondern in der Ambivalenz des Blicks, der sich der Täuschung wohl bewusst war.»
(Brauns 2007: 15)

Es ist ein Bewusstsein, das sich einverstanden erklärt mit der Illusionstechnik, die es sich zu Nutze 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. Man kann von den Rauminszenierungen in Las Vegas enttäuscht sein, aber nicht davon, dass es Inszenierungen sind. Eher schon steigert das Wissen darum, dass die thematisch strukturierten Schau-Räume Simulationen darstellen, wenn nicht ihren Erkenntnis-, so doch ihren Unterhaltungswert. Ähnliches ließe sich im Hinblick auf die Schauwerte und *production values* des Spielfilms sagen, auch wenn man kritisch einwenden muss, dass so manches Staunen über den Aufwand der Inszenierung wie bei James Camerons AVATAR (AVATAR – AUFBRUCH NACH PANDORA, USA 2009) eher ein Marketing-Effekt als ein Indikator ästhetisch-dramaturgischer Qualität ist.

Literatur

- Agamben, Giorgio (2008) *Was ist ein Dispositiv?* Zürich & Berlin: Diaphanes.
- Balázs, Béla (2001 a) *Der sichtbare Mensch oder die Kultur des Films*. Frankfurt a.M.: Suhrkamp.
- Balázs, Béla (2001b) *Der Geist des Films*. Frankfurt am Main: Suhrkamp.
- Bauer, Matthias (2010) Der Film als Vorbild literarischer Ästhetik. Balázs, Musil und die Folgen. In: *Grauzonen. Positionen zwischen Literatur und Film 1910-1960*. Hg. von Stefan Keppler-Tasaki und Fabienne Liptay. München: Edition Text + Kritik. S. 41-79
- Bieger, Laura (2007) *Ästhetik der Immersion. Raum-Erlebnis zwischen Welt und Bild. Las Vegas, Washington und die White City*. Bielefeld: Transcript.
- Brauns, Jörg (2007) *Schauplätze. Zur Architektur visueller Medien*. Berlin: Kadmos.
- Breithaupt, Fritz (2009) *Kulturen der Empathie*. Frankfurt a.M.: Suhrkamp.
- Bühmann, Andrea D. & Schneider, Werner (2008) *Vom Diskurs zum Dispositiv. Eine Einführung in die Dispositivanalyse*. Bielefeld: Transcript.
- Chihai, Matei (2011) *Der Golem-Effekt. Orientierung und phantastische Immersion im Zeitalter des Kinos*. Bielefeld: Transcript.
- Duscher, Tom (2009) 360°-Perspektiven einer neuen Narration. In: *Jahrbuch immersiver Medien 2008/2009*. Hg. von Eduard Thomas. S. 15-26.
- Eisenstein, Sergej M. (2006) Béla vergißt die Schere In: Ders.: *Jenseits der Einstellung. Schriften zur Filmtheorie*. Hg. von Felix Lenz und Helmut H. Diederichs. Frankfurt a.M.: Suhrkamp S. 50-58.
- Foucault, Michel (1978) *Dispositive der Macht. Über Sexualität, Wissen und Wahrheit*. Berlin: Merve.
- Foucault, Michel (2006) Von anderen Räumen. In: *Raumtheorie. Grundlagentexte aus Philosophie und Kulturwissenschaften*. Hg. von Jörg Dünne und Stephan Günzel. Frankfurt a.M.: Suhrkamp. S. 317-329.
- Franz, Nadja (2009) Einreihung des Mediendoms in eine Illusionsgeschichte. In: *Jahrbuch immersiver Medien 2008/2009*. Hg. von Eduard Thomas. S. 27-38.
- Gibson, James J. (1979) *The Ecological Approach to Visual Perception*. Boston: Houghton Mifflin.
- Gunning, Tom (1996) Das Kino der Attraktionen. Der frühe Film, seine Zuschauer und die Avantgarde. In: *Meteor* 4. S. 25-34.
- Goffman, Erving (1980) *Rahmen-Analyse. Ein Versuch über die Organisation von Alltagserfahrungen*. Frankfurt am Main: Suhrkamp.
- Grau, Oliver (2005) Immersion & Emotion. Zwei bildwissenschaftliche Schlüsselbegriffe. In: *Mediale Emotio-*

- nen. Zur Lenkung von Gefühlen durch Bild und Sound. Hg. von Oliver Grau und Andreas Keil. Frankfurt a.M.: Fischer. S. 70-106.
- von Hornbostel, Erich M. (1922) Über optische Inversion. In: *Psychologische Forschung* I. S. 130-156.
- Kjär, Heidi & Rienow, Jürgen (2009) Fulldomevisualisierung und Immersion in der Lehre. In: *Jahrbuch immersiver Medien 2008/2009*. Hg. von Eduard Thomas. S. 61-68.
- Koch, Gertrud (1997) Pygmalion – oder die göttliche Apparatur. In: *Pygmalion. Die Geschichte des Mythos in der abendländischen Kultur*. Hg. von Gerhard Neumann und Mathias Mayer. Freiburg: Rombach. S. 423-441.
- Musil, Robert (2000a) Die Amsel. In: Robert Musil: *Gesammelte Werke, Band 1, Prosa und Stücke. Kleine Prosa. Aphorismen. Autobiographisches. Essays und Reden. Kritik*. Erweiterte Neuauflage. Reinbek. S. 548-561.
- Musil, Robert (2000b) Ansätze zu neuer Ästhetik. Bemerkungen über eine Dramaturgie des Films. In: Robert Musil: *Gesammelte Werke, Band 1, Prosa und Stücke. Kleine Prosa. Aphorismen. Autobiographisches. Essays und Reden. Kritik*. Erweiterte Neuauflage. Reinbek: Rowohlt. S. 1137-1154.
- Musil, Robert (2000c) Skizze der Erkenntnis des Dichters. In: Robert Musil: *Gesammelte Werke, Band 2, Prosa und Stücke. Kleine Prosa. Aphorismen. Autobiographisches. Essays und Reden. Kritik*. Erweiterte Neuauflage. Reinbek: Rowohlt. S. 1025-1030.
- Remann, Micky (2009) «Immersion» kommt von Eintauchen. In: *Jahrbuch immersiver Medien 2008/2009*. Hg. von Eduard Thomas. S. 15-26.
- Ricœur, Paul (1998) *Zeit und Erzählung*. Bd. 1. *Zeit und historische Erzählung*. München: Fink.
- Ryan, Marie-Laure (2001) *Narrative as Virtual Reality. Immersion and Interactivity in Literature and Electronic Media*. Baltimore & London: The Johns Hopkins University Press.
- Tinsobin, Eva (2008) *Das Kino als Apparat. Medientheorie und Medientechnik im Spiegel der Apparatusdebatte*. Boizenburg: WVH.
- Wulff, Hans J. (2002) Das empathische Feld. In: *Film und Psychologie – nach der kognitiven Phase?* Hg. von Jan Sellmer und Hans J. Wulff. Marburg: Schüren. S. 109-121.