

DER GOLEM-EFFEKT

FIKTIONALE IMMERSION ZWISCHEN RE- UND
DESORIENTIERUNG

Matthias Bauer



Matei Chihai (2010) *Der Golem-Effekt. Orientierung und phantastische Immersion im Zeitalter des Kinos*. Bielefeld: Transcript, 389 Seiten, broschiert, 33,80 Euro. ISBN 978-3-8376-1714-6.

Das Buch stellt die überarbeitete Fassung einer Habilitationsschrift zum Thema *Filmische Fiktionen: Poetik der Metalepse in den Erzählungen Julio Cortázers* (2005) dar; der Verfasser ist Professor für Spanische Literaturwissenschaft an der Bergischen Universität Wuppertal. Sein Ausgangspunkt ist die Gestalt des Golem – eine von Menschenhand geschaffene, aber durch Zauberkraft zum Leben erweckte Lehmfigur, die, der Sage zufolge, dem Prager Rabbi Löw als Diener und Beschützer der jüdischen Gemeinde gedient haben soll. Demarkiert wird durch die Verlebendigung der Lehmfigur die Unterscheidung von Natur und Kunst, Realität und Fiktion. Sieht man in dieser Demarkation den Golem-Effekt, geht das Phänomen weit über die Bedeutung der Sage, die Gustav Meyrink 1915 in einem mehrfach verfilmten Roman aufgegriffen hat, hinaus, da sie auf das spezifische Wirkungspotenzial immersiver Medien und intermedialer Konstellationen verweist. So beziehen sich viele Erzählungen des argentinischen Autors Julio Cortázers, die Chihai behandelt, dergestalt auf das Medium des Films, dass ein komplexes Wechselspiel sprachlicher und optischer Konzepte entsteht. Der intermediale Bezug auf den Film kann dabei einerseits zur Desorientierung der Leser beitragen, andererseits aber auch als Modell ihrer Reorientierung in der Fiktion dienen. Er ermöglicht, anders formuliert, sowohl ein verwirrendes Abtauchen in die fiktive Welt, das als Irrealisierung erlebt wird, wie auch ein Eintauchen, das diese Welt real erscheinen lässt. Ein- und Abtauchen aber sind zweifellos Formen der Immersion.

Daher sind unter dem Gesichtspunkt der immersiven Medien vor allem die Ausführungen aufschlussreich, die sich im ersten Teil der Abhandlung unter der Überschrift «Diskurse über Orientierung

im Zeitalter des Kinos» finden. Der zweite Teil erläutert den Golem-Effekt vorwiegend an literarischen Werken. Neben den Romanen und Erzählungen von Meyrink und Cortázar kommen dabei Texte von Quiruga, Borges, Palma, Bioy und Hernández sowie die Golem-Filme von Paul Wegener zur Sprache.

Im ersten Teil geht Chihaiya von den beiden Begriffen der Immersion und der Infiltration aus, die nach Gertrud Koch komplementäre Formen der Durchdringung von natürlicher und künstlicher Lebenswelt, von Realität und Fiktion bezeichnen (vgl. 1997: 423–441). Einerseits kann der Rezipient in die diegetische Welt eines Filmes ein- und abtauchen, andererseits kann seine Wirklichkeit von Artefakten oder Simulationen durchdrungen werden. Chihaiya betont seinerseits, dass eine solche Durchdringung nie vollständig sein kann und dass es bei der Immersion wie bei der Infiltration gerade darauf ankommt, dass die prinzipielle Unterscheidung von realer und medialer Umwelt bewusst bleibt. Hinzu kommt, dass Infiltration und Immersion Erlebnisqualitäten darstellen, bei denen es nicht nur auf ihre technische Herstellbarkeit, sondern immer auch auf die Intensität des Erlebnisses ankommt. Das bedeutet, dass eine rein neuronale Erklärung dieser Phänomene unzureichend wäre. Ihre spezifische Erlebnisqualität und -intensität verlangt darüber hinaus phänomenologische und psychologische Betrachtungen. Sie machen das Buch für Medienwissenschaftler allgemein lesenswert und lassen sich in etwa so zusammenfassen:

Insofern sich ein Zuschauer in der diegetischen Welt eines Spielfilms orientiert, die im Zusammenspiel zwischen dem technischen Apparat der Projektion und dem psychischen Apparat der Projektion (i.e. die je persönliche Imagination) entsteht und dabei stets den gedanklichen Bezug zu den Raumvorstellungen wahrt, die der Zuschauer in seiner Lebenswelt durch Interaktion erworben hat, macht es Sinn, Immanuel Kants Beantwortung der Frage «Was heißt: sich im Denken orientieren?» auf die Medienphänomene der Immersion und Infiltration zu beziehen. Zu diesem Zweck verknüpft Chihaiya Kants Überlegungen zum einen mit Ernst Cassirers phänomenologischem Konzept der Orientierung sowie zum anderen mit Roman Ingardens ebenfalls phänomenologischem Verständnis der fiktionalen Welt, die Sprachkunstwerke entwerfen. Zudem zieht er das Organon-Modell von Karl Bühler und andere Versuche heran, um die Fähigkeit des Menschen, sich auch in bloß erdachten oder einge bildeten Räumen zu orientieren, zu erklären. Insgesamt geht

es also um eine *Deixis am Phantasma*, d. h. um die Möglichkeit der Sprache, durch hinweisende Ausdrücke wie *Jetzt* oder *Hier* nicht etwa einen realen, sondern einen imaginären Standpunkt zu markieren. Wie sieht diese Orientierung im Denken bzw. in einem bloß (aus)gedachten Raum nun aber aus, wenn dieser Raum statt mit sprachlichen mit filmischen Mitteln erzeugt wird?

Wie schon Rudolf Arnheim bemerkte, kann das Kino den Zuschauer durch Schnitt und Kamera-Sprünge an verschiedene Schauplätze versetzen und seine Wahrnehmung der fiktiven Handlung an Blickwinkel binden, die offenkundig nicht in der Realität des Zuschauerraums, sondern innerhalb der diegetischen Welt anzusiedeln sind. Entscheidend für die Analyse dieser filmisch erzeugten *Deixis am Phantasma* ist, Chihaiya zufolge, Bühlers Unterscheidung zwischen Seh-, Bild- und Schauraum:

«Im Sehraum des Beschauers gibt es zwei Bestandteile, von denen nur der eine *Bildraum* heißen darf; ich möchte vorschlagen, den anderen *Vorraum* oder besser noch *Schauraum* zu nennen. In das Sehfeld des Beschauers geht, wie man's auch anstellen mag, immer ein Stück Wirklichkeit ein, aus dem der Bildraum ergänzend heraus-, unter Umständen auch einmal hineinwächst; die Grenzscheide zwischen beiden Möglichkeiten bildet ein fast oder vollkommen tieferloser Bildraum, z. B. auf tepichartigen Gemälden.» (1922: 190)

Man könnte nun sagen, dass diese Unterscheidung immer dann, wenn es zum Erlebnis der Immersion (oder Infiltration) kommt, demarkiert wird – dergestalt, dass seitens der Zuschauer die Orientierung im Bildraum an die Stelle seiner Orientierung im Schauraum tritt. Die *Deixis am Phantasma* ähnelt in dieser Hinsicht dem Traumerlebnis, da man sich im Schlaf ebenfalls nicht im Raum der Wirklichkeit, sondern im Raum der Halluzination zu verorten und zu bewegen meint. Entsprechend aufschlussreich ist die Darstellung von Traumwelten im Film. Und entsprechend ausführlich diskutiert Chihaiya einen Aufsatz von René Allendy, der sich bereits 1926 mit der Inszenierung von Wunschträumen und Omnipotenzphantasien in Friedrich Wilhelm Murnaus Stummfilm *DER LETZTE MANN* (D 1924) befasst hatte (vgl. Allendy 1926: 75-103). Als Ergebnis dieser Diskussion kann man festhalten, dass es bei der Immersion um einen Synergieeffekt von Bewegungsbild und Erlebnisform geht. Im Kino wird die mentale Synthese eher nach Art des Traum- als des Wachlebens organisiert; die Realitätsprüfung wird tendenziell suspendiert; die Imagination im Wechselspiel

mit der Kamera «entfesselt». Im Unterschied etwa zum Theater, das über eine stabile, architektonische Ordnung und Unterscheidung von Seh-, Schau- und Bildraum verfügt, überlässt sich der Zuschauer im Kino einer äußerst dynamischen Bildführung, die ihn – wie dies schon Belá Balázs und andere frühe Filmtheoretiker beschrieben haben – auf die Bühne, in den Schauplatz hinüber gleiten lässt.

Chihaiia verfolgt die weitere Entwicklung dieser Beschreibungs- und Erklärungsansätze bei Christian Metz, Jean Louis Schefer und anderen. Sein Fazit lautet:

«Der kognitivistische Diskurs und der psychoanalytische Diskurs führen, das hat der erste Abschnitt der Arbeit gezeigt, zu einem unterschiedlichen Verständnis der filmischen Fiktion. Das gesteigerte Interesse an Immersion und Infiltration im Kinozeitalter bringt zwei unterschiedliche Vorstellungen, Reorientierung bzw. Desorientierung, hervor, um die Form des neuen Mediums zu bestimmen. Dabei ist das Defizit an theoretischer Durchdringung – die erst Mitte der dreißiger Jahre zunimmt – ebenso signifikant wie die spätere Aufspaltung zwischen der Suche nach einer neuen «ästhetischen Grenze» und nach der unheimlichen, quasi-magischen Wirksamkeit des Kinos. Dass beide Ansätze jeweils nur einen Teil dessen erfassen, was die frühe Filmkunst und die sie begleitenden narrativen Fiktionen metapoetisch reflektieren bzw. zu einer Struktur der Unschlüssigkeit zuspitzen, bleibt im zweiten Abschnitt zu belegen.» (1997: 105)

Mit dem Konzept einer durch die Erzählstruktur begründeten Unschlüssigkeit, die in der Phantastischen Literatur nicht unbedingt aufgelöst werden muss, rekurriert Chihaiia auf ein Theorem von Tzvetan Todorov, das sich in der Tat an sehr vielen Texten der Moderne rezeptionsästhetisch belegen lässt. Die Pointe seiner literaturwissenschaftlichen Studien liegt darin, dass der Golem-Effekt als Medieneffekt beschrieben und zugleich gezeigt werden kann, wie die Struktur der Unschlüssigkeit in den ausgewählten Texten eingesetzt wird, um den Blick der Leser auf die Bedingung seiner Möglichkeit zu lenken: sein Angewiesensein auf eine intermediale Sphäre.

«Was die Golem-Figur auszudrücken gestattet, ist die technische Kontrolle über Immersion und Infiltration, welche diese dem Regime des An- und Abschaltens unterwerfen möchte, und eine spezifisch moderne Problematik: [...] Der Golem ist ein Medium und er entfaltet sich in einer Sphäre der Intermedialität, zwischen Skulptur und Literatur, zwischen Theater und Kino. Der Golem-Effekt beruht dem entsprechend auf der fiktional inszenierten Unschlüssigkeit über die mediale Konzeption, die Form der ästhetischen Grenze.» (Chihaiia 1997: 124)

Während die literarischen Texte, die Chihaiia behandelt, diesen Bedingungs Zusammenhang – nicht nur anhand der Golem-Gestalt – illustrieren und reflektieren, lässt sich aus dieser Bemerkung für die Analyse nicht-literarischer, immersiver Medien schließen: Eine zureichende Erklärung ihres Effekts muss neben dem Moment der Unschlüssigkeit, das wesentlich zur Erlebnisqualität und Erlebnisintensität von Immersion und Infiltration beiträgt, vor allem die intermediale Genese der Form berücksichtigen, die das Medium auszeichnet und dazu befähigt, dem Rezipienten eine zwischen Des- und Reorientierung schwankende Deixis am Phantasma abzuverlangen.

Als grundlegende Auseinandersetzung mit den theoretischen Analysen dieser Deixis und der Reflexion des Golem-Effekts an der Schnittstelle von Sprache und Film bietet das Buch von Matei Chihaiia eine Fülle von Überlegungen, auf die man seitens der Medienwissenschaft in Zukunft ebenso dankbar zurückgreifen kann wie seitens der Literaturwissenschaft auf die pointierten Interpretationen hispano-amerikanischer Texte, die durch diese Überlegungen möglich geworden sind.

Literatur

- Allendy, René (1926) *La Valeur psychologique de l'image*. In: *L'Art cinématographique*. Hg. von ders. et al. Paris: Alcan. S. 75–103.
- Bühler, Karl (1922) *Die Erscheinungsweise der Farben*. Jena: Fischer.
- 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.