

Patrick Rupert-Kruse

## Gestimmte Räume und sinnliche Wahrnehmung

2013

<https://doi.org/10.25969/mediarep/18193>

Veröffentlichungsversion / published version  
Sammelbandbeitrag / collection article

### Empfohlene Zitierung / Suggested Citation:

Rupert-Kruse, Patrick: Gestimmte Räume und sinnliche Wahrnehmung. Marburg: Schüren 2013 (Jahrbuch immersiver Medien 5), S. 11–15. DOI: <https://doi.org/10.25969/mediarep/18193>.

### Erstmalig hier erschienen / Initial publication here:

<https://link.iue.fh-kiel.de/index.php/2013/01/01/jahrbuch-immersiver-medien-2013-online-gestimmte-raeume-und-sinnliche-wahrnehmung/>

### Nutzungsbedingungen:

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

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

### Terms of use:

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

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

# GESTIMMTE RÄUME UND SINNLICHE WAHRNEHMUNG

Patrick Rupert-Kruse

Die Neue Phänomenologie und die Neue Ästhetik, wie sie von den Philosophen Hermann Schmitz und Gernot Böhme definiert wurden, haben ihn zum festen Inventar aktueller und alltäglicher ästhetischer bzw. ästhetischer Phänomene gemacht: den Begriff der Atmosphäre. Mit der Immersions- und Präsenzforschung, wie sie sich seit den 60er Jahren entwickelt hat und anschließend von der Kunstgeschichte, Bild- und Medienwissenschaft weitergeführt worden ist, gewinnt dieser Begriff auch im Kontext der aktuellen Medienevolution immer mehr an Gewicht:

Die Entwicklung einer Ästhetik der Atmosphären und die Wiedergewinnung eines umfassenden Begriffs von Ästhetik ist [...] zu einer Ästhetik als Theorie der neuen Medien komplementär. Cyberspace und neue Sinnlichkeit sind zwei Seiten der einen kulturellen Entwicklung in der technischen Zivilisation. (Böhme 1995: 11)

Im Begriff der Atmosphäre wird eine Grenzauflösung artikuliert, wie sie auch in den Phänomenen der Rezentrierung, Deplatzierung oder Entgrenzung mitschwingen, die so typisch sind für die Beschreibung der Immersion oder Präsenzerfahrung. Atmosphären können als «gestimmte Räume» (Ströker 1977: 31), die primär emotional erlebt werden, verstanden werden; als «quasi-objektive Gefühlsmächte» (Schmitz 1969: 343f.), die uns als Stimmung umgeben und ergreifen können; oder als «Sphären gespürter leiblicher Anwesenheit» (Böhme 2006: 49), welche als Extensionen des leiblichen Spürens eines Subjekts anzusehen sind.

Atmosphären sind der Modus, in welchem sich unsere ästhetisierte Umwelt (vgl. Böhme 1995: 14; Welsch 2003) in Form von Städtedesigns, Gebäu-

dearchitekturen oder Kunst im öffentlichen Raum präsentiert, der sich jedoch auch auf Medien unterschiedlichster Art ausweiten lässt. Von den atmosphärischen Bildern<sup>1</sup> eines Caspar David Friedrich – etwa *Der Mönch am Meer* (1808-1810) –, über Filme wie *SHAME* (Steve McQueen, UK 2011) oder *DRIVE* (Nicolas Winding Refn, USA 2011),<sup>2</sup> Installationen wie Olafur Eliassons berühmtes *The Weather Project* (2003),<sup>3</sup> bis zu Videospielen wie *Amnesia: The Dark Descent* (Frictional Games, S 2010) oder *Limbo* (Playdead Studios, DK 2010).<sup>4</sup>

1 Bilder, die sich im Übrigen oftmals durch den Gebrauch von Elementen der Unbestimmtheit bzw. Vagheit wie etwa Nebelschleier, Dämmerungslicht oder aufschäumende Gischt auszeichnen.

2 In diesen Filmen sind es «räumlich ergossene Gefühlsqualität[en]» (Böhme 1995: 27) wie Kälte und Leere, die die gesamte filmische Welt zu bevölkern scheinen und sich der Zuschauer bemächtigen. Induziert werden diese unter anderem durch sparsame Dialoge, lange Kameraeinstellungen und -fahrten, spezielle Farbgebung und Belichtung und den gezielten Einsatz stimmungsvoller Musik.

3 Diese Installation bestand aus einer riesigen künstlichen Sonnenscheibe, die die Eingangshalle der Londoner Tate Modern Gallery in ein warmes, orangefarbenes Licht tauchte. Die atmosphärische Wirkung wurde zudem durch den Einsatz künstlicher Nebelschwaden verstärkt.

4 In den Kritiken und Rezensionen zu diesen Spielen ist man sich über die atmosphärischen Qualitäten dieser Spiele einig. So heißt es auf der offiziellen Homepage zu *Limbo* u.a.: «The simplistic yet gorgeous art direction, the scant yet absolutely effective sound cues, the limited yet engrossing storytelling and the unsettling atmosphere all come together to build a full experience, one that will not be forgotten for quite some time» (<http://limbogame.org/presspage>). Und das Magazin PC Gamer UK schreibt zu *Amnesia*: »[That's] its [=Amnesia's] triumph: one of grisly atmosphere over genre

Atmosphären – verstanden als leib-räumliche Phänomene, denn «Atmosphären werden gespürt, indem man affektiv von ihnen betroffen ist» (Böhme 2001: 46) – spielen sich im Bereich der Empfindungen, des Affektiven und Somatischen ab und lassen sich durch ihre grundlegenden Elemente des Räumlichen und des Erlebens mit den Konzepten der Immersion, Präsenz und Aura zusammendenken. Denn auch hier geht es um die Aufhebung von Distanz, die Überschreitung von Grenzen, die Überlagerung oder Verschmelzung von Räumen, was im Kontext des *Jahrbuches immersiver Medien* vor allem als spezifische Erfahrungen mit medial erzeugten oder vermittelten Räumen und Szenarien gedacht werden muss. Immersion – verstanden als Übergang in eine medial vermittelte Umgebung – schließt an die Überlegung an, dass im Umgang mit Medien bzw. in der Medienrezeption eine «Diffusion von Räumen und Orten unterschiedlicher Qualität (metaphorisch, materiell, imaginär oder virtuell)» (Neitzel 2008: 148) stattfindet. Hier artikuliert sich zudem das sinnliche bzw. leibliche Spüren anderer – virtueller – Räume als wäre man in ihnen anwesend (Curtis 2008: 95), was wiederum eine Verbindung mit dem Konzept des Präsenzerlebens nahelegt. Diese Form des Erlebens mediatisierter Räume und der darin anwesenden Objekte und Subjekte ist am besten zu beschreiben als das Spüren der (artifiziellen) Anwesenheit von etwas Abwesendem. Medien – vor allem diejenigen, denen man das Attribut *immersiv* zuschreiben kann – sind folglich in der Lage, Präsenzerfahrungen bei den Betrachtern auszulösen, d.h. sie erlauben den Rezipierenden eine sinnliche Anwesenheit in virtuellen Räumen, ein Spüren von Immateriellem (vgl. Biocca 1997: k.S.; Schweinitz 2006: 136–141): «Was ‹präsenz› ist, soll für Menschenhände greifbar sein, was dann wiederum impliziert, daß es unmittelbar auf den menschlichen Körper einwirken kann» (Gumbrecht 2004: 11). Eine ähnliche Verschränkung von Räumlichkeiten, eine Diffusion von Distanz und Nähe wird im Konzept der Aura artikuliert, wie Walter Benjamin es in seinem Aufsatz *Das Kunstwerk im Zeitalter seiner technischen Reproduzierbarkeit* (1935/36) entwickelt hat: «Was ist eigentlich Aura? Ein sonderbares Gespinnst aus Raum und Zeit: einmalige Erscheinung einer Ferne, so nah sie sein mag» (1974: 440). In seiner Analyse bringt Gernot Böhme dieses Phänomen

---

convention, with tension and release in keen balance» (Bickham 2010: k.S.).

über die räumlichen und leiblichen Dimensionen mit dem der Atmosphäre zusammen:

Aura bezeichnet gewissermaßen Atmosphäre überhaupt, die leere charakterlose Hülle seiner Anwesenheit. [...] Die Aura spüren heißt, sie in die eigene leibliche Befindlichkeit aufzunehmen. Was gespürt wird, ist eine unbestimmt räumlich ergossene Gefühlsqualität. (1995: 26f.)

Die hier lediglich bruchstückhaft angerissenen Zusammenhänge zwischen den unterschiedlichen Konzepten, mit denen versucht wird, unsere sinnliche Erfahrung ästhetischer und medialer Artefakte zu beschreiben, zeigen, dass sich eine profunde und interdisziplinäre Auseinandersetzung mit diesen Phänomenen lohnt. Aus diesem Grund bilden die vorliegenden Artikel nicht nur die Breite und Vielfältigkeit der aktuellen Debatte um das Phänomen der Atmosphäre ab, sondern versuchen zudem Zusammenhänge zu den verwandten Konzepten der Immersion, Präsenz oder Aura herzustellen.

### Das Jahrbuch *immersiver Medien* 2013

Gernot Böhme geht in seinem Aufsatz *Wirklichkeiten. Über die Hybridisierung von Räumen und die Erfahrung von Immersion* darauf ein, dass der Raum unserer leiblichen Anwesenheit in der Regel mit medialen Darstellungsräumen hybridisiert wird. Damit fokussiert er sich vor allem auf das Erweitern des leiblichen Spürens in den medialen Raum hinein, d.h. auf die Hybridisierung von leiblichem Raum und Darstellungsraum. Dies ermöglicht ihm, ein grundlegendes Prinzip des Atmosphärischen mit dem Konzept der Immersion zusammenzubringen und so deren spezifische Form der Erfahrung herauszuarbeiten. Die Relevanz dieser Überlegungen zeigt sich nicht nur darin, dass intensive Immersionserfahrung ein kalkuliertes produktionsästhetisches Ziel im Bereich der Kunst und der Unterhaltungstechnologie geworden ist, sondern auch darin, dass sie in naher Zukunft zur selbstverständlichen Erfahrung unseres technisierten Alltags gehören wird.

An eben diese Ausführungen knüpft Davor Löffler mit seinem Beitrag *Leben im Futur II Konjunktiv. Über das Phänomen Atmosphäre und dessen Bedeutung im Zeitalter der technischen Immersion* an. Für Löffler bestehen apparative Immersionen aus dem Erleben hergestellter Atmosphären, die Befindlichkeiten auslösen, durch welche die medialen Interaktionsräume überhaupt erst eine leib-

liche Relevanz erhalten. Wie Böhme stellt er sich der Klärung des Verhältnisses von Immersion und Atmosphäre und entwickelt hierzu einen Atmosphärenbegriff, der an die Phänomene des Immersiven anschließbar ist. Dabei steht besonders der Aspekt der Zeitlichkeit im Zentrum seiner Analyse – ein Aspekt, der sich zwar als zentral für die Entstehung von Atmosphären erweist, der jedoch bisher noch nicht hinreichend in die bestehenden Entwürfe einbezogen worden ist.

Christina Katharina May wendet sich in ihrem Aufsatz *Landscape Habitat Immersion. Die Konstruktion immersiver Zoolandschaften im Kontext des US-amerikanischen Environmentalism* dem von Jones und Jones entwickelten neuartigen Gestaltungskonzept als theoretische Anleitung für Natursimulationen im Woodland Park Zoos zu. Deren Techniken zur Erzeugung immersiver Anlagen zielten auf die illusionäre Auflösung der Grenze zwischen Tier und Mensch, Gehege und Besucherraum durch die Verbindung ökologisch funktionaler und ästhetischer Elemente. Ausgehend vom Beispiel des Woodland Park Zoos und den zeitgenössischen Theorien zur Landschaftsarchitektur im Kontext des Environmentalism analysiert May die grundsätzlichen Überlegungen zur Produktion und Rezeption immersiver und atmosphärischer Landschaftsräume.

Der Diskussion der Begriffe Stimmung, Atmosphäre und Präsenz im Kontext der zeitgenössischen Architektur widmet sich Regine Heß in ihrem Beitrag *Stimmung, Atmosphäre, Präsenz. Wirkungsästhetische Begriffe zur Analyse der Architektur von Peter Zumthor*. Eine sowohl rezeptions- als auch produktionsästhetische Perspektive einnehmend, bringt Heß ihre Ergebnisse mit den ästhetischen und methodischen Überlegungen Peter Zumthors zusammen. Heß zeigt anhand des von Zumthor entworfenen Museums Kolumba in Köln, wie die Begriffe Stimmung, Atmosphäre und Präsenz als produktionsästhetische Analyse Kriterien ihre Anwendung erfahren. Dabei zeigt sie, dass Baukörper, Grundrisse, Materialien und Beleuchtung sich mit eben diesen Begriffen analysieren lassen.

Eine Anwendung des Atmosphärenkonzepts in der Konzeption und Konstruktion von Stadträumen stellt Anne Brandl in *Rhythmus, Raumgefühl und konstruktive Suggestionskraft. Die sinnliche Wahrnehmung des Stadtraums in historischen Städtebauteorien* vor. Brandl zeigt, dass es in der Städtebauteorie Ansätze gegeben hat, welche die sinnliche Wahrnehmung des Stadtraumes und

nicht seine bauliche Herstellung in den Mittelpunkt ihrer Überlegungen gestellt haben, welche jedoch bisher wenig diskutiert worden sind. Daher erweitert sie die aktuelle Auseinandersetzung über sinnliches Stadterleben mit Theorien von Albert Erich Brinckmann, Fritz Schumacher und Gordon Cullen, bei denen Begriffe wie Raumpfinden, Rhythmus und Suggestionskraft im Mittelpunkt stehen.

Eine Anwendung des Konzepts der Atmosphäre auf das Medium Film vollzieht Lars C. Grabbe in seinem Beitrag *Phänomenale Präsenz der Atmosphäre im Film. Ein Divergenzphänomen zwischen immersivem Potential und Diskrepanzerfahrung*. Grabbe arbeitet die konstitutiven Elemente des Atmosphärischen im Film als Dimension des Filmlebens heraus und bringt das Wahrnehmungsphänomen der Atmosphäre mit dem Prinzip der Immersion in Verbindung. In seinen Überlegungen macht er Atmosphäre als Divergenzphänomen beschreibbar, das gleichermaßen durch immersive Potentiale sowie immersionshemmende Diskrepanzerfahrungen konstituiert werden kann.

Mit ihrem Text *Phaneroskopie: Erste Überlegungen zur orektischen Filmanalyse* richten Matthias Bauer und Tobias Hochscherf ihr Augenmerk auf das Wechselspiel von Empfindungen und Vorstellungen, welches durch das Filmerebnis ausgelöst wird. Unter Einbezug und in Weiterentwicklung des *mood-approach approach* von Greg M. Smith und anhand des Interpretanten-Modells von C. S. Peirce konzipieren Bauer und Hochscherf ihr Analysemodell der orektischen Filmanalyse. Als besonders aufschlussreich erweisen sich im Artikel die exemplarischen Analysen solcher Szenen, in denen die Narration scheinbar aussetzt und sich die Zuschauer der Empfindungen und Vorstellungen innwerden, durch die sie dem Film Bedeutung verschaffen.

In der Rubrik «Lehrpraxis» ermöglicht der Architekt und Szenograph Andreas Kretzer in seinem Beitrag *Architekturlehre und Atmosphäre* einen Einblick in die Praxis atmosphärischer Raumdarstellung. Diese nähert sich dem gestalteten Raum sowohl zeichnerisch (Storyboard, Perspektive) als auch über das Medium Film und dessen exemplarische Darstellungen atmosphärischer Räume. Ausgangspunkt ist dabei der Wunsch nach einer spezifischen, möglichst unverwechselbaren Raumstimmung, der tief in der Lehre und im Selbstverständnis des Berufs des Architekten verwurzelt zu sein scheint. Dabei beschäftigt sich Kretzer mit dem Thema

Atmosphäre jenseits einer rein wissenschaftlichen Auseinandersetzung, sondern innerhalb der universitären Architekturlehre. Er schildert exemplarisch wie Architekturstudenten lernen, ihre räumlichen Ideen im Entwurfsprozess darzustellen und wie das Atmosphärische innerhalb dieses Prozesses an Gestalt gewinnt.

Darauf folgt in der Rubrik «Fulldome-Szene» der Artikel *10 Jahre Fulldome in Deutschland* von Eduard Thomas. Hierin zeichnet Thomas in der Stilistik einer Diskussion zwischen *Bad Cop* und *Good Cop* die Entwicklungslinien, Visionen und skeptischen Gedanken aus diesem Jahrzehnt nach.

Daran schließt der Artikel *Fulldome vs. 16:9. Zu den Differenzen in Konzeption, Gestaltung und Produktion eines Spielfilms in der Kuppel und im klassischen Bildformat – am Beispiel der Filmversionen von BREAKFAST* von Sönke Hahn an. Dieser Artikel behandelt die Differenzen in Konzeption, Gestaltung und Produktion zwischen Spielfilmen in der Kuppel (Fulldome) und konventionellen Filmformaten (16:9). Im Zentrum stehen dabei insbesondere Fragen der Dramaturgie und der Inszenierung, zudem wird ausführlich und beispielhaft auf die Grundfragen der Übertragbarkeit von Kameraeinstellungen und Bildaufbau eingegangen.

Die technischen Möglichkeiten einer immersiven Interaktion auf Basis der in Planetarien verwendeten Kuppelsysteme lotet Axel Meyer in seinem Beitrag *360Touch.it – Entwicklung und Evaluation von immersiver Multi-User-Interaktion für Planetarien* aus. Der Artikel stellt ein Multi-User-Interaktions-System vor, das den Besuchern eines Planetariums ermöglicht, mit dem Smartphone an einem Multi-Player-Fulldome-Game in einer 360°-Kuppel teilzunehmen. Damit widmet sich Meyer einem Aspekt des immersiven Erlebens in Planetarien, der bisher kaum behandelt worden ist und ein dringendes Desiderat der angewandten Forschung darstellt.

Außerdem finden sich im aktuellen Band Besprechungen zum Sammelband *Erlebnislandschaft – Erlebnis Landschaft?*, der sich mit der empirischen Fassbarkeit von Atmosphären beschäftigt, zum ersten stereoskopischen Film mit Polarisierungstechnik *ZUM GREIFEN NAH!* (Kurt Engel, D 1936/37) und zur 360°-Fulldome-Show *WE ARE ALIENS* (UK 2012) von NSC creative.

Ein besonderer Dank gilt zudem Hermann Schmitz, der mit seinen Überlegungen zur Neuen Phänomenologie die aktuelle Disziplinen über-

greifende Beschäftigung mit dem Konzept der Atmosphäre maßgeblich angestoßen und geprägt hat. Des Weiteren hat er sich dazu bereit erklärt, bei dieser Ausgabe des *Jahrbuch[es] immersiver Medien* als Gastherausgeber zu fungieren und den vorliegenden Band mit einem Vorwort zu veredeln. Besonders bedanken möchten wir uns auch bei dem Künstler Jan van Munster, der uns erlaubt hat, eine Abbildung seiner Installation *Heat II* als Coverbild zu nutzen, und bei Julia Otto, die uns in ihrem Text *Energie spüren: Wärme II / Heat II* einen Einblick in die künstlerische Arbeit van Munsters gibt.

Zu guter Letzt soll nicht unerwähnt bleiben, dass im vorliegenden Jahrbuch eine thematische Eingrenzung aufgrund von Sinnesmodalitäten vorgenommen worden ist. So finden sich in der aktuellen Ausgabe neben einigen grundlegenden Diskussionen zum Begriff der Atmosphäre und verwandten Konzepten vor allem Artikel, die das Atmosphärische überwiegend vom Visuellen und Materiellen her denken. Der Aspekt des akustischen Stimmens von Räumen darf allerdings nicht aus der Diskussion um Atmosphäre und Immersion ausgeklammert werden und soll im nächsten *Jahrbuch immersiver Medien* (Schwerpunktthema 2014: «Klänge, Musik & Soundscapes») ausführlich diskutiert werden.

## Literatur

- Benjamin, Walter (1974) Das Kunstwerk im Zeitalter seiner technischen Reproduzierbarkeit [1935/36]. In: Walter Benjamin: *Gesammelte Schriften*, Band 1,2. Hg. von Rolf Tiedemann und Hermann Schweppenhäuser. Frankfurt a.M.: Suhrkamp. S. 431–469
- Bickham, Al (2010) Amnesia: The Dark Descent review. In: *PC Gamer UK*, <http://www.pcgamer.com/review/amnesia-the-dark-descent-review/#null> [20.08.2013]
- Biocca, Frank (1997) The Cyborg's Dilemma: Progressive Embodiment in Virtual Environments. In: *Journal of Computer-Mediated Communication*, Volume 3, No. 2, <http://jcmc.indiana.edu/vol3/issue2/biocca2.html> [25.07.2011]
- Böhme, Gernot (2006) *Architektur und Atmosphäre*. München: Fink
- Böhme, Gernot (2001) *Ästhetik: Vorlesungen über Ästhetik als allgemeine Wahrnehmungslehre*. München: Fink
- Böhme, Gernot (1995) *Atmosphäre. Essays zur neuen Ästhetik*. Frankfurt a.M.: Suhrkamp

- Curtis, Robin (2008) Immersion und Einfühlung: Zwischen Repräsentationalität und Materialität bewegter Bilder. In: *montage AV*, 17, 2. S. 89–108
- Gumbrecht, Hans Ulrich (2004) *Diesseits der Hermeneutik. Die Produktion von Präsenz*. Frankfurt a.M.: Suhrkamp
- Neitzel, Britta (2008) Facetten räumlicher Immersion in technischen Medien. In: *montage AV*, 17, 2. S. 145–158
- Schmitz, Hermann (1969) *System der Philosophie*. Band III: Der Raum. Teil II: Der Gefühlsraum. Bonn: Bouvier
- Schweinitz, Jörg (2006) Totale Immersion und die Utopien von der virtuellen Realität. In: *Das Spiel mit dem Medium. Partizipation – Immersion – Interaktion*. Hg. von Britta Neitzel und Rolf F. Nohr. Marburg: Schüren. S. 136–153
- Ströker, Elisabeth (1977) *Philosophische Untersuchungen zum Raum*. Frankfurt a.M.: Klostermann
- Welsch, Wolfgang (2003) *Ästhetisches Denken*, 6., erweiterte Auflage. Stuttgart: Reclam