

Jesko Jockenhövel

## Tastend... von Raum zu Raum. Immersion als kultureller Topos

2012

<https://doi.org/10.25969/mediarep/18203>

Veröffentlichungsversion / published version  
Sammelbandbeitrag / collection article

### Empfohlene Zitierung / Suggested Citation:

Jockenhövel, Jesko: Tastend... von Raum zu Raum. Immersion als kultureller Topos. Marburg: Schüren 2012 (Jahrbuch immersiver Medien 4), S. 119–122. DOI: <https://doi.org/10.25969/mediarep/18203>.

### Erstmalig hier erschienen / Initial publication here:

<https://link.iue.fh-kiel.de/index.php/2012/01/30/jahrbuch-immersiver-medien-2012-online-bildraeume-grenzen-und-uebergaenge/>

### 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/>

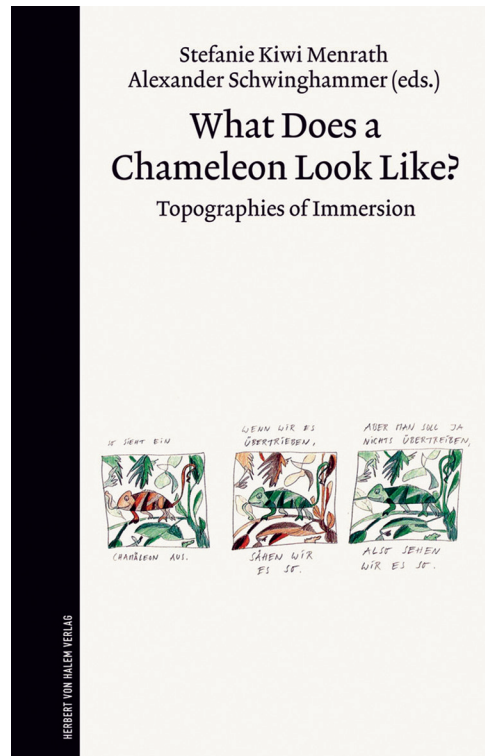
# TASTEND... VON RAUM ZU RAUM

IMMERSION ALS KULTURELLER TOPOS

Jesko Jockenhövel

Anfang der 1880er Jahre begann der deutsche Unternehmer August Fuhrmann mit der Installation der Kaiserpanoramen in einer Reihe deutscher und europäischer Großstädte. Im Gegensatz zu den üblichen Panoramadarstellungen wie etwa der Darstellung der Schlacht von Sedan, die 1883 in Berlin aufgebaut wurde, war der Betrachter nicht in der Mitte der Rotunde platziert. Stattdessen schaute er durch ein Stereoskop. Mit Hilfe einer sich drehenden Rotunde wurden ihm wechselnde Ansichten präsentiert. Der Körper war damit fixiert. Der Blick konnte wandern. Im Panorama dagegen war es möglich herum zu gehen und jede Ecke der überdimensionalen Darstellung zu erkunden.

In dem Sammelband *What Does a Chameleon Look Like? Topographies of Immersion* entführen uns die Herausgeber in fünf verschiedene Räume, nicht ganz unähnlich dem Kaiserpanorama. Dort entlassen sie den Leser aber in seine eigenen Erkundungen und Betrachtungen dieser Panoramen, der Vielzahl der unterschiedlichen Themen und Ansätze durchaus angemessen. Als Leitbild dient dabei das Chamäleon, das sich überall anpassen und einfügen kann. Das Chamäleon wird als reagierender Spiegel beschrieben, der reflektiert und generiert. So kann auch der Leser sich in die Räume vertiefen, die in seinem Interessen- oder Forschungsgebiet liegen und versuchen, sich diesen anpassen, sie für sich nutzbar zu machen. In dem ersten Raum sind vor allem Texte versammelt, die sich mit der Mensch-Maschine-Beziehung beschäftigen. Im zweiten Raum geht es um Immersion und deren Darstellung im Kino. Durch mehrere Artikel in diesem Raum zieht sich dabei auch die Darstellung des Topos untergründi-



Stefanie Kiwi Menrath, Alexander Schwinghammer (Hg.) (2011) *What Does a Chameleon Look Like? Topographies of Immersion*. Köln: Herbert von Halem, 376 S., ISBN 978-3-938258-51-4

ger Furcht vor Immersion. Die Beiträge im dritten Raum gehen auf Ästhetisierungen des täglichen Lebens, insbesondere der Konsumwelt ein. Auch im vierten Raum spielt die Problematisierung einer immersiven Rezeptionshaltung eine hervorgehobene Rolle. Die beiden Autoren Tom Bunyard und Jeff Kinkle greifen dabei (nicht unkritisch) auf Guy Debord zurück. Die Publikation wird in Raum fünf mit der Suche nach der Frage beschlossen, inwieweit Immersion eine grundlegende menschliche Fähigkeit ist. Als Ansätze dienen den Autorinnen Hui und Matos etwa ein phänomenologischer (Hui) oder ein konstruktivistischer (Matos).

Der Sammelband ist das Ergebnis einer gemeinsamen Konferenz der beiden Graduiertenkollege *Bild – Körper – Medium. Eine anthropologische Perspektive* der Hochschule für Gestaltung Karlsruhe, *InterArt* der Freien Universität Berlin sowie des Centre for Cultural Studies des Goldsmith College London. Aufgrund dieser internationalen Ausrichtung sind alle Beiträge des Bandes auf Englisch erschienen.

Trotz der unterschiedlichen Räume mit ihren jeweiligen Themenschwerpunkten zieht sich doch eine rote Linie durch eine Vielzahl der Beiträge, in Form des Schwankens zwischen Immersion und Interaktion – ein Konflikt, der auch den Begriff der Involvierung so schwierig macht, da er beide Ebenen beinhaltet. In ihrer Einleitung greifen die Herausgeber Menrath und Schwinghammer diese beiden Aspekte auf anschauliche Weise in der Schilderung einer Installation des Künstlers Leandro Erlich im New Yorker Galeriegebäude P.S. 1 auf. Dort ist eine Projektion aufgebaut, die die Besucher glauben lässt, dass sie sich in einem Swimmingpool befinden. Sie lassen sich nicht nur von der Installation vereinnahmen, sondern beginnen auch mit dieser zu interagieren.

In seinem Beitrag «The Emaciated Spectator» geht Jeff Kinkle auf diese beiden Pole in Form der Argumentationen von Guy Debord und Jacques Rancière ein. Für Debord ist, so Kinkle, der Zustand des «Zuschauerseins» ein Teil der Gesellschaft des Spektakels. Debord lehnte diesen Zustand ab, da er für ihn Ausdruck von Passivität und Nicht-Involvierung war. Rancière setzt dagegen eine Differenzierung, die wie Kinkle betont, über die Dichotomie von Aktivität und Passivität hinausgeht. Rancière möchte den Zuschauer emanzipieren, so dass er aktiv zuschauen kann. Kinkle schreibt im Sinne Rancières: «Zuschauen ist nicht Absorption, sondern Zuschauen konstruiert» (302) und stellt

Rancière damit auch in die Tradition der Cultural Studies oder Rezeptionsästhetik, die die Autorenschaft der Zuschauer betonen.

Der interaktive Aspekt von Immersion spielt auch in phänomenologischen Ansätzen eine Rolle, der ja davon ausgeht, dass nicht ein einzelner Wahrnehmungssinn die Rezeption beeinflusst, sondern die Synästhesie, das Zusammenspiel verschiedener Sinne. Gerade haptische Ansätze wie die von Laura Marks und Vivian Sobchack betonen die Nähe zum Filmbild, wie Bettina Papenburg in dem Beitrag «Touching the Screen, Striding Through the Mirror. The Haptic in Film» beschreibt. Beide Autorinnen verstehen «das Sehen als eine konzeptuelle Aktivität und eine haptische Aktivität» (126). Doch wie kann diese erreicht werden? Als Analysebeispiele verwendet sie zunächst David Cronenbergs *VIDEODROME* (CDN/USA 1983), *Coc-teaus ORPHEUS* (ORPHEE, F 1950) und *MATRIX* (THE MATRIX, USA 1999) der Wachowski-Brüder und dann Claire Denis' *FRIDAY NIGHT* (VENDREDI SOIR, F 2002) sowie Tsukamotos *HAZE* (J 2005). Die ersten drei problematisieren, so Papenburg, auf der Handlungsebene «alltägliche Erfahrung und ästhetische Erfahrung» und greifen so das «Problem der Mediatisierung auf, um Immersion zu bewerkstelligen» (132). Die Filme von Denis und Tsukamoto dagegen thematisieren intensiv die taktile Berührung und machen so dem Zuschauer diese haptischen Eigenschaften bewusst, was, so Papenburg in Rückgriff auf Marks, mit einer Flächigkeit der Bilder einher geht. Diese herausgestellte Zweidimensionalität erlaubt in diesem Konzept kein virtuelles Betreten dieser visuellen Welt, sondern der Zuschauer bleibt als Teil einer taktilen Konfrontation außen vor. Er nimmt den Film als physischen vorhandenen Gegenstand wahr. Für Debord wäre so der nötige Abstand eingehalten und damit Absorption nicht direkt gegeben.

Es zeigt sich aber hier, dass auch der Begriff des Haptischen als Teil eines immersiven Erlebens ein höchst problematischer ist, kann er doch Anwendung sowohl auf die physisch ausgrenzende als auch die immersiv einnehmende, räumliche Darstellung finden. So ist etwa die stereoskopische Darstellung häufig als Relief bezeichnet worden (vgl. Wedel 2009: 204), bei dem die Objekte im Vordergrund – jene die den einen Raum mit den Zuschauern teilen – eine unmittelbare Greifbarkeit erlangen (vgl. Trotter 2004: 41). Auch Crary (vgl. 1996: 67) hat in seiner einflussreichen Studie *Techniken des Betrachters* (1996) als eine wesentli-

che Eigenschaft des Stereoskops die Übertragung optischer Anhaltspunkte in Greifbarkeit und Plastizität hervorgehoben. Der Begriff des Haptischen in Abhängigkeit von Flächigkeit und Räumlichkeit kann Immersion problematisieren, aber nicht definieren. Befördern denn haptische Eigenschaften ein immersives Erleben, führen sie zu Interaktion und Aktivität – zumindest im Sinn der (Wunsch-) Vorstellung von Rancière – oder sind sie mehr als eine absorbierenden Konstruktion zu sehen?

In dem Beitrag «What's the Point of Punctum? What Can Be Seen Cannot Be Said» zieht Mirjam Wittmann Roland Barthes' Konzepte von Punctum und Studium, die er zur Beschreibung der Wirkung von Fotografie entwickelt hat, heran, um diesen (vermeintlichen) Widerspruch von Absorption und Verstehen zu beschreiben. Während das Konzept des Studiums das kognitive Verstehen umfasst, geht es beim Punctum um die unmittelbare Wirkung: «Es kann gesehen, ohne gesagt zu werden» (224). Wittmann charakterisiert Barthes aufgrund dieser Auffassung des Punctums als Phänomenologen. Maurice Blanchot (1981: 75) betont, dass Absorption immer der Bedeutungserfassung vorausgeht. Ähnlich ist das Punctum zu verstehen. Allerdings weist Wittmann in diesem Beitrag daraufhin, dass bei Barthes Punctum und Studium immer Hand in Hand gehen, Polysemie ausdrücken und bewirken. So kann auch hier wieder der Bezug zu Rancière gefunden werden, wie in dem Beitrag von Kinkle beschrieben, in dem von einer aktiven Bedeutungskonstruktion durch den Zuschauer ausgegangen wird. Entscheidend an Wittmanns aufschlussreichem Text ist die Hervorhebung, dass Barthes durch das Konzept des Punctums einen Gegenvorschlag zum Realismusmodell der Fotografie hervorgebracht hat. Damit ist es letztendlich auch nicht die naturgetreue Repräsentation, die Immersion bewirkt, sondern eben: «Es kann gesehen, ohne gesagt zu werden» (s.o.). Zwar spielt Technologie eine Rolle, aber nicht unbedingt die entscheidende, wie auch Julie Woletz in ihrem Beitrag «Immersion in Virtual Realities or How To Address the Body in Media Realities» hervorhebt.

Wesentliche Leistung dieser Ansammlung verschiedener Ansätze zum Thema ist vor allem die Etablierung von Immersion als kultureller Topos, der nicht nur die Art und Weise, sondern vor allem auch den Inhalt der Darstellung betrifft. Dabei gibt es aufgrund der wachsenden Möglichkeiten der Schaffung virtueller Umwelten und komplexer audiovisueller Welten auch eine fortbestehende

Furcht vor immersiver Vereinnahmung, wie vor allem im Beitrag «The Fear of Immersion ... And the Thought of the Big Other» von Florian Leitner aufgezeigt wird. Leitner greift dabei auf Beispiele aus Film, Medienkunst und Literatur zurück. Die Furcht vor Immersion beruht laut Leitner auf zwei Aspekten: der eine ist die Furcht vor Vereinnahmung. Als Beispiele dienen ihm unter anderem Disney's TRON (Steven Lisberger, USA 1982), in dem der Held in eine virtuelle Welt hinein gesogen wird, und Filme wie Rainer Werner Fassbinders WELT AM DRAHT (BRD 1973), eXISTENZ (David Cronenberg, CDN/USA 1999) und TOTAL RECALL (Paul Verhoven, USA 1990). Letztere unterscheiden sich von TRON vor allem dadurch, dass die Protagonisten sich zunächst gar nicht bewusst sind, dass sie sich in einer virtuellen Umgebung befinden, aber unter ständiger Bewachung stehen.

Dieser Aspekt hat wiederum zu einer Fortführung des Themas geführt, das auch Ausdruck von Foucaults Beschreibung des Panopticum ist, nämlich der ständigen Kontrolle. Der Topos hat, wie Leitner schreibt, Einzug etwa in die Videokunst von Michael Klier (vgl. DER RIESE, D 1984) gefunden und ist auch Teil solch fragmentierter Filme wie THE TRACEY FRAGMENTS (Bruce McDondald, CDN 2007) und TIMECODE (Mike Figgis, USA 2000). Gerade aufgrund der zunehmenden Möglichkeiten visueller und medialer Vereinnahmung, schlussfolgert Leitner, dass die menschliche Kultur als «eine immersive Struktur verstanden werden muss» (109). Mit Blick auf die Historiographie visueller Medien wie sie Oliver Grau (2003) beschreibt, scheint Virtualität in der Tat ein durchgängiger Topos zu sein, der unabhängig von einem spezifischen Medium gesehen werden muss, wie Menrath und Schwinghammer in ihrer Einleitung schreiben und deshalb eine topographische Herangehensweise vorschlagen. Mit zunehmenden Möglichkeiten der Vereinnahmung können sich dabei Ängste herausbilden, die aber auch bereits in Platos Verbannung der meisten Künste aus seinem idealen Staat aufgrund der Nachahmungsmöglichkeiten vorkamen. Genau wie die Immersion scheint auch die Angst vor Immersion ein grundlegendes kulturelles Motiv zu sein.

Die Stärke der meisten Beiträge in *What Does a Chameleon Look Like?* liegt vor allem auch darin begründet, dass sie eng am Untersuchungsgegenstand bleiben (so bei Kristin Mareks Darstellungen El Dorados, Julie Woletzs virtuellen Realitäten und Martin Schulz' Beschreibung des Gemäldes *Die Jäger im Schnee* von Pieter Bruegel) oder einen

theoretischen Ansatz für die Immersionsforschung nutzbar machen wollen (wie Mirjam Wittmann mit Barthes Punctum, Jeff Kinkle mit Rancières emanzipiertem Zuschauer oder Yuk Hui mit Heideggers phänomenologischen Ansätzen). Die vielen verschiedenen Ansätze zeigen aber auch, dass die Immersionsforschung zurzeit ein sehr offenes Feld ist, in dem sich, um zum Anfangsbild des Kaiserpanoramas und der im Buch vorgeschlagenen verschiedenen Räume zurückzukommen, jeder seinen eigenen Raum eröffnen und diesen erkunden kann. Dafür spricht vor allem das ungeklärte Verhältnis von Absorption/Passivität und Interaktion in Bezug auf den Immersionsbegriff. Auch wenn häufig eine Linie gezogen wird zwischen Panoramadarstellungen des 19. Jahrhunderts zu interaktiven Bildräumen (vgl. Grau 2004), so müssen auch die Unterschiede diskutiert werden. In diesen Unterschieden könnte nämlich die Ursache für die immer wieder aufkommende Furcht vor (zuviel) Immersion begründet liegen. Immersion ja, aber bitte mit Abstand, so kann man die heutigen immersiven Praktiken beschreiben. Ausdruck davon ist unter anderen die skeptische Akzeptanz des 3-D-Films in der Filmlandschaft oder dass virtuelle Realitäten kaum Nutzer finden konnten. Leistung dieser Sammlung von vielen äußerst aufschlussreichen Beiträgen, ist es vor allem auch aufzuzeigen, welches Potential im Verständnis von Immersion liegt, auch wenn der Begriff manchmal einer trennschärferen Verwendung zu Konzepten wie Involvement, Absorption, Interaktion und Empathie bedürfte.

## Literatur

- Blanchot, Maurice (1981) *The Essential Solitude*. In: Maurice Blanchot: *The Gaze of Orpheus and Other Literary Essays*. New York: Station Hill. S. 63–77.
- Grau, Oliver (2003) *Virtual Art. From Illusion to Immersion*. Cambridge: MIT Press.
- Grau, Oliver (2004) Immersion und Interaktion. Vom Rundfresko zum interaktiven Bildraum. In: *Medien Kunst Netz*. Vol. 1: Medienkunst im Überblick. Hg. von Rudolf Frieling & Dieter Daniels. Wien: Springer. S. 269–291.
- Crary, Jonathan (1996) *Techniken des Betrachters. Sehen und Moderne im 19. Jahrhundert*. Dresden: Verlag der Kunst.
- Trotter, David (2004) Stereoscopia: Modernism and the «Haptic». In: *Critical Quarterly*, 56, 4. S. 38–58.
- Wedel, Michael (2009) *Sculpting With Light: Early Film Style, Stereoscopic Vision, and the Idea of a «Plastic Art in Motion»*. In: *Film 1900: Technology, Perception, Culture*. Hg. von Klaus Kreimeier & Annemone Ligensa. London: John Libbey Publishing. S. 201–223.