

montage

AV



17/2/2008

Zeitschrift für Theorie und Geschichte
audiovisueller Kommunikation

[Immersion]

SCHÜREN

Inhalt

| | |
|---|------------|
| Editorial | 4 |
| Robin Curtis / Christiane Voss: Fielding und die <i>movie-ride</i> -Ästhetik: Vom Realismus zur Kinesis | 11 |
| Raymond Fielding: Die <i>Hale's Tours</i> : Ultrarealismus im Film vor 1910 | 17 |
| Erkki Huhtamo: Unterwegs in der Kapsel: Simulatoren und das Bedürfnis nach totaler Immersion | 41 |
| Christiane Voss: Fiktionale Immersion | 69 |
| Robin Curtis: Immersion und Einfühlung: Zwischen Repräsentationalität und Materialität bewegter Bilder | 89 |
| Ute Holl: Immersion oder Alteration: Tony Conrads Flickerfilm | 109 |
| Ann-Sophie Lehmann: In der Ratte. Der Körper als immersiver Ort in 3D-Computeranimationsfilmen | 121 |
| Britta Neitzel: Facetten räumlicher Immersion in technischen Medien | 145 |
| Werner Wirth / Matthias Hofer: Präsenzerleben. Eine medienpsychologische Modellierung | 159 |
| Joachim Paech: Nachruf auf Jan Marie Lambert Peters (1920–2008) | 177 |
| Zu den Autoren | 182 |

Theorien ästhetischer Immersion

In medientheoretischen Zusammenhängen hat die Rede von «immersiven Erfahrungen», also Erfahrungen des Involviert-Seins und des Sich-hineinziehen-Lassens, zunehmend Konjunktur, so dass sich die Frage stellt, welcher Typus von Erfahrung damit angesprochen wird. Eine begriffliche Bestimmung von «Immersion» ist insofern nicht in einem definitorischen Handstreich zu erledigen, als es sich dabei um ein ubiquitäres Phänomen handelt, das in verschiedenen Erscheinungsformen zur Geltung kommt und sich aus verschiedenen Quellen speist. So können sich immersive Zustände kinästhetischen, propriozeptiven, imaginären sowie raum-zeitlichen Selbstverortungen in fiktionalen Welten oder auch nicht-narrativen Matrixen wie Computerspielen verdanken. Fraglich ist von daher, ob es sich bei «Immersion» um einen Oberbegriff handelt, dem bestimmte Zustände mit übereinstimmenden Merkmalen als Instanzen einer Art zugeordnet werden können, oder nicht eher um eine heuristische Metaphernbildung, die bestenfalls Familienähnlichkeiten zwischen ganz unterschiedlichen Umgangsformen mit Medien anspricht. Innerhalb der versprengten Literatur zum Thema sowie zwischen den Disziplinen fallen die Definitionen von «Immersion» entsprechend uneinheitlich aus. In diesem Heft wird daher kaleidoskopartig das immersive Verhältnis zu Filmen, Videospielen und *virtual reality* reflektiert.

Formal betrachtet ist «Immersion» zunächst eine Kategorie der Wirkung von etwas, das Aufmerksamkeitswert beansprucht, auf jemanden, der sich auf dieses Etwas konzentriert und einlässt. Das lateinische Wort *immersio* verweist auf eine physische Erfahrung des Eintauchens in Flüssigkeit. Von dort her lässt sich die erweiternde Übertragung des Immersionskonzepts auf Wirkungen einer räumlichen Umschließung verstehen, wie sie unter anderem durch panoramatische Blickführung von Bildern und Installationen erzielt wird.

Für die Kunstgeschichte hat Oliver Grau solche immersiven Techniken der räumlichen Umschließung in einem historischen Bogen von den Fresken Pompejis bis hin zur Medienkunst der 1990er Jahre

rekonstruiert (Grau 2001). Eine weitere Bedeutungsfacette des Immersionspotenzials, die sich auch anhand von Malerei exemplifizieren lässt, ohne deshalb auf die bildenden Künste beschränkt zu sein, hebt der Kunsthistoriker Michael Fried in seiner Studie über Adolf Menzel hervor (Fried 2002). Er versteht dort unter ‚Immersion‘ eine Form der Einbeziehung des Betrachters, die ein imaginär-leibliches Eintauchen in die Atmosphäre von Gemälden meint, wie sie von den dargestellten Objekten und Figurationen Menzels ausgeht. Demzufolge lassen wir uns besonders dann in die Atmosphäre einer Szene hineinziehen, wenn sie Figuren aufweist, die ihrerseits als in etwas absorbiert erscheinen, so als seien sie – unbeobachtet vom Betrachter – in eine kontemplative Tätigkeit wie Träumen oder Lesen vertieft.

Der absorbierte Zustand einer solchen Figur kann nun seinerseits die spiegelbildliche Absorption anregen, ohne jedoch in seiner Eigenbedeutung von dieser Betrachtermimesis abhängig zu sein. Für Fried ist die leibliche Absorption der kontemplativen Sorte eine ästhetisch empfehlenswerte Einbeziehung, der er die Theatralität als eine sich anbietende Form ästhetischer Präsenz negativ entgegensetzt. ‚Theatral‘ ist für ihn neben der minimalistischen Kunst alles Ästhetische, sofern es sich auf seine materielle Dinghaftigkeit reduziert und so jede darüber hinausweisende Bedeutungsfülle und -qualität demonstrativ vom Betrachter abhängig macht.¹ Die theatrale Darstellungsform und -wirkung besteht also in dessen direkter Adressierung und zielt somit auf Spektakel und laute Aufmerksamkeit. Der Betrachter wird hier nicht in ein dargestelltes Geschehen hineingezogen, sondern umgekehrt von diesem geradewegs angesprochen, etwa von einem ihm entgegenkommenden Motiv, Sound- oder Farbeffekt.

Während Fried die theatral bedingten Effekte nicht als Formen von Immersion behandelt, ließe sich gleichwohl festhalten, dass Bildwirkungen, die den Rezipienten anspringen, zwar die Richtung der Verstrickung umkehren mögen, aber dennoch immersiv genannt werden können, sofern sie ihn durch Appell oder Überrumpelung ergreifen. Die Schockeffekte, Special Effects sowie wilden Bild- und Soundmontagen vieler Blockbusterfilme zielen auf Überrumpelung und liefern Beispiele für immersive Effekte, die durch aggressive Theatralität bedingt sind.²

1 Zur Kritik an Frieds Theatralitätskritik und ihrer Rezeptionsgeschichte vgl. die Studie von Rebenitsch (2003, 40-51).

2 Für eine Differenzierung zwischen theatraler und absorbierender Wirkung von Film argumentiert Rushton (2004; 2007).

Obwohl immersive Wirkungen besonders mit Videospiele und virtueller Realität verbunden werden, handelt es sich keineswegs um eine exklusive Umgangsform mit neueren Medien. Jeder erinnert sich an Erfahrungen seiner Kindheit, wo bereits Rollenspiele³ oder die Lektüre eines Märchens derart zu überwältigen vermochten, dass man sich geradezu physisch distanzieren musste, um den Schreckens- oder Freudensszenarien zu entkommen. Das ist ein Verhalten, das uns als Erwachsene im Kontext unserer ästhetischen Erfahrungen wieder begegnet.

Darüber hinaus sind Immersionserlebnisse nicht nur Sache der Kunst oder der Unterhaltungsindustrie. In der aktuellen neurowissenschaftlichen Forschung wird zum Beispiel in Versuchen des *body swapping* mithilfe von *head mounted displays* (HMD) und kombinierten CCTV-Kameras die medial steuerbare Ausdehnung der unmittelbar physischen Selbstidentifizierung von Personen ausgetestet. Dabei stehen die Effekte körperlicher Eigenempfindungen (Propriozeptionen) für die subjektive Selbstwahrnehmung und -verortung im Zentrum. Denn raumzeitliche Selbstverortung verdankt sich zu einem großen Teil der unmittelbar wahrnehmbaren Lageveränderung der Organe in der Interaktion mit einem Gegenüber und in einer bestimmten Umgebung. Als *body swapping* werden daher die Effekte solcher Experimente beschrieben, in denen speziell die Illusion einer propriozeptiven Selbstlokalisierung in einem fremden Körper medial erzeugt wird.⁴ Experimentell konnte nachgewiesen werden, dass Probanden die paradox klingenden Empfindungen hatten, sich selbst gegenüber zu stehen, die Berührungen eines anderen Körpers unmittelbar als eigene zu empfinden oder gar sich selbst die Hand zu geben. Dass Propriozeptionen eine zentrale Rolle für die Möglichkeit des Sich-hineinversetzen-Könnens in andere Gestalten und Räume spielen, ist auch für die Diskussion von ästhetischen Immersionseffekten informativ. Damit rücken Facetten der Verkörperung medial erzeugter Effekte ins Blickfeld. Hierzu zählen nicht zuletzt die Realitätswirkungen des Kinos, die emotionale Wirkung von bildlichen Darstellungswelten sowie die Präsenzeffekte von *virtual reality*.

3 Die frühen Rollenspiele sind das Ausgangsszenario für Kendall Waltons (2004) Fiktionstheorie.

4 Vgl. dazu das Experiment der schwedischen Forschungsgruppe von Valeria Petkova und Henrik Ehrsson, die mit Hilfe von *head mounted display* (HMD) kombiniert mit CCTV-Kameras für die Probanden die Erfahrung ermöglichten, sich in einem fremden, sogar leblosen Körper einer Schaufensterpuppe selbst wahrzunehmen.

Vor dem Hintergrund der Anwendungen des Immersionsbegriffs in unterschiedlichen Kontexten erweist sich das ursprünglich medien-spezifisch gedachte Versprechen, virtuelle Realität sei das privilegierte Medium totaler Immersion, selbst als historische Utopie. Sie bezieht sich auf die Erfahrbarkeit einer möglichst perfekt simulierten Welt, die im Idealfall maximal kontrollierbar sein soll. Doch zugänglich sind uns technisch produzierte, künstliche Welten eben auch in der Literatur und im Film. Und obwohl in diesen Medien bereits die medialen Rahmungen dafür sorgen, dass eine vollständige Ununterscheidbarkeit von empirischer und ästhetischer Welt, wie sie für *virtual reality* angestrebt wird, ausgeklammert bleibt, scheint Immersion dort, wenn auch unter anderen Namen, als ein vielgestaltiges Ideal ästhetischer Wirk-samkeit Geltung zu beanspruchen: als Enthusiasmus, Kontemplation, ästhetischer Genuss, Spannung, Schauer, Identifikation, Unterhaltung.

In diesem Heft beschäftigen sich die teils philosophisch, teils film- und medienhistorisch und teils empirisch ausgerichteten Beiträge auf die Bedeutung der Immersion im Umgang mit bewegten Bildern, und dies vornehmlich unter drei Gesichtspunkten: Erstens wird Immersion als körperextensive Zeit- und Raumerfahrung reflektiert; zweitens als somatisch-affektive sowie identifikatorische Involvierung des Rezipienten und drittens als Form der Illusionsbildung durch den imaginären Übergang von der empirischen Realität in eine mediale Fiktion.

Die immersive Lokalisierung, wie sie durch die filmische Koppe-lung von Bewegungs- und Reisemotiven gesteuert wird, wurde bereits von Raymond Fielding in seinem erstmals 1968/69 erschienenen Aufsatz über die so genannten *Hale's Tours* beschrieben. *Hale's Tours* stellen frühe Versuche dar, dem Publikum eine immersive Reise in ferne Räume und Zeiten zu verschaffen. In umgebauten Eisenbahnwaggons zeigte man dafür Kamerafahrten entlang pittoresker Zugstrecken, untermalt von Fahrgeräuschen und unterstützt von verschiedenen Simulationstechniken, die den Attraktionen heutiger Vergnügungsparks vergleichbar sind. Auch wenn sich Fieldings Text nicht explizit mit dem Phänomen «Immersion» auseinandersetzt, ist er für Überlegungen zur heutigen *movie-ride*-Ästhetik gleichwohl wegweisend.

Erkki Huhtamo beschreibt «Immersion» in seinem Beitrag (zuerst erschienen 1995) nicht als überzeitliches Phänomen, sondern als kulturellen Topos, der sich mit dem Wandel historischer Kontexte verändert. Unter diesem Gesichtspunkt vergleicht er die Raumerfahrung des frühen Kinos mit der Angstlust des Jahrmarkts und der späteren Themenparks. Er untersucht eine Reihe von immersiven Erfahrun-

gen auf ihre sehr unterschiedlichen historischen und ideologischen Beweggründe: von den stereoskopischen Bildern, die im bürgerlichen viktorianischen Heim wegen des «sicheren» Zugangs beliebt waren, den sie zum gefährlich gewordenen öffentlichen Raum eröffneten, bis hin zur «virtual reality craze» der frühen 1990er Jahre, die Zuflucht vor einer problematisch gewordenen Körperlichkeit bot.

Mit diesem Aspekt der Immersion, dem Übergang von einer in die andere Welt, beschäftigt sich auch der Beitrag von Christiane Voss anhand von Deutungsvorschlägen aus Philosophie, Literaturwissenschaft und Medientheorie. Aus Sicht der Literatur- und Medientheoretikerin Marie-Laure Ryan ist unter dem Begriff der «Relokalisierung des Betrachters» ein mental vorzunehmender Übergang von einer empirischen in eine fiktive Welt bezeichnet. Immersion ist bestimmt als kognitive Funktion einer temporär begrenzten Selbstverortung in einer syntaktisch-semantisch sowie modallogisch spezifizierbaren Matrix. Indem Voss diese modallogische mit einer kinästhetischen und einer imaginationstheoretischen Lesart von Immersion ins Verhältnis setzt, die sie im Rückgriff auf den Philosophen Theodor Lipps und den Literaturtheoretiker Wolfgang Iser rekonstruiert, gelangt sie zu einem eigenen Begriff der Multiimmersion, wie er besonders für die Filmrezeption einschlägig sei, der die Konstellation von geistigen und physisch fundierten Immersionsmodi gleichermaßen umfasst.

Robin Curtis zeichnet in ihrem Beitrag den Aspekt der Delokalisierung durch Immersion nach. Sie reflektiert die Bedeutungsverschiebung des Immersionsbegriffs im Englischen und problematisiert damit seine Gleichsetzung mit Kinesis in Reflexionen zur filmischen Immersion. Die viszeral wirkende Kinesis wird für gewöhnlich mittels einer naturalistischen ästhetischen Strategie, der *movie-ride*-Ästhetik, erzielt. Curtis verweist auf die immersiven Implikationen einer Einfühlungsästhetik, die im späten 19. Jahrhundert die Auseinandersetzung sowohl mit lebendigen Figuren wie auch mit leblosen Elementen des Filmbildes einforderte. Anhand einer Analyse von Hollis Framptons Avantgarde-Film (NOSTALGIA) (USA 1971) zeigt sie, wie Immersion über die durch den Ton angeregte Phantasie des Rezipienten, aber auch die Abstraktion und Materie des Filmbildes ausgelöst und erlebt wird.

Der Aufsatz von Ute Holl thematisiert das Verhältnis von immersiver Raumerfahrung und Subjektkonstitution im Rekurs auf McLuhans Einsicht in die prinzipiell mediale Figuration und Defiguration von Subjektivität. Am Beispiel von Tony Conrads THE FLICKER (USA 1966) argumentiert Holl dafür, statische Raum- und Subjektauffassungen durch dynamische Frequenzraum- und Subjektbegriffe zu ersetzen.

Die damit angesprochenen frequenzorientierten Raumkonzepte führen bis zu optischen Experimenten zurück, wie sie Faraday in den physiologischen Laboratorien des 19. Jahrhunderts entwickelte. Kino- und Immersion in filmische Welten basierten demnach nicht auf einer ahistorisch zu denkenden Physiologie von Wahrnehmungssubjekten, sondern seien durch apparative, institutionelle und architektonische Dispositive historisch geprägt.

Ann-Sophie Lehmann untersucht im Rückgriff auf die Phänomenologie der Filmerfahrung von Vivian Sobchack und am Beispiel der CGI-Produktionen *RATATOUILLE* (Brad Bird/Jan Pinkava, USA 2007) und *TOY STORY* (John Lasseter, USA 1995) immersive Strategien in Animationsfilmen. Anstelle der herkömmlichen Gegenüberstellung von Reflexivität und Immersion weist sie anhand des Animationsfilms deren immanente Verschränkung aus. Lehmann unterscheidet dabei zwischen dem animierten Körper, dem Zuschauerkörper und dem Körper des Animators, die miteinander oszillieren. Gerade durch diesen anhaltenden Wechsel im Erleben verschiedener Körper gelinge eine Verschränkung von synthetischem Realismus, haptischem Schauen und selbstreflexiver Geste der Animation, die kontinuierlich neue immersive Impulse hervorbringe.

Britta Neitzel dekonstruiert die mit Immersion verbundene Rhetorik einer vollständigen Betrachterinvolvierung in eine virtuelle Welt, wie sie in der Fernsehwerbung, aber auch in medienwissenschaftlichen Beschreibungen des Cyberspace zu finden ist. Sie kritisiert den Gehalt der Metapher vom «Eintauchen in eine fremde Welt» als Mythenbildung. Anhand von *phantom rides*, Telefon, Radio und Fernsehen argumentiert Neitzel dafür, Immersion als ambivalentes Bewusstsein eines gleichzeitigen Hier- und Dortseins zu verstehen. Auch das interaktive Involviertsein von Usern in Computerspielen durchbreche die Grenze zwischen empirischen und medialen Räumen sowie zwischen medial dargestellter Zeit und Spielzeit.

Anders als im Bereich der Geisteswissenschaften wird in der Medienpsychologie der Begriff der Immersion normalerweise produktionsästhetisch gefasst und der Begriff der Präsenz für die involvierenden Formen medialer Rezeption reserviert.⁵ Gegenüber den Reise- und Bewegungsmotiven konzentriert sich der Beitrag von Wirth und Hofer auf räumliches Präsenzerleben als eine Form immersiver Selbstlokalisierung. Die Autoren stellen ein «Zwei-Ebenen-Modell der

5 Einen Überblick zur Begriffsgeschichte von «Immersion» und «Präsenz» liefert McMahon (2003).

Formation räumlichen Präsenzerlebens» vor, das im Kontext eines EU-Forschungsprojekts zu *presence* entwickelt wurde. Besonders instruktiv an dieser Forschungsrichtung ist eine Betrachtungsweise, die vom Technikdeterminismus früherer Ansätze abrückt und das Potenzial neuerer Medien (der virtuellen Realität, des Films und des Fernsehens) und älterer Medien (Bücher) erkundet, um Prozesse der Selbstlokalisierung in ästhetischen Kontexten zu lenken.

Mit Jan Marie Peters ist 2008 im Alter von 88 Jahren einer der großen europäischen Filmwissenschaftler verstorben. Neben Peter Wollen in England, Umberto Eco in Italien oder Christian Metz in Frankreich hat Peters in den Niederlanden den *semiotic turn* der Filmtheorie vorangetrieben. Joachim Paech hat ihm einen Nachruf gewidmet.

Robin Curtis und Christiane Vöss

Literatur

- Fried, Michael (2002) *Menzel's Realism. Art and Embodiment in Nineteenth-Century Berlin*. New Haven: Yale University Press.
- Grau, Oliver (2001) *Virtuelle Kunst in Geschichte und Gegenwart. Virtuelle Strategien*. Berlin: Reimer.
- McMahon, Alison (2003) Immersion, Engagement, and Presence. A Method for Analyzing 3-D Video Games. In: *The Video Game Theory Reader*. Hg. v. Mark J.P. Wolf & Bernard Perron. New York: Routledge.
- Petkova, Valeria I./Ehrsson, Henrik H. (2008) If I Were You: Perceptual Illusion of Body Swapping. In: *PLoS ONE* 3, www.plosone.org, Zugriff am 15.12.2008.
- Rebentisch, Juliane (2003) *Ästhetik der Installation*. Frankfurt a.M: Suhrkamp.
- Rushton, Richard. (2004) Early, Classical and Modern Cinema: Absorption and Theatricality. In: *Screen* 45,3 (Herbst), S. 226-244.
- Rushton, Richard. (2007) Absorption and Theatricality in the Cinema: Some Thoughts on Narrative and Spectacle. In: *Screen* 48,1 (Frühling), S. 109-112.
- Walton, Kendall (2004) *Mimesis as Make-Believe*. Cambridge: Harvard University Press.