

Institut für immersive Medien (Hrsg.)

im Auftrag des Fachbereichs Medien der Fachhochschule Kiel

JAHRBUCH IMMERSIVER MEDIEN 2011

INHALT

7 Eduard Thomas | Geleitwort

9 Tobias Hochscherf · Heidi Kjær · Patrick Rupert-Kruse | Einleitung: Phänomene und Medien der Immersion

20 Matthias Bauer | Immersion und Projektion

37 Patrick Rupert-Kruse | Im Sog des Blicks. Die Erste-Person-Perspektive als immersive Strategie des Films

50 Anja Kühn | Computerspiel und Immersion. Eckpunkte eines Verständnisrahmens

63 Peter Dallow | The Media Multiverse And Adaptive Virtuality

Forum Praxis

77 Jürgen Rienow | Echtzeitvisualisierung mit digitaler Kuppelprojektion

Quellen

89 Hermann Schmitz | Wahrnehmung als leibliche Kommunikation

Rezensionen

101 Jesko Jockenhövel | «Setzen Sie ihre 3-D-Brille nicht ab!» – Immersion und Cyberspace in Disneys TRON: LEGACY

106 Thomas Heuer | An der Grenze zur Gewalt. Der Home-Invasion-Film KIDNAPPED zwischen Immersion und Invasion

111 Isabella Buczek und Jürgen Rienow | Die wunderbare Vielfalt des Lebens als visuelles Erlebnis in der 360°-Fulldomeshow RÄTSEL DES LEBENS von Mirage3D

116 Melanie Voit | Der Film im Computerspiel. HEAVY RAIN als interaktives Drama

120 Matthias Bauer | Der Golem-Effekt. Fiktionale Immersion zwischen Re- und Desorientierung

123 Call for Papers 2012

124 Autorenhinweise

GELEITWORT

Liebe Leserinnen und Leser,

die dritte Ausgabe des Jahrbuchs immersiver Medien präsentiert sich erneut in neuem Gewand. Der Grund ist die rasante Entwicklung der Immersionsforschung in den letzten Jahren. Als im Jahr 2003 der Mediendom in Kiel eingeweiht wurde, suchte ich noch nach Formulierungen, um die neuen Dimensionen, die ich in der Fulldome-Projektion sah, zu umschreiben: «Ein Bild sagt mehr als tausend Worte, der Film sagt mehr als tausend Bilder – die Kuppel erreicht wiederum eine neue Dimension der Vermittlungstiefe» war ein von mir gern verwendeter Vergleich. Dann begannen wir, den im Planetariumsbereich unbekannten Begriff der Immersion zu verwenden. Ich erinnere mich noch heute lebendig an die irritierte Frage eines Weggefährten: «Immersiv – was ist denn das?»

Der Mediendom ist der Nukleus der Erforschung immersiver Medien an der Fachhochschule Kiel. Bereits während der Eröffnungszeit entstand das Projekt «Fury in the Slaughterhouse», in dem hochschulübergreifend 40 Studierende der Muthesius Kunsthochschule und der Fachhochschule Kiel ein neues Album der populären Band im Fulldome visualisierten. Im Abspann standen Namen wie Ralph Heinsohn, Isabella Buczek oder Tim Florian Horn. Diese Personen sind inzwischen in der Fulldome-Szene international bekannt. Mit der Premiere der intermedialen Tanzinszenierung *ICH²* im Juni 2006 wurde im Mediendom das Ergebnis eines aufwändigen Forschungsprojektes im Fulldome-Bereich präsentiert, erneut eine Kooperation der Fachhochschule mit der Muthesius Kunsthochschule. Parallel dazu hatten Hochschulen an anderen Orten und freie Produzenten begonnen, sich der Ganzkuppel-

projektion zuzuwenden. Auf dem Jenaer Fulldome-Festival im März 2007 trafen sich erstmals Dozenten und Studierende aus Weimar, Offenbach und Kiel.

Aus den Aktivitäten heraus entstand das Bedürfnis, die Entwicklungen zu dokumentieren und zugleich ein Forum für den wissenschaftlichen Austausch zu schaffen. So entstand kurz entschlossen die erste Ausgabe des Jahrbuchs immersiver Medien, kurzfristig und pragmatisch erstellt. Die zweite Ausgabe ging zunächst auf Wünsche ein, die Gestaltung des Buches aufzuwerten. Mittlerweile ist die Anzahl der Forschungseinrichtungen, die sich mit immersiven Themen beschäftigen, stark gewachsen, ebenso wie die Themen selbst. Während die ersten beiden Ausgaben des Jahrbuchs sich zunächst auf Aspekte des Mediums Fulldome konzentrierten, wurde mit der aktuellen Ausgabe eine Erweiterung des Spektrums vorgenommen. So geht es nun ebenfalls um immersive Phänomene in Medien wie dem stereoskopischen Film, mobilen Telekommunikations- oder Touchscreensystemen. Dem trägt zur dritten Ausgabe auch eine Erweiterung des Herausgeberkreises Rechnung. Ein Kreis von Wissenschaftlern aus verschiedenen Hochschulen begleitet gutachterlich die Auswahl der Artikel. So liegt nun eine Publikation vor, die zukunftsgerichtet die Anforderungen an ein wissenschaftliches Publikationsmedium erfüllt und sich den Problemen moderner medialer Entwicklungen widmet, ohne dabei seine Wurzeln zu verleugnen.

In der Tradition der ersten beiden Ausgaben des Jahrbuchs sollen auch weiterhin Rezensionen und Berichte aus Anwendungsgebieten erscheinen und aktuelle Entwicklungen dokumentieren. Dabei kommt dem Bereich des Fulldome aus der Tradition der Fachhochschule Kiel ein besonderer Stellenwert

zu. Das Konzept des Mediendoms wurde dereinst von der Erwartung getragen, dass sich Planetarien neuen Inhalten öffnen würden. Dies hat sich bestätigt. Kieler Produktionen wie ORCHIDEEN – WUNDER DER EVOLUTION (D 2009) und LARS DER KLEINE EISBÄR (D 2011) oder die Mirage3-D-Produktion RÄTSEL DES LEBENS – DARWINS GROSSE REISE (ORIGINS OF LIFE, NL 2010) haben einen Platz in der deutschsprachigen Planetariumsgemeinschaft gefunden. Diese Gemeinschaft strukturierte sich mit der Gründung des Verbandes deutschsprachiger Planetarien im Mai 2011 neu und wird auch neue Modelle für gemeinsame Produktionen entwickeln.

Weltweit nimmt die Anzahl der Abspielsysteme zu. Seit der letzten Ausgabe des Jahrbuchs sind in Deutschland Systeme in Berlin, Bochum, Glücksburg, Nürnberg, Osnabrück, Potsdam, Radebeul und Wolfsburg in Betrieb genommen wurden – eine Zunahme an Sitzplätzen um rund 75%. Parallel wächst rapide die Anzahl von Fulldome-Festivals auf allen Kontinenten. Mit dem Kinofilm AVATAR (James Cameron, USA 2009) hat das digitale 3-D-Kino eine breite Aufmerksamkeit gewonnen. Damit ist ein immersives Medium in aller Munde und findet nun auch in der Kuppelprojektion Einzug. Ob dies vor allem dem großen öffentlichen Interesse geschuldet oder eine wirkliche Bereicherung für die Kuppel ist, wird noch kontrovers diskutiert. Zurzeit sind noch qualitative Grenzen durch die geringe Projektionshelligkeit der ersten 3-D-Kuppelsysteme erkennbar. Technologien für 3-D-Sound hingegen sind verfügbar und ein noch wenig erschlossenes Potenzial. Der Steuerung der Projektionen durch Gesten wird seit wenigen Monaten eine sehr große Aufmerksamkeit gewidmet.

Die technologische Entwicklung für Kuppelausstattungen ist rasant. Die Fähigkeiten der Bildgeneratoren einerseits und der Projektorsysteme (CRT, Laser, DLP, Velvet, LCD- Technologie) andererseits

prägen seit jeher den Markt und banden einen großen Teil der Aufmerksamkeit der Kuppelbetreiber. Die Erarbeitung von inhaltlichen und visuellen Konzepten fand dem gegenüber eher wenig Aufmerksamkeit.

Insbesondere die Arbeit der Hochschulen und die ungezwungene Kreativität, die in Studierendenarbeiten sichtbar wird, scheint mir hier Wertvolles zu leisten. Für die Entwicklung technischer, ästhetischer und dramaturgischer Strategien ist der Freiraum der Lehre und Forschung ein wichtiger Nährboden. Anders herum ist die digitale Kuppel ein inspirierendes Experimentierfeld. Auch Aspekte der Kostenplanung, des Produktionsmanagements oder des Marketing lassen sich unmittelbar anknüpfen und für eine praxisnahe Ausbildung erschließen, ganz abgesehen von der großen Öffentlichkeitswirkung. Am Zentrum für Kultur- und Wissenschaftskommunikation werden im Mediendom jährlich über 1000 Fulldome-Veranstaltungen für die Öffentlichkeit angeboten. Hier ist eine Produktionsplattform und Vertriebsstruktur für Fulldome-Produktionen angesiedelt, die den anwendungsbezogenen Ansatz der Fachhochschule aufgreift und im Technologietransfer umsetzt. Kurz: Der Einbau einer digitalen Kuppel lohnt.

Im Umfeld der Reizüberflutung kommt innovativen Vermittlungsformen eine besondere Bedeutung zu. Die Erforschung immersiver Medien scheint mir hierzu einen wichtigen Beitrag leisten zu können. Mein Dank gilt allen am Zustandekommen dieses Jahrbuch Beteiligten. Ich wünsche dem Jahrbuch in der vorliegenden Form eine stabile Zukunft, Ihnen als Leserinnen und Lesern nun interessante Stunden bei der Lektüre und den Autoren anregende Rückmeldungen.

Eduard Thomas

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

IM SOG DES BLICKS

DIE ERSTE-PERSON-PERSPEKTIVE ALS IMMERSIVE STRATEGIE DES FILMS

Patrick Rupert-Kruse

Zusammenfassung/Abstract

Die Evolution der audiovisuellen und interaktiven Medien bringt seit jeher immer neue Ordnungen der Wahrnehmung an die Macht, deren Sinn es ist, den Rezipienten noch stärker und vielfältiger mit den Bildern zu verweben. Die Wahl der Perspektive der Repräsentation und Präsentation scheint dabei entscheidend zu sein, ist sie es doch, die uns durch ihre spezifische Strukturierung eine bestimmte Position im medialen Text zuweist. Über diese Position setzen wir uns zu dem Gesehenen in Beziehung, sie reguliert die Dimensionen der Nähe und Distanz und bestimmt so den Grad unserer Involvierung. Ausgehend von Béla Balázs' Überlegungen zu einer Kunstphilosophie des Films soll im Folgenden daher die entfesselte Kamera in ihrer Spielform der subjektiven Kamera als immersive Strategie des Films herausgearbeitet werden – eine Form der Perspektive, die nicht nur im Film, sondern auch im Videospiel oder innerhalb von Virtual-Reality-Systemen Verwendung findet.

Since year one the evolution of audio-visual and interactive media creates new orders of perception whose meaning is to interweave the recipient even stronger and more diverse with the images. The choice of perspective of representation and presentation seems to be crucial because of its specific constitution which assigns a specific position for the recipient in the medial text. About this position we put ourselves in relationship to what we see, it regulates the dimensions of closeness and distance, and thus determines the degree of our involvement. Starting from Béla Balázs' reflections on his philosophy of art of the film the following article works out the unchained camera understood as subjective camera as an immersive strategy of the film – a form of perspective, not only used in film but also in video games or within virtual reality systems.

Philosophie des Übergangs

Immersion – die Aufhebung der Grenze zwischen Medium und Rezipienten bzw. der Übergang von einem physischen in einen virtuellen Raum – ist keine Erfindung des digitalen Zeitalters, wie es durch den fast schon inflationären Gebrauch im aktuellen Diskurs der Kunst- und Medienwissenschaften sug-

geriert wird. Der Begriff beschreibt allgemein «eine Passage von einem Bereich in einen anderen, aus der unmittelbaren Realität greifbarer Objekte und direkter sinnlicher Daten in ein Anderswo» (Huh-tamo 2008: 41).

Unterschiedlichste Strategien einer dergestalten Involvierung des Zuschauers wurden bereits in der Antike entwickelt und sind seitdem einer stetigen

Evolution unterworfen, die in der Technologie und Theorie der Virtuellen Realität ihren aktuellen Höhepunkt gefunden hat (vgl. Grau 1999; Schweinitz 2006). Diese Strategien scheinen immer dann im Bewusstsein der Medientheoretiker und -Praktiker wieder aufzutauchen – gleichsam zu emersieren –, wenn sich das Verhältnis des Menschen zu den Medien und Künsten verändert. Ganz ähnlich wie es aktuell durch neue digitale Technologien wie stereoskopisches 3-D im Kino und Heimbereich, 360°-Projektionen im Unterhaltungs- und Forschungssektor, die Entwicklung von NUIs (*Natural User Interfaces*) wie Kinect oder Wii im Gaming-, aber auch TUIs (*Touch User Interfaces*) im Telekommunikations-Bereich geschieht. Daher verwundert auch nicht die aufgeregte Intonation Belá Balázs', wenn er in seinem Aufsatz *Zur Kunstphilosophie des Film* (1938) über die Möglichkeiten der damals noch relativ neuen Kunstform des Films schreibt:

«Die Aufhebung der stabilen Distanz ist nicht nur eine neue Technik, nicht nur eine neue Gestaltungsmethode – sie ist der Ausdruck einer *neuen Ideologie*: sie bedeutet ein radikal verändertes, neues Verhalten des Menschen zur Kunst überhaupt.»

(2003: 211; Hervorhebungen vom Verfasser)

Die Emphase über das neue Verhalten des Menschen zu Kunst erinnert an aktuelle Reden und Schriften zur Steigerung der Suggestionsmacht der Bilder und «neue Regime der Wahrnehmung» (Grau 2005: 99), die unseren Umgang mit den Medien verändern werden. Hervorzuheben ist hier vor allem die Tatsache, dass Immersion in diesem Kontext in Bezug auf bewegte Bilder gedacht wird. Es scheint ein zentraler Verdienst dieser Medienform zu sein, dass die Distanz zwischen Medium und Rezipienten aufgehoben wurde, die Trennscheibe durchlässig geworden ist.

Diese Distanz, die nach Balázs in den sichtbaren Künsten wie der Malerei und dem Theater innerhalb der europäischen Ästhetik als konstitutiv angesehen wird, ist jedoch nicht nur eine räumliche, vielmehr ist sie «eine Distanz im Bewusstsein des Zuschauers» (2003: 211), die darin besteht, dass der Zuschauer nicht in der *Raum der Handlung* treten und damit nicht innerhalb der *Komposition des Kunstwerkes* erscheinen kann. Zentral für die Konstituierung dieser Passage in das Kunstwerk hinein war für den Film die Einführung der entfesselten Kamera, durch welche eine neuartige Strukturierung des filmischen Raums möglich wurde:

«Die bewegliche Kamera nimmt mein Auge, und damit mein Bewußtsein, mit: mitten in das Bild, mitten in den Spielraum der Handlung hinein. Ich sehe nichts von außen. Ich sehe alles so, wie die handelnden Personen es sehen müssen. Ich bin umzingelt von den Gestalten des Films und dadurch verwickelt in seine Handlung. Ich gehe mit, ich fahre mit, ich stürze mit – obwohl ich körperlich auf demselben Platz sitzen bleibe.»

(Balázs 2003: 212; Hervorhebungen im Original)¹

Mit dieser Formulierung bietet Balázs zum einen die Möglichkeit der Annäherung an die Strukturierung immersiver Prozesse als Momente rezeptiver Erfahrung und zum anderen beschreibt er auf produktionsästhetischer Ebene ein Element der filmischen Immersionsinduktion. Balázs zufolge fungiert die Kamera als Übergang, als Interface zwischen dem Zuschauer und der Diegese, durch welches diese eine Verbindung eingehen und der Rezipient in die filmische Welt versetzt wird. Die entfesselte Kamera setzt die Voraussetzung dafür, dass «mein Blick (und mit ihm mein Bewußtsein) sich mit den Personen des Films identifiziert. Ich sehe das, was sie von ihrem Standpunkt aus sehen. Ich selber habe keinen. [...] [Mein] Auge sitzt in der Kamera» (Balázs 2003: 213; Hervorhebungen im Original).²

Während in der Kunstgeschichte, der Informatik oder den Game Studies Immersion mit einem möglichst kompletten körperlichen Einbetten in immersive Technologien bzw. Medien einhergeht (vgl. Grau 1999: 17; Biocca 1997: k.S.), betont Balázs in seinen Ausführungen vor allem eine Bewegung oder Affizierung des Bewusstseins durch die besondere Konstitution der Kamera und damit des filmischen Raumes. Hier beschreibt er das, was im aktuellen Immersionsdiskurs auch als imaginative oder fikti-

1 Die hier vertretenen Ansichten hat Balázs bereits zuvor weniger pointiert in seinem Werk *Der Geist des Films* (1930) geäußert: «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» (2001: 15).

2 Diese Identifizierung mit dem Blick der Kamera, der für Balázs auch eine Identifizierung mit dem Blick einer Figur sein kann, wird von Christian Metz als *primäre Identifizierung* beschrieben. Diese ist als grundlegend anzusehen, schließlich gibt es ohne jemanden, der «das Wahrnehmen wahrnehmen» kann, keine «konstituierende Instanz des kinematographischen Signifikanten (ich mache den Film)» (2000: 48). Die Situation der filmischen Rezeption konstituiert sich nach Metz erst durch die *primäre Identifizierung*, in der sich der Zuschauer als *all-wahnehmendes Ich*, «als ein transzendentes und nicht als ein empirisches Subjekt» (2000: 49–51) konstituiert.

onale Immersion bezeichnet wird (vgl. Voss 2008: 70; Ryan 2001: 89–157) und sich auf die intentionale Ausrichtung des Rezeptionsbewusstseins auf die filmische (oder literarische) Welt bezieht. Der Zuschauer übernimmt den Blick der Kamera als seinen eigenen Blick und wird in der Montage der einzelnen Einstellungen gleichsam in den Film hineingewoben³: «Die Blickrichtung der Aufnahme wird [...] zur Blickrichtung des Zuschauers. Wenn sie sich ändert, ändert der Zuschauer seine Position, auch wenn er sich nicht vom Flecke rührt. Er bewegt sich innerlich» (Balázs 2001: 52; Hervorhebungen im Original).

Dadurch, dass der Zuschauer lediglich innerlich bzw. mental bewegt wird – oder sich bewegen lässt – und körperlich in der ihm durch das Kino-Dispositiv zugewiesenen Position verharret, kommt es zu einem weiteren zentralen Aspekt filmischer Immersion: der Doppelwahrnehmung innerhalb des kinematografisch-immersiven Erlebens (vgl. Voss 2008: 78f.). Da der Rezipient im Film nicht die Möglichkeit hat, den Raum des Mediums physisch zu betreten und gänzlich von ihm eingehüllt zu werden, wie es etwa

beim Panorama der Fall ist, erlebt er durch die imaginative Versetzung in den filmischen Raum eine Verdoppelung des eigenen Leibes⁴: er ist gleichzeitig im Film und außerhalb von ihm. Sein ganzes Erleben jedoch ist durch den besonderen Modus der Kamera auf die Geschehnisse der filmischen Welt gerichtet:

«Durch solche Einstellungen geschieht die Identifizierung. Durch sie erleben wir im Film das Richtungsgefühl und das Raumerlebnis anderer Menschen, die uns sonst keine Kunst so mitteilen kann. Die Tiefe, in die der Held stürzt, öffnet sich vor unseren Augen. Die Höhe, die er erklimmen will, steigt vor unseren Augen steil empor. Wir selber scheinen uns umzuwenden, wenn eine andere Wendung der Gegend auf der Leinwand erscheint. [...] Ein Filmkader zeigt uns nicht nur, *was* dieser Betrachter sieht, sondern auch, *wie er es sieht*. [...] Die Kamera identifiziert uns nicht nur räumlich, sondern auch *gefühlsmäßig* mit den Personen des Films.»

(Balázs 2003: 219f.; Hervorhebungen im Original)⁵

Ausgehend von Balázs' Überlegungen soll im Folgenden von der entfesselten Kamera, insbesondere in ihrer Ausprägung als subjektive Kamera, als immersive Strategie der Filmästhetik gesprochen werden, die dem Zuschauer einen imaginativ-leiblichen Übergang in den filmischen Raum erlaubt.

Durch diese mentale Verortung kommt es zu einer doppelten räumlichen Verankerung des Rezipienten sowohl im physischen als auch im virtuellen Raum, was – bedenkt man die schiere Unmöglichkeit des tatsächlichen körperlichen Eindringens in den Film – als Grundannahme für das Phänomen der filmischen Immersion geltend gemacht werden kann. Die basalen Elemente und Strukturbedingungen dieser Erfahrung werden im weiteren Verlauf des Textes aufgeschlüsselt und sollten es so erlauben, die Erste-Person-Perspektive als eines derjenigen produktionsästhetischen Elemente beschreiben zu können, mit denen man sich dem Konzept der Immersion im Film annähern kann. Die Implikationen dieses Vorhabens werden zudem Aufschluss darüber geben, wie sich filmische Immersion als Rezeptionserfahrung beschreiben lässt.

Kinematographische Immersion

In seiner Philosophie des Übergangs versteht Balázs die Kamera als Vehikel in den Film – seinen Raum, seine Handlung, seine Welt – hinein. Durch die Identifizierung des Rezipientenblicks mit der Kamera, wodurch das Auge gleichsam in die Kamera hin-

3 Ähnlich beschreibt der französische Filmtheoretiker Jean-Pierre Oudart seine Theorie der *suture* in dem Aufsatz *Cinema and Suture* (1969). Darin charakterisiert er die Einstellung des Films als Reflexion der vierten Seite des Films. Dies entspricht dem Raum hinter der Kamera: der Position des Rezipienten, welche als allgegenwärtiges imaginäres Gegenstück des filmischen Bildes anzusehen ist. Oudart stellt die Abwesenheit der vierten Seite vor allem mit der Abwesenheit einer Figur gleich (vgl. 1977: 36), wodurch es dem Zuschauer möglich wird, sich imaginativ in den Film einzuschreiben, sich mit ihm zu *vernähen*: «Die Position des 'Abwesenden' im sechsten *hors-champ* wird vorübergehend vom Zuschauer besetzt, indem er ihn sich vorstellt und dann durch eine Figur, die in einem Gegenschuss erscheint, ersetzt» (Adachi-Rabe 2005: 62; Hervorhebungen im Original).

4 Die Kategorie des Leibes/Leiblichen ist bedeutend, da durch sie das Sprechen über ein Empfinden des Selbst – dem Sichempfinden oder Sichbewegen als *inneres Spüren* – möglich wird, das sich nicht allein auf das Selbst bezieht, sondern auch zu dessen Beziehung zur Welt (vgl. Waldenfels 2000: 76).

5 Balázs beschreibt hier eine Ortsverschiebung in den Film hinein, ein Dort-Sein, ein Richtungsgefühl und Raumerleben, das von unserem Hier-Sein, unserem Im-Kino-Sein, abweicht (vgl. Waldenfels 2009: 42). Dies entspricht der Verortung unseres phänomenalen Selbst in einem anderen Raum, der sich vom aktuell physisch gegebenen Raum qualitativ unterscheidet und sich als eine *differente Struktur der Erfahrung* konstituiert. Dieser Übergang fällt jedoch mit einer *Veränderung*, einer Anders-Werdung, zusammen, da der Zuschauer Positionen filmischer Charaktere und somit deren Wahrnehmungen übernimmt (vgl. Balázs 2003: 212, 219f.).

eingesetzt wird wie ein Passagier, wird auch dessen Bewusstsein in dieses Vehikel versetzt (vgl. Balázs 2003: 212f.). Es ist der Übergang von einem Ort⁶ zum anderen, der hier beschrieben wird – wenn auch kein physischer, sondern ein rein virtueller: «Immersion ist bestimmt als kognitive Funktion einer temporär begrenzten Selbstverortung in einer syntaktisch-semantisch sowie modallogisch spezifizierbaren Matrix» (Curtis & Voss 2008: 8).

Dadurch, dass sich diese Matrix der Fiktion von unserer lebensweltlichen unterscheidet, verändert sich durch die Transition auch die Raumwahrnehmung – wir tauschen den Kinosaal gegen die Räumlichkeit des Films und wechseln von der Statik des Kinossessels in die Bewegung der Kamera und der filmischen Umgebung. Es kommt zu einer leiblich spürbaren Bewegung im diegetischen Raum, die zwar keine tatsächliche Bewegung ist, aber dennoch eine Empfindung von der Bewegung, die als ein *Sich-Bewegen* bzw. *Ich-bewege-mich* wahrgenommen wird. Die entfesselte Kamera als Vehikel des Rezeptionsbewusstseins führt zu einer «Neudefinition und Neuverortung» (Huhtamo 2008: 46) des Leibes – ein Vorgang, den Mary-Laure Ryan in ihrem vielzitierten Buch *Narrative as Virtual Reality* (2001) mit dem Begriff des *recentering* zu fassen versucht:

«In the space-travel mode, consciousness relocates itself to another world and, taking advantage of the indexical definition of actuality, reorganizes the entire universe of being around this virtual reality. I call this move recentering, and I regard it as constitutive of the fictional mode of reading. Insofar as fictional worlds are, objectively speaking, nonactual possible worlds, it takes recentering to experience them as actual [...]» (103)

Robin Curtis spricht daher auch von der «Deplatzierungsfähigkeit der filmischen Erfahrung», da dieser dem Zuschauer eine bestimmte Position im filmischen Raum zuweist – dies ist, wie oben bereits beschrieben, die Position der Kamera –, «indem er in seiner Leiblichkeit so sehr vom Film adressiert wird, dass er unfreiwillig auf die Parameter jenes Raums reagiert» (2008: 95).

Folglich schließt Immersion als Übergang in eine medial vermittelte Umgebung an ein Konzept an, «das auf der Annahme fußt, im Mediengebrauch finde immer eine – je spezifische – Diffusion von Räumen und Orten unterschiedlicher Qualität (metaphorisch, materiell, imaginär oder virtuell) statt» (Neitzel 2008: 148). Dies hängt mit der ambivalenten Struktur immersiver Phänomene zusammen, die sich nur als ein «gleichzeitiges Hier- und Dortsein» (Neitzel

2008: 147) adäquat beschreiben lässt. Durch diese Doppelverortung des Zuschauers im Kino kann es immer wieder zur sogenannten *Kinetose* oder *motion sickness* kommen. Aufgrund der Verortung des Körpers im statischen Kinossessel durch das vestibuläre System und die gleichzeitige visuelle Wahrnehmung von Bewegung im und durch das Filmbild kommt es zwischen diesen beiden Wahrnehmungen zu Unstimmigkeiten, die sich meist negativ auf das Befinden auswirken.

Die beschriebene leibliche Verdoppelung des Rezipienten scheint innerhalb der Erfahrung kinematografischer Immersion zur grundlegenden Konstitution des Subjekts im Kino zu gehören, was von Balázs schon früh formuliert worden ist, wie durch den weiter oben zitierten Satz «Ich gehe mit, ich fahre mit, ich stürze mit – obwohl ich körperlich auf demselben Platz sitzen bleibe» (2003: 212) bereits hervorgehoben wurde.⁷ Diese erlebte Gleichzeitigkeit des Zuschauers wird ebenfalls von Roland Barthes beschrieben, der in seinem Aufsatz *Beim Verlassen des Kinos* (1976) davon schreibt, dass man sich als Zuschauer so fühlt, als hätte man «zwei Körper zugleich» (293). Dieser Gedanke wird ebenfalls von Christian Metz in seinem Werk *Der imaginäre Signifikant* (2000) im Ausdruck der «Anwesenheit-Abwesenheit» (54) aufgegriffen, was er als Bedingung für die Konstitution des transzendenten und allsehenden Subjekts ansieht, zu dem der Rezipient in der Besichtigung des Filmes wird. Das zeigt zum einen, dass ein immersives Erleben den eigenen Körper nicht vergessen lässt, wie so oft behauptet wird, sondern dass es eher zu einer Verdoppelung des Leibes kommt. Zum anderen führt dieser Gedanke zu der These, dass eine Immersionserfahrung nicht mit einer Illusionserfahrung⁸ gleichzusetzen ist, da

6 Der Begriff des Ortes wurde dem des Raumes vorgezogen, da im «Dualismus von objektivem Raum und subjektivem Ort» (Waldenfels 2009: 11) dem Aspekt des Subjektiven, des Fühlens, Erlebens und des Leiblichen der Vorzug gegeben werden soll, um dem Zustand der Immersion haften zu werden.

7 Vivian Sobchack formuliert die Ambivalenz der immersiven Kinoerfahrung in ihrem Buch *Carnal Thoughts* (2004) noch etwas extremer: «[The] cinema inscribes and provokes a sense of existential presence that is at once subjectively introverted and objectively extroverted; centered synoptically and synthetically yet also decentered and split, mobile and self-displacing.» (150)

8 Dass diese Unterscheidung nicht Konsens ist, zeigt unter anderem das grundlegende Werk *Virtuelle Kunst in Geschichte und Gegenwart* (1999) des Kunsthistorikers und Medientheoretikers Oliver Grau, der sowohl antike Panoramen als auch die

sich der Rezipient seiner Doppelposition und damit der Vermitteltheit des Dargestellten immer bewusst ist. Er erlebt den Film als eine Täuschung, die er zugleich erlebt *und* durchschaut.⁹ Er ist zugleich innerhalb *und* außerhalb des Films. Dies führt zu einer Diffusion räumlicher Grenzen zwischen Bildraum und Zuschauerraum, die durch das Kino gleichsam erzwungen wird: Das *kinematografische Dispositiv*¹⁰ verankert den Rezipienten durch den Sessel, in dem er im Zuschauerraum Platz nimmt, und richtet gleichzeitig seinen Blick auf die Leinwand aus, damit er den Blick der Kamera *adoptieren* kann (vgl. Metz 2000: 54). Diese Übernahme von Blicken und der damit verbundene Übergang bzw. die dadurch induzierte Verdoppelung in die filmische Räumlichkeit hinein wird vor allem durch die entfesselte Kamera – und ganz besonders in ihrer Spielart der subjektiven Kamera – begünstigt. Sie gilt als zuverlässige Strategie, den Zuschauer stärker in die filmische Welt zu involvieren, ihn durch Fahrten oder Zooms geradezu in die Tiefe des filmischen Bildes hineinzuziehen:

«The immersion effect in mainstream film now, however, generally works through an imaginary emplacement of the spectator in the world of the film achieved through textual strategies such as the placement of the camera in the literal position of a character (a point of view shot) or one associated with a purported character's view as well as special effects zoom shots created with the use of an optical printer and/ or involving computer graphic images suggesting movement inward into the image.»

(Balides 2003: 317)

Bildräume in VR-Techniken wie dem *Head Mounted Display* (HMD) oder dem *CAVE* (*Cave Automatic Virtual Environment*) allesamt als Bilder oder Bildräume beschreibt, «die [...] den Betrachter zu 360° in einen zeit- und ortseinheitlichen Illusionsraum integrieren» (17).

9 Dazu auch die Ausführungen zu den vier Reflexionsmodi des Bildgebrauchs von Jörg R. Schirra und Klaus Sachs-Hombach (2006: 890f.).

10 Jean-Lois Baudry versteht unter dem Dispositiv eigentlich die filmische Projektion und das Subjekt, an welches sich diese Projektion richtet, fügt allerdings hinzu, «daß die Unbeweglichkeit des Zuschauers zum Dispositiv des Kinos zugehört» (1994: 1052f.).

11 Branigan will diese beiden Einstellungsarten streng getrennt wissen: «In POV there is no indication of a character's mental condition – the character is only 'present' – whereas in the perception shot a signifier of mental condition has been added to an optical POV» (1984: 80).

Subjektive Perspektive als immersive Strategie

Bezogen auf die Metapher des Blicks ist der *point of view shot* (*pov shot*) im Film zunächst als derjenige Punkt zu verstehen, von dem aus der Rezipient schauend gemacht wird. Spricht man jedoch von der subjektiven Perspektive im engeren Sinne, ist diese vor allem als Repräsentation des Blicks einer diegetischen Figur zu beschreiben (vgl. Branigan 1984: 75). Dabei soll es nicht darum gehen, inwiefern diese Form des filmischen Erzählens tatsächlich in Bezug auf die filmische Erzähltheorie als subjektiv angesehen werden kann, d.h. dass nicht die Qualität und Quantität der Informationen über das blickende Subjekt, die über diese Perspektive vermittelt werden, untersucht werden sollen. Vielmehr steht im Fokus der folgenden Ausführungen die Annahme, dass die subjektive Perspektive des optischen und perzeptiven *point of view shots*¹¹ die Aufhebung der Trennung von Leinwandgeschehen und Zuschauerposition fördert.

Die hier vorliegende Konstitution der Kamera – die impliziert, dass der Blick der Kamera als Blick von Jemandem zu lesen ist – bringt diejenige Figur, deren Platz sie im filmischen Raum einnimmt, zum Verschwinden: Es kommt zu einer Überlagerung der beteiligten Blicke. Dadurch wird der Zuschauer sowohl im diegetischen Raum des Films als auch im Raum der aktuellen Rezeption verankert und wird als *resonanter Zuschauerkörper* ein «konstitutiver Bestandteil der filmischen Architektur» (Voss 2006: 81).

Dies korrespondiert mit den Ergebnissen der Spiegelneuronenforschung, die von einer bidirektionalen Verbindung zwischen dem wahrnehmbaren Effekt einer Bewegung und der neuronalen Struktur, die diese Bewegung erzeugt, ausgehen (vgl. Decety & Grèzes 2006: 12).

Ganz ähnlich lassen sich die Experimente von Valeria Petkova und Henrik Ehrsson (2008) interpretieren. Hier wurde der Blick auf den Oberkörper einer Schaufensterpuppe, der von einer Kamera am Kopf der Puppe initiiert wurde, in ein HMD projiziert, welches die Versuchsperson trug. Nach einer einleitenden Synchronisation der beiden Körper durch gleichzeitiges Berühren mit einem Stift, *spürte* der Proband schließlich die Berührungen der Puppe als seine eigenen. Später zuckte er sogar zurück, wenn der Puppenkörper mit einem Messer bedroht wurde.

Dabei ist anzumerken, dass die Übernahme der Erste-Person-Perspektive als die eigene Perspektive

als zugrundeliegende Kondition angesehen werden muss, damit ein anderer Körper als der eigene wahrgenommen bzw. imaginiert werden kann (vgl. Petkova & Ehrsson 2008: 5f.). Dieser Körper muss jedoch nicht visuell anwesend sein, es genügt, wenn Körperteile oder andere Zeichen der Körperlich- oder Körperhaftigkeit auf ihn verweisen, wie Slater und Kollegen in Bezug auf die imaginative Übernahme virtueller Körper bewiesen haben (vgl. 2009: 218; Petkova & Ehrsson 2008: 6). Das hängt damit zusammen, dass ein mentales Modell unseres Körpers¹² im Gehirn aktiv gehalten wird, ein virtueller Bauplan, in welchem die Lage jedes Körperteils eingezeichnet ist. Sind nun bestimmte visuelle, taktile, propriozeptive (d.h. Wahrnehmungen der Körperbewegung und -lage im Raum) Informationen und das sensorische Feedback dieser Reize mit dem eigenen egozentrischen Referenzrahmen¹³, der aber durch die Adoption einer abweichenden Perspektive nicht auf unseren Körper zentriert ist, kongruent, vollzieht sich das, was in der Fachliteratur *body swapping* genannt wird: Die Inbesitznahme oder vielmehr die mentale Simulation eines anderen – wie auch immer gearteten – Körpers(chemas) (vgl. Petkova & Ehrsson 2008: 6):

«This findings suggest at the core of this perceptual phenomenon is the integration of multiple sources of sensory information centered on the spatial location of the «new» body. This is an important observation as it shows that the very basic sensation of owning one's body is the result of a constructive process where visual, tactile, and proprioceptive signals are integrated in ego-centric coordinates.» (Petkova et al. 2011: k.S.)

Der imaginierte Körper strukturiert sich folglich als *Quasi-Präsenz*: er existiert nicht wirklich, sondern wird lediglich als existent *gedacht*. Er wird in einem Modus des *Als-ob* als anwesend imaginiert. Die Bildung des Körpers als Phantom wird durch die Existenz von Spuren – den visuellen, taktilen oder propriozeptiven Informationen – angeregt.

Durch die Erste-Person-Perspektive kommt es folglich zu einem «Sich-selbst-Erleben in einem Anderen» (Voss 2008: 72), aber auch zu dem Erleben des Anderen in sich selbst innerhalb einer medial vermittelten Situation. Es vollzieht sich eine Inkorporation, eine Übernahme des Rezipientenleibes durch das Medium. Das Ersetzen der eigenen subjektiven Perspektive durch eine andere – denn nichts anderes beschreiben diese Experimente und nichts anderes geschieht im Kino durch den Film – induziert den Wechsel von einem bzw. meinem Leib oder Leib-

Körper in einen anderen virtuellen Leib. Dieses *body swapping*, welches sich auch während der Rezeption von Filmen ereignen kann, ist als immersives Phänomen zu beschreiben, das erst durch die Verwendung und Übernahme der subjektiven Kameraperspektive möglich wird:

«Im selben Zug, wie der Zuschauer die je eigene Wahrnehmungsweise der filmischen Welt in seinem eigenen Sehen realisiert, verwirklicht er die räumlichen Figurationen als eine spezifische Empfindungsweise, als eine Art und Weise des Wahrnehmens, die nicht die Seine ist. [...] Er realisiert sie als die Figur eines Weltempfindens, als ein spezifisches physisch-sinnliches In-der-Welt-Sein.» (Kappelhoff 2008: 315)

Mit der subjektiven Kamera als produktionsästhetisches Element filmischer Immersion wird auf rezeptionsästhetischer Ebene die bereits erwähnte leibliche Verdoppelung und Neu-Verortung des Rezipienten innerhalb des filmischen Raumes evoziert. Durch die Erste-Person-Perspektive wird der Zuschauer gleichsam in eine Position gedrängt, die ihn zu einem Teil der Diegese werden lässt, in welcher er bereitwillig die eigene subjektive Perspektive auf die physische Welt gegen eine fremde subjektive Perspektive auf die filmische Welt eintauscht.

Durch diese Adoption der filmischen Perspektive und der damit einhergehenden Rezentrierung des eigenen Selbst innerhalb der filmischen Welt durch eine Wahrnehmung, die nun vorrangig auf das Filmische referiert, kommt es zu einer Veränderung im Selbstmodell des Rezipienten. Es vollzieht sich eine *Einverleibung* des Films durch den Rezipienten – die Kamera wird zum Auge, die Leinwand zur Netzhaut, der Film zur Welt. Dies ist als Ausweitung des Selbstmodells bzw. Körperschemas auf den Film anzusehen und korrespondiert mit der leiblichen Verdoppelung als die grundlegende Konstitution des Subjekts im Kino innerhalb der Erfahrung kinematografischer

¹² Dieses menschliche Selbstmodell ist ein «[räumliches] Modell des es konstruierenden Biosystems» (Metzinger 1999: 168), also die virtuelle Repräsentation unseres Körpers – ein Körperschema. Das Körperschema, verstanden als die Summe der multimodalen Signale körpereigener Systeme, bleibt selbst nach dem Verlust eines Körpergliedes unverändert bestehen. Folglich ist es nicht nur als Bauplan anzusehen, sondern umfasst in seiner Beschreibung auch die leibliche (sensorische und motorische) Seite des menschlichen Organismus (dazu ausführlich Waldenfels 2000: 110–122).

¹³ Der egozentrische Referenzrahmen (*egocentric reference frame*) bezeichnet die Wahrnehmung oder Vorstellung der jeweiligen Umgebung aus der Ich-Perspektive (vgl. Wirth & Hofer 2008: 164).

Immersion – im Kino besitzen wir folglich immer eine Doppelexistenz.

Wie bestimmte Filme dies bewerkstelligen, soll anhand von drei möglichen Spielformen der subjektiven Perspektive als immersive Strategie diskutiert werden: Der Erste-Person-Perspektive, der apparativen Erste-Person-Perspektive und der Dritte-Person- oder Semi-Subjektiven-Perspektive.

Die Erste-Person-Perspektive (EPP)

Der Zusammenhang von der EPP und Immersionseffekten, wie sie zuvor beschrieben worden sind, wird am emphatischsten wohl in Kathryn Bigelows Film *STRANGE DAYS* (USA 1995) dargestellt. In diesem Science-Fiction-Film, der am Jahreswechsel von 1999 zu 2000 spielt, ist es möglich, mithilfe sogenannter SQUIDS (*Superconducting Quantum Interference Devices*) Aufnahmen der Erlebnisse fremder Personen anzufertigen. Darin ist nicht nur deren Sicht der Ereignisse aus ihrer subjektiven Perspektive zu sehen, sondern auch die entsprechenden Empfindungen sind enthalten und können – wenn sie abgespielt werden – von anderen Personen so erlebt werden, als wären diese es selbst, welche die jeweilige aufgezeichnete Situation am eigenen Leib erleben. Durch die EPP werden sie in die Position des erlebenden Ichs manövriert und tauschen den eigenen Leib und die eigene Sicht gegen eine fremde ein. Wie der Protagonist und Clip-Dealer Lenny Nero (Ralph Fiennes) nimmt der Zuschauer aus einer Ich-Perspektive¹⁴ den Sex mit einer jungen Blondine, einen Überfall oder einen brutalen Mord als ein Quasi-Teilnehmer wahr. Durch die Adoption des Blicks kann der Zuschauer schließlich das Gesehene imaginativ um synästhetische Qualitäten wie Empfindungen ergänzen.

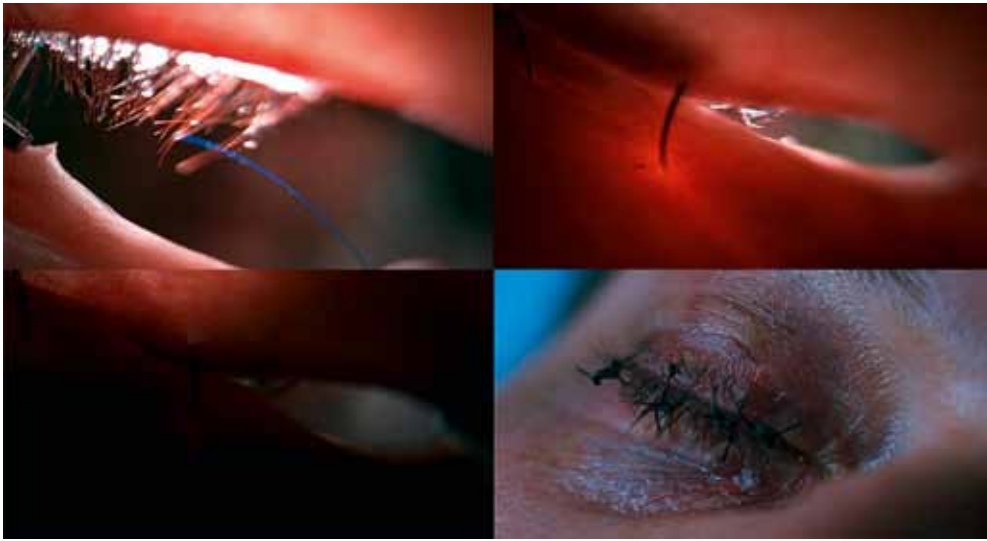
Besonders eindringlich geschieht dies auch in dem französischen Film *SCHMETTERLING UND TAUCHERGLOCKE* (*LE SCAPHANDRE ET LE PAPILLON*, USA/F 2007, Julian Schnabel), der die Geschichte des ehemaligen Chefredakteurs der französischen *Elle* erzählt. Der Dandy Jean-Dominique Bauby, genannt Jean-Do, leidet nach einem Schlaganfall am Locked-In-Syndrom.

Er ist ein Gefangener des eigenen Körpers, nur noch sein linkes Auge kann er bewegen. Das Besondere an diesem Film ist die Tatsache, dass die ersten dreißig Minuten fast ausschließlich aus der subjektiven Perspektive des gelähmten Protagonisten erzählt werden – lediglich einige wenige Einstellungen, zumeist Erinnerungen Jean-Dos, werden hier über eine herkömmliche POV-Struktur erzählt.

Der Film beginnt mit Schwärze – Jean-Do erwacht aus dem Koma – und geht in Unschärfe über – das ermüdete Auge muss erst wieder das Sehen lernen. Die Bewegungen der Kamera sind beschränkt und schnell wird klar, dass dies die perzeptuelle Perspektive des verunglückten Jean-Do ist. Der Blick der Kamera kann folglich als Blick der Figur Jean-Do identifiziert werden und ist damit innerhalb der Diegese anzusiedeln. Der Rezipient wird nicht zum all-wahrnehmenden oder all-anwesenden Subjekt des Films (vgl. Metz 2000: 46–53), er wird nicht zum Standortlosen durch die viel-blickende entfesselte Kamera. Ganz im Gegenteil: Der Zuschauer wird auf seine statische Position und so auf sich zurückgeworfen und eben dadurch nimmt er seine Position innerhalb des Films ein. Nehmen wir unseren Körper als Gefängnis wahr, wird er «the reified and alien place that grounds us in negativity and denies us access to the world in an infelicitous condition of constraint and discipline, that locks us up in a room everyone else regards as ours but that we understand as really belonging to «others»» (Sobchack 2004: 184). Die immersive Wirkung entfaltet sich hier folglich gerade über die Unzugänglichkeit des filmischen Raumes, die wir mit Jean-Do teilen, durch die Grenze, welche durch die narrativ konstituierte Perspektivierung gezogen wird und die weder durch uns noch durch den Protagonisten überwunden werden kann – die Zuschreibung einer Dazugehörigkeit, einer Verbundenheit mit der (filmischen) Welt erfolgt lediglich durch die direkte Adressierung des Perspektivträgers (Jean-Do/Wir) durch die Figurenkommunikation.

Über die Immobilität des Körpers und Limitiertheit der Wahrnehmung werden der Zuschauer und die Figur des Jean-Do einander gleich gemacht. Der subjektive Blick gewinnt in seiner Beschränktheit eine erschreckende Unmittelbarkeit und Nähe zum Geschehen. Denn: Was Jean-Dos Sehen zustößt, stößt auch unserem Sehen zu. Wir sehen durch seinen Blick, wir adoptieren seine Sicht. Im subjektiven Blick überlagert sich der Körper Jean-Dos räumlich mit dem Leib des Zuschauers – dadurch entsteht eine strukturelle Koppelung, durch die sich der nicht-

¹⁴ Nach Thomas Metzinger ist ein Charakteristikum der Perspektive der ersten Person die *Meinigkeit*: «Dies ist eine höherstufige Eigenschaft einzelner Formen von phänomenalem Gehalt. Hier sind Beispiele dafür, wie wir sprachlich auf diese phänomenale Eigenschaft Bezug nehmen: «Ich erlebe mein Bein subjektiv als immer schon zu mir gehörend»; «ich erlebe meine Gedanken und meine Gefühle immer als Teil meines eigenen Bewusstseins»; «meine Willensakte werden von mir selbst initiiert» (2000: 320).



1 Ein Arzt näht dem verängstigten Jean-Do das kranke linke Auge zu. (Quelle: SCHMETTERLING UND TAUCHERGLOCKE)

sichtbare Körper mit dem sichtbaren und empfindenden Leib zu einer erlebenden Einheit verbindet.

So wie die Figuren in *BEING JOHN MALKOVICH* (USA 1999, Spike Jonze) sich Homunkuli gleich durch eine mysteriöse Tür in den Kopf des heimgesuchten John Malkovich begeben und Passagier und Steuermann zugleich werden, ihn gleichsam übernehmen wie Dämonen einen Besessenen, so begeben sich die Zuschauer auch in *SCHMETTERLING UND TAUCHERGLOCKE* in die Position einer Figur und werden an deren Empfinden und Wahrnehmen so nah herangebracht wie möglich. Die Augen des Rezipienten treten metonymisch in den Vordergrund und werden zum Phantomkörper (vgl. Huhtamo 2008: 54), welcher dem Körper der filmischen Figur entspricht. Daher ist auch die Szene, in welcher Jean-Do das kranke rechte Auge zugenäht werden muss, besonders eindringlich (Abb. 1). Wie Jean-Do muss der Zuschauer hilflos, ja gelähmt, zusehen, wie ihm/ihnen das Auge zugenäht wird, wie der Faden allmählich das Lid verschließt und ihn in die Schwärze stürzt. Dieser Eingriff wird für den Zuschauer nahezu am eigenen Auge – am eigenen Sehen – spürbar und der Körper wird noch mehr zu einem Gefängnis.

Für den Zustand des Eingesperrt-Seins in den eigenen Körper findet Bauby schließlich das Bild eines Tauchers in einem klobigen Taucheranzug, allein in der Tiefe des Meeres. Jedoch erkennt er bald, dass zwei Dinge nicht gelähmt sind: seine

Phantasie und seine Erinnerung. Durch sie wird es ihm möglich, sich wieder zu bewegen – wenn auch nur innerlich.

Damit wird der Film zu einer adäquaten Metapher für die filmische Immersion: Während der Zuschauer in seinem Sessel vor der Leinwand arretiert wird und für die Dauer der Filmvorführung ein (mehr oder weniger) Gefangener seines Körpers und dessen Position im physikalischen Raum ist, erlaubt ihm der Film, imaginativ in den Raum des Films einzutreten und losgelöst von seinem physikalischen Körper den virtuellen Leib filmischer Figuren zu übernehmen bzw. sich einen Filmleib zu phantasieren, mit dem er Intradiegetisches *fühlen* bzw. *erleben* kann.

Die apparative Erste-Person-Perspektive (AEPP)

Im Folgenden soll es um solche Filme gehen, in denen eine durchgehende subjektive Kameraperspektive benutzt wird, deren Ursprung eine in der filmischen Diegese anwesende Kamera ist, die zudem von einer intradiegetischen Figur gehalten und gesteuert wird. Neben der populären Mockumentary *BLAIR WITCH PROJECT* (*THE BLAIR WITCH PROJECT*, USA 1999, Daniel Myrick & Eduardo Sánchez), die als Ursprung des Genres des AEPP-Films beschrieben werden kann, sind es vor allem Filme wie *[REC]* (ESP 2007, Jaume Balagueró & Paco Plaza), *CLOVERFIELD* (USA 2008, Matt Reeves) oder *[REC]²* (ESP 2011, Jaume



2 Larras Einsatz im Lüftungsschacht ist über dessen Helmkamera mitzuverfolgen. (Quelle: [REC]²)

Balagueró & Paco Plaza), die durch ihre besondere Erzählperspektive für Aufsehen gesorgt haben.

In den AEPP-Filmen strukturiert sich die filmische Immersion exemplarisch über das Zusammenspiel von Zuschauer und dem Konstrukt des *Figur/Kamera-Hybriden* (vgl. Grabbe & Kruse 2008: 306; Kruse 2010: 258–269.). Er beschreibt das Kollektiv aus Figur und Kamera als funktionelle Einheit und ist als eine Verschmelzung der filmischen Figur mit der diegetischen Kamera anzusehen: in CLOVERFIELD erfolgt diese Verbindung vorrangig über die Hand, in [REC] über Hand und Schulter und als Helmkamera in [REC]² über den Kopf.

Durch die Zuschreibung der EPP zu einem kybernetischen Ensemble und deren gleichzeitige Übernahme als subjektive Perspektive, erlebt der Rezipient die Bewegungen des Hybriden im filmischen Raum am eigenen Leib mit. Dadurch, dass der Blick der Kamera zu seinem Blick geworden ist, vollzieht der Zuschauer innerlich die Bewegungen der Figur

mit und erlebt «das Richtungsgefühl und das Raum-erlebnis [eines anderen] Menschen» (Balázs 2003: 219; dazu auch Balázs 2001: 52).

Die Hybriden sind in diesen Filmen als Träger und Produzenten einer Erlebnisperspektive konzipiert. Ein Beweis, dass diese Form der subjektiven Kamera ihre immersive Wirkung nicht verfehlt und tatsächlich zu einer leiblichen Doppelverortung als Immersionseffekt führt, sind die Warnungen vor filminduzierter Übelkeit, die in den USA bei den Kinovorführungen von CLOVERFIELD aufgehängt wurden.¹⁵

Während die Perspektivierung in [REC] und CLOVERFIELD vor allem über die Handkameras geschieht, wird in [REC]² zusätzlich dazu eine Helmkamera etabliert, durch die der Zuschauer noch näher am natürlichen Blick der Figuren dran ist. Diese Kameras befinden sich an den Helmen der Mitglieder eines Einsatzkommandos, das zusammen mit einem gewissen Dr. Owen (Jonathan Mellor) vom Gesundheitsministerium in das vom Zombie-Virus befallene Haus eindringt, das bereits aus dem ersten Teil bekannt ist.

Zwar wird auch durch den Einsatz der Handkamera in [REC]² der filmische Raum und dessen Beengtheit immer wieder fühlbar – besonders, wenn die Truppe durch das Treppenhaus und die verwinkelten Hausflure rennt oder der Kameramann von Kollegen und Zombies angerempelt, gestoßen und attackiert wird¹⁶ –, dennoch wird dieser Effekt

15 Zu lesen unter http://www.upi.com/Odd_News/2008/01/23/Theaters-warn-of-Cloverfield-nausea/UPI-25711201115871/ [13.07.2011].

16 Der Ton des Geschehens lässt immer wieder die Mikrofone der Kamera übersteuern, Figuren und Umgebung wirken physikalisch auf den Kameramann und die Kamera ein, wodurch diese sich immer wieder auffällig macht und ein Gefühl von Nähe erzeugt.

der Nähe zum Geschehen durch die Helmkameras zusätzlich intensiviert. Etwa, wenn der Polizist Larra (Ariel Casas) in einen Lüftungsschacht kriecht, um das Blut des ersten infizierten Mädchens zu bergen, das als Heilmittel dienen soll und die Helmkamera seine subjektive Perspektive wiedergibt: Hier verdichtet sich das klaustrophobische Gefühl der Enge und die Bedrohlichkeit des filmischen Offs wird nahezu greifbar (Abb. 2).

Für die Regisseure Balagueró und Plaza repräsentieren diese Helmkameras eine der Hauptfiguren des modernen audiovisuellen Storytellings: das Videospiel. Man hat als Zuschauer das Gefühl, mitten im Geschehen zu sein, u.a. dadurch, dass man wie in den Computerspielen die Waffe am unteren Bildschirmrand in den Raum hineinragen sieht. Wenn zusätzlich dazu der Helm in einer solchen subjektiven Einstellung mit im Bild ist, wird ein ganz bestimmtes Bewegungsgefühl erzeugt, das an die Eigenbewegung oder die Bewegung des Avatars in einem Ego-Shooter erinnert.

Wie im *Making of* deutlich wird, erschien es den Machern am wirkungsvollsten, «die Kamera in das Geschehen einzubinden, so dass der Zuschauer das Gefühl hat, sich mitten im Chaos zu befinden. Man schaut nicht von außen zu, sondern ist mitten drin im Geschehen» (DVD [Rec]²). Folglich wurde diese Art der Perspektivierung auf produktionsästhetischer Ebene im vornherein als immersive Strategie gewählt, um den Zuschauer möglichst stark in das Geschehen zu involvieren. Der Rezipient erfährt gleich zu Beginn der Filme, dass die Perspektive, durch die ihm die Geschehnisse vermittelt werden, die Perspektive bzw. der Blick von jemandem innerhalb der filmischen Welt ist, mit dem er sich eine Position im diegetischen Raum teilt. Die AEPP verringert somit die Distanz zwischen dem Dargestellten und dem Rezipienten. Es kommt zu einer Überlagerung der Erlebnisperspektiven und zu einer verstärkten Verankerung im diegetischen Raum, die in diesen Filmen als Disposition der Wirkungsästhetik anzusehen ist.

Die Dritte-Person- oder Semi-Subjektive-Perspektive (DPP/SSP)

«Man hat meines Erachtens [...] nicht ausreichend beachtet, daß der Film einen recht hohen Verbrauch an subjektiven Bildern ohne Subjekt hatte, von Bildern, die erneut Anlaß dazu geben, die enunziative Orientierung von jeglicher Vorstellung von «Figur» oder menschlichem Wesen zu lösen. Nehmen wir das Beispiel des Lastwa-

gens oder des Autos – eine mehr als alltägliche Figur in den Filmen – auf der Fahrt, wobei das Bild, entweder mit oder ohne Teil der Kühlerhaube oder der Fahrerkabine, ausschließlich die Straße zeigt, die schaukelnd vorbeizieht [...], alles vollkommen subjektiv. Der Film bemächtigt sich aller Maschinen, weil er selbst eine ist.»

(Metz 1997: 111f.)

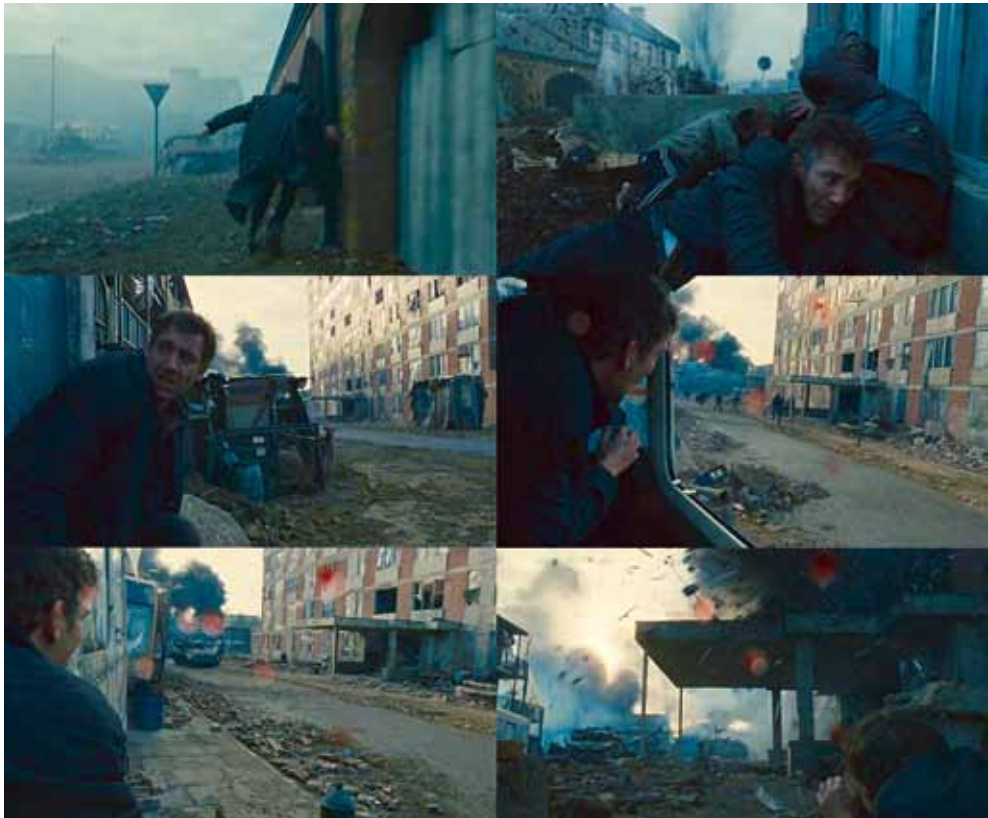
Christian Metz beschreibt in dem Zitat das Phänomen des sogenannten *phantom rides* oder *movie rides*, einer Kamerafahrt mittels eines Vehikels, das selbst jedoch nicht im Bildausschnitt erscheint (vgl. Huhtamo 2008: 53). Diese – meist in einer Plansequenz realisierte – Bewegung entlang der Tiefenachse des filmischen Bildes suggeriert dem Rezipienten das Gefühl, in den filmischen Raum einzudringen. Erkki Huhtamo verbindet diesen Immersionseffekt mit der Erfahrung, die Balázs in seiner Kunstphilosophie des Films formuliert hat: «Die bewegliche Kamera nimmt mein Auge, und damit mein Bewußtsein, mit: mitten in das Bild, mitten in den Spielraum der Handlung hinein» (2003: 212; Hervorhebungen im Original). Welche Form der Subjektivität nach Metz die Kamera verkörpert, ist dabei weniger relevant als die Tatsache, dass hier eine – wie auch immer geartete – Subjektivität durch einen ausgezeichneten Kamera-Blick verkörpert wird und dass sich dieses (vielleicht subjektlose) Subjekt in den filmischen Raum hinein bzw. durch diesen hindurch bewegt.

Durch die Übernahme der quasi-subjektiven Perspektive einer anthropomorphisierten Kamera des Zuschauers koppelt dieser seinen Leib an deren Blick und leiht ihr somit seinen Körper (vgl. Voss 2006: 81). Dies funktioniert auch, wenn die eigentliche Anker-Figur im Bild zu sehen ist und der Zuschauer das Geschehen aus der Dritte-Person- oder Semi-Subjektiven-Perspektive verfolgt, wie es u.a. in den Filmen *ELEPHANT* (USA 2003, Gus Van Sant), *ENTER THE VOID* (F 2009, Gaspar Noé) oder der düsteren Dystopie *CHILDREN OF MEN* (USA/GB 2006, Alfonso Cuarón) zu sehen ist:

«The *semisubjective* (or «associated») image [...] adopts the viewpoint of a particular character who, objectively described, occupies a special position in the frame (close shot, midshot, or right in the foreground). The camera follows him wherever he goes, acts like him, sees with him and at the same time.»

(Mitry 1998: 218; Hervorhebungen im Original)

CHILDREN OF MEN bietet eine solche Perspektive an, als der Regierungsangestellte Theo Faron (Clive



3 Die Kamera folgt Theo wie ein unsichtbarer Verfolger durch die zerstörten Straßen der Stadt.
(Quelle: CHILDREN OF MEN)

Owen) das Mädchen Kee (Claire-Hope Ashitey) und ihr Baby durch die von Straßenschlachten heimgesuchte Stadt Bexhill zu schleusen versucht, um sie in Sicherheit zu bringen. Kee und ihr Baby sind die einzige Hoffnung der Menschheit, da auf der Erde seit achtzehn Jahren aus unerfindlichen Gründen kein Mensch mehr geboren worden ist. In einer spektakulären Plansequenz folgt der Zuschauer Theo, der Kee aus den Fängen ihrer Entführer zu retten versucht, in einer SSP durch die zerstörte Stadt (Abb. 3).

Die Kamera verhält sich in dieser Szene wie eine Person, wird allerdings nicht als eine Figur des Films ausgezeichnet. Sie ist mit der Figur des Theo zwar verbunden, behält jedoch eine gewisse Eigenständigkeit bei. Sie folgt Theo, geht mit ihm in Deckung, folgt seinem Blick, eilt ihm jedoch auch voraus oder wartet auf ihn. Die Kamera macht sich als vermittelnde Instanz und quasi-diegetisches Objekt sichtbar, da Staub und Blutspritzer an ihr haften bleiben,

was als diegetischer Präsenzeffekt interpretiert werden kann, sie scheint jedoch nicht von den Figuren wahrgenommen zu werden.

Der Blick der Kamera ist ein diegetisch anwesender Blick und damit wird auch der Zuschauer in der Diegese verankert. Er bekommt einen Eindruck des filmischen Raumes – sowohl von der Weite der Straßen als auch der Enge der Ruinen –, der sich vor allem über die physische Beziehung des Protagonisten zum ihn umgebenden Raum und den darin enthaltenen Objekten definiert. Dadurch wird der filmische Raum für den Rezipienten über den Protagonisten erlebbar. Dieses Gefühl der Nähe zu Theo und der filmischen Welt wird am Ende dieser Sequenz an Intensität verlieren, wenn die Kamera sich wieder unsichtbar macht, erneut in die gewohnte Multi-Perspektivität übergeht und die Grenze zwischen der Diegese und dem Zuschauer Raum wieder herstellt.

Emersion

Ein Auftauchen – also Emersion – ist unvermeidlich, da Immersion im Film eine episodale Struktur besitzt, die an nicht nur an Formelemente, sondern zudem an die Narration und deren Dramaturgie gekoppelt ist. Die Positionierung des Zuschauers innerhalb des Films geschieht lediglich an ausgezeichneten Momenten der filmischen Erzählung und die subjektive Perspektive ist nur eines der vielen Mittel, durch die diese Erfahrung herbeigeführt wird. Dennoch scheint die entfesselte Kamera als Vehikel in den Raum hinein hierfür besonders geeignet zu sein, wie nicht nur durch Balázs betont worden ist, sondern auch aktuell vertreten wird.

Dass filmische Immersion über die Perspektive induziert werden kann und wie dies zu erklären ist, findet sich auch in der Phänomenologie Vivian Sobchacks. Sie spricht diesbezüglich von einer *embodied vision* (2004: 70), einer Form der Umwandlung visueller Daten in u. a. olfaktorische oder taktile Empfindungen durch unseren Körper.¹⁷ So kommt es zu einer Aktivierung unserer Nahsinne durch die Diegese, was wiederum zu einer Verortung des leiblichen Selbst innerhalb der filmischen Welt führt. Zwar ist für Sobchacks Überlegungen nicht die Konstitution des Blicks bzw. der Kamera zentral, sondern vor allem die synästhetischen Qualitäten des Dargestellten. Dennoch ist die Rolle der Wahrnehmung in ihrer Theorie auch für die hier vorgeschlagene Strukturierung filmischer Immersion zu betonen: «Perception is the bodily access or agency for being-in-the-world, for having both a world and being» (Sobchack 1992: 41). Da der Film einen Akt des Sehens vollzieht, der wiederum vom Zuschauer wahrgenommen wird, muss der Film eine Körperlichkeit besitzen, die es ihm erlaubt zu sehen: den Film-Körper (*film body*) (vgl. Sobchack 1992: 51–57).

Dieser Körper ist es auch, in den der Zuschauer hinüberwechselt, wenn er die subjektive Perspektive der Kamera als eigenen Blick adoptiert; dieser Körper ist es, durch den er Zugang zum filmischen Raum erhält; dieser Körper ist das Double des Zuschauer-Körpers, der es ihm ermöglicht, ein *body swapping* zu vollziehen und die Diegese am eigenen Leib zu erfahren.

Literatur

- Adachi-Rabe, Kayo (2005) *Abwesenheit im Film. Zur Theorie und Geschichte des hors-champ*. Münster: Nodus Publikationen.
- Albersmeier, Franz-Josef (Hg.) (2001) *Texte zur Theorie des Films*. Stuttgart: Reclam.
- Balázs, Béla (2001) *Der Geist des Films*. Frankfurt a.M.: Suhrkamp.
- Balázs, Béla (2003) Zur Kunstphilosophie des Films. In: *Texte zur Theorie des Films*. Hg. von Franz-Josef Albersmeier. Stuttgart: Reclam. S. 201–223.
- Balides, Constance (2003) Immersion in the Virtual Ornament: Contemporary «Movie Ride» Films. In: *Rethinking Media Change. The Aesthetics of Transition*. Hg. von David Thorburn und Henry Jenkins. Cambridge & London: The MIT Press. S. 315–334.
- Baudry, Jean-Louis (1994) Das Dispositiv: Metapsychologische Betrachtungen des Realitätseindrucks. In: *Psyche*, 48, 7. S. 1047–1074.
- 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].
- Branigan, Edward (1984) *Point of View in the Cinema. A Theory of Narration and Subjectivity in Classical Film*. Berlin/New York/Amsterdam: Mouton Publishers.
- Curtis, Robin & Voss, Christiane (2008) Theorien ästhetischer Immersion. In: *montage AV*, 17, 2. S. 4–10.
- Curtis, Robin (2008) Immersion und Einfühlung: Zwischen Repräsentationalität und Materialität bewegter Bilder. In: *montage AV*, 17, 2. S. 89–108.
- Decety, Jean & Grèzes, Julie (2006) The Power of Simulation: Imagining One's Own and Other's Behaviour. In: *Brain Research*, 1079, 1. S. 4–14.
- Grabbe, Lars & Kruse, Patrick (2008) Gewalt als Erlebnis. Die somatische Decodierung als Strategie des Filmerebens in CLOVERFIELD. In: *KODIKAS / CODE – Ars Semeiotica*, 3–4. S. 299–312.
- Grau, Oliver (1999) *Virtuelle Kunst in Geschichte und Gegenwart. Visuelle Strategien*. Berlin: Reimer.

¹⁷ Sobchack spricht hier auch vom cinästhetischen Subjekt (*cinesthetic subject*): «[A] neologism that derives not only from *cinema* but also from two scientific terms that designate particular structures and conditions of the human sensorium: *synaesthesia* and *coenaesthesia*. Both of these structures and conditions foreground the complexity and richness of the more general bodily experience that grounds our particular experience of cinema, and both also point to ways in which the cinema uses our dominant senses of vision and hearing to speak comprehensibly to our other senses» (2004: 67).

- Grau, Oliver (2005) Immersion & Emotion. Zwei bildwissenschaftliche Schlüsselbegriffe. In: *Mediale Emotionen. Zur Lenkung von Gefühlen durch Bild und Sound*. Hg. von Oliver Grau und Andreas Keil. Frankfurt a.M.: Fischer. S.70–106.
- Huhtamo, Erkki (2008) Unterwegs in der Kapsel. Simulatoren und das Bedürfnis nach totaler Immersion. In: *montage AV*, 17, 2. S. 41–68.
- Kappelhoff, Hermann (2008) Die Anschaulichkeit des Sozialen und die Utopie Film. Eisensteins Theorie des Bewegungsbildes. In: *Movens Bild. Zwischen Evidenz und Affekt*. Hg. von Gottfried Boehm/Birgit Mersmann/Christian Spies. München: Wilhelm Fink Verlag. S. 301–316.
- Koch, Gertrud & Voss, Christiane (2006) ... *Kraft der Illusion*. München: Fink.
- Kruse, Patrick (2010) *Über das Filmbild hinaus... Die Präsenz des Absenten in der Filmrezeption*. Hannover: ibidem.
- Metz, Christian (1997) Die unpersönliche Enunziation oder der Ort des Films. In: *Film und Medien in der Diskussion*, Band 6. Hg. von Jürgen E. Müller. Münster: Nodus Publikationen.
- Metz, Christian (2000) Der imaginäre Signifikant. Psychoanalyse und Kino. In: *Film und Medien in der Diskussion*, Band 9. Hg. von Jürgen E. Müller. Münster: Nodus Publikationen.
- Mikorey, Max (1952) *Phantome und Doppelgänger*. München: J. F. Lehmanns Verlag.
- Mitry, Jean (1998) *The Aesthetics and Psychology of the Cinema*. London: Athlone Press.
- Neitzel, Britta & Nohr, Rolf F. (Hg.) (2006) *Das Spiel mit dem Medium. Partizipation – Immersion – Interaktion*. Marburg: Schüren.
- Neitzel, Britta (2008) Facetten räumlicher Immersion in technischen Medien. In: *montage AV*, 17, 2. S. 145–158.
- Oudart, Jean-Pierre (1977) Cinema and Suture. In: *Screen*, 14, 4. S. 35–47.
- Petkova, Valeria & Ehrsson, Henrik (2008): If I Were You: Perceptual Illusion of Body Swapping. In: *PLoS ONE*, 3, 12, <http://www.plosone.org/article/info:doi%2F10.1371%2Fjournal.pone.0003832> [13.07.2011].
- Petkova, Valeria et. al. (2011) The perspective matters! Multisensory integration in egocentric reference frames determines full-body ownership. In: *Frontiers in Psychology*, 2, <http://www.ncbi.nlm.nih.gov/pmc/articles/PMC3108400/> [25.07.2011].
- Ryan, Mary-Laure (2001) *Narrative as Virtual Reality. Immersion and Interactivity in Literature and Electronic Media*. Baltimore & London: The John Hopkins University Press.
- Schirra, Jörg R. J. & Sachs-Hombach, Klaus (2006) Fähigkeiten zum Bild- und Sprachgebrauch. In: *Deutsche Zeitschrift für Philosophie*, 54, 6. S. 887–905.
- 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.
- Slater, Mel et. al. (2009) Inducing illusory ownership of a virtual body. In: *Frontiers in Neuroscience*, 3, 2. S. 214–220.
- Sobchack, Vivian (1992) *The Address of the Eye. A Phenomenology of Film Experience*. Princeton, NJ: Princeton University Press.
- Sobchack, Vivian (2004) *Carnal Thoughts. Embodiment and Moving Image Culture*. Berkeley/Los Angeles/London: University of California Press.
- Voss, Christiane (2006) Filmerfahrung und Illusionsbildung. Der Zuschauer als Leihkörper des Kinos. In: ... *Kraft der Illusion*. Hg. von Gertrud Koch & Christiane Voss. München: Fink. S. 72–86.
- Voss, Christiane (2008) Fiktionale Immersion. In: *montage AV*, 17, 2. S. 69–88.
- Waldenfels, Bernhard (2000) *Das leibliche Selbst. Vorlesungen zur Phänomenologie des Leibes*. Frankfurt a.M.: Suhrkamp.
- Waldenfels, Bernhard (2009) *Ortsverschiebungen, Zeitverschiebungen. Modi leibhaftiger Erfahrung*. Frankfurt a.M.: Suhrkamp.
- Wirth, Werner & Hofer, Matthias (2008) Präsenzerleben. Eine medienpsychologische Modellierung. In: *montage AV*, 17, 2. S. 159–175.