

Kapitel 4

Immersion

It does not look painted at all; it is reality
Neue Preußische Zeitung-Kreuzzeitung
1883¹

You will look into a computer screen and
see reality

David Gelernter

Am 28. Oktober 2021 gab das zuvor noch als Facebook, Inc. geführte US-amerikanische Unternehmen bekannt, dass es seinen Namen und sein Logo in Meta Platforms, Inc. geändert hat. Die Ankündigung erfolgte zeitgleich mit dem Start einer neuen sozialen Plattform im Zusammenhang mit dem *Metaverse* genannten digitalen Großprojekt des Konzerns. Am 5. Juni 2023 kündigt das US-amerikanische Unternehmen Apple die für Anfang 2024 geplante Markteinführung seines ersten Virtual-Reality-Headsets *Apple Vision Pro* an mit dem Versprechen, damit den ersten »spatial computer« zu präsentieren.

Weder das *Metaverse* noch der *Apple Vision Pro* gehören bisher zu unserem Alltag, und in gewisser Weise sind beide eher Versprechen und Wetten auf eine mögliche Zukunft als bereits genutzte Technologien. Eines ist jedoch sicher: Das Interesse (nicht nur) des Silicon Valley hat sich eindeutig auf die Entwicklung von Technologien und Plattformen für die Schaffung und den Gebrauch von *Virtual Reality*, *Augmented Reality* und *Mixed Reality* konzentriert. Das Feld der wirtschaftlichen, kulturellen und politischen Interessen – das auch immer eine Projektionsfläche von Wünschen, Utopien und Ängsten ist – im Zusammenhang mit der Entwicklung neuer Technologien ist derzeit gespalten zwischen dem *Hype* um sogenannte künstliche Intelligenzen, etwa das inzwischen populäre ChatGPT von OpenAI, und den Versprechungen, dass wir bald in der Lage sein werden, verschiedene Formen virtueller Welten zu betreten und *darin zu leben*. Obwohl es sich um Technologien handelt, die unterschiedliche Vorstellungen – utopisch oder dystopisch – bedienen und intensivieren, rufen sowohl der *Hype* um künstliche Intelligenzen als auch

1 »It is exactly as His Majesty the Kaiser is reported to have said: It does not look painted at all; it is reality.« Journalistische Reportage über die Wirkung des Panoramas der *Schlacht von Sedan* (*The Battle of Sedan*) auf die Zuschauer. In Oliver Grau, *Virtual Art. From Illusion to Immersion*, Massachusetts: MIT Press 2003, S. 98.

die Erwartungen an die Entwicklung virtueller Realitäten einen Topos im Verhältnis zwischen westlicher Kultur und Technologie auf, nämlich die Angst vor der Aggressivität der Technologie sowie die mit Spannung gemischte Angst, dass diese endlich in der Lage sein wird, sich sozusagen transparent zu machen und damit sowohl die Realität als auch den Menschen zu ersetzen.

Dass die Medientechnologie transparent wird, bezeichnet die Möglichkeit, die Vermittlung zu vergessen, die sie zwischen dem Menschlichen, dem Realen und der Darstellung und Interpretation der Welt, die diese Technologie bietet, leistet. Der Wunsch nach Unmittelbarkeit, der sich durch die gesamte Geschichte der westlichen Medien zieht, ist zutiefst mit zwei anderen Wünschen verknüpft: dem Wunsch, von den Medien getäuscht zu werden, und dem nach Präsenz, das heißt, im Medium zu sein, wie man *in der Welt* ist.

Es gibt einen Begriff, der sowohl die Suche nach Illusion und Täuschung als auch das Bedürfnis nach einem unmittelbaren Gefühl der Präsenz in Bezug auf unseren Medienkonsum umfasst, der Begriff der Immersion. Auf diesen wird sich das vorliegende Kapitel konzentrieren und zeigen, dass er mehr als eine Eigenschaft bezeichnet, die von den Technologien der virtuellen (VR) und erweiterten Realität (AR) angestrebt wird, sondern vielmehr eine Form, die eine Tendenz unserer Beziehung zur digitalen Welt sowohl auf der Ebene der Erfahrung als auch auf der symbolischen und politischen Ebene definiert. Diese kurze Einführung dient dazu, ein grundlegendes Thema der Analyse des Begriffs der Immersion in diesem Kapitel zu umrahmen: Wie bei den Begriffen des Digitalen und der digitalen Welten wird dieser Begriff zunächst abstrahiert bzw. von der Art und Weise und dem Kontext unabhängig gemacht, in dem er üblicherweise eingesetzt und verwendet wird, nämlich der Debatte über virtuelle und erweiterte Realität. Dies liegt zum einen daran, dass das immersive Potential von Technologien und Medien nicht ausschließlich den genannten neueren Technologien vorbehalten ist, und zum anderen daran, dass Immersivität als eine Tendenz der digitalen Welt in Bezug auf die Position des Menschen in dieser Welt analysiert werden soll. In diesem Sinne muss das Konzept der Immersion (vom Konzept der Virtualität und) von den kontingenten Formen von VR und AR losgelöst werden, um das Bedürfnis und den Willen des menschlichen, in der digitalen Welt positionierten Subjekts zu beschreiben, sich nicht mehr bloß von seiner eigenen Realität zu distanzieren, sondern sich vollständig in sie hineinzusetzen, was eine Anpassung unserer epistemologischen und ästhetischen Haltung zur Folge hat.

4.1 Immersion und Immersivität

Mit der Erfindung der sogenannten VR-Technologien in den 1960er Jahren ist der Begriff der Immersion zu einem gebräuchlichen Begriff und vor allem zu einem konzeptionellen Werkzeug in den Händen von Kunsthistoriker:innen und Medienwissenschaftler:innen geworden, um eine digital-technologische Art und Weise des Erlebens eines Kunstwerks zu beschreiben, die eine völlig neue und futuristische Erfahrung, ein völliges Eintauchen in das Medium versprach, so *als ob* man sich in der realen Welt befände. Wenn es also stimmt, dass der Begriff der Immersion eng mit der Entwicklung bestimmter digitaler Technologien verbunden ist, die als immersiv gelten, dann zeigt sich gerade im Versuch, diese Technologien als revolutionär und bahnbrechend im Vergleich zu früheren Medien darzustellen, ein paradoxes Moment: Ausgerechnet dieser Versuch macht auf die lange Geschichte der Immersion und immersiver Medien aufmerksam, die weit vor der digitalen Ära beginnt.²

Diese Geschichte – die oft mit der Geschichte und Genealogie der virtuellen Realität (VR) verbunden ist – hat gezeigt, dass der Wunsch nach Immersion und die Schaffung entsprechender, eine virtuelle Realität anstrebender Medien den Phänomenen, die wir heute mit diesen Begriffen bezeichnen, vorausgehen. Der Kunsthistoriker und Medientheoretiker Oliver Grau hat beispielsweise die Geschichte der virtuellen Kunst und Immersivität in das Spannungsfeld zwischen Kunst und Medien der Darstellung einerseits und der Illusion andererseits gestellt, sodass die neuen Formen der virtuellen Kunst eher die Weiterentwicklung und Fortsetzung einer langen Geschichte der Illusion und Immersion darstellen denn einen Bruch mit den »alten« Medien. In der Tat: »the idea of installing an observer in a hermetically closed-off image space of illusion did not make its first appearance with the technical invention of computer-aided virtual realities«.³ Grau schlägt eine Genealogie der Immersion vor, die mit der pompejanischen Malerei⁴ beginnt und über die

2 Vgl. Mary Anne Moser, »Introduction«, in: Mary Anne Moser (Hg.), *Immersed in Technology. Art and Virtual Environments*, Massachusetts: MIT Press 1996, S. xvii; Vgl. Bruno Di Marino, *Nel centro del quadro. Per una teoria dell'arte immersiva dal mito della caverna alla VR*, Milano: Aesthetica Edizioni 2021.

3 Grau, *Virtual Art*, S. 4–5.

4 Grau führt als eines der frühesten Beispiele virtueller Kunst die Fresken in den Räumen der Villa der Mysterien in Pompeji (60 v. Chr.) an, die in der Tat einen Raum schaffen, der nicht nur, aufgrund des Realismus der Malerei, mimetisch ist, sondern auch illusorisch, gerade weil die Fresken in Kontinuität mit der Architektur des Raumes gestaltet sind, die Illusion eines größeren Raumes schaffen und darauf abzielen, den Betrachter in die reale und bildliche Umgebung einzuschließen. Vgl. Grau, *Virtual Art*, S. 25–29.

illusorischen Räume der Renaissance und des Barock⁵ sowie die Kunstform der Panoramen⁶ hin zu mit VR geschaffenen Kunstwerke führt. Andere Autoren, wie der auf das Bewegtbild spezialisierte Historiker Bruno Di Marino, führen den Beginn der Geschichte der Immersion sogar auf die Wandbilder des Jungpaläolithikums zurück, und zwar insofern als die natürliche Umgebung der Höhle und das anthropische Element der Malerei einen dreidimensionalen und umgrenzten Raum schaffen, in dem der Betrachter »hermetisch« eingeschlossen ist, um den Ausdruck von Grau zu verwenden.⁷

Ein umfassender und erschöpfender Überblick über die Literatur, die sich mindestens seit den 1990er Jahren mit der Geschichte und Genealogie der virtuellen Kunst sowie der Immersivität befasst, würde den Rahmen dieses Kapitels sprengen. Wichtig ist zu betonen, dass die Bemühungen all dieser Denker:innen nicht nur die Langlebigkeit der Immersion als Produktions- und Wirkungsweise von Kunstwerken und Medien demonstriert haben, sondern in gewisser Weise auch ihre enge Verbindung mit der Beziehung, die unsere Kultur zu Bildern hat. Wie Grau schreibt: »in each epoch, extraordinary efforts were made to produce maximum illusion with the technical means at hand«;⁸ dieser Wunsch nach Illusion führte, dem Kunsthistoriker zufolge, zur Produktion von Medien, die den Betrachter mit 360°-Bildern konfrontieren, die somit allumfassend sind und einen immersiven Raum erzeugen. Dieser ikonische Raum ist gerade aufgrund seiner Immersivität illusorisch und gleichzeitig aufgrund der illusorischen Kraft der Bilder immersiv.⁹ Wobei die Grau interessierenden Bilder nicht diejenigen mit darstellender Funktion sind, sondern darauf abzielen, ein Gefühl der Präsenz zu erzeugen: Die Illusion zu erzeugen, scheinbar im Bild *anwesend zu sein*, ist das Ziel immersiver Medien, die also nicht nur eine raffinierte Polysensorialität anstreben, sondern auch versuchen, jede Reibung zwischen sich und dem Betrachter verschwinden zu lassen, d.h. sich selbst transparent zu machen. Der Versuch, ein Gefühl der Präsenz und Transparenz zu erzeugen, ist zentral für den Begriff der Immersion, ein Begriff, der trotz seiner ubiquitären Verwendung eine gewisse begriffliche Unschärfe behält.¹⁰ Auch

5 Vgl. Grau, *Virtual Art*, S. 33–51.

6 Vgl. Grau, *Virtual Art*, S. 56–72. Grau analysiert insbesondere das Panorama *Die Schlacht von Sedan* von Anton von Werner, das am 1. September 1883 erstmals der Öffentlichkeit präsentiert wurde (vgl. dazu Grau, *Virtual Art*, Kapitel 3).

7 Di Marino, *Nel centro del quadro*, S. 9.

8 Grau, *Virtual Art*, S. 6.

9 Vgl. Grau, *Virtual Art*, S. 13–15.

10 Vgl. Florian Freitag et al., »Immersivity: An Interdisciplinary Approach to Spaces of Immersion«, *Ambiances* [Online], online am 11. Dezember 2020, <http://journals.openedition.org/ambiances/3233>.

die Begriffe Immersion und Immersivität werden oft als Synonyme verwendet, tatsächlich bezeichnen sie zwei verschiedene Aspekte: Immersion bezeichnet die Art der Rezeption und Wahrnehmung eines Werks, eines Mediums, eines Bildes, während Immersivität die Fähigkeit eines Objekts oder eines Mediums bezeichnet, das Gefühl des »Eintauchens« hervorzurufen. Wenn also der Begriff Immersion einen Rezeptionsprozess bezeichnet, bezeichnet Immersivität einen Produktionsprozess. Immersive Technologien und Medien erzeugen somit ein Gefühl der Immersion durch die Schaffung eines ikonischen und multisensorischen Raums, der die Illusion der Anwesenheit in einer anderen Realität erzeugt. Dieses Gefühl der Anwesenheit bringt ein äquivalentes Gefühl der (absoluten) Nähe zu den Bildern und Medien, in die man eintaucht, mit sich: In diesem Sinne verringern immersive Technologien und Medien die Distanz zwischen dem vermittelten Objekt (z.B. einem Bild, einem Film, einer Theateraufführung usw.) und dem Subjekt. Die Aufhebung der emotionalen und sinnlichen Distanz, ein Gefühl der unmittelbaren Präsenz und die Transparenz des Mediums: Dies sind die Merkmale, die für die Immersion notwendig sind und die wir in mehr oder weniger totalisierter Form bei der Nutzung vieler unserer digitalen Geräte vorfinden, aber die Immersivität der digitalen Welt als symbolische Form liegt nicht nur darin begründet.

Ein erster, für meine Argumentation grundlegender Punkt muss hier hervorgehoben werden: Die Genealogie der Immersion zeigt, dass es in der westlichen Ausprägung der Bild-Subjekt-Beziehung neben einer darstellenden Linie, in der das Bild dazu dient, eine Idee, ein Konzept, eine moralische Lehre usw. zu visualisieren, also jemandem etwas zu repräsentieren, der sich in einer physischen sowie emotionalen und konzeptionellen Distanz befindet, auch eine immersive Linie gibt, in der sich das Bild stattdessen ausdehnt, um einen totalisierenden Raum zu schaffen, der ein Subjekt einschließt, das somit in den Mittelpunkt des Bildes selbst gestellt wird. Wie der Medienarchäologe Erkki Huhtamo argumentiert, kann der Wunsch nach Immersion als ein *kultureller Topos* betrachtet werden, der sich durch die Medien- und Kunstgeschichte zieht und »immer wieder in bestimmten kulturellen und ideologischen Momenten aktiviert – oder sogar fabriziert – wurde«;¹¹ der Begriff der Immersion ist also »eine historische und ideologische Konstruktion [...], die sich zu verschiedenen Zeiten und an verschiedenen Orten manifestiert hat.«¹² Huhtamos These ist interessant, weil sie die Immersion sowohl innerhalb einer rein ästhetischen und visuellen Kultur als auch auf einer

11 Erkki Huhtamo, »Unterwegs in der Kapsel. Simulatoren und das Bedürfnis nach totaler Immersion«, in: Simon Penny (Hg.), *Critical Issues in Electronic Media*, New York: State University of New York Press 1995, S. 43.

12 Ebd.

anthropologischen Ebene verortet; die Definition der Immersion als kultureller *Topos* ist für Huhtamo nämlich eng mit der Wunschdimension verbunden, die die Produktion und den Konsum immersiver Medien und Technologien begleitet. Die vielfältigen Immersionsmetaphern, so Huhtamo, beziehen sich auf unterschiedliche Praktiken und Empfindungen: »ins Wasser eintauchen, sich in die Fluten stürzen«, »die Leinwand (oder den Spiegel) durchbrechen«, »den Körper verlassen (oder gegen einen anderen vertauschen)«, »sich in einer simulierten Welt verlieren« oder »im Cyberspace herum navigieren«¹³ und doch drücken sie alle ein gemeinsames Moment aus:

Alle diese Metaphern beinhalten einen *Übergang*, eine Passage von einem Bereich in einen anderen, aus der unmittelbaren Realität greifbarer Objekte und direkter sinnlicher Daten in ein Anderswo. Offenbar spielt die Technologie die Rolle des Vermittlers, doch der Sachverhalt erweist sich als komplexer, denn die Technologie ist selbst zu einem Anderswo unseres Begehrens geworden, zu »einem obskuren Objekt unserer Begierde« – verführerisch und abstoßend zugleich.¹⁴

Es ist der Begriff der Schwelle, der zu einem Verbindungsglied zwischen den verschiedenen Metaphern der Immersion wird. Die Idee der Schwelle, des Übergangs von einer Realität in eine andere, unterstreicht einen grundlegenden Aspekt des Wunsches nach Immersion, nämlich seine eskapistische Dimension: Der *Topos* der Immersion ist nichts anderes als der Ausdruck des menschlichen Wunsches und Bedürfnisses, an einen – oft utopischen und ideellen – anderen Ort zu fliehen, der sich von der erlebten Realität unterscheidet.¹⁵ Die Schwelle – oder vielmehr das Überschreiten der Schwelle – stellt somit die (rituelle) Geste dar, die den Übergang und den Eintritt in den immersiven Raum und die Erfahrung des immersiven Erlebnisses ermöglicht: das physische Überschreiten der Schwelle eines Raumes, der Zugang zu einer immersiven Installation, einem Panorama, einem Kino oder das Tragen eines VR-Visors – dies sind alles Beispiele für Gesten, die die Täuschung der Immersion antizipieren und ermöglichen. Die archäologische und genealogische Arbeit innerhalb der Kunst- und Mediengeschichte zeigt die lange Tradition der

13 Huhtamo, »Unterwegs in der Kapsel«, S. 1.

14 Ebd. Hervorhebung von mir.

15 Die Verknüpfung dieser verschiedenen Wunschdimensionen – Eintauchen, Flucht, Illusion – öffnet den Diskurs der Immersion für Erfahrungen, die nichts mit dem Einsatz von Medien und Technologien der Immersion *stricto sensu* zu tun haben. Wie Autoren wie Huhtamo und Di Marino betonen, wird die immersive Erfahrung auch durch den Konsum von Drogen angestrebt und ist mit der Traumdimension verbunden, wobei die Schwelle zwischen Wachsein und Schlaf überschritten wird. Vgl. Huhtamo, »Unterwegs in der Kapsel«, S. 41–42; Di Marino, *Nel centro del quadro*, Kapitel 8.

Immersion und ihrer Medien, aber auch ihre Historizität: Die Tendenz zur Immersion ist kein *Universalie*, sondern eine mehr oder weniger relevante und dominante kulturelle Tendenz in verschiedenen Kulturen oder Epochen. Mit anderen Worten, die Historisierung des Konzepts der Immersion impliziert, dass es mehr oder weniger immersive Kulturen und mehr oder weniger immersive historische Epochen gibt, in denen der Wunsch nach Immersion mehr oder weniger dominant ist und dieser Wunsch mit einer mehr oder weniger starken Nutzung und Entwicklung immersiver Technologien und Medien einhergeht.

Wie oben beschrieben, überschneiden sich im Begriff der Immersion mehrere Dimensionen und theoretische Linien: von der anthropologischen Dimension, die die Beziehung zwischen Mensch und Bild betrifft, über die historische Dimension, die die konkreten Praktiken der Immersivität nachzeichnet, bis hin zur ästhetischen Dimension, sowohl im Sinne der künstlerischen Praxis und Theorie und der visuellen Kultur als auch – und das ist wichtig – im Sinne der *Aisthesis*, der Wahrnehmung und der Wahrnehmungsgeschichte, d.h. des Bewusstseins, dass die Erfahrung und Wahrnehmung der Wirklichkeit immer auch mit den Dispositiven verknüpft ist, die die Menschen zur Darstellung und Vermittlung ihrer Wirklichkeit verwenden. Gerade dieser letzte und entscheidende Punkt wird im dritten Abschnitt dieses Kapitels behandelt und soll deshalb hier erst einmal offengelassen werden.

Kehren wir zunächst zu Graus These zurück, dass Immersion eine grundlegende Tendenz in unserer Beziehung zu Bildern darstellt. Immersivität beinhaltet insbesondere die Produktion von nicht-repräsentativen, aber erfahrungsbezogenen Bildern, die daher auf die Konstitution eines ikonischen Raums abzielen, der in der Lage ist, ein Gefühl der Präsenz, des unmittelbaren Seins zu erzeugen. Das Merkmal dieser Bilder ist die Fähigkeit, den Betrachter »in die Mitte des Bildes«¹⁶ zu rücken und zu »visually seal off the observer hermetically from external visual impressions«.¹⁷ Auch in dieser Hinsicht ist die Schwelle konzeptionell und phänomenologisch grundlegend für die Immersivität: Sobald die Schwelle überschritten wird, versucht sie in gewissem Sinne zu verschwinden oder, besser gesagt, jenen Rahmen, jene Schwelle oder Grenze verschwinden zu lassen, die die Illusion der Immersivität bricht, weil sie die Begrenztheit und Künstlichkeit der alternativen Welt zeigt, in die man gerade eingetaucht ist. Es ist gerade der Akt des Eintretens in das Bild, der die erfahrungs- und kognitiven Bedingungen schafft, um das Medium so transparent wie möglich zu machen und folglich auch die (perzeptive und kognitive) Distanz zwischen dem Betrachter und dem Bild und dem Medium selbst aufzuheben. In der Tat bedeutet das Erreichen

¹⁶ Di Marino, *Nel centro del quadro*, S. 9.

¹⁷ Grau, *Virtual Art*, S. 13.

eines Gefühls unmittelbarer Präsenz paradoxerweise die Beseitigung jeglicher Reibung mit dem Medium, was gerade das Gefühl der Präsenz selbst vermittelt. Und genau diese Tendenz, die Nähe zu suchen und ihr den Vorzug vor der Distanz zu geben, führt dazu, dass unsere Reaktion auf, unsere Beziehung zu und unser Konsum von Bildern und immersiven Medien in der Regel dadurch gekennzeichnet ist »by diminishing critical distance to what is shown and increasing emotional involvement in what is happening«.¹⁸ Für Grau bezieht sich der Begriff »virtuell« in »virtuelle Kunst« genau auf den paradoxen Zustand, eine künstliche, hypermediale Welt zu schaffen, die jedoch in der Lage ist, den Betrachter so gut zu täuschen, dass eine »as if«-Realität entsteht, ein »Als-ob«, das so plausibel ist, dass es als eine reale Alternative – realistisch oder nicht – zur Außenwelt wahrgenommen wird.¹⁹

In dem Buch *Reality Media* schlagen Jay David Bolter, Maria Engberg und Blair MacIntyre eine andere Interpretation von virtuellen Medien oder eben *reality media* vor, die zwar Berührungspunkte mit der Theorie von Grau aufweist, sich aber gleichzeitig in wesentlichen Punkten von ihr unterscheidet. Tatsächlich legt die Definition der *reality media* die Betonung statt auf das Virtuelle auf das Reale: Virtuelle und erweiterte Realität sind in der Tat Teil unserer komplexen Medienkultur und insbesondere jener Medien, die darauf abzielen, die Realität visuell zu erfassen.²⁰ Auch wenn zur Erreichung dieses Ziels illusorische Techniken eingesetzt werden, liegt der Schwerpunkt hier nicht auf dem Streben nach Illusion, sondern vielmehr auf dem Vergleich zwischen unserer Erfahrung der Welt und der vermittelten Darstellung derselben. In diesem Sinne hat jedes *reality media* den doppelten Zweck, die Realität effektiv zu erfassen und dies in einem Spiel aus Mediation und Remediation besser zu tun als frühere *reality media*.²¹ Wenn die Wirksamkeit der *reality*

18 Ebd.

19 »The expression ›virtual reality‹ is a paradox, a contradiction in terms, and it describes a space of possibility or impossibility formed by illusionary addresses to the senses. In contrast to simulation, which does not have to be immersive and refers primarily to the factual or what is possible under the laws of nature, using the strategy of immersion virtual reality formulates what is ›given in essence,‹ a plausible ›as if‹ that can open up utopian or fantasy spaces. Virtual realities – both past and present – are in essence immersive.« (Grau, *Virtual Art*, S. 15).

20 Jay David Bolter et al., *Reality Media. Augmented and Virtual Reality*, Massachusetts: MIT Press 2021.

21 Die von den Autor:innen nachgezeichnete Genealogie der *reality media* beginnt mit der Erfindung der Perspektive in der Renaissance, setzt sich fort mit der barocken Trompe-l'œil-Technik, der Erfindung des Panoramas, der Fotografie und des Kinos und gelangt schließlich zum Fernsehen und den digitalen Technologien der virtuellen und erweiterten Realität. Die von den

media nämlich allein auf ihrer Illusionsfähigkeit beruhen würde, könnten sie nur scheitern und ihr Versprechen enttäuschen. Das Gefühl der Präsenz, das selbst für Bolter, Engberg und MacIntyre für die immersive Erfahrung von grundlegender Bedeutung ist, hat nichts mit den illusorischen Fähigkeiten der Medien zu tun und muss neu überdacht werden: »Instead of an *as if* feeling, it is a feeling of *both and*; that is, the experience is *both* mediated *and* immediate at the same time. We never entirely forget that we are having a VR experience, but we find ourselves on the threshold of forgetting. Being on that threshold is an uncanny feeling, a sense of presence in a reality medium«. ²² Das Gefühl der Präsenz ist also eher durch das Gleichgewicht zwischen dem Vergessen und dem Wiedererkennen des Mediums und durch das daraus erwachsende Gefühl der Verwunderung gegeben, ²³ und nicht durch die Abwesenheit von Vermittlung. Die völlige Transparenz der Medien und das absolute Gefühl der Unmittelbarkeit sind daher für die Autor:innen nicht nur unerreichbar, sondern auch unerwünscht im Hinblick auf bzw. nicht notwendig für das Erreichen der Immersion, ²⁴ die aber auch für sie eng mit dem Gefühl der Präsenz und der damit verbundenen emotionalen und empathischen Reaktion verbunden ist.

Der Begriff Immersion – wie er bisher analysiert wurde – umfasst also:

- die Tendenz, die Distanz zwischen dem Medium und dem Betrachter aufzuheben. Immersion ist also eine Art und Weise, Bilder und Medien zu erleben, die alternativ ist und im Gegensatz zu einer Betrachtungsweise steht, die Distanz bevorzugt und verlangt. Distanz und Nähe sind also komplementäre Strategien, die den Betrachter gleichzeitig bestimmen und konstituieren, indem sie ihm eine andere psychophysische und epistemologische Haltung abverlangen. »Die Möglichkeit, das Kunstwerk nicht distanziert, sondern auf eine stark partizipative und emotionale Weise zu erleben«, ²⁵ so

Autor:innen vorgeschlagene Rekonstruktion der Geschichte der *reality media* zielt nicht auf eine Genealogie der Immersivität ab, wie dies bei den hier zitierten Arbeiten von Oliver Grau und Bruno Di Marino der Fall ist, sondern auf die Einbeziehung der digitalen Technologien der virtuellen und erweiterten Realität in die Geschichte der Mediation und Remediation von *reality media*.

22 Bolter et al., *Reality Media*, S. 169.

23 Bolter et al., *Reality Media*, S. 194.

24 Das Erreichen einer solchen Transparenz wird von den Autor:innen als ein Mythos bezeichnet. Siehe: Bolter et al., *Reality Media*, Kapitel 7 und Kapitel 8.

25 Di Marino, *Nel centro del quadro*, S. 11. Meine Übersetzung. Im Originaltext: »la possibilità di esperire l'opera d'arte non in modo distaccato, ma fortemente partecipativo, emozionale«.

Di Marino, bezieht sich auf die immersive Art und Weise, mit dem Kunstwerk in Resonanz zu treten, »auf eine Haltung des ekstatischen Genusses, die durch das im kreativen Prozess verwendete Dispositiv selbst hervorgerufen wird und notwendig ist, um das Werk genießen und verstehen zu können«.²⁶

- den Versuch, ein Gefühl der unmittelbaren Präsenz im immersiven Kunstwerk und in Medien zu erzeugen. Immersive Medien streben nach Transparenz, d.h., sie wollen so weit wie möglich aus dem Wahrnehmungsfeld des Betrachters verschwinden, um vergessen zu werden und um dergestalt eine Erfahrung der unmittelbaren Präsenz zu vermitteln. Neben dem Begriff der Präsenz wird daher auch der Begriff der Unmittelbarkeit grundlegend: Was Immersivität – als Produktionsweise – erreichen will, ist genau das komplizierte Gleichgewicht zwischen der notwendigen Vermittlung und der größtmöglichen Transparenz dieser Vermittlung, um ein Gefühl des unmittelbaren Sehens und Erlebens zu erzeugen. Bei dem Wunsch nach Unmittelbarkeit geht es jedoch offensichtlich nicht darum, Unmittelbarkeit tatsächlich zu erlangen, unmittelbar ist in der Tat nicht einmal unsere Erfahrung und unser Verständnis von »wirklicher Realität«,²⁷ vielmehr geht es dabei um »a family of beliefs and practices that express themselves differently at various times among various groups«.²⁸ Auch hier handelt es sich um eine (nicht erschöpfende) Tendenz innerhalb unserer Medien- und Kunstgeschichte, die den Glauben und den Wunsch zum Ausdruck bringt, an die Realität des Bildes oder der ästhetischen Erfahrung zu glauben, die

26 Di Marino, *Nel centro del quadro*, S. 111. Meine Übersetzung. Im Originaltext: »ad un atteggiamento di fruizione estatica indotta dal dispositivo stesso utilizzato nel processo creativo e necessaria per poter godere e comprendere l'opera«.

27 »Wenn man zu den Typologien der ›Realität‹ neben der erweiterten, der virtuellen und der gemischten auch die ›reale Realität‹ (RR *Real Reality*, wie Kevin Joyce es nennt) hinzufügt, macht man nicht einfach einen *boutade* oder weist auf etwas Selbstverständliches hin, sondern betont, wie unsere eigene Alltagsrealität, unsere natürliche Umgebung, als ein Dispositiv erlebt wird, das mit anderen technologisierten *environment* gleichwertig ist« [Meine Übersetzung]. Im Originaltext: »Quando tra le tipologia di ›realità‹, accanto a quella aumentata, virtuale e mista, si aggiunge anche la ›realità reale‹ (RR *Real Reality* la definisce Kevin Joyce) non si opera una semplice *boutade* o si evidenzia ciò che si dovrebbe dare per scontato, piuttosto si sottolinea come la nostra stessa realtà quotidiana, il nostro ambiente naturale, venga vissuto come un device alla stregua degli altri *environment* tecnologizzati« (Di Marino, *Nel centro del quadro*, S. 16).

28 Jay David Bolter / Richard Grusin, *Remediation. Understanding New Media*, Cambridge-London: MIT Press 2000, S. 30.

man betrachtet bzw. der man ausgesetzt ist. Eng verbunden mit dem Wunsch nach Immersion ist seine Historizität: »immediacy [is] the expression of a historical desire«.²⁹ Wie das Paar Distanz und Nähe steht also auch die Unmittelbarkeit in einem polaren Verhältnis zur Hypermediation, d.h. dem entgegengesetzten Wunsch und der Praxis, das meiste aus dem Bild herausholen zu wollen.³⁰ Auf diesen Punkt werde ich im fünften Kapitel zurückkommen müssen.

Die oben hervorgehobenen Makro-Themen dienen dazu, die Grundlagen für eine Analyse der Immersion zu legen, die im Rahmen der vorliegenden Studie unvollständig bleiben muss. Die hier vorgeschlagene Analyse ist sich der Herausforderung bewusst, die in den Begriffen Immersion und Immersivität konvergierende theoretische und praktische Vielfalt zusammenzuhalten. Die Anerkennung dieser Schwierigkeit und der interdisziplinären Dimension des Konzepts der Immersion sagt aber auch etwas über das Konzept selbst aus. Anerkannt als Teil einer ästhetischen und künstlerischen Praxis und Medienproduktion innerhalb der westlichen visuellen Kultur, wurde das Konzept der Immersion zudem wegen seines begehrenden Charakters hervorgehoben. Es handelt sich also nicht nur um eine ästhetisch-künstlerische Form, sondern auch um eine anthropologische Form, die eng mit den in einer Epoche vorherrschenden Bildformen und folglich mit den Dispositiven und Technologien verbunden ist, die diese Formen nahren und konstituieren.

Das Aufzeigen der »territorialen« Breite des Konzepts der Immersion grenzt es eindeutig von seiner Verwendung als rein technisches Merkmal moderner Formen von *virtual reality*, *augmented reality* und *mixed reality* ab. Es ist offensichtlich, dass der Ansatz der hier genannten Autoren:innen diese Verwendung umkehrt: Die genannten digitalen Technologien sind eines unter vielen Beispielen für immersive Technologien und fallen somit in das breite Spektrum der Immersivität. Das bedeutet nicht, dass diese Technologien und die komplexen Praktiken und Ästhetiken, die mit ihnen verbunden sind, nicht wichtig sind, um den Begriff der Immersion zu vertiefen und vor allem um die Art und Weise und den Sinn zu definieren, in der die symbolische Form der digitalen Welt eine starke immersive Tendenz aufweist. Wenn man die Aufmerksamkeit auf die digitalen Technologien der Immersivität lenkt, wird auch das komplizierte Verhältnis zwischen dem Begriff der Immersion und dem Begriff des Virtuellen deutlich, das ebenfalls klar über den alltäglichen Sprachgebrauch hinausgeht. Der folgende Abschnitt ist der Analyse dieser Beziehung gewidmet.

29 Bolter/Grusin, *Remediation*, S. 31.

30 Vgl. Bolter /Grusin, *Remediation*, S. 20–52.

4.2 Immersion und Virtualität

Der Begriff »virtuell« ist kein selbstverständlicher Begriff und stellt ein philosophisches und semantisches Problem dar. Wie die Begriffe »Immersion« und »Immersivität« ist auch der Begriff »virtuell« so nuancenreich und vielfältig, dass seine Bedeutung unscharf geworden ist. Von der Verwendung als Metapher über das Synonym für Simulation bis hin zum zentralen Begriff für die Philosophien zahlreicher Denker:innen, darunter natürlich Gilles Deleuze und Brian Massumi (§3.2),³¹ hat das Wort »virtuell« so viele Bedeutungen angenommen, dass die Gefahr besteht, dass es überhaupt nichts mehr bedeutet:

The digital revolution has given rise to virtual meetings, virtual stores, virtual currencies, and any number of other virtualizations of items, functions, or activities that we previously and customarily encountered in the familiar world beyond the screen. So, like the concept of *medium*, in the analysis of *virtual* we begin with a profusion of uses and a conceptual vagueness that may simply confuse us. Given the extraordinary number of things that have been labelled as *virtual* in recent times, and that such references are often extraordinarily vague, one might have doubts about the real utility of the term, perhaps even suspecting it of being a fashionable though vacuous way of referring to our current technological predicament.³²

Auch hier würde es den Rahmen und die Möglichkeiten dieser Arbeit sprengen, zu versuchen, eine erschöpfende Beschreibung der Verwendungen und Bedeutungen zu liefern, mit denen das Virtuelle in Verbindung gebracht wird. Interessant und notwendig für die vorliegende Argumentation ist es vielmehr, den Versuch zu unternehmen, die Beziehung zwischen dem Virtuellen, der ästhetischen Theorie und der Immersivität in Bezug auf die Produktion derjenigen Subjektivität zu umreißen, die in die symbolische Form der digitalen Welt involviert ist. Zu diesem Zweck wird zunächst ein kurzer und unvollständiger Überblick über eine »Ästhetik des Virtuellen« gegeben,³³ um dann zu analysieren, wie moderne ästhetische Praktiken und die Nutzung von VR-Technologien unsere Beziehung nicht nur zu Bildern, sondern zur Realität selbst verändern,

- 31 Der Begriff des Virtuellen wird in diesem Kapitel nicht in Bezug auf die Philosophie von Deleuze verwendet. In diesem Sinne wird das Virtuelle, das hier geklärt werden soll, nie als das deleuzesche Virtuelle verstanden, obwohl es viele Interpretationen gibt, die versuchen, Deleuzes Theorien zur Klärung des technologischen Virtuellen zu nutzen.
- 32 Grant Tavinor, *The Aesthetic of Virtual Reality*, New York: Routledge 2022, S. 21.
- 33 Siehe: Roberto Diodato, *Immagine, arte, virtualità. Per una estetica della relazione*, Brescia: Morcelliana, 2020.

indem sie deren Sicht und Interpretation verändern sowie den Betrachter dazu bringen, *andere* Standpunkte einzunehmen. Schließlich wird die These vertreten, dass gerade in der Produktion einer Subjektivität oder vielmehr in der jeweiligen *Produktionsweise* von Subjektivität die fruchtbare Beziehung zwischen Immersivität, Virtualität und der digitalen Welt als symbolische Form zum Ausdruck kommt.

Bevor ich zu dieser letzten und zentralen These komme, muss ich, wie geschrieben, mit der Art und Weise beginnen, in der die ästhetische Theorie das Konzept des Virtuellen behandelt hat. Auch hier treten die Begriffe des Virtuellen und der Immersion in Beziehung: Beide betreffen nämlich die Herstellung eines Raumes, der ein anderer ist als der konkrete Raum des Realen, der aber mit einer Intensität erlebt und genossen wird, die stattdessen als real wahrgenommen und beschrieben wird. Das Kunstwerk zu erleben bedeutet, mit ihm nicht nur konzeptionell, sondern auch sensibel und emotional in Resonanz zu treten, wie Di Marino feststellt: »Die gesamte Kunstgeschichte ist also auf ihre Weise immersiv, wenn wir sowohl räumlich als auch sensorisch-emotional argumentieren; wenn der Betrachter sich buchstäblich von dem, was er vor sich hat, einnehmen lässt, bis er jeden Bezugspunkt verliert.«³⁴ Die Metapher des Eintauchens impliziert offensichtlich das Vorhandensein eines Raums, einer Atmosphäre, einer Umgebung, in die man eintritt. Und es ist genau dieses Vorhandensein, das zur Idee der Virtualität des Kunstwerks führt: im Sinne von Virtualität als Existenzweise dessen, was durch das Kunstwerk repräsentiert wird und das, obwohl es sich von der Konkretheit der »realen Welt« unterscheidet, real ist. Diese eigentümliche Seinsweise nennt Susanne K. Langer in *Feeling and Form* die »strangeness« oder »otherness« des Kunstobjekts: »The form is immediately given to perception, and yet it reaches beyond itself; it is semblance, but seems to be charged with reality.«³⁵ Auch der ästhetische Raum, den das Kunstwerk strukturiert und organisiert, ist nicht der eigentliche Raum, in dem wir handeln und leben:

The harmoniously organized space in a picture is not experiential space, known by sight and touch, by free motion and restraint, far and near sounds, voices lost or re-echoed. It is an entirely visual affair; for touch and hearing and muscular action it does not exist. For them there is a fat canvas, relatively small, or a cool blank wall, where for the eye

34 Di Marino, *Nel centro del quadro*, S. 11. Meine Übersetzung. Im Originaltext: »Tutta la storia dell'arte, dunque, è a suo modo, immersiva, quando ragioniamo in termini sia spaziali sia sensoriali-emozionali; quando lo spettatore si lascia letteralmente invadere da ciò che ha di fronte, al punto da perdere qualsiasi punto di riferimento.«

35 Susanne K. Langer, *Feeling and Form. A Theory of Art*, New York: Charles Scribner's Sons 1953, S. 52.

there is deep space full of shapes. This purely visual space is an illusion, for our sensory experiences do not agree on it in their report. Pictorial space is not only organized by means of color (including black and white and the gamut of grays between them), it is created; without the organizing shapes it is simply not there. Like the space »behind« the surface of a mirror, it is what the physicists call »virtual space« – an intangible image.³⁶

Es mag sein, dass diese Definition des virtuellen Raums angesichts der zunehmenden Polysensorialität und Interaktivität von Kunstwerken und Räumen der virtuellen Realität nicht mehr ganz zutreffend ist, aber sie drückt dennoch deutlich den unterschiedlichen Status zwischen der erfahrbaren Konkretheit der gegenwärtigen Realität und der Virtualität des künstlerischen oder spielerischen ästhetischen Raums aus, in dem die Sinne des Betrachters gewissermaßen getäuscht werden müssen. Bei der durch die ästhetische Virtualität hervorgerufenen Illusion handelt es sich jedoch nicht um die Illusion, sich so im virtuellen Raum zu befinden, wie man sich in der Welt befindet, und ebenso nicht unbedingt um die mimetische Täuschung einer Darstellung, die den realen Raum perfekt durchdringt.³⁷ Vielmehr wird hier ein anderer Raum geschaffen, der sich in der Realität als »fremder Gast«³⁸ wiederfindet und in dem sich das Subjekt stets bewusst ist, es *mit* etwas *Anderem* zu tun zu haben oder *in* einem *Anderswo* zu sein. Dies ist ein weiterer Grund, warum das Virtuelle nicht als Synonym für Simulation verstanden werden kann, denn so sehr die VR-Technologien auch in Simulationsszenarien eingesetzt werden mögen, die virtuelle Realität an sich ist keine mimetische oder simulative Darstellung der äußeren Realität, sondern die *Schaffung* einer *anderen* Realität. Und in dieser ist das Subjekt nicht verpflichtet, in Kontinuität mit der äußeren Realität zu handeln. Ebenso klar ist, dass der Begriff des Virtuellen nicht als Synonym oder Äquivalent zum Computationalen (noch weniger zum Digitalen) verstanden werden kann. Dementsprechend kann ein virtueller Raum ein *Computational Space* sein, muss es aber nicht.

Digitale VR-Technologien (VR, AR, MR und XR)³⁹ sind daher Teil der facettenreichen Geschichte der Immersion und stellen heute zweifellos einen grundlegenden Teil unserer ästhetischen Erfahrung dar. Von Morton

36 Langer, *Feeling and Form*, S. 72.

37 Die 360°-Bilder, die Grau untersucht, stehen in dieser Tradition.

38 Langer, *Feeling and Form*, S. 50.

39 Virtual Reality (VR), Augmented Reality (AR), Mixed Reality (MR) und Extended Reality (EX) können sämtlich als verschiedene Punkte auf demselben Spiegel der VR-Technologien betrachtet werden, auch wenn sie immer noch unterschiedliche Interaktionen und Erfahrungen beinhalten. In diesem Teil der Analyse werden wir die VR-Erfahrung betrachten, die ein völliges Eintauchen in die Szene beinhaltet.

Heiligs *Sensorama* bis zum von Mark Zuckerberg versprochenen *Metaverse* wurden und werden erhebliche Anstrengungen in die Produktion von Medien gesteckt, die den Betrachter/Nutzer mittels multisensorischer und immersiver Geräte einbinden. Die VR-Technologien stellen somit den jüngsten und wirksamsten Versuch dar, Medien zu schaffen, die nach der immersiven Logik der Transparenz und Unmittelbarkeit funktionieren, sodass »virtual reality has become a cultural metaphor for the ideal of perfect mediation, and other media are now being held to the standard supposedly set by virtual reality«.⁴⁰ Die Hersteller von VR-Technologien versprechen die ultimative Erfahrung von Präsenz, Eintauchen, Bewegungs- und Imaginationsfreiheit und letztendlich den Beginn einer Revolution des Medien- und Realitätskonsums an sich. Die Versprechungen, die mit VR-Technologien einhergehen, sind in gewisser Weise auch eine Neuauflage – eine Remediation – der Wünsche, die andere *Reality Media* oder virtuelle Medien zuvor transportiert haben. Wie Oliver Grau bei seiner Analyse einer Aussage des Erfinders des ersten VR-Brille, Ivan Edward Sutherland,⁴¹ feststellt, sind die modernen Technologien des Bildschirms, der Displays, der Headsets usw. wirksam, wenn sie wieder als offenes Fenster zu einem anderen Ort, zu einer imaginären, idealen Realität funktionieren, wie Leon Battista Alberti in *De Pictura* (1435) bekanntlich über die Kunstform des Gemäldes schrieb. Die Metapher des Fensters, die in der Kunst- und Mediengeschichte eine zentrale Rolle spielt, ist evokativ, aber auch kreativ; ihre Wirksamkeit liegt unter anderem darin, dass sie eine echte Produktionsweise eines anderen Ortes theoretisiert und kodifiziert hat, die mit dem Wunsch des Blicks des Subjekts verbunden ist: »Ein Viereck mit geraden Winkeln, so groß ich es will, das ich als ein offenes Fenster zur Welt betrachte, durch das ich das betrachte, was dort gemalt sein wird«⁴². Die heutige VR-Technologien tun nichts anderes, als die Schwelle des Sehens und des Eintritts in die Welt, an die Albertis Fenster gemahnt, zu verschieben. Und in diesem Sinne ermöglichen VR-Technologien die Realisierung des Wunsches, nach Belieben in ein Anderswo eintreten zu können,

40 Bolter/Grusin, *Remediation*, S. 161.

41 »One must look at a display screen as a window through which one beholds a virtual world. The challenge to computer graphics is to make the picture in the window look real, sound real, and the objects act real.« (Grau, *Virtual Art*, S. 162); Siehe dazu: »Virtual reality operates most often under the logic of transparency. For enthusiasts, the perfect interface is one in which the user, wearing a head-mounted display, feels as if she has fallen through Alberti's window and into a world of computer graphics.« (Bolter/Grusin, *Remediation*, S. 162).

42 Meine Übersetzung. Im Original: »un quadrangolo diretti angoli quanto grande io voglio, el quale reputo essere una *finestra aperta sul mondo per donde io miri* quello che quivi sarà dipinto«

was gleichzeitig bedeutet, der gelebten Realität entkommen zu können: von der kontemplativen Flucht in ein mystisches Anderswo bis hin zur spielerischen Flucht in Videospiele oder Filme: Es ist diese eskapistische Dimension, die sowohl in der Kunst als auch in der heutigen Nutzung von VR-Technologien vermittelt wird.⁴³ Wie der Philosoph Andrea Pinotti zeigt, ist der uralte Wunsch, »in das Bild einzutreten« und damit über den Schwellenrahmen des Fensters hinauszugehen, mit dem ebenso alten Traum der Bilokation verbunden, d.h. der Fähigkeit, an zwei verschiedenen Orten gleichzeitig zu sein, die in der Vergangenheit Heiligen und außergewöhnlichen Persönlichkeiten zugesprochen wurde.⁴⁴ Die VR-Technologien, so Pinotti, erfüllen und verlagern diesen Wunsch in unsere Gegenwart. Durch verschiedene VR-Geräte wird die außergewöhnliche und übernatürliche Fähigkeit der Bilokation zur technischen Möglichkeit der Multilokation. In einer offensichtlich immersiven Perspektive suchen die VR-Technologien nicht mehr nach einer *Television*, sondern nach einer *Telepräsenz*, die eine Art *Teleportation* durchläuft.⁴⁵ Dank der Verwendung von Headsets und anderen Geräten gelingt es den VR-Technologien, das Subjekt effektiv in eine Dimension zu versetzen, die das Verhältnis zwischen Körper, Vision und Selbst problematisiert und verkompliziert: Tatsächlich erfährt in ihnen das Subjekt ein Anderswo, sogar in Bezug auf seinen eigenen Körper, auch wenn dieser der Horizont bleibt, innerhalb dessen sich die ästhetische Erfahrung der VR abspielt. In diesem Sinne ist man wirklich bilokiert oder multilokiert, denn das Subjekt tritt in ein anderes »Hier« ein und bleibt gleichzeitig im »Hier« des eigenen Leibes präsent, sodass eine Verlagerung des Blicks immer auch eine Verlagerung des Körpers und des Selbst ist. Die – zumindest angestrebte – technische Möglichkeit der Telepräsenz in VR »is radically challenging the phenomenological conception of the Leib as an inescapable centre of self-orientation, so characterised thus in the classic Husserlian description: ›I do not have the possibility of distancing myself from my Body [Leib], or my Body from me‹.«⁴⁶ Trotz – oder vielleicht gerade wegen – der Tatsache, dass die phänomenologische Unmöglichkeit einer Distanz zwischen Selbst und Körper durch VR-Technologien

43 In diesem Zusammenhang ist es sicherlich interessant, sich vor Augen zu führen, in welchen Bereichen sich VR entwickelt und gefestigt hat: im Gaming (und der Pornographie) und in der Kriegsführung, *Warfare*. Die eskapistische Dimension zeigt sich in der signifikanten Polarität zwischen der hedonistischen Flucht aus der Realität und der betäubenden Flucht vor realer Gewalt.

44 A. Pinotti, »Staying Here, Being There. Bilocation, Empathy and Self-Empathy in Virtual Reality«, in: Anna Donise et al. (Hg.), *Ripensando l'empatia tra etica ed estetica*, Bollettino Filosofico XXXVII (2022), S. 142–162.

45 Pinotti, »Staying Here, Being There«, S. 143.

46 Pinotti, »Staying Here, Being There«, S. 142.

widerlegt und dynamisiert zu werden scheint, bleibt der Körper ebenso ein Problem und eine Herausforderung für das theoretische Verständnis wie für den Einsatz solcher Technologien.⁴⁷ In *Materializing New Media* thematisiert Anna Munster genau diese Schwierigkeit, einen »Platz« und eine Rolle für den Körper in seiner Beziehung zur Maschine und zu digitalen Technologien und Praktiken zu finden, die ja gerade aufgrund ihrer virtuellen Dimension als entmaterialisierend und unkörperlich verstanden und vorgestellt werden. Sie schreibt:

Perhaps in these visions of VR, technology is consistently conceived in a transcendental relation to the body. Contrary to any overt declarations of re-embodiment the world, the body in all of these accounts is either perceived to be an impediment that a prostheticized technics must help to overcome or a supplement to be added back into a technology that has lost its »way«.⁴⁸

Ob als Hindernis oder als Ergänzung, der Körper wird als fremd gegenüber den VR-Technologien betrachtet und umgekehrt.⁴⁹ So wie Virtualität als abhängig von VR-Technologien und nicht als bereits zur Körperlichkeit selbst gehörend gedacht wird.⁵⁰ Im Gegensatz zu dieser Perspektive schlägt Munster stattdessen eine Analyse der neuen Modi der mittels VR-Technologien zugänglichen Techno-Verkörperung vor. Zu dieser Verkörperungsweise gehört eine Vorstellung von Subjektivität, die nicht mehr als an den jeweils eigenen Körper gebunden gedacht

47 Der Körper kann in der Tat Widerstand leisten und sich in Form von echtem Unbehagen bemerkbar machen, z.B. in Form von *cybersickness*.

48 Anna Munster, *Materializing New Media. Embodiment in information aesthetic*, New England: University Press of New England 2006, S. 112.

49 Es ist wichtig zu betonen, dass diese Perspektive, obwohl sie im akademischen Diskurs breit diskutiert und kritisiert wird, nach wie vor die hegemoniale Perspektive ist, mit der die Notwendigkeit und das zu Bejahende der Entwicklung von VR-Technologien und deren Einbindung in den Alltag der Menschen erzählt und damit auch gerechtfertigt wird. Die transhumanistische Ideologie des Silicon Valley predigt eine radikale Form des technologischen »Enhancements«, die im kartesischen Dualismus von Geist und Körper wurzelt, wobei der Körper offensichtlich eine Einschränkung und ein Problem darstellt, das technologisch überwunden und gelöst werden muss. Der vom Silicon Valley geförderte Techno-Enthusiasmus verknüpft in signifikanter Weise eine Perspektive des interessierten »Humanismus« – die Befreiung des Menschen vom Leiden und von den Beschränkungen des Körpers – mit den für den Spätkapitalismus typischen Wirtschafts- und Kontrolllogiken und produziert Geräte, die ihrerseits Subjekte hervorbringen, die in solche Logiken eintauchen und in sie verwickelt sind.

50 Siehe auch: *The Affect Body* (Part II), in: Mark B.N. Hansen, *New Philosophy for New Media*, Cambridge-London: The MIT Press 2006, S. 127–235. Beide Perspektiven sind mit der deleuzianischen Theorie des Virtuellen verbunden.

wird, sondern vielmehr zwischen dem Körper und dem virtuellen Selbst verteilt ist.⁵¹ Was hier von Interesse ist, ist genau diese Idee der Neuverhandlung der Beziehung zwischen Sehen-Körper-Selbst, bei der das Subjekt in einem Prozess der Modulation zwischen dem intimen Raum des körperlichen Selbst und dem ebenso intimen Raum des virtuellen Selbst aufgefangen wird. Um diese Neuverhandlung zu erforschen, ist es jedoch notwendig, auf die grundlegende Tatsache zurückzukommen, dass VR-Technologien die Neuvermittlung von Technologien des Gesichtspunkts (*Point-of-View-Technologies*) darstellen.⁵² Gemeint sind jene Medien wie Malerei, Fotografie und Film, in denen der Betrachter aufgefordert wird, den Gesichtspunkt eines anderen zu übernehmen. Im Gegensatz zu früheren Medien, die den Betrachter passiv einbeziehen, beziehen die VR-Technologien den Betrachter aufgrund ihrer Interaktivität und insbesondere aufgrund der Tatsache aktiv ein, dass die Headsets es dem Betrachter ermöglichen, so sehr in die Sichtweise eines anderen einzutauchen, dass er diese zu seiner eigenen macht und sie als Ich-Erfahrung erlebt. Dieses Überfließen und Einlaufen des Blicks des Anderen in das Subjekt bringt offensichtlich eine Neuverhandlung zwischen dem eigenen Körper und dem Blick (oder der Sichtweise) des Anderen mit sich, denn in gewisser Weise erlaubt diese Alterität ein »Zusammenwohnen« mit der Körperlichkeit und der Erfahrung eines anderen Subjekts. Es ist offensichtlich eine bewusste Entscheidung und eine Strategie, VR-Technologien zu nutzen, um das Gefühl der Immersion und Präsenz zu radikalisieren, das bereits in anderen Medien wie Fotografie und Kino angestrebt wurde und wird. Und so ist es kein Zufall, dass gerade aus dem Kino die Technik und Sprache der POV-Kamera (*Point-of-View*) übernommen wurde, um einen Großteil der in VR genutzten Inhalte zu produzieren:

Denn in der virtuellen Realität spielt der Nutzer, wie Diodato in Erinnerung ruft, die Doppelrolle des Zuschauers und des Akteurs, und folglich »repräsentieren virtuelle Körper nichts anderes als sich selbst, sie sind

- 51 Munster, *Materializing New Media*, S. 114. »But the digital, scaled down from its commodified hype, may also be a mode of setting of the pulsations, repetitions and multiplications that our bodies, analog compositions that they are, can use to transform themselves and become virtual selves. Analog/digital relations are interdependent rather than separate. With this interdependency also comes the acknowledgment of the interrelations between corporeality and technology, actuality and virtuality. These interdependencies trace out various actualizations of virtual subjectivity. As Hayles has argued, VR technologies may allow us to experience subjectivity that does not remain bounded by our bodies but rather is distributed across our physical bodies and virtual selves. These are doubled in VR environments, games and many other forms of new media interfaces.«

- 52 Bolter/Grusin, *Remediation*, S. 162.

(digitale) Bilder, aber keine Bilder von etwas anderem, und daher keine Repräsentationen, sondern Bild-Wesen. [...] Wenn der Benutzer den Virtual-Reality-Visor trägt, wird alles aus seiner Sicht erlebt, und gleichzeitig – das ist das Paradoxe – wird nichts mehr subjektiv gefilmt, da seine Rolle die des Beobachters, des Zeugen bleibt (oder bleiben sollte), auch wenn jene Loslösung von der Darstellung auf der Leinwand, die der Kinobesucher auch einsetzen kann, um sich in gewisser Weise vor einer übermäßigen Identifikation mit dem Film zu schützen, definitiv entfällt, mit fatalen Folgen auf der perzeptiven und motorischen Ebene.⁵³

Die Annahme – bis hin zur Verkörperung – der POV-Kamera ermöglicht dem Nutzer eine Art Befreiung und Dynamisierung des Gesichtspunkts: In der filmischen Erfahrung hält die POV-Kamera, so sehr sie den Betrachter auch in den zu erzählenden Blickwinkel bringt, den Blick des Zuschauers unbeweglich; VR-Technologien hingegen basieren auf Bewegung und auf verschiedenen Freiheitsgraden des Nutzers, sich im virtuellen Raum zu bewegen, vor allem indem er wählt, wohin er seinen Blick richtet: »Also, die Besonderheiten dieser einzigartigen Sehweise sind zwei: a) Es ist ein Blick in ständiger Bewegung; b) Es ist ein Blick, der zwei Bewegungen kombiniert: die vom Programmierer (oder Regisseur) gewählte Bewegung, innerhalb derer der Nutzer seine eigenen persönlichen Bewegungen gestaltet.«⁵⁴

Die Übereinstimmung zwischen dem programmierten Blick und dem halbfreien Blick des Nutzers hebt die Distanz zwischen dem Nutzer/Zuschauer und der in der VR präsentierten Darstellung auf: Wenn das Kino der Wille zum Zeigen ist, so waltet in der VR-Erfahrung der Wille, lebendig zu machen. Die Strategien zur Verwirklichung dieses Willens sind vielfältig und bringen natürlich unterschiedliche Erfahrungen

53 Di Marino, *Nel centro del quadro*, S. 132. »Del resto nella realtà virtuale, come ricorda Diodato, il fruitore riveste il doppio ruolo di spettatore e di attore, di conseguenza «i corpi virtuali non rappresentano altro da sé, sono immagini (digitali) ma non immagini di altro, e quindi non rappresentazioni, bensì enti-immagini». [...] Nel momento in cui l'utente indossa il visore di realtà virtuale *tutto* viene vissuto dal suo punto di vista, e al tempo stesso – questo è il paradosso – *nulla* è più filmato in soggettiva, poiché il suo ruolo rimane (o dovrebbe rimanere) quello di osservatore, di testimone, anche se quel distacco nei confronti della rappresentazione su schermo che lo spettatore del cinema può attuare anche per difendersi in qualche modo da un'eccessiva identificazione con il film, viene decisamente a cadere, con fatali conseguenze sul piano percettivo e motorio.« Meine Übersetzung.

54 Di Marino, *Nel centro del quadro*, S. 133. Meine Übersetzung. Im Originaltext: »Dunque le peculiarità di questa singolare modalità di visione sono due: a) è uno sguardo in perenne movimento; b) è uno sguardo che combina due movimenti: quello scelto dal programmatore (o dal regista) all'interno del quale l'utente si ritaglia i suoi movimenti personali.«

für den Nutzer mit sich: Es ist sicherlich etwas anderes, wenn der Nutzer in der VR-Umgebung beispielsweise keinen Körper hat und sein Blick daher fluktuierend und körperlos ist, als wenn im Gegenteil eine Repräsentation seines eigenen Körpers in die VR eingefügt wird oder sogar der Körper eines anderen Geschlechts oder mit einer anderen Hautfarbe eingenommen wird oder der Nutzer aufgefordert wird, die Perspektive eines Tieres einzunehmen. Vom Werbevideo, das das *Metaverse* einleitet, bis hin zum Einsatz von VR für immersiven Journalismus sind die Konzepte der Präsenz und der tiefen emotionalen Bindung allgegenwärtig und zeigen, wie VR-Technologien konzipiert und programmiert werden, um eine emotionale Nähe zu schaffen, die – im besten Fall – auch zu einer epistemischen Nähe, zu einem Verständnis der Realitäten anderer führt. Paradigmatisch für dieses Narrativ und die ideologische Rahmung des VR-Potenzials ist der virale TED Talk von Chris Milk,⁵⁵ der sich selbst als »immersiver Storyteller« bezeichnet. In besagtem Talk stellt er fest, dass VR das Potenzial hat, zu »the ultimate empathy machine« zu werden. In den typischen 10 Minuten dieser Talks werden alle Schlüsselbegriffe des aktuellen Diskurses über VR abgehandelt: die Definition von VR als »very experiential media«, das es erlaubt, zu »inhabitat the world«, sowie der immersive Anspruch schlechthin, dass: »It feels like real life, it feels like truth and you feel present in the world that you are inside of and you feel present with the people that you are inside of it with«. Milk weiter: »that's why I think Virtual Reality has the potential to actually change the world. So, it's a machine, but through this machine we become more compassionate, we become more empathetic, and we become more connected. And, ultimately, we become more human«. ⁵⁶ Es ist offensichtlich, dass die diese enthusiastischen

- 55 In diesem TED Talk (März 2015) stellt Milk den VR-Dokumentarfilm *Clouds over Sidra* (Arora und Milk, 2015) vor, der den Zuschauer in das Flüchtlingslager Za'atari versetzt, um die Geschichte von Sidra zu verfolgen, einem syrischen Mädchen, das mit seiner Familie im Lager lebt. Für eine kritische Analyse: Lisa Nakamura, »Feeling Good about Feeling Bad: Virtuous Virtual Reality and the Automation of Racial Empathy«, *Journal of Visual Culture* (2020/19:1), S. 47–64, <https://doi.org/10.1177/1470412920906259>. Die Arbeit von Milk und Arora ist sicherlich kein Unikat, aber das bekannteste Beispiel für das, was als immersiver Journalismus bezeichnet wird. Siehe dazu: Caleb Garling, »Virtual Reality, Empathy and the Next Journalism«, *wired.com*, 3.11.2015, <https://www.wired.com/brandlab/2015/11/nonny-de-la-pena-virtual-reality-empathy-and-the-next-journalism/>. (Zugriff: 19.06.2022)
- 56 Die Metapher des Fensters ist auch im Milks Talk zu finden: »How do I put the all of you inside of the frame? [...] But then I started thinking about frames and what they represent, and a frame is just a window. I mean, all these media that we watch television, cinema are these windows into this

Äußerungen beherrschende Idee die Annahme ist, dass die emotionale Nähe, die durch die Einnahme der Kameraperspektive im POV geschaffen wird, unweigerlich ein starkes Gefühl der Empathie hervorruft, weil der Betrachter in der Welt ist, die er sieht, mit den Menschen zusammen ist, die er sieht, und diese Welt, diese Menschen und ihre Gefühle erlebt. Der ultimative Kollaps der perspektivischen Distanz fällt mit der ultimativen empathischen Erfahrung zusammen. Doch wie Giulia Rainoldi in ihrem Aufsatz »Face-to-Face, or Face-To-Visor. Is Cinematic Virtual Reality the ›Ultimate Empathy Machine‹?«⁵⁷ gezeigt hat, entspricht die Übernahme des Kameraauges in der VR nicht der Verkörperung im Anderen oder gar in einem Selbst, das im Raum des Anderen zusammenlebt und ihn erlebt, sondern eher einer *Spektralisierung* des Selbst: Die Menschen, die Umgebung, die Geschichte, die tatsächlich gefilmt und gezeigt werden, sind in einer Zeit eingeschlossen, die nicht mit dem »Besuch« des Zuschauers übereinstimmt, wie Rainoldi bemerkt. Auch wenn man – zum Beispiel – von Menschen umgeben ist, ist es unmöglich, ihnen in die Augen zu sehen, es ist unmöglich, sich selbst anzusehen, weil die Blicke und Ereignisse durch den Zuschauer hindurchgehen, der zwar in der Szene anwesend ist, aber als Gespenst und nicht als Körper unter anderen Körpern. Rainoldi unterstreicht erneut die Problematik der Annahme, dass eine geringere Distanz zur Szene zu einer größeren Empathie mit ihr führt, ebenso wie es problematisch ist, anzunehmen, dass Empathie ein humanitäres Gefühl ist, das sich ausschließlich an die richtet, die als Opfer wahrgenommen werden. Die »ultimative Empathie-Maschine« kann jedoch jede Sichtweise, auch die des Täters, einbeziehen und so den Zuschauer in emotionale Nähe zu ihm bringen. Ein provokatives und verstörendes Beispiel für diese Möglichkeit zeigt der bahnbrechende Film *Strange Days* von Kathryn Bigelow aus dem Jahr 1995. Die Story des Films ist angesiedelt in einem dystopischen Los Angeles. In der Zeit des Films ist es mithilfe des sogenannten SQUID (Superconducting Quantum Interference Device) möglich, sowohl eigene als auch fremde Erinnerungen und körperliche Empfindungen aufzuzeichnen, um sie erneut zu erleben. In einer Szene, die mit der Kamera in der POV-Perspektive gedreht wurde, wird die weibliche Figur Iris vergewaltigt und ermordet. Der Zuschauer übernimmt die Ich-Perspektive nicht des Opfers, sondern des Täters, und zwar im Wissen, dass das Opfer selbst via

other world. And I thought: Oh great I got you in the frame, but I don't want you in the frame, I don't want you in the window, I want you through the window, I want you through the other side. In the world, inhabiting the world.«

- 57 Giulia Rainoldi, »Face-to-Face, or Face-To-Visor. Is Cinematic Virtual Reality the ›Ultimate Empathy Machine‹?«, in: Anna Donise et al. (Hg.), *Ripensando l'empatia tra etica ed estetica*, Bollettino filosofico XXXVII, S.164–170.

SQUID mit seinem Vergewaltiger und Mörder verbunden ist, sodass es gezwungen ist, eine doppelte Gewalt zu erfahren. Iris wird Zeugin und Teilnehmerin ihrer eigenen Vergewaltigung und Ermordung durch die Blicke und Empfindungen ihres Henkers. Bigelows Inszenierung führt das dystopische und verstörende, das gewalttätige und negative Potenzial der VR-Technologien und des Konzepts der Empathie⁵⁸ selbst eindrücklich vor und thematisiert auch die spektrale Rolle des Zuschauers, der – wie das Opfer – vom Standpunkt des Täters »eingedrungen« ist, jedoch mit einem grundlegenden Unterschied: der Distanz zwischen dem Selbst und der stattfindenden Szene, einer kognitiven und emotionalen Distanz. Denn so sehr die Szene auch vom Zuschauer als gewalttätig, bedrückend, verstörend empfunden wird, der Kontext, in dem sie sich abspielt, ist klar, und das schafft jene Distanz, die auch ein kritisches Verständnis der von der Regisseurin verfolgten Absichten ermöglicht. Distanz meint hier auch die physische Distanz zwischen dem Betrachter und der Leinwand des Kinos, dem PC-Bildschirm usw., also eine perspektivische Distanz, die fehlt – oder stark reduziert ist –, wenn man in die VR eintaucht. Um einen bewusst übertriebenen Vergleich anzustellen, befinden wir uns in der VR näher an der Position von Iris als an der des Zuschauers, der im Kino sitzt: Wir werden also von der Sichtweise, den Emotionen und den Absichten eines anderen durchdrungen. Wie Rainoldi schreibt, führt die intime Nähe zum Gesichtspunkt eines anderen paradoxerweise nicht zu Empathie, eben weil die perspektivische Distanz fehlt, die die Erfahrung und die Emotionen eines anderen in einen Kontext stellt, der für den Zuschauer nachvollziehbar und damit einordbar ist. Anstelle von Empathie schlägt Rainoldi vor, von einer »Ansteckung« von Emotionen in VR zu sprechen:

There is no difference between suffering and seeing the other suffering anymore, since, as Grant Bollmer claims, ›the user of these technologies, instead of acknowledging another's experience, hastily absorbs the

- 58 Für eine kritische Auseinandersetzung mit dem Begriff der Empathie siehe: Anna Donise et al. (Hg), *Ripensando l'empatia tra etica ed estetica*, Bollettino filosofico XXXVII (2022). Wie ebenfalls festgestellt wurde, wird das Konzept der Empathie zu einem wichtigen Marketinginstrument für Big Tech: »The tech world wants us to believe that virtual reality will unlock human understanding on a global scale. But it's also a business strategy. [...] Empathy is the cornerstone of the tech industry's masterplan for mainstreaming VR. It's the ›killer app‹ that Silicon Valley hopes will transform VR from a fringe curiosity into a technology that's as deeply embedded in our daily lives as smartphones and social media.« Ben Tarnof, »Empathy: The latest gadget Silicon Valley wants to sell you«, *theguardian.com* 25.10.2017, <https://www.theguardian.com/technology/2017/oct/25/empathy-virtual-reality-facebook-mark-zuckerberg-puerto-rico>. (Zugriff: 20.06.2020)

other's experience into their own experience«. In other words, the core result of experiencing a VR documentary is not so much that of understanding the others' own experience of suffering, but that of temporarily sharing their same situation (even if from the protected and privileged position of invisibility and therefore of power), catching their emotions and personally feeling them as my own. The focus is not the other but myself.⁵⁹

Wie Milk betont: »you feel your way in VR«. Es handelt sich also nicht um ein Verstehen, sondern um ein Fühlen der Emotionen, Situationen usw. des Anderen. Und doch bringt diese Ansteckung durch den Anderen paradoxerweise eine Narzissierung der Erfahrung und des Blicks des Anderen mit sich, die das Risiko birgt, die immersive Erfahrung der VR grundlegend solipsistisch zu machen: Gerade weil sie als die eigene und persönliche empfunden wird, wird sie intim und daher nicht direkt in einer kollektiven und relationalen Dimension erlebt.⁶⁰

Nähe ist ein Wert, der bei der Nutzung von VR-Technologien angestrebt wird, nicht nur beim Genuss von Filmen oder Dokumentationen, sondern auch bei Spielen und Unterhaltung sowie bei der pädagogischen Nutzung solcher Medien, wie Bolter und Grusin bereits im Jahr 2000 schrieben:

Jaron Lanier, a developer of one of the first commercial virtual reality systems, suggests that in virtual reality »you can visit the world of the dinosaur, then become a Tyrannosaurus. Not only can you see DNA, you can experience what it's like to be a molecule«⁶¹

Im Jahr 2023 verspricht Meta ähnliche Erfahrungen:

It is so much easier to remember doing something than being told something. That's what makes the possibilities for learning in the metaverse so exciting. Instead of telling students what the dinosaurs were like, they can walk among them.⁶²

Was also vom Studierenden, Nutzer usw. verlangt wird, ist nicht die Fähigkeit, sich in eine objektivierende und rationalisierende Distanz zu begeben, sondern, im Gegenteil, in affektive Resonanz mit der VR-Darstellung zu treten. Diese Nähe wird zur Bedingung der Möglichkeit für Erfahrung und sicherlich auch für eine Form des Verstehens und vielleicht sogar einer Vernunft, die erst durch VR-Technologien »ausgelöst« wird und die sich radikal von der Vernunft im modernen Sinne

59 Giulia Rainoldi, »Face-to-Face, or Face-To-Visor«, S. 170.

60 Vgl. Di Marino, *Nel centro del quadro*, S. 136.

61 Bolter / Grusin, *Remediation*, S. 22.

62 Nick Clegg, »How the Metaverse Can Transform Education«, *about.fb.com* 12.04.2023. <https://about.fb.com/news/2023/04/how-the-metaverse-can-transform-education/>. (Zugriff: 7.02.2025)

unterscheidet. Andererseits unterscheidet sich auch das Subjekt, das durch diese Geräte impliziert wird, vom modernen Subjekt. Dieses Subjekt ist sicherlich nicht mehr das binäre Pendant des Objekts, der Anfangs- oder Endpunkt der Wirklichkeit, sondern es ist ein Subjekt, das als in eine Umgebung eingetaucht gedacht und konstituiert wird, mit der es in Resonanz steht. Nicht klare und eindeutige Rationalität, sondern affektive Nähe, die Fähigkeit, zu affizieren und affiziert zu werden, wird dem Subjekt der symbolischen Form der digitalen Welt abverlangt. Es handelt sich also um eine Haltung, die via der Nutzung von VR-Technologien und digitalen Geräten zu einer der Weisen wird, in denen das Subjekt handelt, sich orientiert und Realität konstituiert. Wie Vilém Flusser sehr treffend schreibt: »Wir sind nicht mehr Subjekte einer gegebenen Welt, sondern Projekte von alternativen Welten«.⁶³

4.3 Distanz, Nähe und Produktionsweise des Subjekts

Bis hierhin ist von Immersion und immersiven Technologien im Sinne der Aufhebung der Distanz zwischen Betrachter und Bild, zwischen Selbst und Repräsentation gesprochen worden. Damit ist das Konzept der Nähe als ein Begriff in den Fokus gerückt, mit dem bestimmte Strategien und die Erfahrungen, die durch VR-Technologien charakterisiert sind, sowie im weiteren Sinne die immersive Tendenz der digitalen Welt beschrieben werden können. Aber der Begriff der Distanz ist in der Ästhetik kein Begriff, der sich einfach aufheben lässt: Was bedeutet die Aufhebung von Distanz eigentlich? Und was macht diese Distanz aus, was sind ihre Merkmale?

Die Vorstellung, dass die ästhetische Erfahrung, um wirksam zu sein, von einer psychischen Distanz begleitet sein muss, geht bereits auf die berühmte Definition der *Katharsis* in der *Poetik* des Aristoteles zurück, die den im Zuschauer stattfindenden Prozess der Reinigung von den eigenen Leidenschaften beim Besuch einer Tragödienvorstellung bezeichnet. Dieser Begriff wurde später auf die ästhetische Erfahrung im Allgemeinen ausgeweitet, wobei das seltsame Spiegelspiel zwischen dem Kunstwerk und dem Betrachter betont wurde, der zwar seine eigenen Leidenschaften, Störungen, Freuden und Sorgen in jenem wiedererkennt, sie aber gerade durch die Distanz, die die Darstellung zwischen dem Subjekt und den Leidenschaften selbst schafft, sublimieren und verstehen kann. Dieses Konzept kann als ein möglicher Ausgangspunkt für die grundlegende Idee angesehen werden, dass Kunst und künstlerische Produktion nicht auf ästhetisches Vergnügen und Selbstgefälligkeit beschränkt sind, sondern dass sie ein notwendiges Werkzeug zum Verständnis der

63 Vilém Flusser, *Medienkultur*, Frankfurt am Main: Fischer 2002, S. 212.

äußeren und inneren Welt des Menschen sind, ein echtes Werkzeug zur Erzeugung von *Sinn*.

Cassirer selbst zählt zu jenen Denkern, die der ästhetischen – nicht nur künstlerischen – als einer schöpferischen, sinn- und wirklichkeitsproduzierenden Geste eine enorme Bedeutung beigemessen haben. Denn, so Cassirer, die Kunst »zieht nicht die Kontur der Dinge, die sie als solche passiv empfängt, bloss nach; sondern ihre Kraft besteht in der Erschaffung dieser Kontur, in ihrer ideellen Vorzeichnung. Die ästhetische Gestaltung schafft, gemeinsam mit der sprachlichen Gestaltung, erst einen klaren und bestimmten Umriss der Gegenstandswelt«. ⁶⁴ Die symbolische Form der Kunst ist für Cassirer deshalb offensichtlich produktiv, weil die ästhetische Geste – als *Umrissbildung* – immer eine reale Produktion von Wirklichkeit und neuem Wissen über diese Wirklichkeit beinhaltet, indem sie das, was der Mensch sieht oder empfindet, ideell umreißt und dabei zum ersten Mal einen neuen Aspekt der Wirklichkeit und ein neues Gesicht der menschlichen Existenz sichtbar macht.

Erst die Kunst ist es gewesen, die, indem sie dem Menschen zu seinem eigenen Bilde verhalf, gewissermaßen auch die spezifische Idee des Menschen als solche entdeckt hat. In der plastischen Darstellung der Götter läßt sich die Entwicklung, die sich hier vollzogen hat, fast Schritt für Schritt verfolgen. In der ägyptischen Kunst finden sich noch durchweg die Doppel- und Mischformen, die den Gott schon in menschlicher Bildung, aber mit einem Tierkopf, mit dem Haupt einer Schlange, eines Frosches oder Sperbers zeigen, während auf anderen der Leib tierisch gestaltet ist, das Antlitz aber menschliche Züge trägt. Die griechische Plastik aber vollzieht hier den scharfen Schnitt: Sie dringt in der Formung der reinen Menschengestalt zu einer neuen Form des Göttlichen selbst und seines Verhältnisses zum Menschen durch. Und kaum minder stark als die bildende Kunst hat die Dichtung an diesem *Prozeß der Vermenschlichung und Individualisierung* Anteil. ⁶⁵

Dieser Prozess der Hominisierung verläuft für Cassirer auch über die Distanz, die die ästhetische Geste zwischen das Selbst und die Welt zu legen vermag, da in jeder symbolischen Form die Distanzierung durch die Vermittlung immer auch eine Gewinnung der Form mit sich bringt. Nahe an Cassirers Positionen ist Aby Warburg, der in der Einleitung zu seinem Meisterwerk *Atlas Mnemosyne* schreibt:

64 Ernst Cassirer, »Das Symbolproblem als Grundproblem der philosophischen Anthropologie«, in: ders., *Nachgelassene Manuskripte und Texte* (I), *Zur Metaphysik der symbolischen Formen*, hg. von John Michael Krois und Oswald Schwemmer, Hamburg: Meiner 1995, S. 76.

65 Ernst Cassirer, *Philosophie der symbolischen Formen*, Bd. II, *Das mythische Denken*, Hamburg: Meiner 2010, S. 230. Hervorhebung von mir.

Bewusstes Distanzschaffen zwischen sich und der Außenwelt darf man wohl als Grundakt menschlicher Zivilisation bezeichnen; wird dieser Zwischenraum das Substrat künstlerischer Gestaltung, so sind die Vorbedingungen erfüllt, dass dieses Distanzbewusstsein zu einer sozialen Dauerfunktion werden kann, die durch den Rhythmus vom Einschwingen in die Materie und Ausschwingen zur Sophrosyne jenen Kreislauf zwischen bildhafter und zeichenmäßiger Kosmologik bedeutet, deren Zulänglichkeit oder Versagen als orientierendes geistiges Instrument eben das Schicksal der menschlichen Kultur bedeutet.⁶⁶

Der Akt des Distanzschaffens stellt für Warburg also auch eine soziale Orientierungsfunktion für die Kultur dar, das Menschliche befindet sich für den Hamburger Denker zwischen den entgegengesetzten Polen einer »ruhigen Schau« und »orgiastischen Hingabe«, zwischen dem Pathos der *Sophrosyne* und dem *Phobos*. Letzteres stellt für Warburg in gewissem Sinne ein Ur-Pathos dar, das heißt ein ursprüngliches Pathos, das dem Wesen des Menschlichen und der Kultur gleich weit entfernt ist. Der *Phobos* ist in der Tat die existentielle Angst, die den Menschen angesichts einer ihm unbekannten und feindlichen Welt ergreift, eine Angst, die dem Menschen in allen Epochen eigen ist. Für Warburg ist die Produktion von Bildern der menschliche Versuch, diese Angst zu kontrollieren, indem er die Welt vom Selbst distanziert. Die Geschichte der Bilder, die Warburg in seinem *Atlas Mnemosyne* präsentiert, erzählt genau diese bildliche Erinnerung der westlichen Kultur in ihrem Oszillieren zwischen den entgegengesetzten Polen der »ruhigen Schau« und der »orgiastischen Hingabe«. Die ästhetische Geste als Distanzschaffung ist es, die es dem Künstler – der wie ein Seismograph die tellurischen Bewegungen des kulturellen Gedächtnisses wahrnimmt – erlaubt, einen Denkraum zu schaffen, einen Raum, der in der Lage ist, einen Hiatus zwischen dem impulsiven Greifen des Objekts und dem konzeptuellen und abstrakten Begreifen desselben zu eröffnen.⁶⁷ Mit äußerster Klarheit fasst Hans Blumenberg die grundlegende Beziehung zwischen der ästhetischen Geste und der psychischen Geste der Schaffung einer kathartischen Distanz zur Welt zusammen: »Der *homo pictor* ist nicht nur der Erzeuger von Höhlenbildern für magische Jagdpraktiken, sondern das mit der Projektion von Bildern den Verlässlichkeitsmangel seiner Welt überspielende Wesen.

66 Aby Warburg, »Mnemosyne Einleitung«, in: ders., *Werke in einem Band*, hg. von Martin Tremml et al., Berlin: Suhrkamp 2010, S. 629.

67 »Professor Dr. Ernst Cassirer leistet der Bibliothek Warburg eben dadurch einen besonderen Dienst, daß er dem Kollegium der kleinen Brückenbauer einen neuen weiten Brückenbogen – vom Greiftier zum Begriffsmenschen – über den Lethestrom aufrichten hilft«. (Aby Warburg, »Zum Vortrage von Karl Reinhardt über ›Ovids Metamorphosen‹ in der Bibliothek Warburg am 24. Oktober 1924«, in: ders., *Werke in einem Band*, hg. von Martin Tremml et al., Berlin: Suhrkamp 2010, S. 681)

Dem Absolutismus der Wirklichkeit tritt der Absolutismus der Bilder und Wünsche entgegen.«⁶⁸ Auf die existenzielle Angst, den *Phobos*, in der Welt zu sein, reagiert man mit einer Distanzierung durch eine symbolische Vermittlung, die – wie Luca Viglialoro vorschlägt⁶⁹ – eine »*ac-tio per distans*« ist:

Es wird eine Sache vorgeschoben, um das Ungegenwärtige zum Gegenstand der abwehrenden, beschwörenden, erweichenden oder depotenzierenden Handlung zu machen. Durch Namen wird die Identität solcher Faktoren belegt und angehbar gemacht, ein Äquivalent des Umgangs erzeugt. Was durch den Namen identifizierbar geworden ist, wird aus seiner Unvertrautheit durch die Metapher herausgehoben, durch das Erzählen von Geschichten erschlossen in dem, was es mit ihm auf sich hat. Panik und Erstarrung als die beiden Extreme des Angstverhaltens lösen sich unter dem Schein kalkulierbarer Umgangsgrößen und geregelter Umgangsformen, auch wenn die Resultate der magischen und kultischen ›Gegenleistung‹ gelegentlich der Tendenz Hohn sprechen, an Gunst für den Menschen bei den Mächten zu gewinnen.⁷⁰

Der Begriff der Distanz – als ein durch ästhetische Repräsentation erreichter Zustand – ist für diese Denker also nicht nur zutiefst mit der menschlichen Tatsache verbunden, der Vermittlung zu bedürfen, um aktiv in der Welt zu sein und zu handeln, sondern beinhaltet in gewissem Sinne auch die moralische Aufgabe der Kunst, den Reflexionsraum, den warburgschen *Denkraum* offen zu halten, als Antwort und Gegenmittel auf den – immer möglichen – Rückfall in absolutistisches magisch-mythisches Denken.

Die Produktion von Bildern, die Art und Weise, wie eine Kultur sich die Welt vorstellt, steht nachweislich in direktem Zusammenhang mit der Art und Weise, wie diese die Welt versteht und begreift. Es besteht ein Zusammenhang zwischen ästhetischen Entscheidungen, Modi der Bildproduktion und der Produktion politischer und moralischer Subjekte, also zwischen einem visuellen Regime und einem politischen und kulturellen Regime, zwischen der Bestimmung dessen, was sichtbar (und damit unsichtbar) und sagbar (und damit unsagbar) ist, und der Bestimmung politischer und moralischer Subjekte, die auf eine bestimmte Weise handeln, denken und sehen (was den Ausschluss derjenigen beinhaltet, die nicht als Subjekte einbezogen werden). Der Kunsthistoriker Erwin Panofsky, der sowohl mit Cassirer als auch mit Warburg in Kontakt stand, hat den Zusammenhang zwischen einer neuen Art, die Welt zu sehen, und der gleichzeitigen Produktion eines neuen Subjekts,

68 Hans Blumenberg, *Arbeit am Mythos*, S. 14.

69 Vgl. Luca Viglialoro, *Die Geste der Kunst. Paradigmen einer Ästhetik*, Bielefeld: Transcript 2021, S. 120–124.

70 Blumenberg, *Arbeit am Mythos*, S. 11–12.

das die Welt denkt, sehr deutlich aufgezeigt. In seinem Aufsatz »Die Perspektive als ›symbolische Form‹« analysiert Panofsky, wie die Erfindung der linearen (oder wissenschaftlichen) Perspektive in der Renaissance in gewissem Sinne mit der Erfindung des Menschen als humanistisches und dann modernes Subjekt korrespondiert: Die Perspektive ist in der Tat kein einfaches technisches Element, sondern ein stilistisches Moment, das – in Anlehnung an Cassirers Definition der symbolischen Form – einen bestimmten geistigen Inhalt mit einem konkreten sichtbaren Zeichen verknüpft.⁷¹ Die lineare Perspektive wird zur Vision, die es dem neuen Renaissance-Subjekt ermöglicht, sich selbst und die Welt zu denken. Diese neue Art des Sehens und dieses neue Verständnis von sich selbst und der Realität sind mit dem Gefühl der Distanz verbunden, womit nicht nur die perspektivische Distanz der neuen künstlerischen Darstellung gemeint ist, sondern auch die konzeptuelle Distanz, die ein Subjekt theoretisiert, das vor dem Objekt und folglich vor der Realität steht. Panofsky hebt hervor, wie unterschiedliche Darstellungen des Raums mit unterschiedlichen Darstellungen und Visionen der Welt korrespondieren, sodass die Abstraktion der Realität, die die perspektivische Konstruktion mit sich bringt, mit der radikal von der Struktur des psychophysiologischen Raums abstrahiert wird, mit der philosophischen Abstraktion verbunden ist, die zur Durchsetzung einer bestimmten Vorstellung des Menschen als allgemeingültiges Subjekt führt. Die Kristallisation des Objektpols ist ein grundlegender Moment für die Kristallisation des Subjekts, das als rational, universell und vor eine objektive Realität gestellt verstanden wird, die als beherrschbar und der subjektiven Vernunft untergeordnet gedacht wird. Dabei ist es vor allem die mathematische Organisation der linearen Perspektive, die den Raum der Darstellung völlig rational macht und die es so dem Subjekt erlaubt, absolutes Vertrauen in seine Fähigkeit zu haben, die Realität zu kontrollieren, welche somit zu *seiner* Realität wird. In diesem Sinne:

[Die Perspektive] ist ihrer Natur nach gleichsam eine zweischneidige Waffe: sie schafft den Körpern Platz, sich plastisch zu entfalten und mischlich zu bewegen – aber sie schafft auch dem Lichte die Möglichkeit, im Raum sich auszubreiten und die Körper malerisch aufzulösen; sie schafft Distanz zwischen dem Menschen und den Dingen (»das Erst ist das Aug, das do sieht, das Ander ist der Gegenwürf, der gesehen wird, das Dritt ist die Weiten dozzwischen« sagt Dürer nach Piero della Francesca) – aber sie hebt diese Distanz doch wiederum auf, indem sie die dem Menschen in selbständigem Dasein gegenüberstehende Ding-Welt gewissermaßen in sein Auge hineinzieht; sie bringt die künstlerische Erscheinung auf

71 Für eine kritische Analyse der Studie von Panofsky: vgl. Emmanuel Alloa, *Partages de la perspectives*, Paris: Fayard 2020. Im Besonderen der Aufsatz: »La perspective peut-elle une forme symbolique? Panofsky contre Cassirer«.

feste, ja mathematisch exakte Regeln, aber sie macht sie auf der andern Seite vom Menschen, ja vom Individuum abhängig, indem diese Regeln auf die psychophysischen Bedingungen des Seheindrucks Bezug nehmen, und indem die Art und Weise, in der sie sich auswirken, durch die frei wählbare Lage eines subjektiven »Blickpunktes« bestimmt wird. So läßt sich die Geschichte der Perspektive mit gleichem Recht als ein Triumph des distanzierenden und objektivierenden Wirklichkeitssinns, und als ein Triumph des distanzverneinenden menschlichen Machtstrebens, ebensowohl als Befestigung und Systematisierung der Außenwelt, wie als Erweiterung der Ichsphäre begreifen;⁷²

Die feministische und postkoloniale Kritik am modernen Subjekt hat gezeigt, dass dieses Konzept nichts anderes ist als die Universalisierung eines ganz bestimmten politischen und sozialen Subjekts, nämlich eines männlichen, weißen, heterosexuellen, gesunden, erwachsenen usw. Subjekts.⁷³ Die politische, soziale und kulturelle Herrschaft dieses Subjekts bringt auch eine Herrschaft seines Blicks und damit eine Produktion von Bildern mit sich, die seinen Blick und seine Weltsicht universalisieren.

In diesem Sinne ist das durch die lineare Perspektive geschaffene skopische Regime mit einem epistemischen Regime verbunden, das gewalt-sam Subjekte ausschließt oder versachlicht, die nicht in die humanistische Definition des Menschen passen, etwa Frauen, Kinder, nicht-weiße Menschen, kranke Menschen, nicht-menschliche Tieren usw. Die lineare Perspektive ist in diesem Sinne von dem geprägt und informiert, was als »male gaze« bezeichnet wird, d.h. ein rein männlicher und westlicher Blick, der in der Annahme, in Wirklichkeit universell zu sein, nichts anderes tut, als eine bestimmte Position und Sichtweise zu abstrahieren und sie zu einem Kanon der Herrschaft und Kontrolle zu machen.⁷⁴ In *Underweysung der Messung, mit dem Zirckel und Richtscheyt, in Linien*,

72 Erwin Panofsky, »Die Perspektive als ›symbolische Form‹«, in: ders., *Aufsätze zu Grundfragen der Kunstwissenschaft*, hg. von Hariolf Oberer und Egon Verheyen, Berlin: Verlag Volker Spiess 1980, S. 123.

73 Zu dem »usw.«, mit dem ich die inzwischen kanonische Liste der Adjektive abgeschlossen habe, sei auf Judith Butler verwiesen: »The theories of feminist identity that elaborate predicates of color, sexuality, ethnicity, class, and able-bodiedness invariably close with an embarrassed ›etc.‹ at the end of the list. Through this horizontal trajectory of adjectives, these positions strive to encompass a situated subject, but invariably fail to be complete. This failure, however, is instructive: what political impetus is to be derived from the exasperated ›etc.‹ that so often occurs at the end of such lines? This is a sign of exhaustion as well as of the illimitable process of signification itself.« Judith Butler, *Gender Trouble. Feminism and the Subversion of Identity*, New York-London: Routledge 1999, S. 182.

74 Siehe: Adriana Cavanero, *Inclinations. A Critique of Rectitude*, Stanford: Stanford University Press 2016; Donna Haraway, *Modest_Witness@*

Ebenen unnd gantzen corporen (1525) verfasste Albrecht Dürer – Meister der deutschen Renaissance – eine der wichtigsten und bekanntesten Kanonisierungen der Renaissancetheorie zur Linearperspektive und präsentierte als Beispiel unter anderem die Illustration *Der Zeichner des liegenden Weibes*, die den Zusammenhang zwischen dem »male gaze«, der Linearperspektive und der Mathematisierung und Rationalisierung des Weltbildes perfekt zeigt.



Diese Illustration, die im Mittelpunkt zahlreicher feministischer Kritiken steht, zeigt deutlich die Klinizität eines mathematisierten und distanzierten Blicks, der das Objekt, das er darstellen will, visuell und reell dominiert, in diesem Fall den Körper der Frau. Dieser wird als vollständig dem männlichen Blick, Begehren und Besitz zur Verfügung stehend dargestellt und konzipiert.⁷⁵

In diesem breiteren Kontext wird die Distanz zu einer ästhetischen und epistemischen Bedingung, die mit der Geschichte der westlichen Kunst und des westlichen Sehens sowie mit der Geschichte des westlichen Denkens und der Philosophie verbunden ist, aber auch zu einer ästhetischen Strategie, die mit der Verwendung ganz bestimmter visueller

Second_Millennium FemaleMan©_Meets_OncoMouse™, New York-London: Routledge 1997.

- 75 »Metonymic for the entire array of Renaissance visual techniques, Albrecht Dürer's *Draughtsman Drawing a Nude* (1538) conventionally dramatizes the story of a revolutionary apparatus for turning disorderly bodies into disciplined art and science. In the drawing, an old man uses a line-of-sight device and a screen-grid to transfer point for point the features of a voluptuous, reclining female nude onto a paper grid marked off into squares. The upright screen-grid separates the prone woman on the table, whose hand is poised over her genitals, from the erectly seated draughtsman, whose hand guides his stylus on the paper. Dürer's engraving attests to the power of the technology of perspective to discipline vision to produce a new kind of knowledge of form.« (Haraway, *Modest_Witness@Second_Millennium FemaleMan©_Meets_OncoMouse™*, S. 180).

Techniken – wie der linearen Perspektive – verbunden ist. Die gegen-
 teilige Entscheidung, Techniken zu verwenden, die nicht auf Distanz,
 sondern auf Nähe setzen, betrifft also nicht die tatsächliche Aufhebung
 der metaphysischen Distanz der symbolischen Vermittlung, sondern die
 Entscheidung, diese Distanz – die dennoch als Vermittlung bestehen
 bleibt – abzuwerten, weil man vielmehr eine Erfahrung der Transparenz
 und Unmittelbarkeit anstrebt. Meine Analyse soll zeigen, wie die ästhe-
 tische Wahl der Nähe auch eine epistemische Wahl und ganz allgemein
 die unterschiedliche Positionierung des zeitgenössischen Subjekts in Be-
 zug auf seine Realität betrifft. In diesem Sinne sind VR-Technologien
 – also Technologien, die die Nähe verstärken und sich der Distanz ent-
 ziehen – ästhetische Erfindungen, die wie die lineare Perspektive an der
 Konstruktion neuer Subjekte und neuer Wirklichkeiten beteiligt sind,
 gerade weil auch sie den Blick auf die Welt verändern und vor allem
 neue Visionen des Selbst und des Realen ermöglichen. Die verschiede-
 nen Haltungen, die diese Technologien des Sehens für den Betrachter
 mit sich bringen, betreffen also auch die verschiedenen epistemischen
 Haltungen, die das Subjekt einnehmen muss. Wenn die lineare Perspek-
 tive eine Technik ist, die, um Warburgs Terminologie zu verwenden,
 eine perspektivische und kognitive Distanz schafft, die Raum gibt und
 in gewissem Sinne einen *Denkraum* schafft, einen Raum für eine kon-
 templative und rationale Vision und Analyse der Realität, so formen die
 VR-Technologien eher einen *Gefühlsraum*, der das Subjekt in eine Hal-
 tung versetzt, die nicht kontemplativ, sondern, wenn man so will, ex-
 plorativ ist: Das Subjekt wird dazu gebracht, die dargestellte Szene zu
 fühlen, zu sehen, aus erster Hand zu erfahren, weil diese Nähe (emotio-
 nal, ästhetisch und kognitiv) als notwendig und förderlich für ein neu-
 es Verständnis der Welt angesehen wird. Die ästhetische Nähe und die
 allgemeine Tendenz zur Immersivität in unserer zeitgenössischen Kul-
 tur spiegeln sich auch in den zeitgenössischen Theorien des Subjekts so-
 wie in der Produktion von politischen und moralischen Subjekten wi-
 der. Die feministischen und postkolonialen Theorien des Subjekts, der
 deleuzianische Einfluss in vielen Strömungen des zeitgenössischen Den-
 kens, die posthumanistischen Positionen (einschließlich der *posthuman
 critical theory*), das Denken rund um den sogenannten *Affektiv Turn*,
 das neue Interesse am Materialismus und an einer Philosophie der Im-
 manenz, das environmentale Denken – um nur einige der bedeutendsten
 Richtungen des zeitgenössischen Diskurses zu nennen – können unbe-
 nommen ihrer offensichtlichen und teils ausgeprägten Unterschiede als
 Beispiele für das betrachtet werden, was Alexander R. Galloway analog-
 es Denken genannt hat (§ Kap.2).

First and foremost, *analog methods* focus on real materiality as assem-
 blage, multiplicity, heterogeneity, and difference. *Analog ontology*, thus,

favors deterritorialization over territorialization, becoming over being, process over stasis, the open over the closed. This generates an *analog ethics* defined through doing, action, production, creativity, experimentation, and pragmatism. *Analog causality* operates via chance, accident, and chaos. And *analog aesthetics* means gaps, slippage, patchiness, and messiness.⁷⁶

Diese vielleicht vorherrschende, aber keineswegs ausschließliche Tendenz hin zu Formen analogen Denkens ist für mich auch im Zusammenhang mit der immersiven Tendenz der symbolischen Form der digitalen Welt zu verstehen. Die Immersivität der digitalen Welt bringt Ideen und Subjekte hervor, die in Bezug auf ihre Umgebung immanent sind und die von den Beziehungen, in denen sie gefangen sind, beeinflusst werden, um die »pop«-Formulierung dieses immersiven Gedankens zu zitieren: Das Menschliche soll lernen, »staying with the trouble«.⁷⁷ Die symbolische Form der digitalen Welt ist somit von analogen Denkformen, Theorien, kulturellen Visionen und Ästhetiken durchzogen, die Nähe als epistemische und politische Strategie betrachten. Das Subjekt, das in den Gefühlsraum der digitalen Welt eintaucht, ist sicherlich nicht mehr das durch perspektivische Distanz abgeschirmte Subjekt, sondern ein Subjekt, das auf Gedeih und Verderb zu einer größeren Relationalität und Affektivität gegenüber dem Realen aufgerufen ist. Wie im vorigen Absatz gesehen, ist es ein Subjekt, das sich vom Realen beeinflussen lassen muss; und darin wird das Verhältnis unserer Kultur zu den Bildern beispielhaft:

In dem Moment, in dem die Bildschirme in unseren Alltag eindringen und zu unserer Lebenswelt werden, hat der Blick, den wir auf sie richten, nichts mehr mit distanzierter Kontemplation zu tun. Vielmehr werden sie zu Wahrnehmungsschwellen, an denen wir uns *installieren* und *handeln*, und unsere Beziehung zu ihnen ist mit einer ganz besonderen affektiven Bedeutung aufgeladen.⁷⁸

Die perspektivische Distanz ist auch eine emotionale und kognitive Distanz, die das Subjekt schützt, indem sie es vor der Macht der Bilder

76 Galloway, »Golden Age of the Analog«, S. 219.

77 Donna J. Haraway, *Staying with the Trouble. Making Kin in the Chthulucene*, Durham-London: Duke University Press, 2016.

78 »Nel momento in cui gli schermi invadono l'esistenza quotidiana e diventano l'ambiente in cui viviamo lo sguardo che indirizziamo loro non ha più nulla a che vedere con una contemplazione distaccata. Essi diventano piuttosto delle soglie percettive in cui *installarci* e *agire*, e il nostro rapporto con loro si carica di una portata affettiva del tutto particolare.« (Graziano Lingua, »Immagini, schermi e forme di razionalità«, in: Mauro Carbone et al. (Hg.), *I poteri degli schermi. Contributi italiani a un dibattito internazionale*, Milano: Mimesis 2020, S. 77. Meine Übersetzung. Hervorhebung von mir.

abschirmt: »Das Subjekt wird gleichzeitig *von* den Bildern abgeschirmt, also gegen ihre Macht und ihren Einfluss verteidigt, und zwar genau in dem Moment, in dem es in *seiner* Beziehung zu den Bildern durch die rationalisierende Dynamik des skopischen Regimes der Perspektive abgeschirmt wird.«⁷⁹ Einer der berühmtesten Sätzen Warburgs, »Du lebst und tust mir nichts«, bezieht sich genau auf die geschützte Position des modernen Subjekts vor den Bildern, die, so mächtig sie auch sein mögen, auf Distanz bleiben, das Subjekt nicht infizieren, obwohl sie es offensichtlich betreffen. Andererseits sind die Bilder in der VR nicht nur lebendig, sondern sie ›tun‹ etwas mit uns: Phänomene wie die *Cybersickness* – eine Form der Übelkeit, die durch die visuelle Induktion einer Selbst-Bewegung hervorgerufen wird, während der eigene Körper stattdessen wahrnimmt, dass er unbewegt ist – oder das Gefühl der Panik und des echten Schwindels angesichts von Szenarien, die Leere reproduzieren, sind nur einige Beispiele dafür, wie die Nähe unsere Beziehung zum Bild verändert.⁸⁰ Das immersive skopische Regime und seine konsequente Nähe beseitigen die Abschirmung »und damit die damit einhergehenden Immunstrategien«,⁸¹ sodass das nicht mehr immunisierte Subjekt infiziert werden kann. Der Gefühlsraum der digitalen Welt ist bezeichnenderweise auch ein ikonischer Raum in dem Sinne, dass in dieser symbolischen Form Bilder eine fundamentale und vorherrschende Rolle spielen, nicht nur weil wir von Bildern umgeben sind und obsessiv Bilder produzieren, sondern auch und vor allem weil die symbolische Form der digitalen Welt, statt von einer Form der modernen Rationalität dominiert zu sein, von einer Form der (ikonischen?) Rationalität beherrscht wird, die, näher an der mythischen Rationalität, den besonderen Status des Bildes teilt, nämlich denjenigen, der in cassirerschen Begriffen die *Ausdrucksfunktion* und *Darstellungsfunktion* bezeichnet. In dem dreidimensionalen Raum, den Cassirer dem Symbolischen zuschreibt, liegt die digitale Welt also nicht in der Richtung der *Bedeutungsfunktion* (wie das logisch-naturwissenschaftliche Denken der Moderne), sondern zwischen

79 Lingua, »Immagini, schermi e forme di razionalità«, S. 75. Meine Übersetzung. Im Originaltext: »Il soggetto è al tempo stesso schermato *dalle* immagini, quindi difeso dal loro potere e dalla loro influenza, proprio nel momento in cui è schermato *nel* suo rapporto con le immagini attraverso la dinamica razionalizzante del regime scopico della prospettiva.«

80 In diese Richtung geht auch Rainoldis Beschreibung der emotionalen Ansteckung durch Bilder, denn es geht nicht um das Verstehen der Emotionen anderer, sondern um das Erfassen einer Emotion und um ihre Übernahme, auch wenn man sich der Ursachen der Emotion nicht bewusst oder sicher ist.

81 Lingua, »Immagini, schermi e forme di razionalità«, S. 73. Meine Übersetzung. Im Originaltext: »e con essa le strategie immunitarie che l'avevano accompagnata«

den Funktionen von *Ausdruck* und *Darstellung*. Zwischen dem »dunklen« und dem »eigentümlichen Zwielficht« (§ 2.4), in dem nicht das Licht der aufklärerischen Vernunft leitet, sondern neue Formen der digitalen Rationalität und Irrationalität.⁸²

4.4 Das immersive Subjekt

Die Nähe, die durch die Immersivität der digitalen Welt gesucht und hergestellt wird, beschränkt sich nicht auf die Nutzung und die damit verbundene Erfahrung von VR-Technologien, sondern ist vielmehr die Art und Weise, in der das digitale Subjekt in die Lage versetzt wird, in ein aktives Verhältnis zum Realen zu treten. Dies bedeutet, dass es sich nicht um eine Position handelt, die das Subjekt nur bei der Nutzung der Räume von *Augmented Reality*, *Virtual Reality* usw. einnehmen muss, sondern vielmehr um den Möglichkeitshorizont, innerhalb welcher sich das Subjekt in der digitalen Welt entfaltet und denkt. Dieser Möglichkeitshorizont hat in erster Linie technologische Bedingungen (und Konditionierungen), die zugleich der digitalen Welt eigene Formen der Kontrolle und Gouvernamentalität hervorbringen, was bedeutet, dass besagter Horizont letztlich Subjekte hervorbringt, die in das eintauchen, was ich den Gefühlsraum genannt habe: d.h. die expressive und intensive Umgebung, die, auch dank der computationalen Technologien und der Interaktion zwischen ihnen und dem Menschen, stets moduliert und verfeinert wird. In diesen Gefühlsraum eingetaucht, nimmt das Subjekt schließlich spontan ein expressives und kein kontemplatives und »distanziertes« Verhältnis zu seiner eigenen Lebenswelt ein und bevorzugt es auch. Es sind genau diese technischen Bedingungen, die den konkreten Möglichkeiten des Subjekts, sich in der digitalen Welt zu verwirklichen und zu handeln, eine Richtung und damit auch eine Grenze vorgeben. Wie Rainer Mühlhof in *Immersive Macht* argumentiert, stellt Immersion auch eine Form der Kontrolle und Gouvernamentalität dar, die eine Politik der Modulation und Disziplinierung der in ihrem eigenen Gefühlsraum

- 82 In diesem Sinne ist es bezeichnend, wie in VR eine Koinzidenz zwischen Bild und Sinn wiederkehrt, die an die magische Phase des Symbols erinnert (bei Vischer *unfrei* und *dunkel*): »The ability to change perspective becomes the way to learn about the space, or, as Balsamo puts it, in virtual reality the filmic ›perspective‹ becomes the locus of sense knowledge. In fact, perspective becomes the locus of *all* knowledge, because a virtual world is a simulacrum in which there is nothing to be known apart from the senses: there is nothing ›behind‹ the images. Because the virtual traveler defines what she knows as what she can see and therefore ›interact‹ with, knowledge *is* sense perception.« (Bolter/Grusin, *Remediation*, S. 130).

immersiven Subjekte hervorbringt, mit anderen Worten eine regelrechte Regierungstechnik.

Die Begriffsprägung »immersive Macht« bezeichnet hierauf aufbauend nun eine lokale gouvernementale Konstellation, einen bestimmten Typus lokaler Mikrodispositive, in denen Subjekte wesentlich durch reziproke affektive Modulation der Art und Weise, wie sich ihr Vermögen artikulieren und entfalten kann, *regiert* werden. Immersion bezeichnet dabei die dichte und lückenlose *Einbindung*, *Vereinnahmung* und *Ver-schmelzung* eines Individuums in einem reziproken Affizierungsgefüge.⁸³

Die durch die computationalen Technologien erzeugte und durch die immersive Ästhetik standardisierte Nähe programmiert ein Subjekt, das besonders geeignet ist, in einen Gefühlsraum einzutauchen, in dem eine größere Expressivität und damit Affektivität mit einer geringeren Möglichkeit (aber auch Fähigkeit und Bereitschaft) einhergeht, sich emotional, kognitiv und ästhetisch zu distanzieren.

In den vorherrschenden Formen und Anwendungen übernehmen die mikrotemporalen und mikrosensorischen Funktionalitäten in Verbindung mit den präkognitiven und prädiktiven Fähigkeiten der computationalen Technologien – beides tief in der neoliberalen Ideologie verankert – die raffinierte Aufgabe, Umgebungen – Gefühlsräume – zu modulieren und zu gestalten, in denen:

(a) nur wenige und ganz bestimmte Resonanzdynamiken und Affizierungsmuster der Individuen [...] stabilisiert werden, und (b) die Einbindung so dicht und umfassend ist, dass im Effekt dadurch eine Verengung des Affizierungsvermögens der Individuen auf diese wenigen Modi resultiert. Der Begriff der Immersion bezeichnet somit eine auf Dauer gestellte Form der Modulation, die durch *Vereinnahmung* des spezifischen (aktiven und rezeptiven) Affizierungsvermögens der Individuen in einem lokalen Setting zustande kommt.⁸⁴

Die Umschreibung des Subjekts in einem Gefühlsraum⁸⁵ hat zur Folge, dass das immersive Subjekt keine Form von Zwang erfährt, dass seinem Handeln und Denken keine äußeren Grenzen gesetzt werden, sondern dass vielmehr das eigene Potenzial des Subjekts umschrieben und moduliert wird, sodass in diesem Sinne Entfaltung und Verwirklichung zugelassen und sogar gefördert werden, aber nur in Richtungen, die dem

83 Rainer Mühlhof, *Immersive Macht. Affekttheorie nach Spinoza und Foucault*, Frankfurt-New York: Campus Verlag 2018, S. 356. Hervorhebung im Original.

84 Mühlhof, *Immersive Macht*, S. 23.

85 »Die gouvernementale Spielart der immersiven Macht benennt darauf aufbauend einen Moment der sphärischen Schließung affektiver Interaktionsgefüge zu *immersiven Sphären* und »Realitätsblasen«, in denen sich ein diskretes Spektrum von Rollenmustern verfestigen kann.« (Ebd.)

Gefühlsraum förderlich und kongruent sind. Das immersive Subjekt ist also einer Art intrusiven Kontrolle unterworfen, die es nicht direkt in Form von Auferlegungen oder Befehlen erfährt, sondern auf der intimen, »subkutanen« Ebene der Stimulierung und Hemmung seiner Potenziale und Möglichkeiten.⁸⁶ Was zu einer potenziell totalisierenden Form der Kontrolle führt, weil das eingetauchte Subjekt zwar frei und aktiv ist, aber unter der Bedingung, dass es nicht alternativ zu den Möglichkeiten denkt und handelt, die ihm die immersive Umgebung,⁸⁷ durch die es moduliert wird, erlaubt. Das immersive Subjekt befindet sich in einer Beziehung absoluter und totalitärer Nähe zu seinem eigenen Gefühlsraum, und in dieser Beziehung werden seine Identitätskoordinaten gebildet und geformt:

Der Selbstbezug in der immersiven Macht ist deshalb immer ein Bezug zu sich selbst als Teil eines lokalen Gefüges. Er ist nicht unabhängig von einer konkreten relationalen und dynamischen Situierung denkbar – Subjektivität ist somit eher eine Eigenschaft des lokalen Wirkungsgefüges als des Individuums oder seiner einmaligen Informierung.⁸⁸

Die Nähe zum eigenen Gefühlsraum hat den Vorteil, dass man einer Gemeinschaft und einer Realität angehört, die der eigenen ähnelt, während man die Fähigkeit – und sogar den Willen – verliert, sich kritisch von ihr zu distanzieren.⁸⁹ Mühlhof theoretisiert eine Art prozessualer

86 Vgl. Mühlhof, *Immersive Macht*, S. 434.

87 »Eine Arbeitsgruppe, ein Unternehmen, eine Kohorte eines Studiengangs, ein subkulturelles Milieu bilden die typische Größenordnungen der Formationen immersiver Macht. Die Individuen verweilen darin freiwillig und oft ohne bewusstes Wissen über den Schließungseffekt der immersiven Sphäre, sie gehen darin auf und werden darin subjektiv in ihrem Sein gesteigert« (Mühlhof, *Immersive Macht*, S. 358).

88 Mühlhof, *Immersive Macht*, S. 431.

89 »Aus Sicht der vorliegenden Untersuchung liegt Entfremdung besonders auch dann vor, wenn Subjekte durch Resonanz dermaßen in eine immersive lokale Sphäre gebunden sind, dass sie die Möglichkeiten der Distanznahme gegenüber ihrer Einbindung, den Kontakt zu anderen Sphären, das Bewusstsein um andere Seinsweisen und eine »Welt da draußen« verlieren. Doch das tun sie nicht als isolierte und einzelne, sondern als resonativ stabilisierte Kollektivformation – und somit nicht wegen eines Mangels an, sondern vermittelt *durch* Resonanz. Eine wichtige Form der Entfremdung entsteht somit durch die Schließung von Teilrealitäten und Milieus, also durch eine ganz bestimmte mikrosoziale Konstellierung von Resonanzrelationen« (Mühlhof, *Immersive Macht*, S. 461). Mühlhof an anderer Stelle: »Der Diskurs organisiert die Zugehörigkeit der Individuen zu einem lokalen Gefüge nicht formal inklusiv, sondern durch *Intensitätssteigerung* in Bezug auf die affektiven Wirkungszusammenschlüsse. Die Grenzziehung immersiver Sphären erfolgt nicht durch Umgrenzung, sondern im Inneren durch

Subjektivierung,⁹⁰ die im Wesentlichen analog ist, weil das Subjekt in Kontinuität mit seiner Umwelt und vor allem mit seinem Vermögen geformt und normalisiert wird, sodass die situative und relationale Natur des Subjekts ausgenutzt wird, um es aktiv zu halten, während es aber auf seinen eigenen Gefühlsraum beschränkt bleibt. Die immersive Macht wirkt in der Tat: »darauf hin, ihre Subjekte *ganz* zu vereinnahmen, nicht nur während definierter Arbeitszeiten oder an begrenzten Orten der Einschließung, zu denen es noch ein außen geben würde.«⁹¹

Mühlhofs stark von einer spinozistischen und foucaultschen *Affekttheorie* beeinflusste Annahme ist dabei, dass Subjekte sich in einem Netzwerk affektiver Beziehungen befinden (oder selbst eines sind), das sie in Resonanz mit ihrer Umwelt bringen kann. Es ist diese Fähigkeit zu affizieren und affiziert zu werden, die – durch den allgegenwärtigen Einsatz von computationalen Technologien und die entsprechende Gestaltung privater und beruflicher Räume und Kontexte – von dieser immersiven Form der Macht ausgenutzt und stimuliert wird. Das daraus resultierende Subjekt ist ein relationales und intensives Subjekt, das umso ausbeutbarer ist, je mehr es dazu prädisponiert und programmiert ist, in Kontinuität mit seinem eigenen Gefühlsraum zu bleiben. Diese intensive Immersion schwingt mit der Ausdrucksfunktion des Symbolischen und der damit verbundenen analogen Weise des In-der-Welt-Seins mit.

Die Ausdrucksfunktion spielt eine zentrale Rolle im System der Philosophie der symbolischen Formen. Denn der Ausdruck – oder das Ausdrucksphänomen – ist für Cassirer mit dem Grundproblem der Wahrnehmung und damit des Wahrnehmungsbewusstseins verbunden und hat logisch Vorrang vor den Funktionen der Darstellung und der Bedeutung: »Das ›Verstehen von Ausdruck‹ ist wesentlich früher als das ›Wissen von Dingen‹«⁹² und man muss den »nicht mittelbaren, sondern ursprünglichen Charakter der reinen Ausdruckserlebnisse«⁹³ anerkennen. Diese Priorität ergibt sich aus dem bereits vorgestellten Konzept der symbolischen Prägnanz, wonach die Erfahrung selbst von einer Bedeutung durchdrungen ist, die ihr bereits immanent ist. Die Erfahrung ist also immer schon *ausdrucksvoll*, d.h. bereits in einer Bedeutung artikuliert, die nicht erst durch apperzeptive Akte auf Wahrnehmungsdaten entsteht, sondern vielmehr bereits vorhanden ist, weil die Wahrnehmung selbst schon bedeutungsvoll ist:⁹⁴

Intensivierung und nach außen hin durch dissonante Repulsion« (Mühlhof, *Immersive Macht*, S. 433).

90 Vgl. Mühlhof, *Immersive Macht*, S. 422.

91 Mühlhof, *Immersive Macht*, S. 434.

92 Cassirer, *Die Philosophie der symbolischen Formen*, Bd. III, S. 69.

93 Mühlhof, *Immersive Macht*, S. 72.

94 Vgl. Mühlhof, *Immersive Macht*, S. 231.

Das bedeutet, dass die Ausdrucksfunktion mehr ist als die Einheitsbildung der Apprehension. Sie betrifft die Vorgänge, in denen die sympathischen Wechselwirkungen des Fühlens und Empfindens mit der Reflexion in intensive Verbindung gebracht werden. Dabei entsteht nicht eine synthetische Einheit durch apperzeptive Akte, sondern eine intensive Realität aus medialer Wechselwirkung, die sich artikulierend in einen Sinnzusammenhang eingliedern lässt und diesen wiederum transformiert.⁹⁵

Das immersive Subjekt ist also ein Subjekt, das – wie das mythische Subjekt – dazu angehalten ist, sich primär in der Ausdrucksfunktion zu verwirklichen und somit auch eine expressive Weise des In-der-Welt-Seins zu suchen: Vom Denkraum sind wir in der digitalen Welt zu einem immersiven Gefühlsraum übergegangen. Ein zunehmend erforschtes Phänomen ist die Art und Weise, wie digitale soziale Umgebungen programmiert und strukturiert sind, um die emotionalen und impulsiven Reaktionen ihrer Nutzer auszunutzen, mit dem Ziel, sie an sich zu binden.⁹⁶ Die Funktionsweise und das technische Potenzial der computationalen Technologien gehen somit mit der Ausdrucksfunktionalität des Menschen in Resonanz, was zur Folge hat, dass die sozialen, privaten, politischen, beruflichen usw. Sphären der Individuen zunehmend von Dynamiken des emotionalen Hoch- und Herunterladens beherrscht werden. Gerade weil diese Technologien in der Lage sind, in das Intervall zwischen Reiz und Reaktion, zwischen Greifen und Begreifen einzugreifen, sind sie besonders geeignet, eine Form der Propaganda und Beeinflussung zu betreiben, die nicht als solche wahrgenommen werden kann. Im Gegenteil, das in seinem eigenen Gefühlsraum eingespannte Subjekt könnte stark ideologisierte und politisierte Inhalte konsumieren, während es glaubt, auf neutrale und angemessene Weise informiert zu werden, oder sogar denkt, es konsumiere einfach Unterhaltungsinhalte wie *Memes*.⁹⁷

Dieser mediale Zugriff auf die menschliche Emotionalität ist in den computationalen Technologien und den auf ihnen basierenden Medien nicht neu, neu ist jedoch die technische Möglichkeit, auf die symbolische Natur des Menschen sozusagen auf einer intimen und strukturellen Ebene einzuwirken: Es ist die Prozesshaftigkeit des Subjekts, die im

95 Nordsieck, *Formen der Wirklichkeit und der Erfahrung*, S. 133.

96 Siehe: Eli Pariser, *Filter Bubble. What the Internet is Hiding from You*, New York: The Penguin Press 2011; Matteo Cinelli et al., »The Echo Chambers Effect on Social Media«, *PNAS* (2021/118:9); Max Fisher, *The Chaos Machine. The Inside Story of How Social Media Rewired Our Minds and Our World*, New York: Little, Brown & Company 2022.

97 Siehe dazu den Ausdruck »memetic warfare«: Jacob Siegel, »Is America Prepared for Meme Warfare?«, *vice.com*, 31.12.2017, <https://www.vice.com/en/article/xyvwdk/meme-warfare> (7.02.2025); Ben Schreckinger, »World War Meme«, *politico.com*, April 2017, <https://www.politico.com/magazine/story/2017/03/memes-4chan-trump-supports-trolls-internet-214856/>

Gefühlsraum und durch die computationalen Technologien ins Spiel gebracht wird (*Data Potentiality*): »Nicht *was* das Individuum ist, sondern primär *wie* es mit anderen zusammenwirkt, wird für den Selbstbezug in der Immanenz des Wirkungsganzen zur konstituierenden Funktion«. ⁹⁸

Was dadurch angeregt und »aktiviert« wird, ist eine Artikulation des Symbolischen, nämlich die Ausdrucksfunktion, mit der Folge einer tendenziellen Hemmung der dem Symbolischen ebenso immanenten Darstellungs- und Bedeutungsfunktionen. Auch aufgrund dieser Neuordnung der Möglichkeitsbedingungen von Subjekt und Wirklichkeit stellt die digitale Welt eine symbolische Form dar, die eine neue Lebensform hervorbringt.

98 Mühlhof, *Immersive Macht*, S. 433.