

# Einleitung

Lars C. Grabbe, Patrick Rupert-Kruse & Norbert M. Schmitz

Bilder – und vor allem digitale und bewegte Bilder – gibt es nur in Abhängigkeit von einem Medium, *auf dem* oder *in dem* sie erscheinen. Und mit aktuellen Machbarkeitsstudien wie dem *Illumiroom* von Microsoft und Samsung, den neuesten 3D-Filmen oder hyperrealistischen Videospiele wie *Battlefield 4* gewinnen sowohl die technologische Seite als auch die beteiligten ästhetischen Strategien dieser Medien immer mehr an Bedeutung. Diese neuen Produkte der Industrie verbinden sich mit dem euphorischen Versprechen auf völlig neue Bild- und Erfahrungswelten.

Aus diesem Grund widmete sich die Tagung »Bewegtbilder 2013: Interfaces und Dispositive von (interaktiven) Bewegtbildern« den neuen Formen des medialen Bewegtbildes, aber auch dessen historischen Voraussetzungen. Konzentrierten sich die vorangegangenen Bewegtbilder-Tagungen an der Kieler Fachhochschule noch auf das Einzelphänomen des filmischen Bewegtbildes, wurde nun der Fokus auf die Analyse interaktiver Bewegtbilder einschließlich Computerspielbilder erweitert.

Es ging um die spezifische Analyse der sinnlichen Adressierung des Rezipienten durch die – zumeist multimodalen – Bildmedien und die medialen Strategien der jeweiligen Interfaces. Ursprünglich bezeichnete der Begriff *Interface* eine Grenzfläche zwischen zwei Körpern oder die physikalische Grenze zwischen zwei Medien (z.B. die Oberfläche zwischen Wasser und Luft, welcher eine bestimmte Spannung zugeschrieben werden kann, was dem *interface* als *surface* entspricht). In den 1960er Jahren bezeichnete das *Interface* dann eine Apparatur, die es möglich macht, zwei Geräte oder auch einen Menschen und eine Maschine miteinander zu verbinden. Grundsätzlich kann man es jedoch so formulieren, dass der Begriff *Interface* »den Punkt einer Begegnung oder einer Kopplung zwischen zwei oder mehr Systemen und/oder deren Grenzen zueinander« (Halbach 1994: 168) beschreibt. Damit werden sowohl

technologische als auch ästhetische mediale Strategien in ihrer dispositiven Anordnung zu Interfaces.

Wenngleich allerdings derart monokausale sowie rein technikorientierte, um nicht zu sagen technizistische Zugänge zur Beschreibung der Bewegungsmedien, insbesondere der digitalen, längst allgemein als unzulänglich wahrgenommen werden, gilt es heute auch für einzelne Bereiche die Problematiken um das Verhältnis von Bildern, Interfaces, Dispositiven und mentalen bzw. immersiven Strategien, also gängigen Bezugspunkten der Mediendiskurse der Gegenwart, immer wieder erneut in ihren spezifischen Konstellationen zwischen technik-, kultur-, sozial- und kunsthistorischen Entwicklungen zu beschreiben. Denn auch die medialen Strategien der Interfaces sind einerseits an die ästhetische Form der Darstellung und andererseits an die dispositiven Strukturen des Bildmediums gebunden. Unter Dispositiv ist dabei das räumliche und technische Arrangement der einzelnen Elemente des Mediums inklusive seiner kulturellen und wahrnehmungspsychologischen Bedingungen, zu verstehen, welches Bild und Betrachter miteinander verbindet und damit als Schnittstelle Anteil an den Wirkungen bzw. Effekten derselben hat.

So ist es das modifizierende bzw. transformierende Verhältnis von Interface und Dispositiv zum bewegten Bild, das den Realitätseffekt oder die Immersivität filmischer und interaktiver Bilder bestimmt (um einen besonders suggestiven Effekt medialer Neuerungen zu nennen). Dies lenkt den Fokus auf den Versuch der Produktion einer totalen Wirklichkeitsillusion und damit einer Aktivierung sowohl der Fern- als auch der Nahsinne durch das Medium (z.B. stereoskopes 3D, 4D-Kino; Simulatoren, VR-Brillen, CAVE, Gestensteuerung usw.), durch die das Dargestellte und Erlebte an Realismus und Plastizität gewinnen soll. Diese vor allem technologischen Strategien der Interfaces und Dispositive induzieren eine Transformation des Bildes, während der Betrachter zeitgleich von einem rein symbolischen in einen immersiven Modus der Bildverwendung bzw. -wahrnehmung wechselt. Eben dieser evolutionäre Zusammenhang von Bild und Medium – hier gefasst als Zwillingskonzept von Interface und Dispositiv – und die damit einhergehende (Um-)Strukturierung der Wahrnehmungs- und Wirkungsdimensionen im Kontext digitaler Visualität steht im Zentrum dieses Bandes.

Namentlich die heute so auffällige Immersionsrhetorik, zuletzt im 3D-Kino, steht denn auch am Beginn des Bandes, wenn Heinz-Peter

Preußer und Norbert M. Schmitz einerseits die transmediale Geschichte des Illusionismus als Voraussetzung der Immersion, wie die darum kreisenden Diskurse und die damit in Zusammenhang stehenden Dispositive in den Blick nehmen.

Heinz-Peter Preußer widmet sich in seinem Beitrag *Bildmedien vor dem Film. Konditionierte Betrachter zwischen Standbild und Bewegtbild* den vielfältigen Bezugssystemen innerhalb rezeptiver Situationen, die bereits in vorfilmischer bzw. proto-filmischer Perspektive spezifische Konditionierungen des Betrachters evozieren. In kompakter Betrachtungsweise führt Preußer durch die unterschiedlichen Stationen der kinematografischen Historie und analysiert deren Strukturmechanismen innerhalb der jeweiligen Rezeptionssituationen.

Norbert M. Schmitz erinnert in *Der digitale Apelles. Zur Diskursgeschichte der Immersion* an die jeden medientechnischen Illusionsfortschritt begleitenden Diskursfiguren seit der Antike. Insbesondere den drastischen Immersionsphantasmen wie etwa jene der täuschend echt gemalten Trauben des Malers Zeuxis, welche die Vögel aus dem Bild des Meisters zu picken versuchten, erinnern an die Beschreibung digitaler Simulationen unserer Tage. Dabei interessiert ihn vor allem ihre strategische Funktion im Verhältnis zwischen Kunst- und Mediensystem. Ihre periodischen Konjunkturen die eine Beschwörung endlich erreichter vollkommener Täuschungskunst kennzeichnen, so seine zentrale These, markieren die entscheidenden Verschiebungen zwischen allgemeinem Medien- und Kunstsystem. Vor diesem Hintergrund fragt er nach dem Phänomen alltäglicher Immersion als vertrauteste Wahrnehmung medial konstruierter Welten: im kommunikativen Alltag, jenseits jener avancierten Illusionstechnik, die für eine rein technizistische Medientheorie in der Regel keine Beachtung findet.

Betonen Preußer und Schmitz in bestimmter Hinsicht die Kontinuitäten der Genese des Bewegtbildes, ohne die Brüche zwischen analoger und digitaler Bildgenerierung zu übersehen, fokussiert Joachim Paech das Neuartige und Besondere des digitalen Bewegtbildes. Paech leistet in *Bild und Bewegung. Kinematographisch und digital* Grundlegendes, indem er sich mit dem Problem der Bewegung als kinematographische Grundbedingung des Bewegtbildes auseinandersetzt. Er analysiert dabei den Übergang hin zum digitalen Bild und kategorisiert dieses einerseits als Bild ohne Bewegung und andererseits als Bewegung ohne Bild.

Digitale Filmbilder haben andere Voraussetzungen als die Differenzfigur im kinematographischen Bildprozess. Gemäß Paech muss die Frage »Wie kommt Bewegung in die (digitalen) Bilder?« neu gestellt und als digitales Bildprogramm neu beschrieben werden. Die Pointe seines Beitrags verweist schließlich auf die Forderung eines neuen – differenzierten – Sprechens über digitale Bewegtbilder.

Aus der von Paech thematisierten Frage nach dem Spezifischen der digitalen Bewegtbilder resultiert die Frage nach der Konstitution filmischer Zeitlichkeit. Lars C. Grabbe und Patrick Rupert-Kruse analysieren in *Bild und Dauer. Das rezeptive Gedächtnis als Interface* die Verhältnisbestimmung von filmischer Visualität und Zeitlichkeit, um anhand temporaler Logik die filmische Rezeption als Synchronisationsprozess zwischen medialer Werk-Zeit und subjektivem Zeitbewusstsein zu bestimmen. Demgemäß kann die Gedächtnisleistung als spezifische Interface-Funktion begriffen werden, die eine temporale Ordnung von vergangenen, gegenwärtigen und zukünftigen filmischen Repräsentationsmodalitäten strukturiert.

Anhand des beispielhaften Konzepts der entfesselten Kamera argumentiert Marcus Stiglegger in seinem Beitrag *Performative Film/Körper. Die entfesselte Kamera als Signum eines performativen Kinos in Gaspar Noés Enter the Void* für die zentrale Rolle von Performativität und Körperadressierung filmischer Bilder. Filmrezeption tritt in dieser Perspektive hinter symbolische Ordnungsgefüge, so dass sich das filmische Bild einer Logik der Repräsentation verweigert. Vielmehr wird das Filmbild zum Medium der Vereinnahmung und Manipulation. Diese seduktive/vereinnahmende Strategie einer intendierten Unterwerfung des Zuschauers unter die sinnlichen (audiovisuellen) Eindrücke appelliert an ein somatisches, körperliches Empfinden.

Die bereits oben von Paech entwickelte Frage nach dem Besonderen des digitalen Bewegtbildes thematisiert auch Thomas West. Er widmet sich in *Blu-ray Discs, Werbung und interaktive Filme. Die Dimensionen der Interaktivität und des Dispositivs* dem Konzept der Interaktivität als *differentia specifica* desselben. Interaktivität zeigt sich hierbei als *Novum* des digitalen Zeitalters und spezifischer Unterschied von analogen und digitalen Bewegtbildern. Er plädiert dafür, weniger vom digitalen als vom interaktiven Bewegtbild zu sprechen, worunter dann das filmische Bild sowie das Computerspielbild fallen würden. Inwiefern sich hierdurch

Probleme ergeben und Mediengrenzen zunehmend verwischen, wird von West in den Themenfokus integriert.

In seinem Text »*Zum Greifen nah – und doch so fern*«. *Immersion und Interaktion im digitalen 3D-Film* analysiert Jesko Jockenhövel die Textualität, Immersion und Interaktionsmöglichkeit im digitalen 3D-Film, der bewusst den Eindruck der Teilhabe durch eine Vielzahl von Gestaltungsmitteln hervorruft. Diese sind auf der Ebene des Filmstils zu verorten, wobei sie allerdings eine konkrete Auswirkung auf die körpergebundene Rezeptionssituation haben. Jockenhövel widmet sich aus textanalytischer und phänomenologischer Perspektive dem ästhetischen Spannungsgewebe aus Genre, kreativer Vision, technologischem Können, Ressourcen, Medialität und Textualität sowie den rezeptiven Erwartungshaltungen der Rezipienten.

Das Computerspiel ist nun eine Form, die überhaupt erst als digitales Bewegtbild möglich wurde. Die Frage nach seinen spezifischen Bedingungen kehrt sich also um, wenn hier eher die Spezifizierung seiner (vordigitalen) Voraussetzungen bzw. intermedialen Bezüge zentral wird. Benjamin Beil thematisiert in *Perception-Interfaces. Zu intermedialen Unschärfen der Bewegtbildanalyse* die intermediale Referenz von filmischen Bewegtbildern und Computerspielen anhand der häufig Verwendung findenden Perception-Interfaces. Aus Perspektive der Game Studies argumentierend fokussiert Beil intermediale Transformationen filmischer Stilelemente innerhalb des Computerspiels sowie aus filmwissenschaftlicher Perspektive die Rückwirkung von Perception-Interfaces des Computerspiels auf zeitgenössische Filmbilder. Die Verbindung dieser beiden Bewegtbildmedien ergibt sich notwendigerweise, weil einerseits der Film Konzepte und Prinzipien aus dem Computerspiel ästhetisch realisiert und dies ebenfalls entgegengesetzt der Fall ist. Aufgrund dieser augenscheinlich formalen oder transmedialen Intermedialität scheint die komplexe mediale Konfiguration, in der diese Bewegtbildanwendungen stehen, eine breitere Herangehensweise an das Phänomen des Bewegtbildes zu verlangen.

Rezeptionstheoretisch widmet sich anschließend Michael Mosel in *Der Mythos des Holodecks. Flow als Fessel des Computerspiels* dann ebenfalls einem immersiven Konzept: dem Flow im Computerspiel. Hierbei zeigt er durch das Zusammendenken von Engagement und Immersion auf, wie Computerspiele ihre Benutzer durch den Flow an sich binden kön-

nen. Seine Untersuchung führt letztlich wieder zum älteren Medium, dem Kino zurück, insofern beide Dispositive von ähnlichen wahrnehmungspsychologischen Kontexten geprägt sind. Aus dieser Perspektive unterscheidet sich das Kino-Dispositiv nicht allzu sehr vom Computerspieldispositiv. Nach Mosel bleibt der Benutzer nach wie vor »gefesselt«, auch wenn sich die Wirkungsmechanismen dieser Fesselung unterscheiden.

Ging es bei den vorhergehenden Artikeln vorwiegend um allgemeine, medientheoretische Überlegungen bzw. um populäre Medien, so thematisiert Daniel Becker in *Vom Tableau zum Plateau. Über die Organisation des (räumlichen) Dispositivs in interaktiver Kunst* die Entwicklungen der Bildfläche als visuelles Interface in der Medienkunst. Neben den wahrnehmungsästhetischen Implikationen des visuellen Interface analysiert er einzelne Arbeiten in einem kunst- und bildwissenschaftlichen Fokus. Ergänzend untersucht er Veränderungen des visuellen Interface im Kontext von Projektionsoberfläche, Assamblage, Leinwand und Interaktion mit der Projektion, um eine handlungsästhetische, aktive und augmentierte Konzeption des Rezipienten zu erarbeiten.

Die Herausgeber hoffen mit diesem Sammelband anregende Beiträge für die noch junge Bewegtbildwissenschaft zu präsentieren. Vor allem innerhalb aktueller Entwicklungen der digitalen Medientechnologien (immersive und interaktive Medien, VR-Displays etc.) wird im theoretischen sowie im anwendungsorientierten Bereich die Rolle des Körpers bzw. des Leibes explizit hervorgehoben. Die Ergebnisse der Tagung betonen die Notwendigkeit, dass mediale Situationen stets als komplexe Parameter begriffen werden, an denen die Bedingungen der subjektiven Wahrnehmung sowie deren Adressierung durch die dispositive Struktur des medialen Artefakts konstitutive Anteile haben. In dieser Orientierung kommt der Struktur und apparativen sowie psychologischen Konstitution der jeweiligen Interfaces eine zentrale Rolle zu, da hierdurch direkt Intensitätsgrade und qualitative Effekte der Bildwirkung erfasst werden können.

Wissenschaftliche Forschungen weisen zudem darauf hin, dass innerhalb von medial vermittelten Sinnesdaten dem Leib bzw. dem Körper und dem Mentalen eine aktive und dominante Schnittstellenfunktion zugewiesen werden muss. Hier läge das grundlegende Interface. Diese

beiden ›Systemen‹ sind es, die zwischen dem multimodalen Reizmuster der bewegten Bilder und dem Verstehen und Erleben dieser Bilder vermitteln.

## Literatur

Halbach, Wulf R. (1994), Interfaces. Medien- und Kommunikationstheoretische Elemente einer Interface-Theorie, München.