

Künstliche Welten zwischen Multisensorik und Multimedialität

Künstliche Welten zwischen Multisensorik und Multimedialität



Herausgegeben von
Stephanie Catani und Jasmin Pfeiffer

DE GRUYTER

Die vorliegende Publikation hat ein peer-review-Verfahren durchlaufen. Gedruckt mit freundlicher Unterstützung der Fritz Thyssen Stiftung.

ISBN 978-3-11-069300-3

e-ISBN (PDF) 978-3-11-069672-1

e-ISBN (EPUB) 978-3-11-069676-9

Library of Congress Control Number: 2021941383

Bibliografische Information der Deutschen Nationalbibliothek

Die Deutsche Nationalbibliothek verzeichnet diese Publikation in der Deutschen Nationalbibliografie; detaillierte bibliografische Daten sind im Internet über <http://dnb.dnb.de> abrufbar.

© 2021 Walter de Gruyter GmbH, Berlin/Boston

Coverabbildung: pixabay

Satz: Integra Software Services Pvt. Ltd.

Druck und Bindung: CPI books GmbH, Leck

www.degruyter.com

Inhaltsverzeichnis

Stephanie Catani, Jasmin Pfeiffer

Mit allen Sinnen. Multisensorisches Erleben in den Künsten und Medien der Gegenwart — 1

Projektbeispiel: *Medienfassade* (HBKsaar) — 17

Christiane Heibach

Geschichten erleben? Zu den Bedingungen immersiven Erzählens — 19

Cornelia Ortlieb

Augenfällige Berührungen, sichtbare Klänge. Stefan Georges Mallarmé-Buch — 39

Daniel Kazmaier

Berühren und Beschreiben. Pluralität und Integralität der Sinne bei Diderot und Goethe — 59

Projektbeispiel: *Gravity Games* (HBKsaar, 2015) — 77

Christoph Kleinschmidt

Ästhetische Dichte. Zur sinnlichen Komplexität intermaterialer Kunst — 79

Juliane Blank

Sinnlicher Schein. Evokationen von (multi-)sensuellem Kunsterleben um 1800 — 91

Svetlana Chernyshova

Sensuelle Welten. Modalitäten des Sinnlichen in Settings zeitgenössischer Kunst — 117

Projektbeispiele: *Schacht & Heim* | *Escape the Schacht* (HBKsaar, 2017–2018) — 139

Patrick Rupert-Kruse

Das Kino der Zukunft ... Zur Möglichkeit multi-sensorischen Erzählens in immersiven Medien — 141

Stephanie Catani

Richtig gestellt. Filmische Immersion im vertikalen *Screenmovie* — 165

Projektbeispiel: N.A.B.U. (HBKsaar, 2018) — 185

Christian Wobbeler

Mehr als ein ‚Bild der Eitelkeit‘. Über ephemere Materialitäten als (re-)materialisierte Vanitas-Symbole in zeitgenössischen Theaterinszenierungen — 187

Johannes Birgfeld

Multimedialität und Multisensorik auf dem Theater und in postdramatischen Theaterformen seit 2002. Zu Ant Hampton, Tim Etchells, Ivo Dimchev, She She Pop und Milo Rau — 207

Marco Agnetta

Medium, Disposition, Semantik und Diskurs. Zur systematischen Analyse eines Werbespots als polysemiotisches Kommunikat — 231

Projektbeispiel: *Hörspur* (HBKsaar, 2019) — 257

Winfried Gerling

Virtuelles Licht. Bildschirmbilder als dokumentarische Bilder des Digitalen — 259

Jasmin Pfeiffer

Mechanics and Their Message. Interaktion und Narration im Videospiel — 287

Verzeichnis der Beiträger*innen — 305

Personenregister — 309

Stephanie Catani, Jasmin Pfeiffer

Mit allen Sinnen. Multisensorisches Erleben in den Künsten und Medien der Gegenwart

Im Zuge der fortschreitenden Digitalisierung wurde vielfach eine zunehmende Abwendung vom Körperlichen und Sinnlichen zugunsten eines Eintauchens in virtuelle Bildschirmwelten prophezeit.¹ Wirft man jedoch einen Blick auf gegenwärtige Kunst-, Literatur- und Filmprojekte, drängt sich ein geradezu gegenteiliger Befund auf: Medienübergreifend finden sich zahlreiche fiktionale und fiktionsbasierte Werke, die darauf zielen, den Rezipient*innen nicht allein kognitiv-intellektuelle, sondern auch sensorische Erfahrungen zu bieten. Hier nimmt der vorliegende Band seinen Ausgang, indem er von einer künstlerischen Praxis ausgeht, die uns medienübergreifend *mit allen Sinnen* herausfordert.

1 Multisensorische Kunst: Ein Überblick

Die seit 2013 veranstaltete B3: Biennale des bewegten Bildes, eine Plattform für Kreative aus den Bereichen Kunst, Film/TV, Games, Web, VR und Robotics, zeugt in ihrer thematischen Ausrichtung paradigmatisch von der Einsicht, dass multisensorische und multimediale Verbindungen neue Erzählformen und -weisen hervorbringen. Bei ihrer Premiere heißt das Leitthema der Veranstaltung *Expanded Narration*, zwei Jahre später dann *Expanded Senses* – damit soll eine „neue Sinnlichkeit und Sinnesarbeit“ postuliert werden.² Im Vorwort des von Bernd Kracke und Marc Ries herausgegebenen Bandes zur zweiten Biennale des bewegten Bildes heißt es entsprechend programmatisch:

Die akustischen, optischen und zunehmend auch taktilen Sinnesleistungen, ihre Sinnesdaten, verändern sich in ungewöhnlichem Ausmaße, sie vermögen vieles und mehr, bisher Ungesehenes und anderes wahrzunehmen, sie arbeiten und partizipieren intensiv mit

¹ Vgl. z. B. Baudrillard, Jean. *Simulacres et simulations*. Paris 1981.

² *Expanded Narration. Das Neue Erzählen*. Hg. Bernd Kracke und Marc Ries. Bielefeld 2013; *Expanded Senses. Neue Sinnlichkeit und Sinnesarbeit in der Spätmoderne*. Hg. Bernd Kracke und Marc Ries. Bielefeld 2015.

den technischen Bildern, Tönen und Daten, und sie tun dies schneller und komplexer, vielleicht auch willkürlicher und indifferenter als zuvor.³

Was sich bei Kracke und Ries auf das Bewegtbild, allenfalls die bildende Kunst oder Performances bezieht, macht – so lautet unsere Prämisse – vor der Ebene des Textes nicht halt. Auch literarische Texte, das zeigen zahlreiche der hier versammelten Beiträge, sind in der Lage, multisensorische und/oder multimediale Erfahrungsräume zu vermitteln. Nicht zufällig lässt sich im Bereich der Literatur geradezu eine (Wieder-)Entdeckung der Materialität des Buches beobachten. So ist etwa bei dem von J. J. Abrams konzipierten und von Doug Dorst verfassten Roman *S.* (2013) die materiale Darbietung des Buchkörpers integraler Bestandteil der Fiktion. Einband und Ausstattung des Buches imitieren detailgetreu Aussehen und Haptik eines in die Jahre gekommenen Exemplars des fiktiven Romans *Ship of Theseus* eines ebenso fiktiven Autors V. M. Straka, den die Protagonisten der Rahmenerzählung im Zuge ihrer literaturwissenschaftlichen Tätigkeit erforschen. Darüber hinaus sind *S.* zahlreiche verschiedene Artefakte beigelegt (u. a. eine Serviette, eine Fotografie, Postkarten und ein Zeitungsausschnitt), welche nicht nur betrachtet und gelesen, sondern vor allem ertastet werden wollen.



Abb. 1: Jonathan Safran Foer, *Tree of Codes*.

³ Kracke und Ries 2015, 10.

Ein weiteres Beispiel für die durchaus taktile Dimension eines literarischen Textes ist Jonathan Safran Foers literarisches Experiment *Tree of Codes* (2010). Als Vorlage für diesen Text fungiert in einem wörtlichen, ja materiellen Sinn die englische Übersetzung des Erzählbandes *Sklepy Cynamonowe* (engl. *Street of Crocodiles*; dt. *Die Zimtläden*) des polnischen Schriftstellers Bruno Schulz aus dem Jahr 1934: Foer schneidet Versatzstücke aus Schulz' Erzählungen aus und kommt so zu einem neuen Text, der sich nicht nur hören, lesen – sondern eben auch fühlen lässt (vgl. Abb. 1).

Tree of Codes lässt sich als Artefakt begreifen, das auf einem komplexen Spiel zwischen Palimpsest und Leerstelle beruht und nicht nur als Text, sondern als bildkünstlerisches Objekt betrachtet werden kann. Entsprechend hebt Johannes Thumfart in seiner Rezension in der *Zeit* die „umwerfende haptische Qualität“ des Buches hervor und feiert Foers Werk als eine „Studie der Materialität des Buches“, das dem Vormarsch digitaler Texte energisch entgegentrete.⁴

Auch in der bildenden Kunst dominieren Projekte, die unterschiedliche Sinne der Rezipient*innen affizieren sollen. So ermöglicht der u. a. im New Yorker Museum of Modern Art ausgestellte *Rain Room* (2012) den Besucher*innen, einen Regenvorhang zu durchqueren, ohne dabei selbst nass zu werden.⁵ Im ZKM in Karlsruhe wird in der Installation *Cloudscapes* (2015) eine künstliche Wolke erzeugt, die betreten und zugleich erspürt werden kann.⁶ Mitunter hat die Kunst der Gegenwart auf das emphatische Bekenntnis zum multisensorischen Erleben bereits selbstreflexiv und kritisch reagiert – davon zeugen Projekte wie die vom Künstlerduo */////fur////* (alias Volker Morawe und Tilman Reiff) kuratierte Ausstellung *No pain, no game*, entwickelt im Auftrag des Goethe-Instituts. Die Ausstellung reiste zwischen September 2014 und März 2017 durch verschiedene europäische Großstädte, u. a. nach Wrocław, Frankfurt/Main, Nürnberg, Berlin, Tallinn, Vilnius, Budapest, Prag und Ljubljana.⁷ Im Rahmen der Ausstellung werden multisensorische Artefakte ausgestellt, die sich selbstreferenziell und mitunter ironisch mit den interaktiven Möglichkeiten des Videospieles auseinandersetzen. Gleichmaßen populär wie kontrovers diskutiert ist die *Painstation* des Duos Morawe/Reiff: Hier spielen zwei Spieler *Pong*, das erste international erfolgreiche Videospiele (Atari 1972). Allerdings werden Ballverluste in dieser Version schmerzhaft spürbar und in einen Stromschlag übersetzt – die sensorische Wahrnehmung im und durch das Spiel

4 Thumfart, Johannes. „Ein Buch zum Durchgucken“. *Zeit online* (21. Februar 2011). <https://www.zeit.de/kultur/literatur/2011-02/foer-tree-of-codes> (15. Februar 2021).

5 <https://www.moma.org/calendar/exhibitions/1352> (10. Februar 2021).

6 <https://transsolar.com/de/projects/karlsruhe-zkm-cloudscapes> (10. Februar 2021).

7 Online unter <https://www.fursr.com/about/no-pain-no-game-exhibition-tour> (10. Februar 2021).

findet auch hier statt, allerdings bewusst, heißt es etwa im Begleittext zur Ausstellung, „beyond the comfort zone“.⁸



Abb. 2: Die Hand eines Spielers nach dem Spielen von *Painstation* (© Oliver Klee 2012).

Von anderer, wenngleich nicht schmerzhafter, Intensität sind die Sinneseindrücke, die jene multisensorischen Klang- und Geruchsexperimente hinterlassen, die der österreichische Künstler Wolfgang Georgsdorf entwickelt hat: allen voran der *Smeller* (seit 2012 *Smeller 2.0*) – eine elektronische Geruchsorgel, die einerseits als Kompositionsinstrument fungiert, andererseits aufgrund integrierter geruchstransportierender Polypropylen-Röhren exakt dosierte und der komponierten Musik angepasste Gerüche verströmt.⁹ Georgsdorfs Ziel ist es, erklärt er in einem Interview, mit Gerüchen Geschichten zu erzählen und dabei die Restriktionen, die Sprache oder Bild als dominierende Ausdrucksmittel bedeuten, hinter sich zu lassen:

Mit meiner Arbeit schaffe ich unsichtbare, unhörbare, untastbare Skulpturen von hoher Flüchtigkeit, ätherisch und atmosphärisch. Ich baue etwas Skulpturales in uns auf: Da entsteht zum Beispiel das Abbild eines Pferdes, aber nicht vor den Augen, wie beim Film, sondern hinter den Augen. Das spricht so stark für den Einsatz von kinetischer Olfaktorik als künstlerische Praxis.¹⁰

⁸ Online unter <https://www.fursr.com/about/no-pain-no-game-exhibition-tour> (10. Februar 2021).

⁹ <http://georgsdorf.com/olfactory/smeller-2-0/> (10. Februar 2021).

¹⁰ Bernstorff, Charlotte von. „Smeller 2.0. Der Erfinder Wolfgang Georgsdorf im Interview“. *VAN Magazine* (20. Juni 2018). <https://van.atavist.com/georgsdorf-geruchsorgel> (10. Februar 2021).

Die Vision eines ‚Geruchskinos‘, wie sie Georgsdorf hier andeutet, weitet die sensorische Wirkung bewegter Bilder, die seit Erfindung des Tonfilms mindestens zwei Sinne anspricht, noch aus. Tatsächlich verfügt das Medium Film aufgrund seiner visuellen und auditiven Dimension immer schon über genuin multimodale und -sensorische Qualitäten. Allerdings hat eine Auseinandersetzung mit filmischer Immersion als Resultat eines multimedialen Wechselspiels und daraus resultierender sinnlicher Wahrnehmungsprozesse erst in den letzten Jahren verstärkte Aufmerksamkeit erfahren, was vor allem an einer neuen Relevanz des Erfahrungsbegriffes sichtbar wird: Dieser wird nun aus phänomenologischer Perspektive an Prozesse unmittelbarer physischer Wahrnehmung zurückgebunden und lenkt die Aufmerksamkeit im Sinne eines „taktile[n] Kinos“ auf die sinnlichen und leiblich-materiellen Aspekte filmischer Erfahrung. Allen voran die amerikanische Film- und Medienwissenschaftlerin Vivian Sobchack untersucht die somatische Perzeption, die den ganzen Körper umfasst und eben das bezeichnet, heißt es bei ihr, „was meine Finger, noch vor jedem Gedanken, im Kino wissen“.¹¹ Neben auditive und visuelle Reize tritt eine Wahrnehmung, die „taktile[], kinetische[], duftende[], klingende[] und manchmal sogar geschmackliche[] Erfahrungen“¹² auch vor der Leinwand spürbar macht und die Emotionen der Zuschauer*innen (Angst, Ekel, Trauer, Scham, Begehren etc.) entscheidend prägt:

Auch im Kino wird unser Sehen und Hören von anderen Formen unseres sensorischen Zugangs zur Welt informiert und mit Bedeutung versorgt: Nicht nur unsere Vermögen zu sehen und zu hören, sondern auch zu berühren, zu riechen, zu schmecken sind am Werk, weiterhin fühlen wir propriozeptiv unser Gewicht, Ausmaß, Schwerkraft und Bewegung in der Welt. Zusammengefasst erhält das Filmerleben nicht abseits unserer Körper, sondern durch unsere Körper seine Bedeutung.¹³

Eine Radikalisierung dieser Form filmischer Immersion bieten sicherlich die Publikumserfahrungen im 4D-Kino, das in der jüngeren Vergangenheit an Popularität gewonnen hat: Die in Südkorea entwickelte Technik des 4DX ermöglicht es, die Filmrezeption durch Windstöße, Gerüche, sich bewegende Sitze und herabfallenden Regen in ein alle Sinne ansprechendes Erlebnis zu verwandeln. Reale Sinneserfahrungen ergänzen die fiktionale Welt und lassen die Grenze zwischen Fiktion und Wirklichkeit verschwinden. Auch die Enter-

11 Sobchack, Vivian. „Was meine Finger wussten. Das kinästhetische Subjekt oder die Wahrnehmung im Fleisch“. *Expanded Senses. Neue Sinnlichkeit und Sinnesarbeit in der Spätmoderne*. Hg. Bernd Kracke und Marc Ries. Bielefeld 2015, 43–83, hier: 63 (= *What my Fingers knew*, 2004).

12 Sobchack 2015, 54.

13 Sobchack 2015, 51.

tainment-Kultur hat diese sinnes- wie fiktionserweiternde Verfahren dort für sich entdeckt, wo etwa Vergnügungsparks damit werben, ihre Besucher*innen durch 3D-Brillen, Sprühnebel und dynamische Sitze in eine „multidimensionale Filmwelt“ eintauchen zu lassen.¹⁴

Nicht zuletzt ist es der Bereich des Digitalen, der sich darum bemüht, multisensorisch erfahrbare fiktionale Welten entstehen zu lassen. So zielen diverse Industrievorhaben darauf, den digital erzeugten Entitäten aus Virtual-Reality-Games eine haptische Dimension zu verleihen und die Spiele in alle Sinne affizierende Erlebnisse zu verwandeln: Dazu gehört der Handschuh *HaptX-Glove*, der das Er tasten virtueller Objekte ermöglicht, oder der *Teslasuit*, ein Ganzkörperanzug, der im virtuellen Raum transportierte sensorische Erfahrungen wie Hitze, Kälte oder Berührungen am gesamten Körper spürbar werden lässt.¹⁵ Gesteigert wird die multisensorische Dimension durch die von der Schweizer Firma Somniacs konzipierte Apparatur *Birdly*, die einen körperlichen Eindruck vom Fliegen vermittelt und virtuelle Flugsimulationen in reale Erfahrungen übersetzt.¹⁶ Bei sämtlichen dieser VR-Anwendungen ist das Authentizitätsversprechen – die Präsenzerfahrung in der virtuellen Welt – die entscheidende Marketingstrategie, wie auch im Fall der programmatisch *Feelreal* genannten multisensorischen VR-Maske, die das Wahrnehmen von Gerüchen, von Temperaturen, Wind, Vibrationen und Wasserdampf im virtuellen Raum ermöglicht.¹⁷

Noch weiter geht Dave Eagleman, ein amerikanischer Neurowissenschaftler und Entwickler der *Neosensory Vest* – einer technischen Vorrichtung, die Sinne nicht nur simulieren, sondern (deshalb auch Neosensory) erweitern soll. Die Weste ermöglicht eine synästhetische Übersetzung von Sinneswahrnehmungen, sorgt durch einen Algorithmus, der Geräusche in Berührungen übersetzt, für ein haptisches Erleben von Tönen. Tests mit Gehörlosen zeigen etwa, dass die Weste das Gehirn dabei unterstützt, Tastempfindungen auf der Haut in Hörwahrnehmungen zu übersetzen – Gehörlose können so wieder ‚hören‘. Im Bereich des Videospiele verspricht die Weste durch die Impulsübertragung eine Intensivierung der in der virtuellen Welt erlebten Bewegungen. In seinem TED-Talk im Jahr 2015 „Can we create new senses for humans“ entwirft Eagleman die Vision einer Welt, in der sensorische Wahrnehmungen nicht mehr an die biologischen Voraussetzungen des menschlichen Körpers gebunden sind, sondern mithilfe technischer Möglichkeiten dessen perzeptive Möglichkeiten weit überschreiten:

¹⁴ <https://www.europapark.de/de/shows/happy-family> (12. November 2018).

¹⁵ <https://haptx.com/virtual-reality/>; <https://teslasuit.io/> (10. Februar 2021).

¹⁶ <https://birdly.com/> (10. Februar 2021).

¹⁷ <https://feelreal.com/> (10. Februar 2021).

As we move into the future, we're going to increasingly be able to choose our own peripheral devices. We no longer have to wait for Mother Nature's sensory gifts on her time-scales, but instead, like any good parent, she's given us the tools that we need to go out and define our own trajectory. So the question now is, how do you want to go out and experience your universe?¹⁸

Multisensorische Räume, die ihren Besucher*innen vollkommen neue Wahrnehmungsmöglichkeiten fiktionaler Welten eröffnen, versprechen auch die in Japan entstandenen und im Verlauf der letzten zehn Jahre in Deutschland prominent gewordenen *Escape Rooms*: Die Nutzer*innen müssen, um die ihnen gestellten Rätsel zu lösen, mit den in den Räumen vorhandenen Artefakten interagieren und diese greifen, betasten, bewegen oder verschieben. Die fiktionale Narration, in die das Rätsel eingebettet ist, wird dabei häufig nicht nur durch Sprache, sondern auch durch die visuelle, haptische und zum Teil auch olfaktorische Ausgestaltung der Räume erzählt. Fiktive Umgebungen, die den Rezipienten aus wirkungsmächtigen literarischen Texten bekannt sind – etwa aus *Harry Potter*, *Sherlock Holmes* oder *Herr der Ringe* –, werden in den *Escape Rooms* sinnlich erleb- und betretbar.



Abb. 3a und 3b: *Escape Room School of Witchcraft and Wizardry* (Enigma Quests, London).

Die Abbildungen zeigen den an die Harry-Potter-Romane angelehnten Londoner *Escape Room School of Witchcraft and Wizardry*.¹⁹ Realität und Fiktion vermischen sich hier nicht erst in den künstlichen Welten des *Escape Games*, sondern bereits im Werbetext, der allen „Muggeln“ ein annähernd authentisches Harry-Potter-Abenteuer in Aussicht stellt – eines, in dem die Gegenstände der Rowling-Welt eben nicht nur bestaunt, sondern angefasst und benutzt werden dürfen. Die fik-

¹⁸ Online unter https://www.ted.com/talks/david_eagleman_can_we_create_new_senses_for_humans (hier Min. 17:14) (10. Februar 2021).

¹⁹ <https://enigmaquests.london/quests/school-of-witchcraft-and-wizardry-rms1003> (10. Februar 2021).

tive Welt im Escape Room ist eine, die von den in ihm ausgestellten realen Gegenständen, mit denen die Besucher*innen interagieren, nicht zu trennen ist – im Gegenteil, sie sind essentieller Bestandteil dieser fiktiven Welt.

Auch Installationen eines Immersiven Theaters laden Besucher*innen zur aktiven Teilnahme am Dargestellten ein und ermöglichen ihnen, die Kulissen eigenständig und mit allen Sinnen zu erkunden. Bei den Aufführungen des Kollektivs SIGNA, das 2013 mit *Schwarze Augen, Maria* die erste Spielzeit der Intendantin Karin Breier am Deutschen Schauspielhaus in Hamburg eröffnete, können die Besucher*innen die Requisiten berühren, mit den Schauspieler*innen interagieren und im Rahmen der Aufführung bereitgestellte Mahlzeiten und/oder Getränke zu sich nehmen.²⁰ Ein letztes Beispiel stammt ebenfalls aus dem Bereich der theatralischen Performance und unterstreicht die Entwicklung der letzten Jahre, in denen interaktive und immersive Verfahren auch im Theater zunehmen – das Publikum wird hier zum Teil der Aufführung und kann sie mitunter im Verlauf bestimmen. Das ist etwa der Fall bei *HUMARITHM*, einer technologisch-immersiven Theaterperformance, die sich insbesondere an Jugendliche und Schulklassen wendet. Das Stück erzählt die Geschichte einer Künstlichen Intelligenz, die zu Bewusstsein gelangt – und die in der Folge alles haben möchte: Gefühle, Wissen, Körper, Würde und Macht. Als selbstlernende, intelligente „Mensch-Maschine“ konzipiert, ist sie darauf angewiesen, dass die Teilnehmenden sie im Fortgang der Inszenierung mit Trainingsdaten füttern – eben hier müssen die jugendlichen Zuschauer*innen selbst aktiv werden. Sie avancieren zu Protagonist*innen, die gemeinsam über den Fortgang des Stücks bestimmen, mit Schauspieler*innen und Requisiten selbst interagieren. Die Produktion ist bewusst als Lernerfahrung konzipiert, die, heißt es in der Selbstbeschreibung, Körper, Sinne und Emotionen ansprechen und dabei Artikel 1 („Die Würde des Menschen ist unantastbar“) nicht nur verständlich, „sondern auch mit allen Sinnen erfahrbar“ machen soll.²¹

2 Forschungsperspektiven auf multisensorisches Erleben

Kunst und Kultur des 21. Jahrhunderts, das lässt sich als Fazit aus diesem Überblick über gegenwärtige Kreativwelten formulieren, sind dominiert von multimedialen wie multisensorischen Erfahrungen und Wahrnehmungsprozessen. Jedoch

²⁰ https://signa.dk/projects_pid=66326.html (10. Februar 2021).

²¹ <https://xn-deinewrde-v9a.org/humarithm> (10. Februar 2021).

fehlt es bislang an Begriffen und Analyseinstrumentarien zur systematischen Untersuchung dieser mit allen Sinnen erlebbaren Werke, die tradierte Vorstellungen von Erzählen, Fiktionalität und Rezeption in vieler Hinsicht herausfordern.

Zweifelsohne hat sich in den Geisteswissenschaften in den letzten Jahren ein wachsendes Interesse an körperlichen Erfahrungen, Materialität und Sinnlichkeit herausgebildet, was sich unter anderem im Ausrufen eines neuen Paradigmenwechsels im Sinne eines *material turn* (Andreas Reckwitz, 2013) bemerkbar machte.²² Einflussreiche Studien wie Hans Ulrich Gumbrechts *Diesseits der Hermeneutik* (2004) und Dieter Mersch's *Was sich zeigt* (2002) setzen sich kritisch mit der geisteswissenschaftlichen Fokussierung auf Sinnprozesse auseinander und verweisen auf die Relevanz der lange vernachlässigten Materialität von Kunstwerken und Zeichen im Allgemeinen. So betont Mersch, dass Zeichen ihre

eigene Gegenwart [...] vorzugsweise durch ihre Materialität [behaupten], durch den Laut der Sprache, die Spur, die als Abdruck eines Vorübergegangenen dessen Gewogenheit aufbewahrt oder die Stofflichkeit des Materials, derer sich der Künstler bedient, um sein Bild, seine Skulptur oder sein Objekt zu schaffen.²³

Auch der Terminus der sinnlichen Erfahrung hat im 21. Jahrhundert für ästhetische Produktions- wie Rezeptionsprozesse neue Aufmerksamkeit erhalten.²⁴

Dieses gesteigerte Bewusstsein für die Relevanz des Sinnlichen und Materialen spiegelt sich auch in den einzelnen geisteswissenschaftlichen Disziplinen. So wird in der Literaturwissenschaft die wichtige Rolle der Materialität von Literaturproduktion und -rezeption in der jüngeren Vergangenheit verstärkt wahrgenommen und in einigen Publikationen auf die Wechselwirkungen zwischen der Literatur und ihren materialen und medialen Konfigurationen eingegangen.²⁵ Wie Chartier wirkmächtig dargelegt hat, werden unsere Lektüre und Interpretation eines Texts immer durch dessen Darbietungsform beeinflusst:

22 Vgl. Reckwitz, Andreas. „Die Materialisierung der Kultur“. *Kultur Kultur. Denken. Forschen. Darstellen*. Hg. Reinhard Johler, Christian Marchetti, Bernhard Tschofen und Carmen Weith. Münster u. a. 2013, 28–37.

23 Mersch, Dieter. *Was sich zeigt. Materialität, Präsenz, Ereignis*. München 2002, 22.

24 Vgl. z. B. Shusterman, Richard. *Performing Live. Aesthetic Alternatives for the Ends of Art*. New York 2000 und *Die Sinne und die Künste*. Hg. Eckart Liebau und Jörg Zirfas. Bielefeld 2008.

25 Vgl. z. B. *Schreibekunst und Buchmalerei. Zur Materialität des Schreibens und Publizierens um 1800*. Hg. Cornelia Ortlieb und Tobias Fuchs. Hannover 2017; *Bilder der Handschrift. Die graphische Dimension der Literatur*. Hg. Davide Giuriato und Stephan Kammer. Frankfurt am Main und Basel 2006; Spoerhase, Carlos. *Das Format der Literatur*. Göttingen 2018 u. v. a. m.

[L]eurs significations [des textes] sont dépendantes des formes à travers lesquelles ils sont reçus et appropriés par leurs lecteurs (ou leurs auditeurs). Ces derniers, en effet, ne sont jamais confrontés à des textes abstraits, idéaux, détachés de toute matérialité: ils manient ou perçoivent des objets et des formes dont les structures et les modalités gouvernent la lecture (ou l'écoute).²⁶

Auch Ortlieb und Knebel betonen, dass „die Dicke eines Buchs, sein Gewicht in der Hand und die haptisch, visuell und olfaktorisch wahrnehmbare Qualität von Papier und Einband [...] die Betrachtung und Lektüre von gedruckten Bildern und Texten“²⁷ auf sowohl bewusste als auch unbewusste Weise beeinflussen.

Die Theaterwissenschaften verwiesen insbesondere im Zuge der Debatten um den Begriff des Performativen vielfach auf die sensorische, jenseits der Repräsentativität zu situierende Dimension der Theateraufführung, welche nicht nur aus Sprache besteht, sondern Elemente aus der Lebenswelt inkludiert.²⁸ Die Konzipierung der Aufführung als performatives, mehrere Sinne affizierendes Ereignis wurde geradezu kanonisch in Erika Fischer-Lichtes wirkungsmächtiger *Ästhetik des Performativen* (2004) vorgenommen und vielfach aufgegriffen. Wie Metzger betont, legen jene Ansätze den Fokus nicht auf „die Vorbereitung einer Überschreitung des Realitätscharakters der Auswahlkomponenten in einem neuen Verstehenszusammenhang“, sondern auf „die Herstellung von Materialität, [...] die Möglichkeit, dass Dinge und Menschen gegenwärtig, als sie selbst, in ihrem phänomenalen Sein erscheinen“.²⁹

Die Ausweitung des Erzählbegriffs und der entsprechenden narratologischen Kategorien wird auch von der vergleichsweise jungen Disziplin der Game Studies vorangetrieben. Für Videospiele sind das Sinnliche und das Materiale insofern von zentraler Bedeutung, als sie auf einer Verschränkung von digitaler und realer Welt beruhen: Die Spieler*innen interagieren vermittelt eines Hardware-Interface mit der fiktionalen Welt, so dass ihr Körper – je nach Spiel in unterschiedlichem Maß – zum Teil der Fiktion wird.³⁰ Neitzel schreibt hierzu:

²⁶ Chartier, Roger. „Le monde comme représentation“. *Annales* 44.6 (1989): 1505–1520, hier: 1512–1513.

²⁷ Ortlieb, Cornelia, und Kristin Knebel. „Sammlung und Beiwerk, Parerga und Paratexte. Zur Einführung“. *Steine rahmen, Tiere taxieren, Dinge inszenieren. Sammlung und Beiwerk*. Hg. Kristin Knebel, Cornelia Ortlieb und Gudrun Püschel. Dresden 2018, 7–30, hier: 22–23.

²⁸ Vgl. Metzger, Stephanie. *Theater und Fiktion. Spielräume des Fiktiven in Inszenierungen der Gegenwart*. Bielefeld 2010, 73.

²⁹ Metzger 2010, 78.

³⁰ Vgl. Neitzel, Britta. „Involvierungsstrategien des Computerspiels“. *Theorien des Computerspiels zur Einführung*. Hg. GamesCoop. Hamburg 2012, 75–103.

Über den Avatar oder den Cursor und ein Hardware-Interface mit der Virtualität des Spiels verbunden, kann ein Spieler die Spielwelt als Ausweitung seines Handlungsraums begreifen, so dass eine Verschränkung stattfindet; räumliche, sensomotorische und visuelle Involvement gehen eine starke Verbindung ein. In je unterschiedlichen Ausprägungsformen wird der Leib des Spielers in die virtuelle Realität oder die Spiele einbezogen.³¹

Auch im Bereich der medienwissenschaftlichen Forschung zum Begriff der Virtualität finden sich Überlegungen zur Beziehung zwischen materieller Realität und digitalen Inhalten.³²

Jenseits dieser medien- oder fächerspezifischen Einzelstudien wurde bislang kaum reflektiert, wie multimediale und multisensorische Artefakte begrifflich erfasst und entsprechend analysiert werden können. Viele der Theorien und Beschreibungsansätze, die in der zweiten Hälfte des 20. Jahrhunderts entwickelt wurden, sind stark auf die inhaltliche, semantische Dimension von künstlerischen Werken ausgerichtet. Exemplarisch kann dies anhand des Fiktionsbegriffs verdeutlicht werden: Die meisten Theorien betrachten Fiktionen als imaginäre, erdachte Gebilde, die nur in der Vorstellung existieren und in strikter Opposition zur realen, physischen Welt stehen. Ventarola kommentiert hierzu:

Fiktionalität wird nicht selten mit der (zumeist propositionalen, also sprachlichen) Erzeugung einer autonomen, in ihrem ontologischen Status gleichsam eingeklammerten Aussage- bzw. Vorstellungswelt gleichgesetzt. Dahinter steht ein Denken, das binäre Oppositionsbildungen und strenge Kategorialisierungen verabsolutiert. Zwischen dem Realen und dem Fiktiven, dem Fiktionalen und dem Faktualen, dem ‚Wahren‘ und dem in seinem Wahrheitswert eingeklammerten werden häufig strikte kategoriale Gräben konstruiert, die in den komplex gefalteten Strukturen des Wirklichen so nicht existieren.³³

Die fiktive Welt wird meist als ein von unserer Realität eindeutig separiertes, imaginiertes Gebilde verstanden, in das die Rezipient*innen während ihrer Auseinandersetzung mit einem fiktionalen Werk eintauchen und dabei mental unsere Wirklichkeit verlassen. Ryan etwa schreibt über die Lektüre fiktionaler Texte: „[C]onsciousness relocates itself to another world.“³⁴ Das Spezifikum der zu Beginn dieser Einleitung vorgestellten Werke besteht jedoch gerade darin,

31 Neitzel 2012, 96.

32 Vgl. z. B. Niewerth, Dennis, und Stefan Rieger. „Virtualität: Konzepte, Körper und Museen“. *Handbuch Medienrhetorik*. Hg. Arne Scheuermann und Francesca Vidal. Berlin und Boston 2017, 501–523.

33 Ventarola, Barbara. „Fiktionen als Medien möglicher Kommunikationen. Überlegungen zu einer neuen Fiktionstheorie, mit einigen Beispielen aus Literatur, Malerei und Musik“. *Fiktion im Vergleich der Künste und Medien*. Hg. Anne Enderwitz und Irina O. Rajewsky. Berlin und Boston 2016, 63–96, hier: 64.

34 Ryan, Marie-Laure. *Narrative as Virtual Reality*. Baltimore, MD 2001, 103.

dass sie sich nicht auf die Erzeugung mentaler Vorstellungen beschränken, sondern mit allen Sinnen erlebbare Erfahrung bieten. Statt in eine rein imaginäre, fiktive Welt einzutauchen, verbleiben die Rezipient*innen zumindest mit einem Teil ihrer Aufmerksamkeit in der Wirklichkeit. Den realen sensorischen Eindrücken, denen sie im Rahmen der Fiktionsrezeption ausgesetzt werden, kommt dabei eine wichtige Rolle zu. Eine strenge Opposition zwischen erdachter Fiktion und physischer Realität lässt sich bei multisensorischen Werken folglich nicht aufrechterhalten.³⁵

Was beispielhaft anhand des Fiktionsbegriffs erläutert wurde, gilt für viele Konzepte und Instrumentarien. Um die von diesem Band in den Mittelpunkt gerückten Werke beschreibbar zu machen, bedarf es einer konkreten Narratologie, die es erlaubt, die Spezifika eines multimedialen und multisensorischen Erzählens präzise zu erfassen und zu analysieren. Relevante Fragen in diesem Kontext sind u. a., inwiefern die sinnliche Komponente der Werke ein narratives Potenzial aufweist und an der Erzählung der Geschichte mitwirkt, wie sie Bedeutung erzeugen kann, wie sich das Verhältnis zwischen Medienspezifika und Medienzusammenspiel fassen lässt, welche Mehrwerte sich aus der Kombination mehrerer medialer Darbietungsformen ergeben, wie sich das sprachlich oft nur schwer fassbare sinnliche Erleben bei der Rezeption konzipieren lässt und welche Konsequenzen sich für den Werkbegriff ergeben. Mit diesen und weiteren Fragen befassen sich die Beiträge des vorliegenden Bands aus verschiedenen disziplinären Perspektiven heraus.

3 Die Beiträge im Einzelnen

CHRISTIANE HEIBACH setzt sich in ihrem Beitrag „Geschichten erleben? Zu den Bedingungen des immersiven Erzählens“ unter Einbeziehung der historischen Perspektive mit dem Begriff der Immersion und dessen Verhältnis zu Multimedialität und -modalität auseinander. Mit *Lessons of Leaking* von machina eX und *Uncle Roy All Around Us* von Blast Theory stellt sie zwei konkrete Beispiele multimedialen Erzählens vor.

CORNELIA ORTLIEB beschäftigt sich in „Augenfällige Berührungen, sichtbare Klänge“ mit Stefan Georges Mallarmé-Buch. In einer detaillierten Analyse macht sie deutlich, dass dessen materiale Konfigurationen eine zentrale Rolle spielen

³⁵ Für einen ausführlichen Überblick über das Verhältnis von Fiktionsbegriff und Materialität vgl. Pfeiffer, Jasmin. *Materialitäten, Objekte, Räume. Fiktionen als sinnliche Erfahrungen*. Paderborn 2021.

und ein rein auf den Inhalt abhebender Textbegriff der Komplexität von dessen Gestaltung nicht gerecht werden kann.

DANIEL KAZMAIER befasst sich in „Berühren und Beschreiben. Pluralität und Integralität der Sinne bei Diderot und Goethe“ mit Diderots *Regrets sur ma vieille robe de chambre* und Goethes *Der Sammler und die Seinigen*. Er zeigt auf, dass beide Texte die Sinne ansprechende Szenen evozieren und dabei ihre eigene materiale Verfasstheit reflektieren.

CHRISTOPH KLEINSCHMIDT geht in „Ästhetische Dichte. Zur sinnlichen Komplexität intermaterialer Kunst“ auf intermateriale Kunstgebilde und deren sinnliche Komplexität ein. Er verdeutlicht, dass miteinander kombinierte Materialien entweder harmonisch zusammengeführt oder in Kontrast zueinander gesetzt werden können, und analysiert die ästhetische Dichte dieser beiden Konfigurationen.

JULIANE BLANK bietet unter dem Titel „Sinnlicher Schein. Evokationen von (multi-)sensuellem Kunsterleben um 1800“ einen Überblick über die deutschsprachige Kunstliteratur und Kunstbeschreibung in der zweiten Hälfte des achtzehnten Jahrhunderts sowie über den zeitgenössischen Diskurs über die Sinne und Sinnlichkeit, u. a. am Beispiel von Texten Winckelmanns, Herders und Heines. Sie erläutert, dass es bereits zu dieser Zeit ein Bedürfnis nach einem multisensuellen Kunsterleben gab, das allerdings nur in Form der literarischen Evokation realisiert werden konnte.

SVETLANA CHERNYSHOVA stellt in „Sensuelle Welten. Modalitäten des Sinnlichen in Settings zeitgenössischer Kunst“ die zeitgenössischen Kunstinstallationen *Ye Olde Food*, *After A Life Ahead* und *Nightlife* vor. Sie geht insbesondere auf die Konfigurationen des Multimodalen in den drei Installationen ein und schlägt den Begriff der affektiven Assemblage für deren nähere Beschreibung und Charakterisierung vor.

PATRICK RUPERT-KRUSE geht in „Das Kino der Zukunft ... Zur Möglichkeit multisensorischen Erzählens in immersiven Medien“ auf die Möglichkeiten des multisensorischen Erzählens im technologischen Kontext der Gegenwart ein. Dabei legt er den Fokus seiner Untersuchungen insbesondere auf das narrative Potenzial des Hapto-Taktilen.

Mit Bildschirmbildern, genauer: mit bewegten Bildschirmbildern setzt sich auch der Beitrag von STEPHANIE CATANI, „Richtig gestellt. Filmische Immersion im vertikalen *Screenmovie*“ auseinander. Hier geht es um das immersive Potenzial vertikaler Filmformate gerade dort, wo sie nicht auf der großen Leinwand, sondern auf dem Smartphone abgespielt werden und damit verbundene haptische Prozesse gleichermaßen inhaltlich reflektieren wie performativ ausstellen.

CHRISTIAN WOBELER untersucht in „Mehr als ein ‚Bild der Eitelkeit‘. Über ephemere Materialitäten als (re-)materialisierte Vanitas-Symbole in zeitgenössischen Theaterinszenierungen“ die Verwendung vergänglicher Materialien in Teresa Mar-

golles' Installation *En el aire* und in Antú Romero Nunes' *Don Giovanni*-Inszenierung am Thalia-Theater. Er zeigt auf, dass die im Barock durch Sprache oder Bilder repräsentierten Vanitas-Symbole in den Theaterinszenierungen der Gegenwart sinnlich fass- und erlebbar gemacht werden.

JOHANNES BIRGFELD gibt in „Multimedialität und Multisensorik auf dem Theater und in postdramatischen Theaterformen seit 2002. Zu Ant Hampton, Tim Etchells, Ivo Dimchev, She She Pop und Milo Rau“ einen umfassenden Überblick über Multimedialität und Multisensorik im Gegenwartstheater. Darin legt er dar, dass insbesondere durch Experimente mit Multisensorik neue Formen der Publikumsinvolvierung ermöglicht und die etablierten Grenzen zwischen Realität und Fiktion aufgebrochen werden.

MARCO AGNETTA bietet in „Medium, Disposition, Semantik und Diskurs. Zur systematischen Analyse eines Werbespots als polysemiotisches Kommunikat“ einen Einblick in Theorie und Praxis der Werbekommunikationsanalyse. Am Beispiel eines Werbespots zeigt er auf, wie polysemiotische Kommunikate unter Berücksichtigung ihrer Multimodalität analysiert werden können.

WINFRIED GERLING setzt sich in „Virtuelles Licht. Bildschirmbilder als dokumentarische Bilder des Digitalen“ mit Bildschirmbildern und deren (dokumentarischer) Funktion auseinander. Er vollzieht zunächst die wichtigsten Etappen der Geschichte des Bildschirmbilds nach und analysiert im Anschluss künstlerische Beispiele, die auf unterschiedliche Weise den Status des Bildschirmbilds reflektieren.

JASMIN PFEIFFER geht in „Mechanics And Their Message. Interaktion und Narration im Videospiele“ auf das narrative Potenzial von Spielmechaniken am Beispiel von *What Remains of Edith Finch* ein. Sie macht deutlich, dass Spielmechaniken über verschiedene sinnliche Kanäle Bedeutung erzeugen und so am Erzählen einer Geschichte mitwirken können.

Zwischen den verschiedenen Forschungsbeiträgen finden sich Abbildungen von Beispielen verschiedener multimedialer, alle Sinne ansprechender Projekte: Dabei handelt es sich um verschiedene Kunstinstitutionen der saarländischen Hochschule für Bildende Künste (HBKsaar), die von BURKHARD DETZLER und MERT AKBAL kommentiert werden.

Die hier versammelten Aufsätze gehen auf eine Tagung zurück, die im Sommer 2019 im Filmhaus Saarbrücken stattgefunden hat. Unterstützt wurde die Veranstaltung vom Filmhaus Saarbrücken und von der Fritz-Thyssen-Stiftung, die darüber hinaus die Drucklegung des vorliegenden Bandes erst möglich gemacht hat. Allen Trägerinnen und Trägern gilt unser herzlicher Dank für viele engagierte, reflektierte und produktive Diskussionen im Rahmen der Tagung sowie für die geduldige Mitarbeit an dem vorliegenden Band, dessen Entstehung unter pandemiebedingten Umständen allen Beteiligten ein besonderes Engagement abver-

langt hat. Die Tagung hätte nicht stattfinden können ohne die konzeptionelle und organisatorische Unterstützung durch das gesamte Lehrstuhlteam sowie durch das Team des Filmhauses Saarbrücken, allen voran durch dessen Leiterin, Christel Drawer. Angelique Pal Buy, Jessica Emmert und insbesondere David Selzer haben mit Geduld und großem Engagement die Erstellung des Manuskripts begleitet. Marcus Böhm hat als Lektor den Band mit persönlichem Einsatz und ungebrochenem Optimismus mit auf den Weg gebracht.

Ihnen allen – wie auch den Beiträgerinnen und Beiträgern – möchten wir an dieser Stelle herzlich danken.

Literaturverzeichnis

- Baudrillard, Jean. *Simulacres et simulations*. Paris 1981.
- Bernstorff, Charlotte von. „Smeller 2.0. Der Erfinder Wolfgang Georgsdorf im Interview“. *VAN Magazine* (20. Juni 2018). <https://van.atavist.com/georgsdorf-geruchsortgel> (10. Februar 2021).
- Chartier, Roger. „Le monde comme représentation“. *Annales* 44.6 (1989): 1505–1520.
- Fischer-Lichte, Erika. *Ästhetik des Performativen*. Frankfurt a. M. 2004.
- Giuriato, Davide, und Stephan Kammer (Hg.). *Bilder der Handschrift. Die graphische Dimension der Literatur*. Basel 2006.
- Gumbrecht, Hans Ulrich. *Diesseits der Hermeneutik. Die Produktion von Präsenz*. Frankfurt a. M. 2004.
- Kracke, Bernd, und Marc Ries (Hg.). *Expanded Narration. Das Neue Erzählen*. Bielefeld 2013.
- Kracke, Bernd, und Marc Ries (Hg.). *Expanded Senses. Neue Sinnlichkeit und Sinnesarbeit in der Spätmoderne*. Bielefeld 2015.
- Liebau, Eckart, und Jörg Zirfas (Hg.). *Die Sinne und die Künste*. Bielefeld 2008.
- Mersch, Dieter. *Was sich zeigt. Materialität, Präsenz, Ereignis*. München 2002.
- Metzger, Stephanie. *Theater und Fiktion. Spielräume des Fiktiven in Inszenierungen der Gegenwart*. Bielefeld 2010.
- Neitzel, Britta. „Involvierungsstrategien des Computerspiels“. *Theorien des Computerspiels zur Einführung*. Hg. GamesCoop. Hamburg 2012, 75–103.
- Niewerth, Dennis, und Stefan Rieger. „Virtualität: Konzepte, Körper und Museen“. *Handbuch Medienrhetorik*. Hg. Arne Scheuermann und Francesca Vidal. Berlin und Boston 2017, 501–523.
- Ortlieb, Cornelia, und Tobias Fuchs (Hg.). *Schreibekunst und Buchmalerei. Zur Materialität des Schreibens und Publizierens um 1800*. Hannover 2017.
- Ortlieb, Cornelia, und Kristin Knebel. „Sammlung und Beiwerk, Parerga und Paratexte. Zur Einführung“. *Steine rahmen, Tiere taxieren, Dinge inszenieren. Sammlung und Beiwerk*. Hg. Kristin Knebel, Cornelia Ortlieb und Gudrun Püschel. Dresden 2018, 7–30.
- Pfeiffer, Jasmin. *Materialitäten, Objekte, Räume. Fiktionen als sinnliche Erfahrungen*. Paderborn 2021.

- Reckwitz, Andreas. „Die Materialisierung der Kultur“. *Kultur Kultur. Denken. Forschen. Darstellen*. Hg. Reinhard Johler, Christian Marchetti, Bernhard Tschofen und Carmen Weith. Münster, New York, München und Berlin 2013, 28–37.
- Ryan, Marie-Laure. *Narrative as Virtual Reality*. Maryland 2001.
- Shusterman, Richard. *Performing Live. Aesthetic Alternatives for the Ends of Art*. New York 2000.
- Sobchack, Vivian. „Was meine Finger wussten. Das kinästhetische Subjekt oder die Wahrnehmung im Fleisch“. *Expanded Senses. Neue Sinnlichkeit und Sinnesarbeit in der Spätmoderne*. Hg. Bernd Kracke und Marc Ries. Bielefeld 2015, 43–83 (= *What my Fingers Knew*, 2004).
- Spoerhase, Carlos. *Das Format der Literatur*. Göttingen 2018.
- Thumfart, Johannes. „Ein Buch zum Durchgucken“. *Zeit online* (21. Februar 2011). <https://www.zeit.de/kultur/literatur/2011-02/foer-tree-of-codes> (15. Februar 2021).
- Ventarola, Barbara. „Fiktionen als Medien möglicher Kommunikationen. Überlegungen zu einer neuen Fiktionstheorie, mit einigen Beispielen aus Literatur, Malerei und Musik“. *Fiktion im Vergleich der Künste und Medien*. Hg. Anne Enderwitz und Irina O. Rajewsky. Berlin und Boston 2016, 63–96.
- <https://birdly.com/> (10. Februar 2021).
- <https://enigmaquests.london/quests/school-of-witchcraft-and-wizardry-rms1003> (10. Februar 2021).
- <https://www.europapark.de/de/shows/happy-family> (12. November 2018).
- <https://feelreal.com/> (10. Februar 2021).
- <https://www.fursr.com/about/no-pain-no-game-exhibition-tour> (10. Februar 2021).
- <http://georgsdorf.com/olfactory/smeller-2-0/> (10. Februar 2021).
- <https://haptx.com/virtual-reality/>; <https://teslasuit.io/> (10. Februar 2021).
- <https://www.moma.org/calendar/exhibitions/1352> (10. Februar 2021).
- https://signa.dk/projects_pid=66326.html (10. Februar 2021).
- https://www.ted.com/talks/david_eagleman_can_we_create_new_senses_for_humans (10. Februar 2021).
- <https://transsolar.com/de/projects/karlsruhe-zkm-cloudscapes> (10. Februar 2021).
- <https://xn-deinewrde-v9a.org/humarithm> (10. Februar 2021).

Projektbeispiel: *Medienfassade* (HBKsaar)

Die Medienfassade ist integraler Bestandteil von Lehre und Forschung an der HBKsaar. Ort des audiovisuellen und performativen Experiments wie Instrument künstlerisch-wissenschaftlicher Reflexion, bietet sie Künstlerinnen und Künstlern die Möglichkeit, sich mit zeitgenössischen Formen ästhetischer Kommunikation auseinanderzusetzen.

Die Medienfassade bildet eine Schnittstelle zu einem der größten zentralen Plätze Saarbrückens, dem Ludwigsplatz. Zu diesem vom Barockarchitekten Friedrich Joachim Stengel als ‚Gesamtkunstwerk‘ im Sinne einer „place royale“ entworfenen Ensemble gehört auch die Ludwigskirche, Wahrzeichen der Stadt.



Abb. 1a und 1b: Medienfassade der HBKsaar.

Christiane Heibach

Geschichten erleben?

Zu den Bedingungen immersiven Erzählens

„Der Roman ist ein Leben – als Buch“¹ – dieser pointierten Aussage, die Novalis 1798 in seinen Fragmenten niederschreibt, geht eine komplexe ästhetische Diskussion um die Macht der Imagination im Verhältnis zur Bedeutung der äußeren Sinne voraus, die nicht nur den Kunstdiskurs in der zweiten Hälfte des achtzehnten Jahrhunderts prägt, sondern ganz grundsätzlich die Verfasstheit des Menschen und seine Bedingungen des Erkennens, aber auch diejenigen seines In-der-Welt-Seins verhandelt. „Vollk[ommne] Bücher machen Vorlesungen unnütz. Das Buch ist die in Striche (wie Musik) gesezte, und complettirte Natur“,² schreibt Novalis im gleichen Jahr andernorts. Das Buch also ersetzt die Natur, der Roman entfaltet ein Leben – und beides geschieht mittels des abstrakten Zeichensystems der Buchstaben, ist (nur) „in Striche [...] gesezt[...]“.

Bezogen auf die dahinterstehende Frage nach der Rolle der Sinne heißt das: Es bedarf keiner sinnlich wahrnehmbaren äußeren Welt, denn der Mensch findet sein Universum in sich selbst, in seiner Imagination: „Alle Sinnenwahrnehmung ist aus der 2ten Hand“, dagegen ist der innere Sinn, je unabhängiger er von der Außenwelt ist, „correspondirendes Wesen“.³ Diese von den Frühromantiker*innen einhellig betriebene Prämierung der Einbildungskraft, für die diese Zitate stellvertretend stehen, hat weitreichende Folgen: Sie ermöglicht es allen Künsten – auch denjenigen, die traditionellerweise unter die abbildenden Künste gezählt werden, wie Malerei und Skulptur –, eigene Welten zu entwerfen und sich zu neuen (auch und gerade experimentellen) Darstellungsformen aufzuschwingen. Auf dem Altar der Imagination werden gleichzeitig geopfert: die äußeren Sinnesorgane. Geopfert wird – auf der medial-ästhetischen Ebene – auch die Multimodalität der Poesie, denn sie wird auf das Buch als Leitmedium

1 Novalis. „Vorarbeiten zu verschiedenen Fragmentsammlungen (1798)“. *Werke, Tagebücher und Briefe Friedrich von Hardenbergs*. Bd. 2. Hg. Hans-Joachim Mähl und Richard Samuel. Darmstadt 1999, 388.

2 Novalis. „Das allgemeine Brouillon, 2. Handschriftengruppe (1798)“. Hans-Joachim Mähl und Richard Samuel 1999, 605.

3 „Je eigenthümlicher, je abstracter könnte man sagen, die Vorstellung, Bezeichnung, Nachbildung ist, je unähnlicher, selbständiger ist der Sinn – Bedürfte er nicht einmal einer äußern Veranlassung, so hörte er auf Sinn zu seyn, und wäre ein correspondirendes Wesen.“ Novalis 1798, 339.

festgelegt, ihre akustischen und szenischen Manifestationen treten in den Hintergrund und werden weitaus geringer geschätzt als die imaginativen Buchstabenwelten. So beginnt die Geschichte der Literatur.

Doch gehen wir zunächst einen Schritt zurück in die Vorgeschichte dieser Entwicklung: Der ästhetischen Grundsatzentscheidung der Frühromantiker*innen geht ein intensives Nachdenken über das Verhältnis der Künste und die Bedeutung der Sinne voraus. Seit dem Erscheinen von Alexander Baumgartens *Aesthetica* 1750⁴ ist die Diskussion in vollem Gang. Zu dieser Zeit ist die Poesie, wie beispielsweise für Gotthold Ephraim Lessing und Johann Gottfried Herder, noch eine Kunst, die sich an die Ohren (mündlich vorgetragen in szenischer Deklamation und Rezitation) *oder* die Augen – eben als geschriebene Poesie – wendet. Von der Malerei und der Skulptur unterscheidet sich die Poesie dadurch, dass ihr ‚Material‘ das der abstrakten Sprache ist, während die bildenden Künste sich an der Außenwelt zu orientieren haben – sie bilden ab. Das hat Folgen für die Wahrnehmungsmodalitäten, die für Lessing und Herder jeweils die Basis für ihre Ästhetiken bilden.⁵ Da die Poesie mit abstrakten Zeichen operiert, wendet sie sich unabhängig von ihrer jeweiligen medialen Materialisierung an die Einbildungskraft als primäres ästhetisches Organ, deren freies Spiel dem Erzählten seine eigentliche Kraft verleiht. Für Lessing steht daher die Poesie über der Malerei bzw. Bildhauerei.⁶ Für Herder, der in seiner sensualistischen Ästhetik Hierarchien vermeidet, hat die Poesie gegenüber den anderen Künsten insofern eine Sonderstellung, als die Sprache zwar abstrakt, aber gerade deshalb in der Lage ist, alle Sinnesmodalitäten zu vermitteln. Die Poesie ist daher die einzig wirklich synästhetische Kunst.⁷

Legen Lessing und Herder mit ihren diesbezüglichen Überlegungen die Poesie noch nicht auf ein Medium fest, sondern berücksichtigen ihre akustischen wie schriftlichen Materialisierungen gleichermaßen und sehen keinen Widerspruch in dem Verhältnis zwischen äußeren Sinnen und dem inneren Sinn der

4 Vgl. Baumgarten, Alexander. „Aesthetica“. *Ästhetik als Philosophie der sinnlichen Erkenntnis*. Hg. Hans Rudolf Schweizer. Basel 1973.

5 Die entsprechenden Grundlagenwerke, auf die sich hier bezogen wird, sind Lessing, Gotthold Ephraim. „Laokoon oder Über die Grenzen der Malerei und Poesie“. *Werke in drei Bänden*. Bd. 2. *Kritische Schriften. Philosophische Schriften*. München 1974, 7–166 sowie Herder, Johann Gottfried. „Viertes Wäldchen über Riedels Theorie der schönen Künste“. *Werke in zehn Bänden*. Bd. 2. *Schriften zur Ästhetik und Literatur (1767–1781)*. Hg. Gunter E. Grimm. Frankfurt a. M. 1993, 247–442.

6 Vgl. Lessing 1974, 80.

7 Vgl. Herder, Johann Gottfried. „Abhandlung über den Ursprung der Sprache“. *Werke in zehn Bänden*. Bd. 1. *Frühe Schriften (1764–1772)*. Hg. Ulrich Gaier. Frankfurt a. M. 1985, 695–810, hier: 744–745.

Imagination, so zeigt Goethes und Schillers gemeinsamer Text *Über epische und dramatische Dichtung* von 1797 schon eine andere Tendenz. Obwohl sich beide Autoren größte Verdienste um das Theater und dessen ästhetische Nobilitierung erworben haben, stehen sie diesem aus folgenden Erwägungen skeptisch gegenüber: Der Rhapsode, so Goethe und Schiller, also derjenige, der nur rezitiert, könne dies auch hinter einem Vorhang als unsichtbare Stimme tun: Sein Vortrag würde dementsprechend größte Aufmerksamkeit genießen, weil die Sinne der Zuhörenden nicht abgelenkt seien. Demgegenüber sei der Mime auf die volle Wirkung seiner Person aus, da er das Publikum mit seiner multimedialen Präsenz überwältige und vom eigentlichen Leitmedium, der Sprache, ablenke.⁸ Damit schließen die Autoren an die Sinnesphilosophie Immanuel Kants an, der explizit die Fernsinne (Sehen, Hören, Tasten) gegenüber den Nahsinnen (Riechen, Schmecken) aufwertet, weil nur die distanzierte Wahrnehmung die intellektuelle Erkenntnis befördere: „Je stärker die Sinne, bei eben demselben Grade des auf sie geschehenen Einflusses, sich affiziert fühlen, desto weniger lehren sie.“⁹ So wird nun ein Prozess in Gang gesetzt, den die jungen Rebellen der Frühromantik schließlich vollenden: Sie wenden sich ab von den performativen multimedialen Materialisierungen der Poesie (sei es als mündlicher Vortrag, sei es als performatives Theaterereignis) und legen das Buch als Leitmedium für die ästhetische Sprachkunst fest. Die Poesie wird von da an primär als *Literatur* verstanden und untrennbar mit dem Medium Buch verbunden – ungeachtet aller Gegenbewegungen, wie sie sich vor allem im zwanzigsten Jahrhundert in den Avantgarden und jüngst in einer Wiederentdeckung akustischer Sprachkunst¹⁰ bis hin zur Multimedialität der aktuellen Popliteratur herausgebildet haben.¹¹

Die digitalen Medien stellen eine neue Plattform für die schriftbasierte Literatur bereit, die deren etablierte Materialität als linear angeordnete, im Druck fixierte Zeichenfolge grundlegend zu verändern im Stande ist. Angesichts dessen wird die Verortung der Sprachkunst im Spannungsfeld von materiell-sinnlicher Manifestation und immaterieller Imagination seit einiger Zeit unter den

8 Vgl. Goethe, Johann Wolfgang von, und Friedrich Schiller. „Über epische und dramatische Dichtung“. *Werke. Hamburger Ausgabe in 14 Bänden*. Bd. 12. *Kunst und Literatur*. München 1982, 249–251.

9 Kant, Immanuel. „Anthropologie in pragmatischer Hinsicht“. *Schriften zur Anthropologie, Geschichtsphilosophie, Politik und Pädagogik 2, Werkausgabe*. Bd. XII. Hg. Wilhelm Weischedel. Frankfurt a. M. 1991, 452.

10 Vgl. zur steigenden Aufmerksamkeit für akustische Sprachkunst exemplarisch *acoustic turn*. Hg. Petra Maria Meyer. Paderborn 2008.

11 Deren Analyse spielt bis heute nur eine marginale Rolle in der Literaturwissenschaft. Vielmehr befassen sich beispielsweise die Theaterwissenschaft, die Sound Studies und die Medienkulturwissenschaften mit solchen multimedialen und performativen Phänomenen.

veränderten medialen, sozialen und ästhetischen Bedingungen der Gegenwart erneut diskutiert.¹² Trotz der grundlegend anderen medialen Konstellationen ist dabei festzustellen, dass sich gewisse Argumentationsmuster des achtzehnten und neunzehnten Jahrhunderts durchaus wiederfinden lassen – und zwar insbesondere in Bezug auf das Verhältnis des Menschen zu seinen (ästhetischen) Gegenständen. Der große Kritiker der ästhetischen Monomedialisierung, Richard Wagner, beklagt in seiner Revolutionsschrift *Das Kunstwerk der Zukunft* den Niedergang der Künste durch ihre strikte Trennung voneinander und brandmarkt insbesondere die Schriftsprache als Deprivationsmedium.¹³ Die aus seiner Sicht reduzierte Darstellungsmacht jeder nur für sich existierenden Kunst (bzw. medienästhetisch ausgedrückt: die Beschränkung jeder Kunst auf nur ein Medium) verbindet sich bei ihm untrennbar mit einem Menschenbild, das rein auf die Innerlichkeit abzielt und die physische Verfasstheit ignoriert. Aber, so wendet er mit implizitem Rekurs auf Ludwig Feuerbachs materialistische Anthropologie ein: „Der Mensch ist ein *äußerer* und ein *innerer*.“¹⁴ Diese Doppelnatur ist, anders noch als zum Ende des achtzehnten Jahrhunderts, nicht als Einschränkung zu verstehen, sondern als Komplementärbeziehung, aus der überhaupt erst ‚der ganze Mensch‘ (als Verbindung von Leibes-, Herzens- und Verstandesmensch) entsteht.¹⁵ Ein solches Menschenbild benötigt dann auch eine entsprechend multimedial und multisensorisch angelegte neue Gesamtkunst, in der alle Künste ihre ausdifferenzierten

12 Mit der Entstehung des Internets in den 1960er Jahren und des World Wide Web 1993 gingen zahlreiche literarische Experimente einher, die sich die Flexibilität der Vernetzung und später auch die multimedialen Möglichkeiten zunutze machten. Gerade mit dem WWW rückten diese Projekte auch in den Fokus mancher Literaturwissenschaftler*innen – es entstanden zu Beginn des einundzwanzigsten Jahrhunderts einige Studien zum Phänomen der digitalen und der Netzliteratur. Vgl. exemplarisch *Hyperfiction. Hyperliterarisches Lesebuch – Internet und Literatur*. Hg. Michael Böhler und Beat Suter. Frankfurt a. M. 1999; Simanowski, Roberto. *Literatur.digital. Formen und Wege einer neuen Literatur*. München 2002; Heibach, Christiane. *Literatur im elektronischen Raum*. Frankfurt a. M. 2003. Dass diese literarischen Experimente kein nachhaltig überlebendes Genre hervorgebracht haben, hat Gründe, deren systematische Untersuchung noch aussteht.

13 Dort heißt es sehr plastisch: „Das winterliche Geäste der Sprache, ledig des sommerlichen Schmuckes des lebendigen Laubes der Töne, verkrüppelte sich zu den dünnen, lautlosen Zeichen der *Schrift*: statt dem Ohre teilte stumm sie sich nun dem *Auge* mit; die Dichterweise ward zur *Schreibart*, – zum *Schreibstil* der Geisteshauch des Dichters.“ Wagner, Richard. „Das Kunstwerk der Zukunft“. *Sämtliche Schriften und Dichtungen*. Bd. 3. Leipzig 1911, 105 [Hervorhebungen i. O.].

14 Wagner 1911, 63 [Hervorhebungen i. O.].

15 Vgl. Wagner 1911, 66.

Darstellungstechniken¹⁶ zusammenführen sollen, um so das Fundament für eine neue egalitäre Gesellschaft zu legen.¹⁷

Dieses anthropologische Verständnis von Kunst – also die inhärente Koppelung ästhetischer Manifestation an die Rezeptionsmodi, die diese zu einem Ausdruck des jeweilig dominanten Menschenbildes avancieren lassen – inspiriert die Avantgarden des zwanzigsten Jahrhunderts und reicht hinein in die aktuelle Diskussion um den ästhetischen und anthropologischen Status virtueller (i. e. mit digitalen Mitteln erzeugter) Welten.

1 Von der Einbildungskraft zur Immersion

Der Begriff der „Immersion“ erlangt seine Prominenz in enger Koppelung an die digitalen Medien und der diesen zugeschriebenen welterzeugenden bzw. welt simulierenden Potenziale.¹⁸ Etymologisch geht er zurück auf das lateinische Verb „immergere“, eintauchen. Damit wird plastisch benannt, worum es bei der Immersion geht: das Eintauchen in künstlich erzeugte Welten, die jedoch nicht notwendigerweise digital sein müssen. Immersion ist dabei doppelt codiert: als Effekt strategisch inszenierter medialer Arrangements zum einen, als multimodaler Wahrnehmungsprozess zum anderen. Beide müssen nicht notwendigerweise deckungsgleich sein, denn ein komplexes mediales Arrangement kann auch vergeblich versuchen, immersiv zu wirken, genauso wie ein Immersionseffekt entstehen kann, ohne dass dieser tatsächlich intentional angestrebt worden wäre. Obwohl Immersionseffekte in jeder medialen Konstellation auftreten können, verdankt der Begriff seine Karriere den digitalen Technologien, denen schon früh welterzeugende Potenziale zugeschrieben wurden. Die Idee, man könne künstliche

16 Tatsächlich ist ein ästhetischer Motor für die Monomedialisierung der Künste in der Frühromantik die Auffassung, dass jede Kunst alles darstellen könne. Damit löst sich auch die bildende Kunst vom Mimesis-Prinzip, vor allem aber werden die Literatur und die Instrumentalmusik prämiert und deren Darstellungspotenziale zu neuen Höhen getrieben. Die Frühromantik ist aus der Perspektive des künstlerischen Experiments definitiv eine Avantgarde; aus Sicht einer Verknüpfung von Ästhetik und Anthropologie ist sie jedoch reduktiv, weil sie die Sinnesorgane zugunsten der Einbildungskraft zurückdrängt. Vgl. zu einer ausführlichen Analyse dieser Entwicklung Heibach, Christiane. *Multimediale Aufführungskunst. Medienästhetische Studien zur Entstehung einer neuen Kunstform*. München 2010.

17 Richard Wagners Revolutionsschriften führen Ästhetik, Gesellschaft, Individuum und Politik zu einer Einheit zusammen – mit durchaus gewollter Referenz an die griechische Polis und deren politisches Kunstverständnis, wie es sich in der Tragödie niederschlägt.

18 Vgl. Hochscherf, Tobias, Heidi Kjær und Patrick Rupert-Kruse. „Phänomene und Medien der Immersion“. *Jahrbuch immersiver Medien*. Hg. Institut für immersive Medien. Kiel 2011, 9–18.

Umgebungen nach dem Muster der ‚realen‘ Welt erzeugen, hat nicht nur die Science Fiction von Stanislaw Lem bis William Gibson inspiriert, sondern auch zahlreiche ästhetische und pragmatische Entwicklungen hervorgebracht – von aufwendig gestalteten CAVE-Umgebungen bis zu Flugsimulatoren für das Pilotentraining.¹⁹ Ungeachtet des Anspruchs des Eintauchens, das ein gesamtsinnliches und distanzloses Erleben impliziert, unterliegen die meisten Konzepte virtueller Welten *de facto* dem Primat des Visuellen²⁰ und orientieren sich in ihrem Anspruch einer möglichst realitätsnahen Simulation an dem Paradigma der Mimesis, das die bildenden Künste lange Zeit begleitete. Das bestätigt auch die Untersuchung von Oliver Grau, der die Idee virtueller Welten aus der (analogen) Bildgeschichte herleitet, beginnend bei den Rundumfresken römischer Villen über dreidimensionale – oft sakrale – skulpturale Arrangements (vor allem der Sacri Monti) bis zu den historischen Panoramen des neunzehnten Jahrhunderts.²¹

Eine zweite Linie immersiver Bestrebungen lässt sich im Bereich filmischer Bildwelten verorten: Schon in den 1920er Jahren wird nach Erweiterungen des Kinoerlebnisses gesucht, die z. B. auch den Geruchssinn und die Kinästhetik integrieren – Vorläufer des 3- und 4D-Kinos entstehen, können sich aber aus verschiedenen Gründen nicht durchsetzen.²² Ende der 1950er Jahre entwickelt Morton Heilig mit dem Sensorama ein Gerät, mit dem die Betrachter*innen (allerdings jede*r für sich in einer Art „Einzelkabine“) dreidimensionale Bilder wahrnehmen, Bewegungen durch einen flexiblen Sitz mitvollziehen, Wind spüren und Gerüche wahrnehmen können (vgl. Abb. 1 und 2).

19 Vgl. zu einer Übersicht über die Geschichte und die Anwendung virtueller Technologien Grasnack, Armin. *Grundlagen der virtuellen Realität. Von der Erfindung der Perspektive bis zur VR-Brille*. Berlin und Heidelberg 2020.

20 Dies zeigt sich vor allem in aktuellen VR-Technologien für den Endverbraucher-Markt, wie der HTC Vive oder der Oculus Rift. Bei diesen Produkten handelt es sich um Datenbrillen, die ihre Träger*innen visuell, teilweise – je nach Software auch akustisch – komplett von der Außenwelt isolieren, in der sich aber noch der Rest des Körpers befindet. So entsteht eine Art sensorischer Schizophrenie, da zwei völlig unterschiedliche Wahrnehmungswelten miteinander in Einklang gebracht werden müssen (was selten gelingt).

21 Vgl. Grau, Oliver. *Virtuelle Kunst in Geschichte und Gegenwart. Visuelle Strategien*. Berlin 2001.

22 Vgl. dazu Paech, Anne. „Fünf Sinne im Dunkeln. Erinnerungen an die Kino-Atmosphäre“. *Filmische Atmosphären*. Hg. Philipp Brunner, Jörg Schweinitz und Margrit Tröhler. Marburg 2012, 25–38.

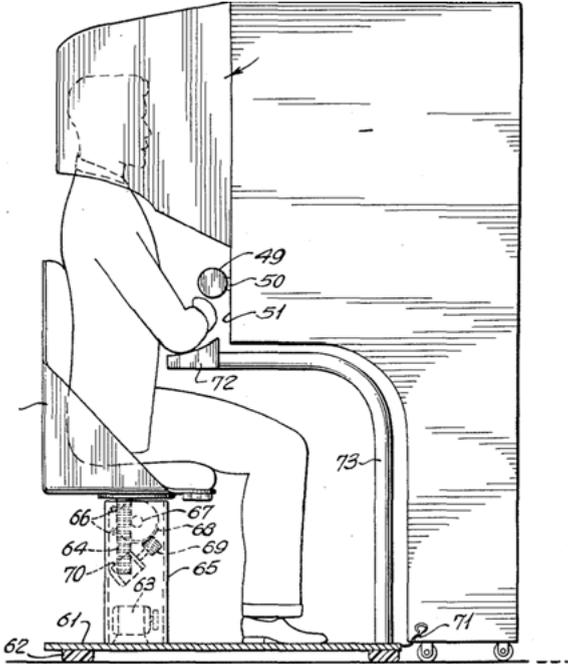


Abb. 1: Das Sensorama, Skizze der Gesamtkonstruktion aus der Patentanmeldung von 1962 (dort: Fig. 5).²³

In den 1960er Jahren stellt Ivan Sutherland als erster ein sogenanntes Head Mounted Display vor, den Vorläufer für die aktuell auf dem Markt erhältlichen Produkte HTC Vive und Oculus Rift. Diese Datenbrillen untermauern das Primat des Visuellen in der Entwicklung von virtuellen Technologien, obwohl der Anspruch der Einbeziehung anderer Sinne durchaus besteht und zumindest der Tastsinn mittels der zugehörigen ‚touch controller‘ simuliert werden soll. Deren fortgeschrittenere Varianten lassen ihre Träger angeblich auch die Textur und das Gewicht virtueller Objekte fühlen.²⁴ Insofern sind die immersiven Strategien der virtuellen Welten aktuell noch limitiert, vor allem weil die technischen Möglichkeiten einer flexiblen Gestaltung von Umgebungen, die Handlungsspielräume ermöglichen und damit auch ungeplanten Ereignissen Raum geben, sich als zu vorausset-

²³ Heilig, Morton. Patent No. 3050870 Sensorama Simulator, United States Patent Office, patented Aug. 28. 1962. <https://www.freepatentsonline.com/3050870.pdf> (19. August 2020).

²⁴ Vgl. die Webseite von Oculus Rift. <https://www.oculus.com/rift-s/> (19. August 2020). Zu den fortgeschrittenen haptischen Schnittstellen vgl. <https://haptx.com/> (25. Oktober 2020). Dank an Jasmin Pfeiffer für diesen Hinweis.

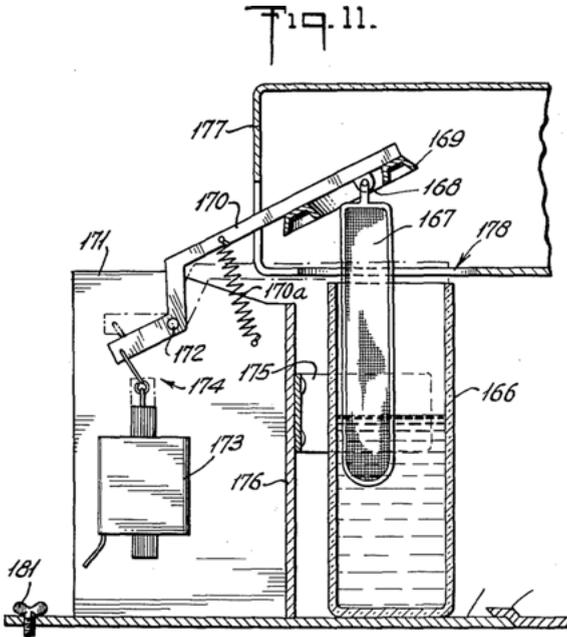


Abb. 2: Skizze eines Duftmechanismus für das Sensorama (Fig. 11 der Patentanmeldung).²⁵

zungsreich erweisen. Ereignisse sind, so Dieter Mersch, per se „nicht intentional“. Sie emergieren aus bestimmten Konstellationen, sind unvorhersehbar und wurzeln damit „nicht so sehr im Medialen, also in den Prozessen der Inszenierung und Darstellung [...], als vielmehr in Geschnehnissen, die widerfahren“.²⁶ Genau auf die Erzeugung solcher Zufälligkeiten zielen viele performative künstlerische Experimente im zwanzigsten und einundzwanzigsten Jahrhundert ab, indem sie zwar die Rahmenbedingungen für ein bestimmtes Geschehen herstellen, dieses aber nicht komplett determinieren wollen. Solche Konstellationen – und dies wird in der Folge anhand von zwei Beispielen zu erläutern sein – kennzeichnen auch narrative Experimente in multimedialen Arrangements. Virtuelle Welten wiederum sind anders konstituiert: Zwar sollen sie eigentlich – meist möglichst realitätsnahe – Umgebungen erzeugen, in denen die Akteur*innen multisensoriell wahrnehmen und handlungsfähig sind, tatsächlich aber können sie Unvorhersehbares nicht zulassen – zum einen, weil die notwendige

²⁵ Heilig, Morton. Patent No. 3050870 Sensorama Simulator, United States Patent Office, patented Aug. 28. 1962.

²⁶ Mersch, Dieter. *Ereignis und Aura*. Frankfurt a. M. 2002, 9.