

Franziska Wagner

„I can't feel my body anymore“. Desorientierende Momente in VR-Filmen und deren queeres Potenzial

2019

<https://doi.org/10.25969/mediarep/3699>

Veröffentlichungsversion / published version

Zeitschriftenartikel / journal article

Empfohlene Zitierung / Suggested Citation:

Wagner, Franziska: „I can't feel my body anymore“. Desorientierende Momente in VR-Filmen und deren queeres Potenzial. In: *ffk Journal* (2019), Nr. 4, S. 250–264. DOI: <https://doi.org/10.25969/mediarep/3699>.

Erstmals hier erschienen / Initial publication here:

<http://www.ffk-journal.de/?journal=ffk-journal&page=article&op=view&path%5B%5D=81&path%5B%5D=76>

Nutzungsbedingungen:

Dieser Text wird unter einer Creative Commons - Namensnennung - Weitergabe unter gleichen Bedingungen 4.0/ Lizenz zur Verfügung gestellt. Nähere Auskünfte zu dieser Lizenz finden Sie hier:

<http://creativecommons.org/licenses/by-sa/4.0/>

Terms of use:

This document is made available under a creative commons - Attribution - Share Alike 4.0/ License. For more information see:

<http://creativecommons.org/licenses/by-sa/4.0/>

Franziska Wagner
Braunschweig

„I can't feel my body anymore“

Desorientierende Momente in VR-Filmen und deren queeres Potenzial

Abstract: Im folgenden Beitrag geht es um desorientierende Momente in Virtual Reality-Filmen, die primär durch körperliches Erleben evoziert werden. Die Rezipierenden sind dabei von einem virtuellen Raum umgeben und können durch ihre Kopfbewegung die Blickrichtung frei steuern. Insbesondere die in den VR-Filmen *Alteration* (2017) und *I, Philip* (2016) wiederkehrenden (des)orientierenden Momente eignen sich dazu, die Filme als queere Phänomenologie im Sinne Sara Ahmeds zu lesen. Ihr Ansatz soll letztendlich eine Erfassung und Beschreibung der Potenziale von Virtual Reality-Filmen ermöglichen, indem ‚schräge‘ Perspektiven eröffnet werden, die durch eine amediale Körperwahrnehmung von unserem Leib in der Wirklichkeit so nicht erfahrbar sind.

Franziska Wagner (M.A.), Wissenschaftliche Mitarbeiterin am Institut für Medienwissenschaft der Hochschule für Bildende Künste Braunschweig. Dissertationsprojekt zu Konzeptionen und Beziehungen von Körperlichkeit(en), Ort(en) und Zeit(en) in Virtual Reality-Filmen. Zuvor Studium der Medienwissenschaft, englischen und amerikanischen Literaturwissenschaft, Wirtschaftswissenschaft und Germanistik an der Universität Bayreuth. Aktuelle Forschungsschwerpunkte: Virtual Reality-Filme, Phänomenologische Filmtheorie, Queer und Gender Studies, mediale Wirklichkeitskonstitutionen und -konstruktionen.

1. Einleitung

After all, phenomenology is full of queer moments; as moments of disorientation.¹

Das Zitat Sarah Ahmeds soll als symptomatisches Leitmotiv dieses Aufsatzes dienen. Unter wiederkehrendem Rückgriff auf ihr Buch *Queer Phenomenology*² sowie Maurice Merleau-Pontys *Phänomenologie der Wahrnehmung*³, worauf sich auch Ahmed immer wieder bezieht, soll gezeigt werden, dass insbesondere Virtual Reality-Filme (VR-Filme)⁴ ein desorientierendes und damit queeres Potenzial aufweisen. Queer bezieht sich dabei, Ahmed folgend, nicht nur auf die sexuelle Orientierung, sondern auch auf andere Arten der Orientierung.⁵ Ihr Versuch einer queeren Phänomenologie zeigt dahingehend auf, inwiefern die Normativität scheinbar natürlicher körperlicher Momente beschreibbar gemacht werden kann. VR-Filme erlauben in diesem Kontext vermeintlich seltsame Perspektiven, die im Kontrast zum eigenen, ‚wirklichen‘ Leib stehen, dementsprechend desorientieren und zu einer Hinterfragung normativer (Seh-)Gewohnheiten führen können. Ein Beispiel dafür ist die oft kritisierte *motion-sickness*, die mitunter durch zu schnelle Kamerabewegungen oder einer Dissonanz zwischen der virtuellen und der außer-virtuellen Perspektive hervorgerufen wird. Während solche Momente bis dato – wenn überhaupt – im negativen Zusammenhang genannt wurden, stellt sich die Frage, ob ebendiese nicht vielmehr als Potenzial der Körpererfahrung im VR-Film genutzt werden können.

Im Folgenden sollen daher die medialen Strategien zur Erzeugung von Desorientierung in zwei ausgewählten VR-Filmen, die außerdem auch auf der narrativen Ebene außerkörperliche Erfahrungen thematisieren, in den Blick genommen werden. In den VR-Filmen *Alteration* (2017) und *I, Philip* (2016) greifen die narrative sowie die formale Ebene ineinander, wenn sowohl für die Zuschauenden als auch die Protagonist_innen die körperlichen Erfahrungen als desorientierende Momente erlebt werden. Zuerst soll dabei die körperliche Involvierung erläutert und daran anschließend entlang (des)orientierender Strategien in den Beispielen mit Ahmeds *Queer Phenomenology* analysiert werden. Inhaltlich weisen die VR-Filme Parallelen zueinander auf, indem sie die Schaffung künstlicher Intelligenzen (KI) und Fragen nach (außer)körperlichen Erfahrungen thematisieren. Darüber hinaus spielt die

¹ Ahmed 2006: 4.

² Ahmed 2006.

³ Merleau-Ponty 1974.

⁴ Mein Gegenstand sind 360° Filme, die mit einer VR-Brille rezipiert werden. Im Aufsatz werden VR-Filme über die Kopfbewegung, die Erzeugung eines auf die Bewegungen reagierenden 360°-Raumes und den Einsatz der Brille definiert. Ich konzentriere mich auf Projekte, deren Handlung bereits vorgeschrieben ist, deren Ausgang also nicht durch die Rezipierenden beeinflusst werden kann, um eine Ähnlichkeit zu nicht VR-gestützten Filmen voraussetzen zu können.

⁵ Z. B. soziale oder räumliche Orientierung, vgl. Ahmed 2006: 172.

Verbindung zwischen verschiedenen Orten und Zeitlichkeiten eine Rolle. Diese Erzählweise ist in Nicht-VR-Filmen bereits etabliert, erscheint bei VR-Filmen jedoch noch unüblich, was mit dem derzeitigen Experimentieren⁶ und – in Anlehnung an André Bazin – einer „Entwicklung der Filmsprache“⁷ zusammenhängt. Die meisten VR-Filme vermeiden (noch) Schnitte und dementsprechend auch Orts- oder Zeitwechsel, um die Zuschauenden nicht durch zu schnelle Sprünge zu irritieren. *Alteration* und *I, Philip* beinhalten diese Elemente und dienen somit als Gegenbeispiele. Besonders *Alteration* entwickelt eine komplexe Narration, insofern ab einem gewissen Zeitpunkt unklar ist, inwiefern Erinnerungen nur durch die eingesetzte KI konstruiert wurden, in welcher Zeitebene die Sequenzen situiert und ob die zu sehenden Geschehnisse ‚wirklich‘ passiert sind. Eine lineare und chronologische Erzählung und Zeitlichkeit werden infolgedessen umgangen. Dadurch, wie auch durch die generelle Thematisierung von KI, schaffen beide VR-Filme eine Art Metaebene, um den aktuellen Diskurs zum Verhältnis von ‚Realität‘ und VR innerhalb des eigenen Mediums zu führen.

Die Relevanz der Kopfbewegung, die damit verbundene Blicksteuerung, das Gefühl der Präsenz, Momente der räumlichen (Des-)Orientierung sowie deren Beziehungen zueinander sind entscheidende Elemente in der theoretischen Auseinandersetzung mit VR. Alle Faktoren tragen dazu bei, dass VR-Filme dezidiert körperlich erlebt werden und schon der Einstieg in die virtuelle Realität, als Wechsel der Dimension, desorientierend sein kann.⁸ Die zuvor erwähnte *motion-sickness* evoziert zudem im Sinne Merleau-Pontys eine „lebendige Erfahrung des Schwindels oder des Ekels.“⁹ Die exemplarischen Analysen sollen schlussendlich die Frage aufwerfen, inwiefern bei VR-Filmen Strategien der körperlichen Involvierung bei gleichzeitiger Desorientierung genutzt werden und wie sie dadurch normative Erlebensmuster aufbrechen können. Am Beispiel der Filme soll insgesamt dazu angeregt werden, mit VR über (Körper-)Normen und über (soziale) Orientierung in der Welt nachzudenken, indem sie andere Perspektiven erfahrbar machen.

2. Virtuelle und materielle Körper

Worauf es für die Orientierung des Schauspiels ankommt, ist nicht mein Leib, so wie er faktisch ist, als Ding im objektiven Raum, sondern mein Leib als System möglicher Aktionen, ein virtueller Leib, dessen phänomenaler ‚Ort‘ sich durch seine Aufgabe und Situation bestimmt. Mein Leib ist *da*, wo er etwas zu tun hat.¹⁰

⁶ Die Experimentierphase bezieht sich sowohl auf den narrativen Aufbau als auch die stilistische Machart.

⁷ Vgl. Bazin 2004: 90–109.

⁸ Vgl. Ahmed 2006: 158.

⁹ Merleau-Ponty 1974: 296.

¹⁰ Ebd.: 291.

Auch bei VR-Filmen existiert ein solcher, von Merleau-Ponty beschriebener, ‚virtueller‘ Leib, der allerdings nicht im Schauspiel, sondern beim Rezipieren sowohl Orientierung als auch Desorientierung erzeugt. Der ‚virtuelle Leib‘ eröffnet Fragen nach der Interaktion mit der virtuellen Umgebung und dem Begriff des Möglichen,¹¹ u. a. da „virtuelle Welten [...] die Faktizität unserer Welt [überschreiten], sie stellen eine kontrafaktische Möglichkeit erfahrbar dar.“¹² Sybille Krämer folgend ist die simulierte Präsenz des Körpers in der virtuellen Welt abhängig von der wirklichen Präsenz, da die virtuellen Realitäten somatische Reaktionen der Rezipierenden hervorrufen können. Sie spricht daher nicht von Entkörperung, sondern vielmehr von einer *Verkörperung*, begründet durch das Entstehen zweier Körper: dem „Fleischkörper“ und dem „Datenkörper“.¹³ Diese sollen mit den bei Merleau-Ponty kennengelernten und hier verwendeten Begriffen des ‚materiellen‘ und ‚virtuellen‘ Körpers verglichen werden. Wichtig ist, dass die beiden Körper miteinander interagieren und in einer bidirektionalen Beziehung zueinander stehen, da der Datenkörper stets auf die Bewegungen des Fleischkörpers reagiert und umgekehrt. Exemplifiziert am Phänomen der Höhenangst, die durch virtuelle Simulationen ausgelöst werden kann, erörtert Krämer, dass „die bloß simulierte Präsenz des Körpers in der Datenwelt somit als wirkliche Präsenz empfunden wird und am eigenen Körper leibhaftige Angstreaktionen auslöst.“¹⁴ Die Reaktionen des leiblichen Körpers sind in erster Linie auf den Faktor der Bewegung zurückzuführen. Dementsprechend reagiert die virtuelle Szene stets auf körperliche Bewegungen, im Falle des VR-Films auf die Kopfbewegung der Nutzer_innen. Der virtuelle Körper wird somit durch die Bewegung des materiellen Körpers hervorgebracht, meist durch die Veränderung einer Szenerie in unmittelbarer Reaktion auf die Bewegungen des physischen Körpers. Dies bedeutet auch, dass der virtuelle Körper nicht zwingend sichtbar sein muss. Krämer fügt außerdem den Faktor der Bewegungsübertragung hinzu: „Was zählt, ist vielmehr der Umstand, dass die ‚betretene‘ virtuelle Szene jeweils reagiert auf die körperlichen Bewegungen des Nutzers.“¹⁵ VR-Filme basieren daher nicht nur auf bewegten Bildern, sondern auch auf der Übertragung körperlicher Bewegungen. Krämer definiert virtuelle Welten dahingehend unter der Voraussetzung, sich in ebendiesen Welten bewegen zu können.¹⁶ Dies ist in VR-Filmen im Vergleich zu VR-Games¹⁷ zwar nur begrenzt der Fall, dennoch findet eine Interaktion zwischen materiellem und virtuellem Körper statt, indem der Kopf bewegt und somit die Blickrichtung gesteuert werden kann. Essenziell bei der Übertragung der Bewegungen ist, dass dies in

¹¹ Vgl. Holischka 2016: 67–72.

¹² Ebd.: 63.

¹³ Vgl. Krämer 2002: 50.

¹⁴ Ebd.: 51.

¹⁵ Ebd.

¹⁶ Vgl. ebd.: 53.

¹⁷ Bei VR-Games ist es möglich, genau wie bei nicht-VR-Games, sich frei durch die Spielwelt zu bewegen, während bei (VR-)Filmen ein frei wählbares Bewegen durch den Raum nicht möglich ist.

vermeintlicher Echtzeit geschieht.¹⁸ Hierdurch entsteht ein komplexes Verhältnis zwischen zwei Körpern und zwei Räumen, in welchen sich die Rezipierenden zur gleichen Zeit aufhalten, sodass die Bewegungen des physischen Körpers im virtuellen Raum simulierbar und die virtuellen Umgebungen dadurch auch physisch anerkannt werden. In Hinblick darauf kann man in Anlehnung an Vivian Sobchack¹⁹ davon sprechen, dass der filmische virtuelle Raum körperlich bewohnt werden kann, indem dort ein materieller Körper virtuell verkörpert wird. Laut Krämer verschwindet auf diese Weise die Grenze zwischen ‚hier‘ und ‚dort‘ und sie stellt in diesem Kontext fest, dass

[e]in Eintauchen in die virtuelle Welt nur gelingen kann, sofern ein leiblicher Körper auf einem Datenkörper abgebildet wird, welcher dabei als eine arbiträre, symbolische (Re)Konstruktion von Blickwinkel und Bewegung des physischen Körpers agiert.²⁰

Ebendiese symbolische Rekonstruktion von Blickwinkeln des physischen Körpers findet auch bei VR-Filmen statt, sodass die Kopfbewegungen der Rezipierenden ein dezidiert körperliches Erleben und die Annahme eines virtuellen Körpers evozieren.

3. Körperliche Involvierung und (Des)Orientierung

Ausgehend von den Überlegungen Krämers zur Rolle des Körpers in virtuellen Welten und dem daraus resultierenden körperlichen Erleben scheint es sinnvoll, eine (film)phänomenologische Perspektive für die Untersuchung von VR-Filmen zu nutzen. Im Gegensatz zu psychoanalytischen Ansätzen der Filmtheorie fokussieren filmphänomenologische Ansätze die gesamtkörperliche Wahrnehmung. So kann das Visuelle und der optische Sinn erweitert werden, in der Annahme bestehender körperlicher Verbindungen und Interdependenzen zwischen Zuschauenden und Filmen. Demgemäß folgert auch Sobchack: „[i]n sum, the film experience is meaningful not to the side of our bodies but because of our bodies.“²¹ Das Interesse am Körper erstreckt sich folglich nicht nur auf die Ebene der Darstellung, sondern auch auf die körperliche Adressierung der Zuschauenden sowie den körperlichen Anteil der Filmerfahrung.²² Dementsprechend postulieren Filmphänomenolog_innen wie Sobchack oder Steven Shaviro, dass Filme insbesondere affektiv erlebt werden:

There is no structuring lack, no primordial division, but a continuity between the psychological and affective responses of my own body and the appearances and disappearances, the mutations and predurances, of the bodies and images on

¹⁸ Vermeintlich, da die Übertragung der Bewegungen unterhalb unserer Wahrnehmungsfähigkeit erfolgt und dadurch nur wie Echtzeit *wirkt*.

¹⁹ Vgl. Sobchack 1992: 9f.; Sobchack 2004: 139.

²⁰ Krämer 2002: 52.

²¹ Sobchack 2004: 60.

²² Vgl. Morsch 2011: 7.

screen. [...] The image cannot be opposed to the body, as representation is opposed to its unattainable referent.²³

In Anbetracht dessen geht es explizit um den *Zusammenhang* zwischen den VR-Bewegt Bildern, dem virtuellen Körper und der damit verbundenen materiell-körperlichen Involvierung der Rezipierenden. Obgleich in diesen Ansätzen VR-Filme nicht mit einbezogen werden, erweisen sich diese aufgrund der Betonung des körperlichen Erlebens filmischer Welten als geeigneter Ausgangspunkt. Der Einbezug und die Anerkennung eines virtuellen Körpers in der virtuellen Filmwelt kann zudem mit Merleau-Pontys Spiegelbild-Experiment verglichen werden:

Das Spiegelbild gibt ihr [der Versuchsperson] zunächst ein andersartig orientiertes Zimmer, eines, in dem die vorhandenen Gebrauchsgegenstände sich dem Zugriff entziehen, ein nicht bewohnbares, jedenfalls nicht gemeinsam bewohnbar mit den Menschen, die die Versuchsperson da kommen und gehen sieht. Wenn das Subjekt aber seine vorherige Verankerung nicht noch dadurch befestigt, daß es den Blick vom Spiegel entfernt, geschieht nach einigen Minuten das Wunder, daß das reflektierte Zimmer ein Subjekt hervorruft, das in ihm zu leben vermag. *Dieser virtuelle Leib verdrängt den wirklichen Leib so weitgehend, daß das Subjekt sich nicht mehr in der Welt fühlt, in der es sich tatsächlich befindet*, und statt seiner wirklichen Arme und Beine solche Arme und Beine empfindet, wie es sie haben müßte, um in dem reflektierten Zimmer gehen und tätig sein zu können; es bewohnt das Schauspiel. In diesem Augenblick gerät das Raumniveau ins Schwanken und etabliert sich in der neuen Lage.²⁴

Wie in diesem Spiegel-Experiment kann ebenso die Situation im VR-Film beschrieben werden, da auch hier der virtuelle Körper – als möglicher Körper – nach einer Weile von den Rezipierenden akzeptiert wird. Die materielle Umwelt wird in diesem Moment nahezu ausgeblendet und der wirkliche Leib situiert sich durch die Bewegungsübertragung in der virtuellen Umgebung. Obgleich dieser Raum ebenfalls nicht von den zu sehenden Menschen bewohnbar ist, wird er durch die freien, aber dennoch subtil vorgegebenen Kopfbewegungen sowie die Orientierung in ihm körperlich erlebt.

3.1 Virtuelle (Kopf)Bewegungen und Richtungsweisungen

Neben der Wölbung des filmischen Raums um die Zuschauenden, besteht beim VR-Film, im Gegensatz zum Nicht-VR-Film, die Möglichkeit, sich während der Rezeption aktiv in der filmischen Welt umsehen zu können. Die Option der Kopfbewegung ist in diesem Sinne eine virtuelle Bewegung, da sie zwar möglich ist, aber nicht zwingenderweise ausgeführt werden muss: „Das Fundament der Einheit der Sinne ist die Bewegung, nicht die objektive Bewegung und Ortsveränderung, sondern der Bewegungsentwurf oder die ‚virtuelle Bewegung‘.“²⁵

²³ Shaviro 1993: 255f.

²⁴ Merleau-Ponty 1974: 291f., Herv. F. W.

²⁵ Merleau-Ponty 1974: 274.

Dem folgend ändert sich bei VR-Filmen durch die materielle Kopfbewegung die Blickrichtung im virtuellen Raum. Die virtuelle Welt reagiert somit auf die Bewegungen der Rezipierenden. Diese zuvor bereits beschriebene Interaktion ermöglicht es den Zuschauenden selbst zu bestimmen, in welche Richtung sie blicken möchten. Körperlich involviert werden sie demzufolge nicht nur durch somatische Reaktionen, sondern darüber hinaus durch die Möglichkeit des Umhersehens.

In *Alteration* wird diese Option bereits zu Beginn demonstriert. Im VR-Film geht es um ein Zukunftsexperiment über Träume, Erinnerung und den Einsatz künstlicher Intelligenz. Die Zuschauenden verfolgen den VR-Film sowohl aus der Perspektive des Protagonisten Alexandro, der an diesem Experiment teilnimmt, als auch aus der Position der beobachtenden Kamera. Elsa, eine KI, wird in Alexandros Gedächtnis eingepflanzt und sorgt dafür, dass immer unklarer wird, was Realität, was Traum und was Erinnerung ist. Elsas Rolle bleibt ambivalent, so wie auch die Handlung immer wieder Uneindeutigkeiten erzeugt.

Nach dem Einstieg auf rein auditiver Ebene befinden sich die Zuschauenden an einem Strand, von dem nicht bekannt ist, wo er liegt, aus wessen Perspektive sie sehen und wessen Stimme im Hintergrund zu hören ist. Währenddessen geschieht visuell sowie handlungsbezogen nicht viel, wodurch den Rezipierenden Zeit gegeben wird, sich räumlich zu orientieren. Die Zuschauenden werden dazu animiert die Möglichkeit des Umsehens wahrzunehmen und den 360°-Raum zu erkunden. Der Einstieg in den VR-Film erfolgt infolgedessen durch eine lange Einstellung, in der sich einzig das Meereswasser bewegt.²⁶

Mit dem Schnitt wechselt die Perspektive von der subjektiven Kamera in die beobachtende Kamera. Die Rezipierenden befinden sich nun in einem Raum und sehen erstmals den Protagonisten Alexandro. Durch die Tonspur wird klar, dass dies die Person ist, aus dessen Perspektive sie zuvor gesehen haben. Er blickt direkt in die Kamera, was gerade durch das Gefühl des eigenen Befindens im Raum eine intensivere Bindung forciert. Anschließend wechselt die Perspektive erneut zur subjektiven Kamera und die Zuschauenden werden von Dr. March, der Leiterin des Experiments, als Alexandro adressiert. Ebendiese Adressierung auf der Tonebene, von der linken Seite kommend, stimuliert den Rezipierenden zu Beginn der Szene, in die ‚richtige‘ Richtung zu blicken. Im weiteren Verlauf geht Elsa um das Becken herum und Dr. March spricht und blickt in Richtung der Zuschauenden. Kurz bevor Elsa in das Becken springt, liefert Dr. March ein deutliches Indiz nach rechts zu blicken, indem sie ihren Kopf in diese Richtung bewegt. Die Bewegung des virtuellen Körpers von Dr. March weist somit den materiellen Körper der Rezipierenden darauf hin, sich ebenfalls in diese Richtung zu drehen und leitet so den Blick, ähnlich zu dem, was Ahmed beschreibt: „But at another level, the face

²⁶ Ein ähnlicher Einstieg findet auch in *I, Philip* statt, indem sich die Kamera langsam durch ein Universum bewegt und die Zuschauenden währenddessen verschiedene Sternformationen entdecken können.

„matters’ as it acquires significance through direction.“²⁷ Die Kopfbewegung der Rezipierenden generiert in diesem Fall die Bedeutung des VR-Films, da aufgrund dieser buchstäblich richtungsweisenden Entscheidungen Handlungen in der filmischen Diegese sichtbar werden oder unsichtbar bleiben. Dementsprechend macht es einen Unterschied, ob die rezipierende Person beispielsweise bei Minute fünf nach links oder nach rechts blickt, da die Narration nicht unterbrochen wird, auch wenn die Rezipierenden in die ‚falsche‘ Richtung blicken. Dieses Beispiel zeigt, dass die Blickrichtung der Zuschauenden zwar theoretisch frei ist, allerdings sowohl durch den Ton, das Licht, als auch durch die Gesten²⁸ anderer Charaktere in der Diegese beeinflusst werden kann.

3.2 Präsenz

Eine ontologische Präsenz im Sinne von ‚(Da-)Sein‘, die körperlich erlebt wird und durch eine Raum-Zeit Verbindung²⁹ entsteht, spielt bei VR-Filmen eine besondere Rolle. Aufgrund der momentan noch relativ unterkomplexen Narrationen ist der Fokus auf Gefühle des ‚Präsent-Seins‘ für VR-Filme nahezu symptomatisch und wird auch von Produzent_innen immer wieder mit der Wölbung des Raums um die Zuschauenden begründet.³⁰ Präsenz wird zudem durch filmische Mittel wie die subjektive Kamera oder die direkte Adressierung der Zuschauenden hergestellt. Beides sind bereits bekannte Strategien aus konventionellen Filmen, allerdings werden sie auch bei VR-Filmen vermehrt genutzt³¹ und wirken durch das evozierte Gefühl, im Raum zu stehen und von der virtuellen Filmwelt umgeben zu sein, anders. Die körperliche Involvierung in VR-Filmen korreliert folglich immer mit der Erzeugung von Präsenz an den filmischen Orten. Demgemäß spricht Pepita Hesselberth anschließend an Sobchack davon, dass Präsenz – als die Wahrnehmung von Selbstexistenz – durch verkörperte Interaktionen entsteht, die innerhalb einer gegebenen Umwelt in Real-Zeit und am Real-Ort prozessual hervorgebracht werden.³² Ihren Begriff der verkörperten Interaktionen führt Hesselberth auf Vilém Flusser zurück, laut dem das Selbst erst durch die verkörperte Begegnung mit anderen Entitäten entsteht.³³ Weitergehend schlussfolgert Hesselberth: „[...] consider being as emergent. It intimates a performative understanding of being as becoming.“³⁴ Das genannte performative Entstehen, also das Hervorbringen durch Aktionen, steht bei VR-Filmen im Vordergrund und drückt sich durch die verkörperte Begegnung mit virtuellen Objekten im Raum durch Real-Zeit aus.

²⁷ Ahmed 2006: 171.

²⁸ Vgl. ebd.: 82.

²⁹ Vgl. Sobchack 1992: 299.

³⁰ Vgl. „re:publica 2017 - Antoine Cayrol: Sci-fi & VR: Narratives of the Future“ 2017.

³¹ Dies hängt ebenfalls mit dem Fokus auf die Präsenzerzeugung sowie den insgesamt beschränkteren Mitteln der VR-Filmsprache zusammen: (zu) schnelle Schnitte, Schuss-Gegenschusstechnik werden beispielsweise vermieden oder sind gar nicht erst möglich.

³² Vgl. Hesselberth 2014: 96f.

³³ Vgl. Ebd.: 99.

³⁴ Ebd.: 102.

VR-Filme, wie zum Beispiel *Alteration*, nutzen stellenweise für die Präsenzerzeugung die subjektive Kamera, aus deren Perspektive die Zuschauenden sehen, ohne dass ein virtueller Körper sichtbar ist. Wenn die Rezipierenden ihren Kopf nach unten neigen, sehen sie durch ihren virtuellen Körper hindurch auf den Boden. Für die Rezipierenden wirkt es dementsprechend, als seien sie unsichtbar und stünden wie ein Geist im Raum. Diese Annahme widerspricht im Fall von *Alteration* allerdings der filmischen Handlung, da die anderen Charaktere den für die Rezipierenden unsichtbaren Körper wahrnehmen können. Konkret heißt dies, dass andere Figuren sich beispielsweise der Kameraposition nähern und mit dieser interagieren, indem sie diese ansprechen. Dadurch wird die Position der Zuschauenden in die Handlung einbezogen und klar, dass deren Körper für die restlichen Charaktere sichtbar sein muss. Diese ungewöhnliche Körperdarstellung und Positionierung kann mit Ahmed beschrieben werden: „If orientation is about making the strange familiar through the extension of bodies into space, then disorientation occurs when that extension fails.“³⁵ Somit entsteht durch die Entsprechung der Perspektive sowie die Reaktion der virtuellen Szenerie auf die Bewegungen des materiellen Körpers zwar ein Präsenzgefühl, dieses ist zumindest im Prozess jedoch desorientierend, da beim Herunterblicken eigentlich ein Körper zu sehen sein müsste, wir aber ‚durch uns hindurch‘ sehen. Dies steht in Analogie zum Anfang des VR-Films, der auf reiner Tonebene mit dem Satz „I can’t feel my body anymore“³⁶ beginnt. Exemplarisch hierfür ist auch die deutsche Übersetzung des Originaltitels *Alteration* in *Fremdkörper*.

Anders verhält es sich bei dem VR-Film *I, Philip*, in dem die Rezipierenden die Position des Science-Fiction Autors Philip K. Dick einnehmen.³⁷ Wie auch in *Alteration* geht es um künstlich erzeugte Intelligenz, in diesem Fall eine Form von Datenklon des verstorbenen Autors. Zu Beginn des VR-Films ‚fliegen‘ die Zuschauenden durch eine Art Universum, bis sich die Umgebung verändert und sie zur Datenwelt wird, die wie eine Grenze zwischen der VR-‚Real‘film-Umgebung und dem Code, der für die Erzeugung der KI benötigt wird, erscheint. Aufgrund der anschließenden Adressierung durch die gegenüber sitzenden Personen wird klar, dass die Zuschauenden aus der Position der KI sehen und welche Person sie verkörpern: „My Name is Philip but everybody calls me Phil. I was born on 16.12.1928.“³⁸ Der VR-Film spielt überwiegend in der filmischen Jetztzeit, es finden jedoch auch Rückblenden statt, in denen Philip noch lebt. In den in der Gegenwart situierten Sequenzen ist der virtuelle Körper – wie bereits für *Alteration* beschrieben – nicht sichtbar für die Zuschauenden, jedoch für die restlichen Charaktere im VR-Film. Anders verhält es sich während der Rückblenden, in denen die Zuschauenden aus der Po-

³⁵ Ahmed 2006: 11.

³⁶ *Alteration*: 00:00:42.

³⁷ Neben diesem eindeutigen Bezug zur realen Person Philip K. Dick sei an dieser Stelle auch eine mögliche Referenz zum Film *I, Robot* (USA 2004) genannt, die sowohl aufgrund der ähnlichen Namensgebung als auch der inhaltlichen Affinität sowie der Verbindung zu Science-Fiction Literatur gerechtfertigt werden kann.

³⁸ *I, Philip*: 00:02:05-00:02:11.

sition eines Krankenhausbettes sehen. An dieser Stelle ist es möglich, den virtuellen Körper zu sehen, wenn die Rezipierenden ihren Kopf nach unten neigen (Abb. 1).



Abb. 1: Blick in den Raum und auf den virtuellen Körper. Screenshot aus *I, Philip*

Der hier abgebildete Körper ist folglich der Körper, der an die Sichtposition der Rezipierenden gekoppelt ist. Je weiter die Zuschauenden ihren Kopf nach unten neigen, desto mehr sehen sie von ihrem vermeintlichen Körper. Dieses Erblicken kann im ersten Moment ebenfalls desorientierend wirken, da die Rezipierenden einen virtuellen Körper sehen, der mit ihren Kopfbewegungen übereinstimmt, dieser aber visuell nicht ihrem leiblichen Körper entspricht. Die Sichtbarkeit des virtuellen Körpers wechselt insgesamt, je nach Zeitebene und Entität. Interessanterweise wird man nur in den Sequenzen, in denen man einen nicht-sichtbarer Körper besitzt, adressiert. Einen sichtbaren Körper besitzen die Rezipierenden nur in der Vergangenheit auf dem Krankenhausbett, von dem aus sie das Geschehen im Raum passiv beobachten. Obwohl diese Momente desorientierend wirken, wird durch die subjektive Kamera, die direkte Adressierung und das Anblicken auf Augenhöhe, aber auch den Wechsel in die Beobachter_innenperspektive gleichzeitig das Gefühl, sich in der virtuellen Welt aufzuhalten und an den Experimenten teilzunehmen, intensiviert.

3.3 Räumliche Desorientierung

In den vorherigen Beispielen ist auffallend, dass die Kameraperspektive – außer in der Sequenz auf dem Krankenhausbett – stets der vertikalen Positionierung des materiellen Körpers (stehend oder sitzend) entspricht. Außerdem wird darauf geachtet, dass die Rezipierenden sich in Ruhe orientieren können, die Handlung also nicht zu ruckartig von einer Ecke des Raumes in die andere springt, Orte nicht zu schnell gewechselt werden oder gerade zu Beginn der VR-Filme nicht viel geschieht.

All diese Elemente sind symptomatisch, da auf diese Weise Schwindelgefühle oder Übelkeit verhindert werden sollen. Dennoch tauchen ebendiese Erfahrungen immer wieder im Zusammenhang mit VR auf, meist ungewollt, in manchen Beispielen jedoch auch absichtlich evoziert. Eine solche bewusst körperlich desorientierende Sequenz ist auch in *Alteration* zu finden, wenn die Zuschauenden nach einem schnellen Schnitt und damit verbundenen Ortswechsel Alexandro im Wald sehen. Besonders auffallend ist daran, dass das Bild nach links gekippt ist und so ein vertikal verlaufender Horizont entsteht (Abb. 2). Diese Einstellung wirkt desorientierend, da die Lage des materiellen Körpers der virtuellen Umgebung und Perspektive im VR-Film widerspricht: „The body orientates itself by lining itself up with the direction of space it inhabits.“³⁹ Diese Orientierung ist also erschwert oder sogar verunmöglicht, wenn – wie in der beschriebenen Filmsituation – der materielle Körper nicht länger der Lage entspricht, in der er in den virtuellen Raum hineinragt. Hinzu kommt die Bewegung Alexandros, der in horizontaler Lage auf die Kamera zu rennt und es scheint, als ob er die Rezipierenden direkt mit „Help!“⁴⁰ adressiert, sodass das gekippte Bild gewissermaßen eine normative horizontale Perspektive durchbricht und vermeintliche Gegebenheiten aushebelt.



Abb. 2: Gekipptes Bild. Screenshot aus *Alteration*

Ogleich diese Sequenz sehr kurz ist, wirkt sie seltsam und kann Schwindelgefühle oder Unwohlsein evozieren. „I suggest above that disorientation happens when the ground no longer supports an action. We lose ground, we lose our sense of how we stand; we might even lose our standing.“⁴¹ Die Gegensätzlichkeit der Lage des materiellen Körpers, intensiviert durch die stets mögliche Kopfbewegung, und der

³⁹ Ahmed 2006: 13.

⁴⁰ *Alteration*: 00:12:42.

⁴¹ Ahmed 2006: 170.

virtuellen Perspektive der Rezipierenden sorgt dafür, dass sie ihren Sinn dafür verlieren ‚wie sie stehen‘. In eine ähnliche Richtung zielt auch Merleau-Ponty ab, wenn er folgendes Experiment schildert:

Lässt man eine Versuchsperson das Zimmer, in dem sie sich befindet, nur durch einen Spiegel sehen, der es in einer Neigung von 45° zur Vertikalen reflektiert, so sieht sie das Zimmer zunächst ‚schief‘. [...] Das Ganze ist ‚seltsam‘. Nach einigen Minuten tritt aber ein brusker Wechsel ein: die Wände des Zimmers, der darin sich bewegende Mensch und die Fallbewegung werden wieder vertikal.⁴²

Im Falle von *Alteration* bleibt der von Merleau-Ponty genannte Wechsel aus, da innerhalb weniger Sekunden ein erneuter Schnitt erfolgt und die Perspektive in die extreme Aufsicht wechselt. Dadurch wird verhindert, dass die Zuschauenden sich an die jeweilige Sichtposition gewöhnen können. In der extremen Aufsicht sehen sie Alexandro und seine Freundin Nadja nun im Bett. Durch den erzeugten Raumeindruck vermittelt auch diese Perspektive ein im ersten Moment desorientierendes Raumgefühl, da es wirkt, als ob die Rezipierenden in sehr geringer Distanz über dem Bett schweben und die Lage des materiellen Körpers erneut der virtuellen Perspektive widerspricht (Abb. 3).

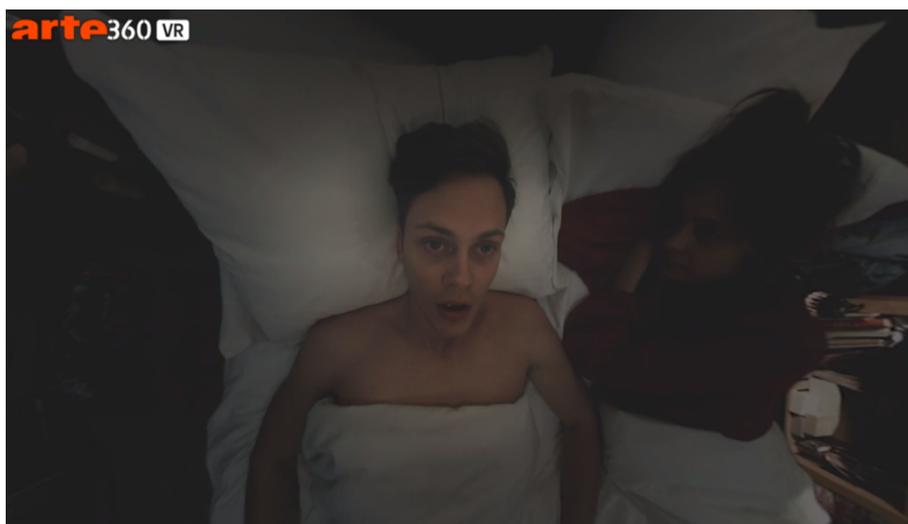


Abb. 3: Extreme Aufsicht. Screenshot aus *Alteration*

Diese beiden Schnitte, die einen Perspektiven- und Ortswechsel mit sich bringen, sind im Vergleich eher schnell und hart und unterstützen die desorientierende virtuelle Perspektive. Die Desorientierung steht in Analogie zur narrativen Ebene, da dort immer unklarer wird, was Traum, Erinnerung und Realität ist, wessen Perspektive wir einnehmen und was gerade passiert. Die zunehmende erzählerische Verwirrung wird somit auf der formalen Ebene durch Desorientierung gespiegelt. In der letzten Sequenz wechselt die extreme Aufsicht schließlich ins genaue

⁴² Merleau-Ponty 1974: 290.

Gegenteil und die Rezipierenden sehen aus der Perspektive Alexandros in der Untersicht auf seine Freundin Nadja, die zunehmend verschwimmt und zu Elsa wird.⁴³ Im weiteren Verlauf werden der Raum und der Körper von Nadja/Elsa immer abstrakter, was damit zusammenhängt, dass die KI immer mehr von Alexandros Gedächtnis in Anspruch nimmt und somit die Person Alexandros vermutlich auslöscht. Dies wird deutlich, indem zum Ende des Films die Perspektive erneut von der subjektiven Kamera, die Alexandros Position einnahm, zur beobachtenden Kamera wechselt. Die Rezipierenden sehen als eine der letzten Szenen den regungslosen Körper Alexandros mit Elsa auf ihm sitzend, wobei offenbleibt, was das für den Ausgang des Experiments bedeutet. Der stetige Perspektivenwechsel kann zusammenfassend zum einen als Dissoziation Alexandros gedeutet werden, zum anderen werden dadurch auch die verschiedenen Möglichkeiten des körperlichen Erlebens des filmischen, virtuellen Raums aufgezeigt.

4. Desorientierung als queeres Potenzial von VR-Filmen

Besonders der Rückgriff auf das Beispiel des links gekippten Bildes mit einem vertikalen Horizont lässt sich abschließend mit Ahmeds theoretischem Ansatz der Desorientierung als queeres Moment kontextualisieren. VR-Filme erlauben demnach ‚schräge‘ oder ‚seltsame‘ Perspektiven, die im Kontrast zum eigenen Körperempfinden stehen können. Es bleibt festzustellen, dass Desorientierung nicht nur auf die räumliche Lage, sondern auch auf eine Art Metaebene, beispielsweise durch den nicht-sichtbaren Körper, bezogen sein kann. Während dieser Momente korrespondiert der materielle Körper nicht länger mit dem virtuellen Raum und reicht, Ahmed folgend, nicht in diesen hinein: „We might say we are orientated when we are in line [...]. Being ‚in line‘ allows bodies to extend into spaces that, as it were, have already taken their shape.“⁴⁴ In diesen Momenten sind die Rezipierenden nicht mehr orientiert, da materieller Körper und virtueller Raum nicht in einer Linie sind. VR-Filme bieten somit die Möglichkeit, über das eigene körperliche Erleben, das nicht mit der durch die (virtuelle) Umgebung vorgegebenen Orientierung übereinstimmt, zu reflektieren.

Auffallend ist außerdem, dass Desorientierungen häufiger in Momenten einer versuchten Interaktion mit anderen Figuren auftreten.⁴⁵ „Even in a strange or unfamiliar environment we might find our way, given our familiarity with social form, with how the social is arranged.“⁴⁶ Das Soziale bzw. die sozialen Räume sind im Falle der VR-Filme anders arrangiert, insofern, dass die Körpererfahrung eine

⁴³ Der Film lässt dabei offen, welche Bedeutung hinter dieser Übernahme steckt, ähnlich zu der generellen Ambivalenz innerhalb der stets verwirrenden Narration, die oft bestimmte Handlungen unbeantwortet lässt.

⁴⁴ Ahmed 2006: 15.

⁴⁵ Beispiele wären der zuvor beschriebene Schrei Alexandros nach Hilfe, das direkte Blicken in die Kamera oder die verbale Adressierung der Rezipierenden.

⁴⁶ Ahmed 2006: 7.

andere ist, indem die materielle Körpererfahrung in gewisser Weise erweitert wird und die virtuelle Körperlage der materiellen widersprechen kann. Des Weiteren stellt sich eine ‚wirkliche‘ soziale Interaktion mit den Figuren als unmöglich heraus. Ebendiese Situationen können weitergedacht werden, um über soziale Räume und deren normative Strukturen zu reflektieren, also inwiefern diese an bestimmte Perspektiven, Regeln oder auch Körperformen angepasst sind. Soziale Räume sind von normativen Ordnungssystemen und Konventionen geprägt, sodass Abweichungen davon desorientierend wirken können, sie dementsprechend als queer zu bewerten sind. Wie eingangs erwähnt, bezieht sich queer nach Ahmed nicht notwendigerweise auf die sexuelle Orientierung, sondern ist darüber hinaus zu denken: „If queer is also an orientation toward queer, a way to approach what is retreating, then what is queer might slide between sexual orientation and other kinds of orientation.“⁴⁷

Die gewählten Beispiele der Präsenzerzeugung durch virtuelle Körper, die materielle Kopfbewegung und die virtuellen Richtungsweisungen, sowie die räumliche Desorientierung können daher als andersartige Orientierungen gelesen werden, die jedoch allesamt den körperlichen Bezug gemeinsam haben. Hierdurch sowie durch das „becoming vertical of perspective“⁴⁸ lässt sich aufzeigen, dass VR-Filme sich eignen, um desorientierende Strategien auszutesten. VR-Filme bieten somit queere Perspektiven auf den Körper, als auch von diesem ausgehend. Sie können als Experimentierfelder gelten, um eine solche queere Orientierung nachzuvollziehen, da sie Perspektiven eröffnen, die erst durch die Kombination des körperlichen Erlebens mit der medial vermittelten Desorientierung erfahrbar werden.

Ferner spielt die enge Beziehung und Wirkweise von Orten, Zeiten und Körpern sowie deren Interaktion miteinander eine Rolle. Das daraus resultierende körperliche Erleben trägt dazu bei, VR-Filme insgesamt als potenziell queere Objekte zu betrachten, die Kontakt zwischen den vermeintlich als Oxymoron⁴⁹ erscheinenden Welten ‚Realität‘ und ‚Virtualität‘ herstellen:

A queer object hence makes contact possible. Or, to be more precise, a queer object would have a surface that supports such contact. The contact is bodily, and it unsettles that line that divides spaces as worlds, *thereby creating other kinds of connections where unexpected things can happen.*⁵⁰

Die VR-Brille sowie die filmischen Strategien machen einen ebensolchen Kontakt möglich, der vermittelnd wirkt und als Übergang zwischen der materiellen und virtuellen Umgebung besteht. Außerdem ermöglichen die einzelnen Strategien innerhalb der virtuellen filmischen Diegese die Verbindung sowie das Entstehen zweier Körper. Dieser gedoppelte virtuelle Körper kann letztendlich orientierend als auch desorientierend sein und normative Muster herausfordern.

⁴⁷ Ebd.: 172.

⁴⁸ Ebd.: 65.

⁴⁹ Vgl. Welsch 2000: 169.

⁵⁰ Ahmed 2006: 169, Herv. F. W.

Literaturverzeichnis

- Ahmed, Sara (2006): *Queer Phenomenology. Orientations, Objects, Others*. Durham/London: Duke University Press.
- Bazin, André (2004): „Die Entwicklung der Filmsprache“. In: ders.: *Was ist Film?* Berlin: Alexander Verlag, S. 90–109.
- Hesselberth, Pepita (2014): *Cinematic Chronotopes. Here | Now | Me*. New York: Bloomsbury.
- Holischka, Tobias (2016): *CyberPlaces – Philosophische Annäherungen an den virtuellen Ort*. Bielefeld: transcript.
- Krämer, Sybille (2002): „Verschwindet der Körper? Ein Kommentar zu virtuellen Räumen“. In: Maresch, Rudolf/Werber, Niels (Hrsg.): *Raum – Wissen – Macht*. Frankfurt a. M.: Suhrkamp, S. 49–68.
- Merleau-Ponty, Maurice (1974): *Phänomenologie der Wahrnehmung*, Berlin: Walter de Gruyter.
- Morsch, Thomas (2011): *Medienästhetik des Films. Verkörperte Wahrnehmung und ästhetische Erfahrung im Kino*. München: Wilhelm Fink Verlag.
- Shaviro, Steven (1993): *The Cinematic Body*. Minneapolis: University of Minnesota Press.
- Sobchack, Vivian (1992): *The Address of the Eye. A Phenomenology of Film Experience*. Princeton: Princeton University Press.
- Sobchack, Vivian (2004): *Carnal Thoughts. Embodiment and Moving Image Culture*. Berkeley: University of California Press.
- Welsch, Wolfgang (2000): „‘Wirklich’. Bedeutungsvarianten – Modelle – Wirklichkeit und Virtualität“. In: Krämer, Sybille (Hrsg.): *Medien, Computer, Realität. Wirklichkeitsvorstellungen und neue Medien*. Frankfurt a. M.: Suhrkamp, S. 169–212.

Medienverzeichnis

- Alteration (Fremdkörper)*. F 2017, Jérôme Blanquet, 21 min.
- I, Philip*. F 2016, Pierre Zandrowicz, 14 min.
- I, Robot*. USA 2004, Alex Proyas, 115 min.
- „re:publica 2017 - Antoine Cayrol: Sci-fi & VR: Narratives of the Future“. Re:publica, *Youtube* (16.05.2017), <https://www.youtube.com/watch?v=jYON-N0v4BQ> (23.08.2018).

Abbildungsverzeichnis

- Abb. 1: Blick in den Raum und auf den virtuellen Körper. Screenshot aus *I, Philip*: 00:05:24.
- Abb. 2: Gekipptes Bild. Screenshot aus *Alteration*: 00:12:44.
- Abb. 3: Extreme Aufsicht. Screenshot aus *Alteration*: 00:12:45.