

Virtual Reality als Körpererfahrung

Grenzgänge: Liminalitätserfahrungen und Reflexion im virtuellen Filmraum

Relevanz und Zielsetzung

Die Technologie der Virtual Reality hat bereits mehrere Renaissance hinter sich: Der Mitte der 2010er Jahre zu datierende Markteintritt von VR-Headsets von HTC Vive, Oculus Rift und PlayStation VR markiert die jüngste Welle neu entstandener VR-Anwendungsszenarien, deren Produkte der Unterhaltungsindustrie nun ihren Weg bis in die privaten Haushalte finden. Die seitdem verstärkte Distribution des VR-Medienangebots reicht von DIY-Cardboard-Anleitungen bis hin zu hochentwickelten Heimkino- und Spieleumgebungen, die das Eintauchen in virtuelle Welten ermöglichen. Im Kontext dieser Entwicklungen erhalten VR-Anwendungen in privaten ebenso wie in schulischen Kontexten verstärkt Einzug in die alltäglichen Medienwelten von Heranwachsenden (Peez 2021, Jauch 2019, Albers-Heinemann 2018). Demgegenüber stehen insbesondere für diese Altersgruppe offene Fragen u.a. zur Gestaltung der Angebote, zum Nutzungsverhalten oder auch speziell zum Erleben dieses Mediums, das über die grundsätzliche Annahme eines Gefühls des "Voll-Drin-Seins", welches den Subjekt-Standpunkt in der physischen Welt vergessen lässt, hinausgeht (Tietjen 2021). Letzteres Desiderat fokussiert das Dissertationsvorhaben und setzt sich zum Ziel,

- über einen **qualitativ-triangularen Ansatz** empirische Erkenntnisse zu
- **ästhetischen Erfahrungen** zu rekonstruieren, die Jugendliche während und nach ihrem Erlebnis eines **Films in der Virtual Reality** zum Ausdruck bringen.

Aus dieser Perspektive heraus entstehen

- eine **Theorie zu einer VR-Filmerfahrung als Körpererfahrung**,
- ein **erfahrungsbasiertes Beschreibungsmodell** des VR-Films sowie
- Konklusionen zu **Bildungspotentialen** des VR-Films.

Forschungsdesign

Im Forschungsstil der Grounded Theory (Breuer et al. 2018) verfolgt das Vorhaben ein zirkuläres Vorgehen, das die **Perspektiven des Mediums** und die der **Filmerfahrung** immer wieder wechselseitig aufeinander bezieht (Tietjen 2020), um aus der Verschränkung beider Perspektiven eine Theorie der VR-Filmerfahrung zu entwickeln zu können.

Datenkorpus

- exemplarische **VR-Filme** vers. Genre (u.a. die Dokumentation "Anne Frank House VR" (Force Field 2018))
- **Videografien und -stills von Rezeptionssituationen** der teilnehmenden 14-16jährigen Jugendlichen
- schriftsprachliche **Bewegungsprotokolle** der Rezeptionsvideografien
- **episodische Interviews** (Flick 2011)

Auswertung

Zur Beschreibung der Rezeptionsvideografien erfolgt zunächst ein Rückgriff auf Kategorien der **Labanschen Bewegungsstudien** (Kennedy & Brinkmann 2017), die das menschliche Bewegungsrepertoire umfassend abbilden können und Bewegung nicht nur funktional, sondern in Verbindung mit dem Subjekt zu beschreiben erlauben: Bewegungen werden dabei mit Hilfe der Kategorien Körper, Raum, Antrieb, Form, Phrasierung und Beziehung erfasst. Die Auswertung der transkribierten Interviews, Videografien und Bewegungsprotokolle erfolgt dann sukzessive im **Kodierprozess der Grounded Theory**. Die in diesen Verfahrensschritten entstehenden Codes und Kategorien werden im weiteren Prozess zueinander in Beziehung gesetzt und die entstehende Theorie hiervon ausgehend weiterentwickelt.

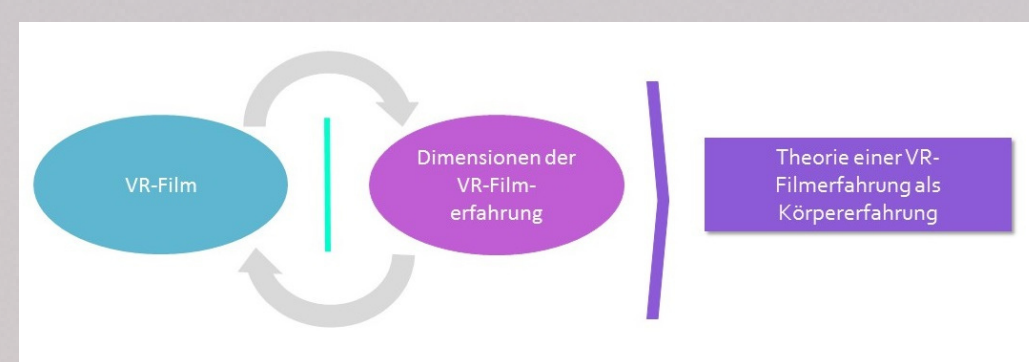


Abb 1: Teilschritte im Forschungsdesign



Abb 2: Filmstill aus Anne Frank House VR



Abb 3: Linedrawing-Still einer Rezeptionssituation

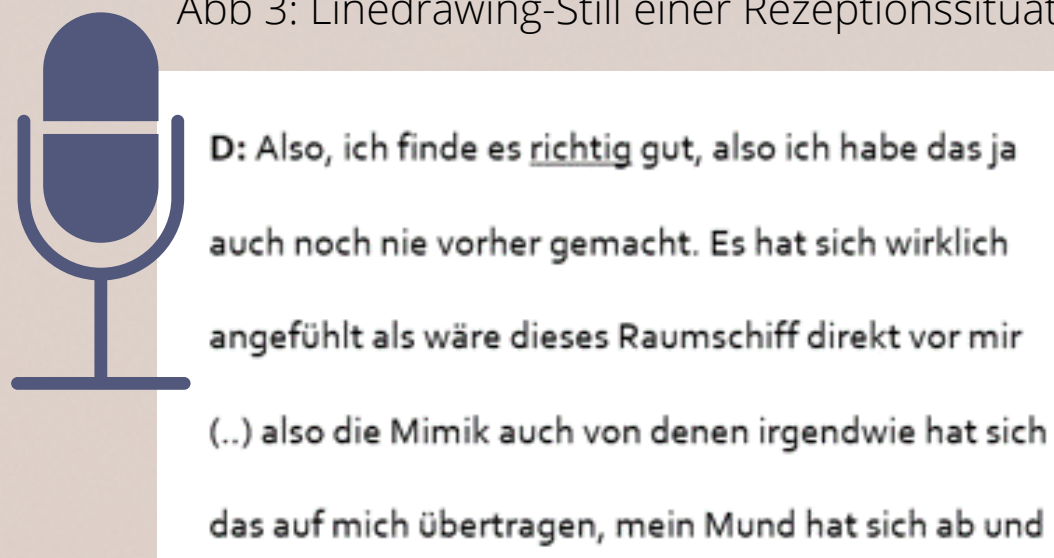


Abb 4: Transkript-Ausschnitt

Welche Potentiale der Welt- und Selbsterfahrung bieten die Dimensionen einer VR-Filmerfahrung in Kontexten ästhetischer Medienbildung?

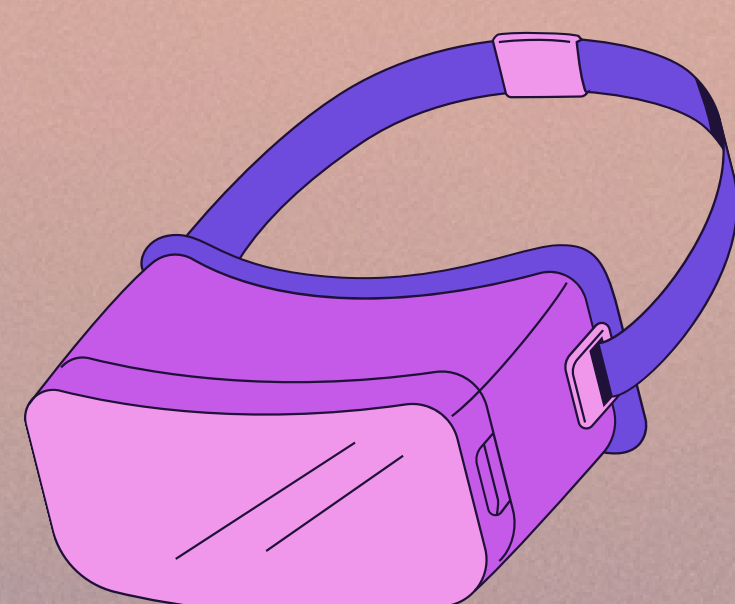
Diskussion

Zum Verhältnis von Immersion und Reflexion

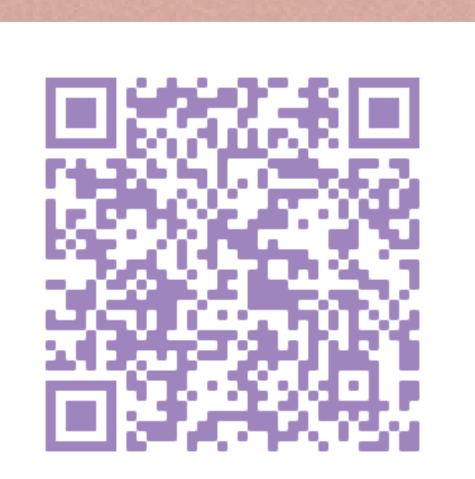
Liminalität als ein zentrales Phänomen in der ästhetischen VR-Filmerfahrung zeichnet sich anhand der vorgestellten Interviews insbesondere durch **Momente der Destabilisierung** aus. Die virtuelle Welt und Story des Mediums hält das Subjekt zu einer permanent beweglich zu haltenden **Neueinstellung und Neuorientierung** an. Diese **fortwährende Orientierungsleistung im Welt- und Selbstverhältnis** führt zu einer „andauernden Transformation“ (Fischer-Lichte 2003: 150), bei der die Körpererfahrung eine zentrale Rolle spielt. Dies markiert den Prozess einer ästhetischen Erfahrung, in der „Bedeutung ohne den Körper nicht zu denken ist“ (ebd.: 151) und es sich bei „Bedeutung in diesem Sinne immer um verkörperte Bedeutung handelt“ (ebd.).

Reflexive Prozesse vollziehen sich dabei nicht ausschließlich im Sinne einer Affektdistanzierung, um ästhetische Erfahrung zu ermöglichen: **Transformatives Potential** kann sich dabei bereits im **Modus des Immersiven sowie Affektiven** ebenso wie in einer **körperbezogenen Verstrickung mit dem Medium** entfalten (Voss 2013: 214). In der Anerkennung subjektiv-affektiver Anteile im Erfahrungsprozess, wird der „eigensinnige Anspruch des Selbst ernstgenommen“ (ebd.: 14). Es wird in der Medienerfahrung ein **ästhetisch und subjektiv bedeutsamer Selbstbildungsprozess** initiiert, der sich in und mit Medien vollziehen kann (ebd.).

Sabrina Tietjen |
sabrina.tietjen@uni-bremen.de



Literatur



Betreuung: Prof. Dr. Maria Peters und
Prof. Dr. Tobias Kurwinkel

Theoretischer Bezugsrahmen

Der Virtual-Reality-Film

Inwiefern lässt sich die VR-Filmerfahrung von Jugendlichen als eine verkörperte bzw. als eine Körpererfahrung beschreiben?

Welche narrativen, interaktiven und filmästhetischen Strategien lassen sich im VR-Film identifizieren, die das Erlebnis von Immersion und Präsenz begünstigen?

Welche Erfahrungsdimensionen lassen sich während der VR-Filmerfahrung beschreiben?

Ist im derzeitigen Diskurs die Rede von VR, sind zumeist **in Echtzeit generierte, digital-virtuelle Umgebungen** gemeint, die das Erlebnis von **Präsenz und Immersion** ermöglichen. Diese bewegtbildqualitativen Darstellungsmöglichkeiten nutzen im Mixed-Reality-Spektrum sowohl die Technologien der Augmented als auch der Virtual Reality. Während jedoch mithilfe der Augmented Reality virtuelle Bildelemente die physisch-reale Welt überlagern, adressiert das Konzept der Virtual Reality

„[...] a whole simulated reality, which is built with computer systems by using digital formats. Building and visualizing this alternative reality requires hardware and software powerful enough to create a realistic immersive experience (e.g. VR helmets or dedicated glasses and 3D software).“ (Martín-Gutiérrez et al. 2017: 473)

In der Entwicklung des VR-Films seit 2016 lässt sich der Versuch beobachten, das Medium als **hybride und erfahrbare ‚Storyworld‘** zu modellieren (u. a. Bastian 2016). Den Hybridstatus des VR-Films prägt dabei eine Charakterisierung zwischen Film, Spiel und **haptisch-dreidimensionaler und multisensorisch erfahrbare Bewegtbildwelt**. Der VR-Film bringt dabei vielfältige Interaktionsmöglichkeiten mit sich, die durch explizite Bezugnahme **somatischer Rezeptions- und Handlungsmodi das Immersions- und Präsenzerleben intensivieren** (Tietjen 2020: 248).

Die VR-Filmerfahrung

Das Projekt fragt nach der Gestalt einer VR-Filmerfahrung, deren Erfahrungsbegriff aus phänomenologischer Perspektive das Konzept einer **brüchigen Erfahrung** nach Bernhard Waldenfels zugrunde liegt. Demnach bildet ein **Zweiklang aus Widerfahrnis und Response** stets „die Urmelodie der Erfahrung“ (Waldenfels 2015: 22). Erfahrung ist hernach insofern subjektiv durchwoben, als dass nur das, was dem Subjekt unbekannt ist, persönlich als Widerfahrnis treffen kann.

Zentral ist hier die Bedeutung einer **affektiv verankerten, leiblichen Erfahrungskonzeption**, indem diese die „Beschreibung von Erfahrung als Umwandlung eines erleidenden und genießenden in ein antwortendes Selbst“ (Sabisch 2009: 14) zu leisten imstande ist. In Anlehnung an Waldenfels Gedanken eines Bruchs in der Erfahrung wird es dann möglich, an dieser eigentlich unsichtbaren Bruchstelle anzusetzen und „Erfahrung als verheißungsvolle Einheit“ (ebd.: 15) zu dekonstruieren.

Es wird zudem möglich, den Blick auf den jeweiligen **ästhetischen Reiz** zu richten, der eine Antwort evoziert: Dieses Ereignis, das einen in der Widerfahrnis trifft, schimmert sodann als „pathische Färbung“ (Sabisch 2009:12) oder „empirischer Inhalt“ (Reichert 2010) in der Response, der Antwort des Subjekts, durch und bringt die subjektive Erfahrung und die Gestalt des jeweiligen ästhetischen Reizes, in diesem Fall des VR-Films, zueinander.

Erste Ergebnisse

Theorie und Modellierung einer VR-Filmerfahrung als liminale Erfahrung

Die **narrative Einheit zwischen dem erlebendem Subjekt und dem Filmobjekt** ist in der **Interaktion** zwischen den **körperbezogenen und repräsentationalen Aspekten** (Voss 2013: 216) zwischen Individuum und Medium zu beschreiben.

Spezifische Aspektualisierungen der VR-Filmerfahrung beziehen sich insbesondere auf die **Rolle des Interface als Medium und Material des Grenzübertretts** sowie auf die **Wechselbeziehungen zwischen den Dimensionen des Mediums** (Bild, Ton, Narration, Interaktion) und den **Dimensionen der Subjekterfahrung** (s. Abb. 5).

Die **Verschränkung** dieser Aspektualisierung in der Erfahrung einer eigenen "Erlebnisraumzeit" (Voss 2013: 216) als **grenzfluide Schwellenerfahrung** (Fischer-Lichte 2003, Turner 2003) zwischen **physischem, Darstellungs- und imaginär-virtuellem Raum** zeichnet die VR-Filmerfahrung aus.

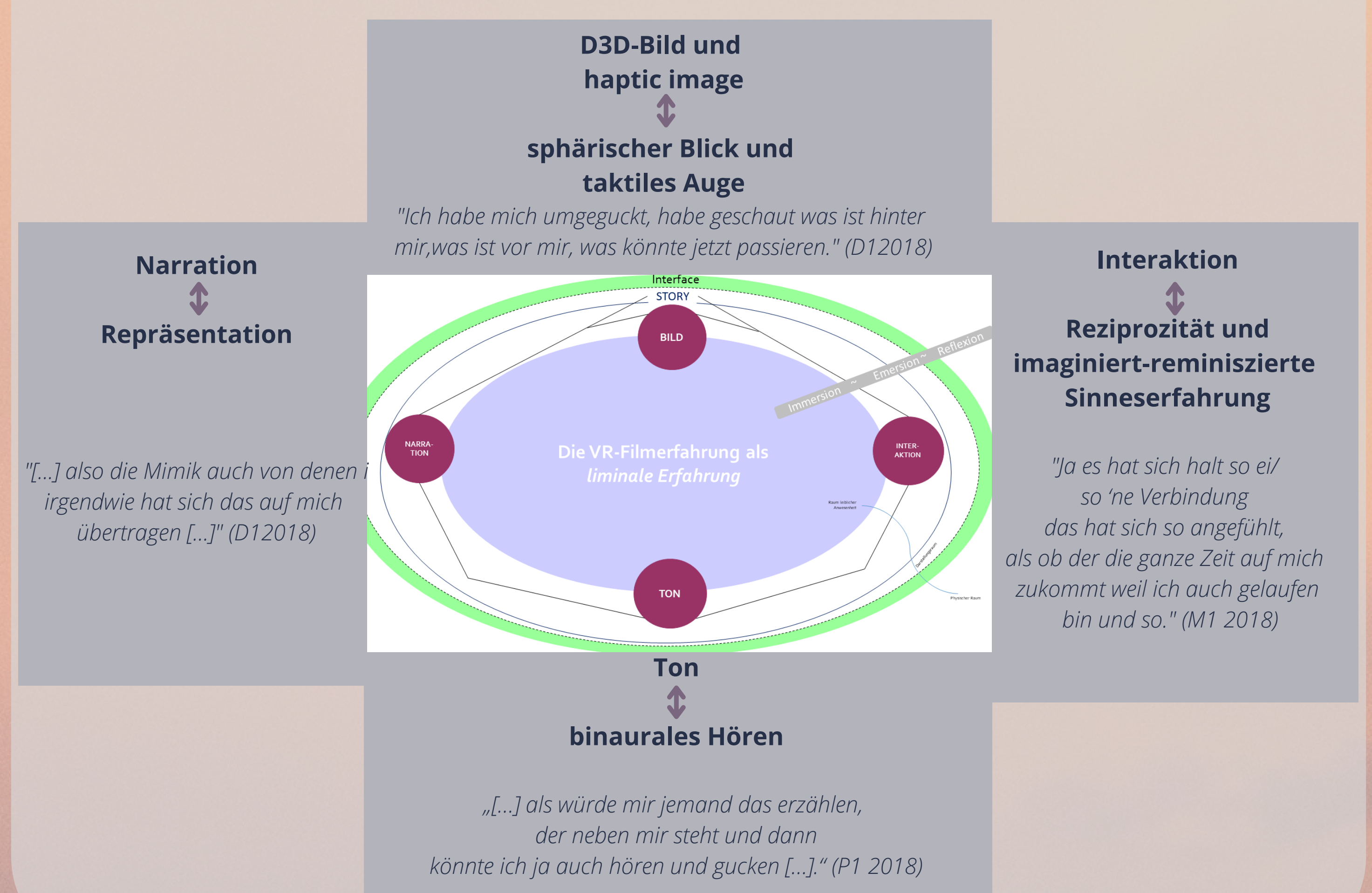


Abb 5: exemplarische Modellierungsdimensionen der VR-Filmerfahrung