

# Immersion – Transition – Figuration

## Die neuen Grenzen des Ich

Workshop der a.r.t.e.s. Graduate School for the Humanities, Universität zu Köln

01.-02. Dezember 2016

Aachener Str. 217 | 50931 Köln | artes.uni.koeln.de

Organisiert von Thiemo Breyer (Köln) und Dawid Kasprowicz (Lüneburg)

---

### Programm:

#### Donnerstag, 1. Dezember

13:30 – 14:00	<i>Registrierung und Willkommen</i>
14:00 – 15:00	KLAUS WIEGERLING (KARLSRUHE) Embodiment und Verleiblichung in virtuellen Welten
15:00 – 16:00	MICHAEL MADARY (MAINZ) Virtual Body Experiments
16:00 – 16:30	<i>Kaffeepause</i>
16:30 – 17:30	FRANZISKA WEIDLE (GÖTTINGEN) Virtual Reality als dokumentarischer Erfahrungsraum
17:30 – 18:30	BENJAMIN BEIL (KÖLN) Immersion im Computerspiel
19:30	<i>Gemeinsames Abendessen im Restaurant „Belgischer Hof“</i>

#### Freitag, 2. Dezember

09:00 – 10:00	MARIE LUISE HERZFELD-SCHILD (KÖLN) Immersion und Ästhetik – Die immersive Kraft der Musik
10:00 – 10:30	<i>Kaffeepause</i>
10:30 – 11:30	BARBARA ORLAND (BASEL/CH) Cyborgs Post Mortem
11:30 – 12:30	STEFAN RIEGER (BOCHUM) Negative Prothetik: Die neuen Enden des Körpers
12:30 – 13:30	<i>Mittagessen im a.r.t.e.s.-Gebäude</i>

13:30 – 14:30	ANTONIA KRUMMHEUER (AALBORG/DK) Interaktion mit virtuellen Agenten
14:30 – 15:30	DAWID KASPROWICZ (LÜNEBURG) Moi-Je: Selbstlokalisierung und Virtualität
15:30 – 16:00	<i>Kaffeepause</i>
16:00 – 17:00	Schlussdiskussion
17:00	<i>Abschied</i>

## **Workshop: Immersion – Transition – Figuration. Die neuen Grenzen des Ich.**

Workshop an der a.r.t.e.s. Graduate School for the Humanities, Universität zu Köln  
01./02.12.2016

Organisiert von Thiemo Breyer (Köln) und Dawid Kasprowicz (Lüneburg)

### **I. Immersion**

Wie so viele Aspekte des Christentums geht auch die Taufe in einer Dreifaltigkeit auf: Neben den Taufpraktiken der Aspersion (Besprengen), der Affusion (Übergießen) findet sich auch noch die Immersion (das Eintauchen) – das ganzkörperliche, urchristliche Eintauchen und wieder Aufkommen als von den Sünden befreiter Corpus einer Glaubensgemeinschaft. In theologischen Taufexpertisen werden hierzu heute noch zwei Verständnisarten der Taufe unterschieden: Einmal das von Seiten der römisch-katholischen Kirche ausgelegte *ex opere operato* und einmal das an die lutherisch-evangelische Kirche gelehnte Verständnis der Taufe *ex fide operata* (Pöhler, 2002). Im Sinne des *ex opere operato* vollzieht sich die Eingliederung des Taufanwärters in den „Leib Christi“ und damit in die christliche Gemeinschaft allein durch den rituellen Vollzug der Taufe. Beim lutherisch-evangelischen *ex fide operata* wird für die Wirksamkeit der Taufe auch der Glaube des Getauften vorausgesetzt.

Soweit zu den Varianten einer christlichen Taufpraxis. Dies scheint an heutige mediale Erlebnisse kaum anschließbar zu sein – und doch stellen sich Überschneidungen dar. Denn die Immersion als ein Prozess des Eintauchens in fremde oder nicht-reale Welten verhandelt immer noch die Frage, wann allein der Vollzug – also die Nutzung einer medialen Anordnung – reichen würde, um in ein anderes Verhältnis zu sich und seiner Umwelt zu treten, und inwiefern es einer subjektiven Disposition bedarf, um eine intensive Interaktion mit der virtuellen Umwelt herzustellen. Solche Problemlagen reichen vom ersten Semester im Interfacedesign bis zu pathologischen Fällen eines „Versinkens“ in den Welten des Internets. Mehr noch, sie referieren auf zentrale Bereiche der Identität, der Persönlichkeit und nicht zuletzt der Körperlichkeit eines heute noch unscharfen Gegenstandes namens „digitales Subjekt“. Ohne einem Technooptimismus Nachdruck zu verleihen, kann man konstatieren, dass die Immersion eine von mehreren Wissensfiguren des „digitalen Subjekts“ darstellt, das heute sowohl Politiker\_Innen, Pädagog\_Innen, Medienexpert\_innen und Softwarebetreiber\_Innen umtreibt.

Und in den Wissenschaften? Während im ersten Virtual-Reality (VR) Boom in den 1990er und frühen 2000er Jahren die Immersionsbedingungen noch an zahllosen Authentizitätskriterien abgearbeitet wurden und man diesem Umstand aus philosophischer Sicht mit der Einteilung in ontologischen Kategorien wie real und virtuell in Nichts nachstand (vgl. Welsch 2000, Wiesing 2005), treten heute ganz andere Fragen in den Vordergrund. Versuche in sog. *immersive Virtual Environments* verhandeln, wie in der Neurophysiologie z.B., heute nichts Geringeres als jenes „Dasein“ in einer virtuellen Welt und stellen dabei ihre eigenen Definitionen von „Self“, „Person“ und nicht zuletzt „Body-Ownership“ auf (Petkova, Ehrsson & Harris 2008; de Vignemont 2011). Hierunter fallen u.a. bekannte Phänomene pathologischer Körperverkennungen (Asomatognosia oder Body Integrity Identity Disorder), psychotherapeutische Symptome wie Phobien und Posttraumatische Störungen (vgl. Eichenberg, Wolters 2012), aber auch Messungen eines basalen „corporeal sense of self“ (Petkova, Khoshnevis & Ehrsson 2011). Vor diesem Hintergrund wird den *immersive virtual environments* geradezu das Auslösen eines neuen „empirical turn“ in den Wissenschaften zugeschrieben (vgl. Madary/Metzinger 2016; de Vignemont 2011).

## **II. Transition**

Auf solcher Grundlage kann man von einer *Transition* auf zweierlei Ebenen sprechen: Zum einen wird in und mit den immersiven Umwelten eine vermeintliche Singularität des Leiblichen zur Disposition gestellt, die nun auf ihre kulturellen und technologischen Bedingungen hinterfragt werden muss. Inwiefern wird man zukünftig z.B. von mehreren Stufen einer Leiblichkeit sprechen müssen (vgl. Wiegerling 2012)? Zum andern verlangen solche Ausblicke nach wissenshistorischen Bezugspunkten darüber, wie immersive Atmosphären zu Techniken der Wissensproduktion im Verhältnis stehen: Welche Rolle nehmen VR-Simulationen in einer Geschichte der Experimentalisierung des Lebens ein, in dem die Technisierung und die Natur des Menschen stets komplementär zueinander stehen? Wie lassen sich die zahlreichen, auch analogen, immersiven Strategien aus der Kunst, der Musik oder dem Tanz auf das übertragen, was letztlich jenes *Environment* in einer VR-Simulation ausmacht und in ästhetischen Kategorien häufiger unter dem Schlagwort *Atmosphäre* firmiert? Wie nahtlos Ästhetik und Episteme in solchen Simulationen ineinander fallen, haben beispielsweise bildwissenschaftliche Ansätze zur Wissensgeschichte digitaler Verfahren in der Medizin offengelegt. David Gugerlis Untersuchung über den Einsatz der virtuellen Endoskopie als pop-kulturell getränkte „Fly-Through“-Perspektive, die eine

wortwörtliche „Reise ins Ich“ verspricht, lotet nicht nur Bedingungen einer neuartigen Leiblichkeit aus (vgl. Gugerli 2002). Sie verweist ebenso auf einen andauernden Wissenstransfer zwischen Chirurgen, Computergrafikern und Software-Ingenieuren als Urheber solcher Verfahren. Die Immersion wird in beiden Fällen – im Fühlen des Ich und in dem Wissen über das Ich – zu einem Vehikel der Transition. Gerade durch seine heterogenen Anwendungsweisen verüben Wissensbegriffe wie die Immersion eine produktive Art der epistemologischen Unschärfe.

### **III. Figuration**

Ein Bereich inmitten dieser Unschärfe könnte jener der *Figuration* sein. Denn mit der zunehmenden Präsenz von Avataren, die sich heute nicht nur auf Computerspiele, sondern auch auf Dienstleistungen erstrecken, erwächst eine Spannung zwischen der Simulation und der Repräsentation – zum einen sind Avatare rein computersimulierte Artefakte, zum andern repräsentieren sie ein Wissensobjekt oder ein kommunikatives Glied, das ein Mitagieren herausfordert. Inmitten solcher Einnistung als „Schwellen-Objekte“ (Braun-Thürmann 2002; Krummheuer 2011) stellen Avatare auch eine neue Herausforderung an die Rechtsprechung und die Ethik dar. Wie definiert sich hier eine Rechtssphäre, die das softwareabhängige Gebilde eines Avatars als Subjekt ansehen kann? Muss man die Figuration eines Ich als Avatar oder eines Dritten als integrale Einheit oder als integralen Teil einer Persönlichkeit lesen? Auch hier gerät die Figuration des Ichs in einen Unschärfbereich zwischen der Simulation und der Repräsentation, wie man dies an den zahlreichen Debatten rund um das Spiel *Second Life* sehen konnte. Gerade in den Game-Studies, in denen der Begriff der Immersion zum festen Kanon gehört, stellt sich seit Jahren folgende Frage: Sind die Übergänge eines Avatars auf den Userkörper als Extensionen einer virtuellen Welt zu lesen? Oder handelt es sich hierbei um narrative Stilmittel, die den Vollzug immersiver Wirkungen auch stören können, um mit dem medialen Bildersog selbst spielerisch umgehen zu können (Beil 2012)? Die Frage z.B. nach der Ersten-Person-Perspektive taucht vermehrt sowohl in diversen Filmgenres wie dem Stadtfilm oder dem Horror-Film, im Ego-Shooter und nicht zuletzt in zahlreichen VR-Experimenten der Neurophysiologie auf (vgl. Curtis 2013, Beil 2012). Solche Überschneidungen verweisen auf transmediale und kulturelle Selbstverhältnisse, die erst durch ihre medialen Bedingungen ins Spiel gebracht werden.

Es ist auch hier die Verhandlung einer phänomenologischen Figur des Ichs – die sich als fühlend in den immersiven Vollzug stellt und sich dabei selbst zu fühlen vermag. Damit stellt sich diese phänomenologische Leitunterscheidung ins Zentrum der besagten epistemologischen Unschärfe.

Diese beiden Polen der Unschärfe – der diffus werdenden Leiblichkeit und der ihr zugrunde liegenden Form der Simulation als Wissensproduktion – müssen nicht zwangsläufig in einer Definition der Immersion münden. Sie könnten allerdings dazu dienen, die Immersion als faktische Bedingung neuer Zuschreibungstechniken von dem zu lesen, was ein leibliches Ich, ein körperliches Selbst oder ein virtuelles Gegenüber als Agent einer Interaktion darstellen soll. Folglich muss auch nach den Aushandlungsorten solcher Leiberfahrungen gefragt werden. So wird das Kino in der Filmwissenschaft u.a. auch als Ort immersiver Erlebnisse gelesen, in dem technisch evozierte Wahrnehmungen direkt in neue leibliche Empfindungen übergehen (Curtis 2013). Es soll nicht zuletzt eine Frage des Workshops sein, wie solche vermeintlich *immersiven* Erfahrungen als Wissen kommuniziert werden und welche Handlungsmacht sich damit verbindet. Denn seit der Ära der Cyborgs und Hybriden haben sich in diversen Feldern neue Konzeptionen einer Einheitlichkeit von Körper, Leib und Selbst herauskristallisiert (vgl. Metzinger 2003, Latour 2004, Wiegerling 2012). Die Immersion somit mehr als ein überwältigendes und einhüllendes Moment der Technikerfahrung. Ihre Metaphorik gestattet es auch, nach den „Orientierungs- und Handlungsanweisungen“ zu fragen, die immersive Medien in den verschiedenen Wissenskulturen bedingen und mit denen sie bestimmte Erwartungshaltungen auslösen (Orland 2005).

### **Literatur:**

Benjamin Beil: Wrong enough. Gestörte Selbstanschauungen im Computerspiel. In: Ders. et al. (Hrsg.): *Navigationen. Zeitschrift für Medien- und Kulturwissenschaften*. 12 (2), 2012, 79-98.

Holger Braun-Thürmann: *Künstliche Interaktion. Wie Technik zur Teilnehmerin sozialer Wirklichkeit wird*. Wiesbaden 2002.

Robin Curtis: Synthese des Materials. Immersion durch Abstraktion. In: Dies., Getrud Koch, Marc Siegel (Hrsg.): *Synchronisierung der Künste*. München 2013, 129-144.

Christiane Eichenberg, Carolin Wolters: Eintauchen ins virtuelle System. In: *Deutsches Ärzteblatt* 8, 2012, 374-376.

David Gugerli: Der fliegende Chirurg. Kontexte, Problemlagen und Vorbilder der virtuellen Endoskopie. In: Ders. und Barbara Orland (Hrsg.): *Ganz normale Bilder. Historische Bilder zur visuellen Herstellung von Selbstverständlichkeit*. Zürich 2002, 251-270.

Antonia Krummheuer: Künstliche Interaktion mit Embodied Conversational Agents. In: *Technikfolgenabschätzung – Theorie und Praxis*. 20 (1), 2011, 33-39.

Bruno Latour: How to talk about a body? The normative dimension of Science Studies. In: *Body and Society*, 10 (2-3), 2004, 205-229.

Michael Madary und Thomas Metzinger: Real Virtuality: A Code of Ethical Conduct. Recommendations for Good Scientific Practice and the Consumers of VR-Technology. *Front. Robot. AI* 3:3. 2016. doi: 10.3389/frobt.2016.00003

Thomas Metzinger: *Being no one. The self-model theory of subjectivity*. Cambridge, London 2003.

Barbara Orland: Wo hören Körper auf und fängt Technik an? Historische Anmerkungen zu posthumanistischen Problemen. In: Dies. (Hrsg.): *Artifizielle Körper - Lebendige Technik. Technische Modellierungen des Körpers in historischer Perspektive*. Zürich 2005, 9-42.

V. Petkova, H. Ehrsson, J. Harris: If I Were You: Perceptual Illusion of Body Swapping. In: *PLoS ONE* 3 (12), 2008. doi:10.1371/journal.pone.0003832

V. Petkova, M. Khoshnevis, H. Ehrsson: The perspective matters! Multisensory integration in ego-centric reference frames determines full body-ownership. In: *Frontiers in Psychology*, 2 (2011), doi: 10.3389/fpsyg.2011.00035

Rolf J. Pöhler: Die theologische Bedeutung der Taufe und ihre Implikationen nach dem Zeugnis des Neuen Testaments. In: *Die Taufe: Theologie und Praxis. Studien zur adventistischen Theologie*, Bd. 3. Lüneburg, Advent-Verlag 2002, 159-192.

Frédérique de Vignemont: A self for the body. In: *Metaphilosophy* 42 (3), 2011, 230-247.

Wolfgang Welsch: Virtual to begin with? In: Mike Sandbothe und Winfried Marotzki (Hrsg.): *Subjektivität und Öffentlichkeit - Kulturwissenschaftliche Grundlagenprobleme virtueller Welten*. Köln, Herbert von Halem Verlag 2000, 25-60.

Klaus Wiegerling: Leib und Lebenswelt – Zum Wandel ihres Verhältnisses in intelligenten Umwelten. In: Peter Fischer, Andreas Luckner, Ulrike Ramming (Hrsg.): *Die Reflexion des Möglichen. Zur Dialektik von Erkennen, Handeln und Wert*. Berlin u.a. 2012, 225-237.

Lambert Wiesing: *Artifizielle Präsenz. Studien zur Philosophie des Bildes*. Frankfurt a.M. 2005.