

Fly High

Zur digitalen Vermittlung von Wahrnehmung und Imagination

Magnus Schlette

1 Virtuelle Realität

Die Anwendungen digitaler Datenverarbeitung ermöglichen mit erstaunlicher Eindringlichkeit Erfahrungen virtueller Realität. Unter virtueller Realität verstehe ich das Ergebnis der Erzeugung einer fingierten Umwelt durch ein Datenverarbeitungsprogramm für dessen Nutzer, einschließlich der Simulation entsprechender physikalischer Eigenschaften dieser Umwelt, durch dreidimensionales Bild und gegebenenfalls zusätzlich durch Ton und ansatzweise auch schon durch haptische Stimuli. Die visuelle Erzeugung dieser Umwelt durch Leinwände, in speziellen Räumen oder mit einer VR-Brille sieht die Interaktion mit der virtuellen Umwelt durch körperliche Bewegung vor. Dazu werden Eingabegeräte wie die 3D-Maus oder der Datenhandschuh verwendet. Virtuelle Realität findet Verwendung beispielsweise in der Ausbildung (etwa von Piloten in Flugsimulatoren) oder für technische Planungsprozesse (wie bei der Erkundung von Bauvorhaben), aber auch zur Unterhaltung.¹

Und tatsächlich ist der Unterhaltungswert computergenerierter Umwelten offenbar enorm. In der Entwicklung der Gunstverteilung auf unterschiedliche Unterhaltungsmedien scheint es, wie man vom jetzigen Stand der Entwicklung aus rückblickend verzeichnen kann, eine Tendenz zur Bevorzugung derjenigen Medien zu geben, die, gemessen am jeweils technisch Möglichen, die

1 Vgl. Bendel 2017.

Evidenz fingierter Umwelten am besten erzeugen: eine Tendenz vom Bild zum Film, vom analogen zum digitalen Film, vom digitalen Film zum Videospiel, vom monitorübertragenen Videospiel zum Cave Automatic Virtual Environment (CAVE) und zum Head-Mounted-Display. Die Erlöse der Videospielbranche übersteigen mittlerweile bei weitem die Gewinne, die in der Filmindustrie mit ihren *Blockbustern* erzeugt werden.

Dies gesagt, suche ich im Folgenden nach einer plausiblen philosophischen Erklärung für den Unterhaltungswert *virtueller Realität*. Um eine philosophische Erklärung handelt es sich deshalb, weil sie auf keine empirisch variablen Informationsquellen einer möglichen Erklärung zurückgreift, also auf Informationen, die die spezifischen sozialen, ökonomischen, kulturellen und religiösen Lebensbedingungen der Menschen betreffen. Deren Relevanz ziehe ich im Übrigen weder in Zweifel noch halte ich sie für irgendwie nachrangig. Es gibt triftige volkswirtschaftliche, psychologische, sozial- und kulturwissenschaftliche Erklärungen dafür, warum die Erzeugung virtueller Umwelten einen Unterhaltungswert für diejenigen Menschen besitzt, die Zugang zu den entsprechenden Geräten haben und folglich überhaupt als deren Nutzer in Frage kommen. Allerdings würde ich – ohne diese Erklärungen überblicken zu können – grundsätzlich behaupten, dass sie keine erschöpfende Antwort auf die Frage geben können, warum der Wert von Unterhaltungsmedien unter anderem auch davon abhängt, ob und in welchem Maße es ihnen gelingt, die Evidenz fingierter Umwelten zu erzeugen.

Der Weg, den ich einschlage, geht von einer Analyse der menschlichen Sinneswahrnehmung aus und führt mich in den nachfolgenden, deutlich kürzeren Abschnitten vom Wahrnehmungsbewusstsein übers Bildbewusstsein und die Bewusstseinsgegebenheit bewegter und digitaler Bilder zu den digitalen Erzeugnissen dreidimensionaler und interaktiver Umwelten. Der Grund, warum ich die Sinneswahrnehmung so sehr ins Zentrum rücke, ist ganz einfach der, dass ich den Unterhaltungswert virtueller Realität als *wahrnehmungsförmige Wahrnehmungsentlastung* herausarbeiten will. Die These, die ich auf diesem Weg zu plausibilisieren versuche, lautet, dass die fingierten Umwelten virtueller Realität besser als alle ihnen vorangegangenen Stufen der Entwicklung von Bildmedien uns ein Gefühl von Freiheit vermitteln, das darin besteht, den Widerfahrnischarakter der Wahrnehmung vermittelt einer piktorialen Externalisierung unseres Einbildungsvermögens, und damit selbst unter Wahrnehmungsbedingungen, zu manipulieren.

2 Die Trummsäge

Man stelle sich vor, irgendwo auf dem Land unter Verwendung von dicken Baumstämmen eine Blockhütte bauen zu wollen. Zur Bearbeitung der Baumstämme steht eine große Trummsäge zur Verfügung. Bei der Trummsäge handelt es sich um ein relativ simpel konstruiertes, aber schwer zu bedienendes Werkzeug. Sie besteht aus einem sehr langen und flexiblen Sägeblatt mit Griffen an beiden Enden. Zu ihrer Bedienung sind also zwei Personen erforderlich. Kennen diese einander noch nicht bzw. haben noch nie miteinander gesägt, wird die erste Stunde ihrer Unternehmung voraussichtlich von Misserfolg gekrönt werden: Aller Wahrscheinlichkeit nach setzen die beiden zunächst das Sägeblatt schief an, so dass es sich sofort verkantet; nach wiederholten Versuchen gelingt es ihnen zwar, einen Schnitt anzubringen, kommen mit ihm aber nicht weit, da die eine, statt weiter zu drücken, schon wieder an ihrem Griff zu ziehen anfängt, während der andere auf seiner Seite ebenfalls noch an der Säge zerrt. So geht es hin und her, bis sich dann endlich auf beiden Seiten ein Gefühl für das Material und den Rhythmus der Zusammenarbeit entwickelt. Nach dem dritten Baumstamm erleben sie das Sägeblatt als eine Verlängerung ihrer Hände, durch die sie die Beschaffenheit des Holzes spüren, und ihre Reaktionen auf Unebenheiten oder auf eine Änderung der Festigkeit im Holz ist durch die wechselseitigen und zunehmend zuverlässigeren Verhaltenserwartungen an den jeweiligen Gegenpart vermittelt. Die beiden schwingen sich in der Bearbeitung des Holzes buchstäblich aufeinander ein.

Die geschilderte Szene ist emblematisch für die intrikate Verschränkung von Interaktion und Kooperation bei der Bearbeitung eines Handlungsproblems. Beide, Interaktion und Kooperation, sind durch das sensomotorische Umweltverhältnis vermittelt, in dem die Beteiligten Handlungsziele zu verwirklichen beabsichtigen. Werfen wir zunächst einen Blick auf den interaktiven Charakter des sensomotorischen Umweltverhältnisses:

Jakob von Uexküll hat das Umweltverhältnis des Organismus bzw. – wie er auch schreibt – des (tierischen oder menschlichen) Subjekts in seiner ›Synthetischen Biologie‹ als Funktionskreis beschrieben.² Der Funktionskreis besteht laut Uexküll darin, dass das Subjekt über seine Merkkorgane bzw. Rezeptoren handlungsrelevante Merkmale der Umwelt wahrnimmt, auf die es mit seinen Wirkorganen bzw. Effektoren antwortet. Die Antworten intendieren den Handlungsabsichten entsprechende Wirkmale der Umwelt. Die durch das Handeln verursachte Veränderung der Umwelt lässt dann wiederum neue, für die Fortsetzung der Handlung, gegebenenfalls auch für ihre Revision oder für den Beginn einer neuen Handlung relevante Merkmale in der Umwelt hervor-

2 Von Uexküll 1920: 150.

treten, die ihrerseits von den Merkgorganen wahrgenommen werden, und so weiter. Das Verhältnis zwischen der Merk- und der Wirksphäre des Subjekts als Interaktion zu beschreiben ist natürlich nicht im Wortsinn zu verstehen, denn streng genommen wird zum Handeln Intentionalität vorausgesetzt, so dass es unsinnig wäre, beliebigen Gegenständen der Umwelt Handlungsmächtigkeit zuzuschreiben.³ Im übertragenen oder weiteren Sinne interaktiv ist das Verhältnis zur Umwelt aber doch, nämlich aufgrund des Affordanzcharakters des umwelthaft begegnenden Seienden:⁴ Das Wahrgenommene ist durch die Anmutung einer Aufforderung qualifiziert, sich innerhalb der Struktureinheit des Handelnden und seiner Umwelt, seines Milieus, in einer bestimmten Weise zuwendend oder abwendend zu ihm zu verhalten. Dass dieser Affordanzcharakter im Vollzug des Handelns unterschiedlichen Gegenständen zuwächst, hat mit der sich stets verschiebenden Grenze zwischen der Umwelt und dem zu tun, was Uexküll Umgebung nennt, also der aufmerksamkeitstranszendenten Bereiche der Welt. Diese liegen entweder jenseits des hier und jetzt Wahrnehmbaren oder sie sind attentional im Wahrnehmungsfeld gleichsam ausgeblendet.

Entscheidend für das Verständnis der konstitutionstheoretisch stets als empraktisch, d. h. als intrinsisch handlungsbezogen zu verstehenden Wahrnehmung ist nun, dass durch die Einbettung der Wahrnehmung in einen Handlungszusammenhang des umwelthaft Begegnenden das Wahrgenommene stets bedeutsam, also für den Handelnden in der einen oder anderen Weise wichtig ist. *Bedeutsamkeit* oder *Wichtigkeit* sind aber Wertverhalte (Max Scheler), will heißen: Was dem Wahrnehmenden als Affordanzen bzw. Handlungsangebote in seiner Interaktion mit der Umwelt begegnet, ist allenfalls analytisch in eine deskriptive und eine evaluative Komponente zerlegbar. In der Wahrnehmung sind beide Komponenten unlösbar miteinander verbunden. Insofern kann man mit gewissem Recht analog zu der vor allem in der analytischen Philosophie gebräuchlichen Rede von dichten Begriffen⁵ – deren Dichte eben in der Einheit deskriptiver und evaluativer semantischer Anteile besteht – von einer dichten Wahrnehmung sprechen. Mit anderen Worten: Aus der Modellbildung des Organismus-Umwelt-Funktionskreises folgt mit Notwendigkeit, die Tatsachen-Werte-Dichotomie zumindest für die Wahrnehmung zu revozieren. Wahrnehmung ist welthaltig und aufgrund seiner Welthaltigkeit zugleich werthaltig.

Was mit den Mitteln einer formalanthropologischen Modellbildung skizziert werden kann – beispielsweise auf dem Wege der Theoriebildung von

3 Toepfer 2016.

4 Vgl. Gibson 1979.

5 Williams 1985: 197 f.

Uexkülls –, das lässt sich auch phänomenologisch bestätigen. Umgekehrt formuliert: Die phänomenologische Falsifikationsprobe auf die anthropologische These der empirisch-dichten Wahrnehmung ist auch aus einem einfachen Grund zwingend erforderlich, den Gilbert Ryle einmal mit den verblüffenden Worten illustriert hat, dass weder ein Physiologe noch ein Psychologe ihn und nicht einmal er – Ryle – selbst sich dabei ertappen könne, dass er einen Baum sieht, »weil das Sehen eines Baums nicht zu den Sachen gehört, bei denen man ertappt werden kann«⁶. Es handele sich beim Sehen gar nicht um einen Zustand oder um einen Vorgang, mit dem ich beschäftigt bin, weil, was immer ich sehe, »in jedem beliebigen Augenblick gilt, dass ich es entweder noch nicht gesehen habe oder schon gesehen habe«⁷. Kurz: Der Wahrnehmungsbegriff markiere »einen exploratorischen Erfolg«⁸.

Worauf Ryle hier natürlich hinauswill, ist eine Einsicht, die Sprachphilosophen, welche ihre Arbeit – wie Ryle – vom späten Wittgenstein her verstehen, mit Phänomenologen gemeinsam haben: dass nämlich der Sinn mentaler Prädikate sich nur aus der Perspektive der Ersten Person Plural nachvollziehen lässt, also aus der Perspektive entweder einer Sprachgemeinschaft, die sich auf dem Wege der Analyse tiefengrammatischer Verhältnisse Aufschluss über mögliche Sprachverwendungen – wie beispielsweise des Wahrnehmungsbegriffs – gibt, oder einer Erfahrungsgemeinschaft, die sich auf dem Wege der Analyse von Phänomenen Aufschluss über mögliche Bewusstseinsinhalte – wie beispielsweise des Wahrgenommenen – gibt. Begriffsanalyse und Phänomenbeschreibung können einander dabei wechselseitig ergänzen. Was uns die Erste-Person-Perspektive über die Wahrnehmung verrät, sind vor allem zwei ihrer Eigenschaften, die Objektivität und die Phänomenalität der Wahrnehmung. Und diese beiden Zeugnisse sind auf jeweils unterschiedliche Weise Zeugnisse für den empirischen Charakter der Wahrnehmung, den ich durch Uexkülls Modellbildung hervorgehoben habe. Schauen wir uns diese beiden Eigenschaften etwas genauer an. Zunächst, und ausführlicher, weil sie für meine weitere Argumentation wichtiger ist, die Objektivität der Wahrnehmung:

Der schottische Philosoph Thomas Reid machte bereits im 18. Jahrhundert auf einen – nach Wittgenstein würden wir heute sagen: tiefengrammatischen Sachverhalt aufmerksam, dass nämlich die beiden oberflächengrammatisch gleichen Sätze ›Ich fühle einen Schmerz‹ und ›Ich sehe einen Baum‹ etwas kategorial Verschiedenes besagen, denn in dem ersten der beiden Sätze sei die Unterscheidung zwischen dem Akt und dem Objekt nicht wirklich, sondern grammatisch, im zweiten dagegen nicht bloß grammatisch, sondern

6 Ryle 1970: 128.

7 Ebd.

8 A. a. O.: 137.

auch wirklich.⁹ Reid kommt zu dem Ergebnis, dass Wahrnehmung immer ein Objekt habe, das von dem Akt unterschieden sei, durch den es wahrgenommen wird. Dabei handele es sich um ein Objekt, das unabhängig davon existieren könne, ob es wahrgenommen wird.¹⁰ Diese Einsicht ist von bleibender Bedeutung. Sie wird in der sprachanalytischen Philosophie der Gegenwart mit dem Begriff der intentionalen Verursachung bezeichnet:¹¹ Der Wahrnehmungsbegriff referiert demzufolge auf die Erfüllung einer *Geist-auf-Welt-Ausrichtung*, deren Bedingung wiederum eine *Welt-auf-Geist-Verursachung* ist, die ihrerseits zum intentionalen Gehalt der Wahrnehmung gehört; *Geist-auf-Welt-Ausrichtung* und *Welt-auf-Geist-Verursachung* stehen in der Wahrnehmung demnach in einer internen Beziehung zueinander.

Die Verwendung des Kausalitätsbegriffs legt nun allerdings nahe, die Bewusstseinsstranszendenz des Wahrnehmungsgehalts auf ein Urteil über das Wahrgenommene zurückzuführen und damit auf die propositionale Wahrnehmung, also die Wahrnehmung, ›dass (p)‹ zu beschränken. Das wiederum scheint phänomenologisch unplausibel. Zur Gegebenheitsweise des Wahrgenommenen gehört das »Hinnehmen dessen, was von ihm unmittelbar entgegentritt«¹². Und darin ist impliziert, dass wir in der Wahrnehmung des Wahrgenommenen in Gemeinsamkeit und Differenz mit seiner Erscheinung als ein für uns mannigfach Erkennbares, wiewohl noch nicht resultativ Erkanntes gewahr werden. Daher auch der Affekt der Neugierde, der sich oftmals mit der Wahrnehmung verbindet: Sie hat eben die Anmutung, stets und auch wider Erwarten etwas entdecken zu können – ein Affekt, der übrigens unseren Phantasievorstellungen gänzlich fremd ist.¹³

Die Bewusstseinsstranszendenz des Wahrnehmungsgehalts ist auch der Deutungsschlüssel zum Problem der Sinnestäuschung. Nur weil es im Allgemeinen stimmt, dass wir tatsächlich die Dinge gesehen haben, die wir gesehen zu haben glauben, können wir den Täuschungsbegriff jeweils situationsangemessen richtig verwenden. Alltägliche Wahrnehmungen richten die Normalitätsstandards auf, an denen wir uns orientieren oder die uns vorgehalten werden, wenn wir erkunden oder dazu angehalten werden, ob wir uns zu einem bestimmten Zeitpunkt getäuscht haben, ob wir etwas geträumt, haluziniert oder uns eingebildet haben.¹⁴ Natürlich gibt es Fälle, in denen nicht entscheidbar ist, ob wir etwas tatsächlich wahrgenommen oder uns das nur

9 Reid 1764: 83.

10 A. a. O.: 84.

11 Searle 1983: 73. 93.

12 Hartmann 1949: 380.

13 Sartre 1940: 210.

14 Austin 1962: Kap. III.

eingebildet haben. Diese Fälle sind aber kein Einwand gegen unseren direkten sinnlichen Realitätsbezug. Daraus, dass der mentale Zustand, in dem man sich im Täuschungsfall befindet, phänomenal ununterscheidbar vom täuschungsfreien Wahrnehmungsfall sein kann, folgt nicht, dass Sehen und Halluzinieren das Bewusstsein desselben intentionalen Gehalts beinhalten.¹⁵

Soweit zur Objektivität der Wahrnehmung. Gehen wir nun kurz auf die andere wesentliche Eigenschaft der Wahrnehmung, nämlich ihre Phänomenalität ein. Sie bezeichnet die Empfänglichkeit des Wahrnehmenden für die phänomenal-qualitativen Eigenschaften, die von uns in einer an die jeweilige Sinnesmodalität gebundenen Weise erlebt werden: Das Blau des Himmels können wir sehen, den Duft des Kaffees riechen, das Säuseln in den Pappeln hören und die warme Körnigkeit des Sandes fühlen. Zur Phänomenalität der Wahrnehmung gehört nun aber auch die Bedeutsamkeit, die das Erlebte als Erlebtes für uns hat. Nicht nur haben basale Sinnesqualitäten für uns eine indexikalische Bedeutung für etwas, das uns wertvoll ist – so, wie beispielsweise die Röte des Apfels am Baum seine Genießbarkeit als Frucht anzeigt. Sondern einerseits ist das *what is it like*¹⁶ der Sinnesqualitäten in den allermeisten Fällen in dem basalen Sinne seiner Attraktivität oder Repulsivität werthaftig gegenwärtig, und andererseits ist dasjenige, was uns bedeutsam und in diesem basalen Sinne werthaft ist, auch bereits vor seiner begrifflichen Bestimmung in der einen oder anderen Weise qualitativ erlebbar. Ohne es an dieser Stelle auch nur ansatzweise begründen zu können, gilt das meines Erachtens nicht nur für die basalen Vitalwerte, sondern auch für relativ abstrakte hochstufige Werte: ihre Bedeutung ist nicht reduzierbar, aber fundierbar in basalen qualitativen Erfahrungen. Die Art und Weise, in der wir mit Werthafem vertraut werden, ist primär qualitativ-sinnlich.

Charakteristisch für die Sinneswahrnehmung ist darüber hinaus aber auch die Einheit von Phänomenalität und Objektivität, die auch als *positionale Objektivität* bezeichnet wird¹⁷ und besagt, dass uns in der Wahrnehmung die Wirklichkeit in der Fülle ihrer erlebbaren Eigenschaften erscheint. Der Begriff der *positionalen Objektivität* beruht auf einer Differenzierung zweier unterschiedlicher Verhältnisbestimmungen von *Subjektivität* und *Objektivität*. Das Kriterium der einen Verhältnisbestimmung ist der Realitätsbezug des Bewusstseins, das Kriterium der anderen der Standpunktbezug des Bewusstseins gegenüber der Realität. Dem ersten Kriterium zufolge ist objektiv, was Gegenstand eines Realitätsbezugs ist (z. B. ein wahrgenommener Baum) und wodurch dieser Realitätsbezug erfüllt wird, dagegen subjektiv, was nicht der

15 Putnam 1999: Anm. 7, 152 f.

16 Nagel 1979.

17 Sen 2003.

Gegenstand eines Realitätsbezugs ist, wodurch dieser erfüllt würde (z. B. ein halluzinierter Baum). Dem zweiten Kriterium zufolge ist objektiv, was von jedem beliebigen Standpunkt aus den Realitätsbezug erfüllt – und es bleibe hier dahingestellt, ob es diese Art von Objektivität überhaupt gibt – und subjektiv, was das nur relativ auf einen bestimmten Standpunkt oder eine Klasse von Standpunkten tut. Was dem zweiten Kriterium zufolge subjektiv ist, kann gleichwohl dem ersten Kriterium zufolge objektiv sein: es gibt standpunktrelativen Realitätsbezug. Beispiele, die den Begriff der positionalen Objektivität gut illustrieren, sind die Mondfinsternis und der Sonnenaufgang.¹⁸

Ausgegangen waren wir von dem Beispiel der Bedienung einer Trummsäge, von der ich behauptet hatte, es sei emblematisch für die intrikate Verschränkung von Interaktion und Kooperation in der Bearbeitung eines Handlungsproblems. Und ich hatte mich zunächst darauf beschränkt zu verdeutlichen, wie die Sinneswahrnehmung eine Funktion des sensomotorischen Umweltverhältnisses ist und sich vermittelt der Interaktion des Handelnden mit seiner Umwelt vollzieht. Werfen wir jetzt einen Blick auf die wahrnehmungskonstitutive Bedeutung der Kooperation. Sie führt uns nämlich auf die strukturelle Intersubjektivität der Wahrnehmung. Die Intersubjektivität der Wahrnehmung bezeichnet den Sachverhalt, dass die Realitätshaltigkeit der Wahrnehmung und mit ihr die Selbstevidenz der Wahrnehmung, welche die Wahrnehmungsgewissheit für sich in Anspruch nimmt, überhaupt erst durch die Einbettung der Wahrnehmung in intersubjektive Beziehungen gewährleistet wird. Die Realitätshaltigkeit der Wahrnehmung beruht also darauf, dass die Wahrnehmungsgewissheit intersubjektiv vermittelt ist. Sie kann nicht allein aus der Dyade der Mensch-Umwelt-Interaktion begründet werden, sondern bedarf des personalen Anderen.

Das Schlüsselkonzept, über das die intrinsische Intersubjektivität der Wahrnehmung bestimmt werden kann, ist der Begriff der gemeinsamen Aufmerksamkeit, der besagt, dass interagierende Subjekte einander in ihrem Weltbezug wahrnehmen und via Koordination ihrer Weltbezüge zugleich dessen gewahr sind, dass sie vom jeweils anderen in ihrem Weltbezug wahrgenommen werden. Über den Begriff der gemeinsamen Aufmerksamkeit lässt sich die Dyade Mensch – Umwelt zur Triade Ego – Alter Ego – Umwelt erweitern. Ausgehend vom Konzept der gemeinsamen Aufmerksamkeit können perspektivische Ansichten des umwelthaft Begegnenden als Ansichten von auch aus anderen Perspektiven zugänglichen Gegenständen konzeptualisiert werden. Deren Objektivität beruht auf ihrer Zugänglichkeit aus verschiedenen Perspektiven und durch unterschiedliche Wahrnehmungssubjekte.¹⁹

18 Sen 2009: 156. 158.

19 Fuchs 2017: 117.

Beruhet das Konzept der Intersubjektivität der Wahrnehmung auf einem intersubjektivitätstheoretisch erweiterten Interaktionismus, dann muss es auch der Revozierung der Tatsachen-Werte-Dichotomie gerecht werden können, die der Interaktionismus nahelegt. Die durch die implizite Intersubjektivität der Wahrnehmung vermittelte Objektivierung der Wahrnehmungswelt kann sich dann nicht allein auf die deskriptiven Eigenschaften der Gegenstände beschränken, sondern muss ihre evaluativen Eigenschaften einschließen. Die Berücksichtigung der Standpunktrelativität des Realitätsbezugs wird bei der Wahrnehmung deskriptiver Eigenschaften eine andere Rolle spielen als bei der Wahrnehmung evaluativer Eigenschaften. Auch Fragen der Spannung zwischen unterschiedlichen Perspektiven und ihrer Vereinbarkeit miteinander werden sich im erkenntnistheoretischen Kontext anders stellen als im wertetheoretischen Zusammenhang. Wie sich diese Perspektiven als Bestandteile nicht eines archimedisch, sondern standpunktsensibel gedachten Gefüges der Welt manifestieren und institutionalisieren, ist nach wie vor klärungsbedürftig. Es gilt zu untersuchen, wie sich in der Gegenstandswelt ein Netzwerk intentionaler Angebote herausbildet, das die Intersubjektivität der Wahrnehmung sowohl bezeugt als auch stabilisiert, und wie sich in diesem Netzwerk ein Zusammenhang von wahrnehmungsbasierten ikonischen, indexikalischen und symbolischen Verweisungen herausbildet. Dabei ist es fruchtbar davon auszugehen, dass sich standpunktrelative Realitätsbezüge als solche überhaupt erst unter der Voraussetzung der Intersubjektivität der Wahrnehmung ausbilden können und erst auf ihrer Grundlage die grundsätzliche epistemische Zuverlässigkeit erlangen, die die Wahrnehmungsgewissheit von der Bewusstseinstranszendenz des Wahrgenommenen für sich in Anspruch nimmt.²⁰

Ich fasse kurz zusammen, wie ich im Ausgang von meinem Beispiel der Trummsäge den Begriff der Sinneswahrnehmung zu profilieren versucht habe. Dem interaktionstheoretischen Ansatz zufolge ist die Handlung primär: Subjekt und Objekt, Wahrnehmungen – verstanden als *Handlungsangebote* – und darauffolgende Reaktionen stehen in einer Wechselbeziehung, die sich in dem Austauschverhältnis des Organismus mit seiner Umwelt herausbildet. Die *Objektivierungsleistung* der Wahrnehmung beruht zunächst auf diesem Austauschverhältnis, wird aber erst durch die intersubjektive Vermittlung der Umweltbeziehung vervollständigt und stabilisiert. Die interaktionstheoretisch begründete Dyade Mensch – Umwelt muss daher – und damit auch der Uexküllsche Funktionskreis von Merk- und Wirkwelt – zu einer Triade Ego – Alter Ego – Umwelt erweitert und der Realitätsbezug der Wahrnehmung in diesem Sinne trianguliert werden. Wo dies geschieht, erweisen sich auch Wahrnehmung und Zeichengebrauch als intern verknüpft. Durch die Inter-

20 Schlette/Tewes 2024.

subjektivität der Wahrnehmung in der Lebenswelt bildet sich ein Netzwerk intentionaler Angebote oder *Affordanzen* heraus, das den Menschen in seiner erkennend-wertenden Ausrichtung an der Beschaffenheit der Welt anleitet und seine Weltbeziehungen reguliert. Derartige Wahrnehmungsangebote manifestieren sich dabei nicht nur in direkten zwischenleiblichen Interaktionen, sondern auch in der Herstellung und Auseinandersetzung mit Artefakten wie der Erstellung von Werkzeugen und ihrer Rückwirkung auf Kognition und Wahrnehmung.²¹ Ein Beispiel für ein solches Werkzeug ist die anfänglich erwähnte Trummsäge.

3 Die Frau in Weiß

Im Jahr 1860 erscheint Wilkie Collins Roman ›The Woman in White‹, ein frühes Beispiel der englischen Mystery Novel. Der Plot des Buches ist konventionell: Er spielt im Milieu des englischen Kleinadels und präsentiert dem Lesepublikum eine junge Frau, die sich mit einem Schurken vermählt, der zur Rettung seiner zerrütteten Finanzen auf ihr Erbe setzt. Zu einem Publikumerfolg wurde das Buch, weil Collins wiederholt in zwielichtiger Stimmung und an stillen Orten eine geheimnisvolle Frau auftreten lässt, die vor der Mesalliance warnt und sie zu verhindern sucht; niemand weiß warum und wer sie ist. Collins griff für seinen viktorianischen Roman auf das Topos der weißen Frau zurück, einem in Adelsschlössern heimischen Geist, der über Jahrhunderte durch die europäische Literatur spukte. Seine Erzählkunst besteht nun darin, dass es sich bei der Frau in Weiß gar nicht um einen Geist handelt, sondern um eine leibhaftige Frau, die aber wie ein Schemen inszeniert wird. Ihre Gegenwart ist von einer Aura der Abwesenheit umgeben, die den Leser anfangs rätseln lässt, ob es sich bei ihr um einen wirklichen Menschen handelt oder nicht. Die Frau in Weiß wird gleichsam als Bild ihrer selbst inszeniert.

Die Art von Bild, die man als erstes zu assoziieren geneigt ist, dürfte die frühe Porträtphotographie sein, die zur Zeit der Veröffentlichung des Romans durch das Verfahren der Daguerreotypie bereits weite Verbreitung gefunden hatte.

»Das war die Zeit«, wie Walter Benjamin später schrieb, »da die Photographiealben sich zu füllen begannen. An den frostigsten Stellen der Wohnung, auf Konsolen oder Gueridons im Besuchszimmer, fanden sie sich am liebsten: Lederschwarten mit abstoßenden Metallbeschlägen und den fingerdicken goldumrandeten Blättern, auf denen närrisch drapierte oder verschnürte Figuren – Onkel Alex und Tante Riek-

21 Malafouris 2013.

chen, Trudchen, wie sie noch klein war, Papa im ersten Semester – verteilt waren und endlich, um die Schande voll zu machen, wir selbst: als Salontiroler, jodelnd, den Hut gegen gepinselte Firnen schwingend, oder als adretter Matrose, Standbein und Spielbein, wie es sich gehört, gegen einen polierten Pfosten gelehnt. «²²

Walter Benjamin spricht diesen frühen Photographien eine ihnen eigentümliche Aura zu, die Anmutung der »einmalige[n] Erscheinung einer Ferne, so nah sie sein mag«²³, und zwar aus einem technischen und einem sozialgeschichtlichen Grund. Technisch beruhe die Aura der frühen Photographie auf dem »absoluten Kontinuum von hellstem Licht und dunkelstem Schatten«²⁴, das durch die damaligen Belichtungszeiten der Photoplatte bedingt war, sozialgeschichtlich auf dem Zeugnis der Photographie von der durch die Zeitläufte dem Untergang geweihten bürgerlichen Klasse. Dem späteren Betrachter erscheinen in der Gegenwart der Weimarer Republik die Drapierungen und Kostümierungen teils längst verstorbener Vorfahren, wie sie aus dem Dunkel des Bildrands hervortreten und sich in der Bildmitte gleichsam materialisieren, als Vergegenwärtigungen einer unwiederbringlichen Vergangenheit. Konsequenterweise deutet Benjamin die moderne dokumentarische Photographie als Desinfektion der »stickige[n] Atmosphäre, die die konventionelle Porträtphotographie der Verfallsepoche verbreitet hat«²⁵.

Wiewohl die kultursoziologische Deutung der Anmutung plausibel ist, die die frühen Porträtphotographien auf den Betrachter auslöst, geht Benjamin zu weit, wenn er der dokumentarischen Photographie jegliche Aura abspricht. Und das nicht nur deshalb, weil die Werke von Eugène Atget, Otto Sander oder Walker Evans mittlerweile selbst wie Zeugnisse einer vergangenen Epoche auf uns wirken. Denn selbst moderne Photographien, die sich in dieser Tradition verorten, wie beispielsweise die Bilder Bernd und Hilla Bechers, vermitteln etwas von der *einmaligen Erscheinung einer Ferne, so nah sie sein mag*. Das jeweilige Bildobjekt kann diesen Eindruck mehr oder weniger stark hervorrufen. Das hängt davon ab, ob wir es als Vergegenwärtigungen eines Abwesenden oder gar Vergangenen sehen, im Falle der Bechers also beispielsweise als Präsentationen einer vergangenen Industriekultur anhand ihrer baulichen Relikte. Die Photographien müssen aber nicht so gesehen werden, um auratisch auf uns zu wirken. Denn jedes Bild ist bereits als solches die *einmalige Erscheinung einer Ferne, so nah sie sein mag*. Der Grund dafür ist, dass der Bildträger, das physische Bild, die betastbare Leinwand, das Photopapier oder der Bild-

22 Benjamin 1931: 54.

23 A. a. O.: 57.

24 A. a. O.: 55.

25 A. a. O.: 57.

schirm, ein Bildobjekt, ein geistiges Bild »weckt«, wie es Edmund Husserl formuliert hat.²⁶ Und die Pointe ist, dass der Bildträger das Bildobjekt als geistiges evoziert, es also im Bewusstsein seiner Geistigkeit für uns da ist. Damit eignet ihm etwas von der Schemenhaftigkeit, mit der Collins für uns die Frau in Weiß inszeniert hat. Mag sein, dass er sich von den Daguerreotypen hat inspirieren lassen.

Was aber zeichnet die Geistigkeit des geistigen Bildes, des Bildobjekts aus? Vor unseren Augen erscheint ein Objekt in reiner Sichtbarkeit. Wir könnten zwar den Bildträger, beispielsweise von van Goghs ›Nachtcafé‹ umschreiten, würden auf diese Weise aber nicht auf die Rückseite des Lokals gelangen. Wir könnten so verwegen sein, den Bildträger mit einer Wasserpistole zu beschießen, ohne dass dadurch das Bildobjekt nass würde. Mit anderen Worten: Das Objekt reiner Sichtbarkeit unterliegt keinen physikalischen Gesetzen. Es unterliegt aber auch keinen sozialen Gesetzen oder Konventionen, die wir dem Bildträger schuldig sind (indem wir beispielsweise darauf verzichten, ihn mit einer Wasserpistole zu traktieren, obwohl dies nicht ausdrücklich verboten ist). So kämen wir nicht auf die Idee, den Kellner oder Wirt des Nachtcafés zu grüßen, der in der Perspektive, aus der van Gogh das Bild gemalt hat, den Eintretenden empfängt, obwohl wir dies in Arles, wo das von van Gogh porträtierte Café auch heute noch existiert, sicher tun würden. Die Geistigkeit des geistigen Bildes bedeutet also die »artifizielle Präsenz«²⁷ eines Objekts in reiner Sichtbarkeit. Und unter der reinen Sichtbarkeit können wir die Isolation der anhängenden Sichtbarkeit von anderen Eigenschaften eines Objekts verstehen, die eine artifizielle Einheit zwischen seinen sichtbaren Elementen herstellt.²⁸ So ist der Kopf des Kellners in van Goghs Nachtcafé zwar sichtbarerweise, aber nicht physiologisch mit seinem Körper verbunden. Die artifizielle Präsenz des Bildobjekts beruht auf der artifiziellen Einheit des rein Sichtbaren.

Immerhin ist die Rede vom geistigen Bild doppeldeutig. Denn das Bildbewusstsein könnte ausschließlich Vorstellungsbewusstsein sein. Demnach würde nur der Bildträger wahrgenommen, das Bildobjekt wäre ausschließlich das Resultat produktiver oder reproduktiver Einbildungskraft. In der Beschränkung der Wahrnehmung auf den Bildträger des Bildbewusstseins kommt es übrigens zu einer überraschenden Allianz zwischen der zeichentheoretischen Bildtheorie von Nelson Goodman und der phänomenologischen Bildtheorie von Jean-Paul Sartre. Goodman zufolge ist Constables Gemälde eines Schlosses jedem beliebigen anderen Gemälde ähnlicher als dem porträ-

26 Husserl 1904: 29.

27 Wiesing 2005.

28 A. a. O.: 32.

tierten Gebäude.²⁹ Und für Sartre besteht nur ein gradueller Unterschied zwischen dem Hineinsehen einer Gestalt in eine Flamme und dem Betrachten eines Porträts.³⁰ Aber ebenso gut könnte man argumentieren, Gegenstand auch des alltäglichen Wahrnehmungsbewusstseins sei nicht, beispielsweise, der Baum, den wir vermeintlich nur zu sehen glauben, sondern eine Vielzahl von unterschiedlichen visuellen Sinnesreizen, die sich kraft neurophysiologischer Reizverarbeitung zu dem Bild eines Baumes zusammensetzen. Konsequent zu Ende gedacht, mündet diese Position in Spielarten des naturalistischen Konstruktivismus, bei denen Perzeptionen für reine Konstruktionen des Gehirns ohne eine Verankerung in der Wirklichkeit gehalten werden.³¹

Eine geniale Illustration des Zusammenspiels von Wahrnehmung und Imagination gelingt Thomas Petersen in der Anfangssequenz seines Films ›Das Boot‹. Es zeigt nämlich eine monochrome, dreidimensional anmutende Raumfarbe, die sich im Zentrum des Bildes langsam zu einer dunkleren Masse verdichtet, die immer mehr Kontur und Struktur annimmt, bis schließlich der Bug eines U-Bootes sichtbar wird. Ist diese Sequenz deutbar als eine selbstreferentielle Illustration des Vorstellungsbewusstseins, das aus dem Wahrnehmbaren ein Geistiges erweckt, die Vorstellung eines U-Boot-Bugs, der in Wirklichkeit gar nicht da ist? Ist es eine kleine filmische Variation darauf, dass der Film das Medium menschlichen Vorstellungsbewusstseins ist? Dass tatsächlich auf der Leinwand nicht viel mehr zu sehen ist als in einer Flamme oder im Kaffeesatz, hier symbolisiert durch das bläuliche Wasser, in das wir das Boot hineinsehen bzw. aus ihm heraussehen wie Sartre die Wolken aus dem Kaffeesatz? Aber das Boot ist doch sichtbar, es ist, um es in Husserls Worten zu sagen, ein »in der Weise eines Gegenwärtigen Erscheinendes, es ist ein perzeptiv Erscheinendes«³².

Und so sprechen wir auch. Im Umgang mit Bildern sagen wir nicht etwa Sätze wie ›Ich sehe die Zeichen eines Pferdes‹ bzw. ›Ich habe die Vorstellung eines Pferdes‹, sondern wir sagen: ›Ich sehe (auf dem Bild) ein Pferd‹. Und tatsächlich wäre es ebenso falsch zu sagen, dass wir Zeichen sehen, da der intentionale Gehalt der Farbtupfer eben das Pferd ist, wie es zwar richtig wäre zu sagen, wir hätten die Vorstellung eines Pferdes, aber eben nur, wenn wir auf Nachfrage zu ergänzen bereit wären: ›eine Vorstellung, vermittelt durch das Bild eines Pferdes, das wir sehen‹. Und es wäre auch völlig angemessen, wenn ich meiner Begleitung im Museum etwa, auf ein Bild beispielsweise von Degas zeigend, zurufen würde: ›Schau einmal, was für ein schönes Pferd!‹ Dagegen

29 Goodman 1976: 16.

30 Sartre 1940: 41.

31 Roth 1996: 252 ff.

32 Husserl 1904: 79.

wäre es ganz unverständlich, wenn ich den gleichen Versuch mit einer Zeigegeste auf den Kaffeesatz machen würde. Und auf die berechtigte Nachfrage ›Was meinst Du?‹, würde ich wohl nicht antworten: ›Da ist aber ein schönes Pferd‹, sondern Sätze wie ›Das sieht aus wie ein Pferd‹ (und sicherlich wäre im Blick auf den Kaffeesatz ganz unverständlich, was etwa mit einem *schönen* Pferd gemeint sein könnte). Wiederum umgekehrt käme niemand auf die Idee, seinen Begleiter auf ein Pferdeporträt von Degas zu lenken und auszurufen: ›Schau einmal, das sieht aber wie ein Pferd aus!‹

So viel zum perzeptiv erscheinenden Objekt des Bildbewusstseins. Umgekehrt gilt natürlich auch, dass die empirische Einbildungskraft zutiefst unser alltägliches Wahrnehmungsbewusstsein imprägniert. Martin Seel verdeutlicht das an dem schönen Beispiel eines einsamen Gartens, in dem an einer unscheinbaren Stelle ein roter Plastikball liegt.³³ Ich könnte in diesem Garten die Physiognomie eines Ortes wahrnehmen, an dem früher meine Kinder gespielt und dem sie mit ihrer Ausgelassenheit den Zauber einer jugendlichen Heiterkeit verliehen hatten – all dies wäre mitgegenwärtig in der Anmutung der stillen Leere, die sich mir im Anblick des unberührten Rasens mitteilt; ich könnte aber auch den Garten als einen Ort erleben, der gleichsam schwanger geht mit der künftigen Jubelei von Enkelkindern, die bald geboren werden oder bald groß genug sind, um im Garten zu spielen.

Diese Beispiele empirischer, einerseits produktiver, andererseits reproduktiver Einbildungskraft ebenso wie das Beispiel des U-Boots, das langsam im trüben Nordatlantik sichtbar wird, veranschaulichen, dass die Grenzen zwischen Wahrnehmung und Imagination ebenso im Wahrnehmungs- wie im Bildbewusstsein fließend sind. Die entscheidende Differenz liegt nicht in der uneindeutigen Zuordnung von Wahrnehmung und Imagination auf die jeweiligen Bewusstseinsformen, sondern darin, wie sie in diesen jeweils in Relation zueinander treten. Im Falle des Wahrnehmungsbewusstseins verstärkt die Imagination die Wahrnehmung, indem sie die Physiognomie eines Ortes hervortreten lässt, dessen sinnliche Gegebenheitsweise über die Faktizität des aktuell Wahrgenommenen hinausweist. Und im Falle des Bildbewusstseins dient die Wahrnehmung als »Verstärker der Imagination«³⁴, insofern das Vorgestellte, noch einmal Husserl, ein im Bildobjekt »perzeptiv Erscheinendes« ist und ihm die Anmutung einer Wirklichkeit in reiner Sichtbarkeit gibt.

Bilder machen uns Sachen vorstellig, die sie selbst nicht sind.³⁵ Denn sie vergegenwärtigen uns ein real nicht Anwesendes in reiner Sichtbarkeit. Ist alles, was nicht anwesend ist, deshalb abwesend? Bilden An- und Abwesenheit ei-

33 Seel 2003: 124.

34 Wiesing 2000.

35 Husserl 1904: 18.

nen kontradiktorischen oder einen konträren Gegensatz? Für Ernst Gombrich ist die Bemühung, Abwesendes durch seine bildhafte Vergegenwärtigung verfügbar zu machen, der ursprüngliche Impuls der bildnerischen Gestaltung, der die Höhlenmalerei mit der Ateliermalerei verbindet.³⁶ Und es gehört geradezu zur Grammatik des Begriffs der Abwesenheit, dass das als abwesend Bezeichnete prinzipiell anwesend sein könnte. Daher liegt es nahe, Bilder als Zeichen für Abwesendes zu benutzen, sofern denn eine hinlängliche Ähnlichkeit zwischen dem Bildobjekt als Repräsentant und dem Bildsujet als dem Repräsentierten besteht. Aber Ähnliches muss einander nicht repräsentieren, wie Lambert Wiesing am Beispiel der eineiigen Zwillinge verdeutlicht: Keiner von beiden ist ein Zeichen für den jeweils anderen.³⁷ Gombrichs Aussage über die Funktion von Bildern ist also empirischer, nicht begrifflicher Art. Wir können Bildobjekte als etwas wahrnehmen, was weder real anwesend noch Zeichen für Abwesendes ist. Und das gilt nicht erst für abstrakte Bilder, für die es keine Zuordnungsregel zwischen dem Bildobjekt und dem Außerbildlichen gibt, sondern auch schon für solche, die *de facto* so aussehen, als ob sie uns ein Abwesendes zeigten oder zeigen könnten.

Husserl trägt dieser Differenz mit den Unterscheidungen zwischen dem symbolischen und dem intuitiven Bildbewusstsein Rechnung. Gegenstand des symbolischen Bildbewusstseins sei das durch das Bild Bezeichnete, Gegenstand des intuitiven Bildbewusstseins die immanente Bildlichkeit des Bildes. Und er verdeutlicht die immanente Bildlichkeit durch die immersive Kraft, die vom Bildobjekt auszugehen scheint: »Wir schauen uns dabei in das Bild hinein«³⁸, schreibt er, und weiter, dass das Interesse des Betrachters innerlich am Bildobjekt hänge, »in der Weise seiner Verbildlichung Genuss findend«³⁹. Bilder können also in unterschiedlicher Weise gesehen werden, sie können für uns als Zeichen für Abwesendes fungieren, das sie uns in reiner Sichtbarkeit vorstellig machen, oder sie können für uns auch als Gegebenheitsweisen von Dingen in reiner Sichtbarkeit fungieren, deren immersiver Kraft, uns gleichsam in das Bild hineinzuziehen, wir uns überlassen.

Paolo Spinicci's Unterscheidung zwischen der ekphrastischen und der wesentlich bildlichen Narration eines Bildes⁴⁰ gibt Aufschluss darüber, welche Konsequenz die immanente Bildlichkeit eines Bildes für das Zeitbewusstsein unserer Bildwahrnehmung haben kann. Als ekphrastisch bezeichnet er Bilder, die im Gezeigten dessen Einbettung in einen Handlungszusammenhang des

36 Gombrich 2002.

37 Wiesing 2005: 54.

38 Husserl 1904f: 36.

39 A. a. O.: 37.

40 Spinicci 2024.

Vorher und Nachher symbolisch anzeigen, wie etwa – ein berühmtes Beispiel für viele mögliche – Hans Memlings ›Passion Christi‹. Als wesentlich bildlich narrativ gelten ihm dagegen Bilder, die einen Geschehenszusammenhang im Gezeigten evozieren. Ein Beispiel dafür sei Caravaggios ›Judith und Holofernes‹. Es vergegenwärtigt uns im Standbild den ausgedehnten Moment, in dem Holofernes zu sterben erlebt. Dieses besonders dramatische Beispiel hat folgenden generischen Sinn: die Vergegenwärtigung eines Geschehenszusammenhangs durch die Ausdrucksgestalt desjenigen, der in dieses Geschehnis erlebend verwoben ist.

Maurice Merleau-Ponty schreibt über das Kino, wenn es uns eine Person zeigen wolle, der schwindelig ist, werde es nicht versuchen müssen, »die innere Landschaft des Schwindels wiederzugeben [...]. Wir werden den Schwindel viel besser empfinden, wenn wir ihn von außen sehen, wenn wir diesen aus dem Gleichgewicht geratenen Körper betrachten«⁴¹. Merleau-Pontys Auffassung vertritt das *motion picture*-Pendant zu Caravaggio. Die Verfilmung von ›Judith und Holofernes‹ würde eben eine Sterbenszene zeigen, wo das Tafelbild nur ein Standbild zeigen kann. Aber Merleau-Pontys Auffassung scheint mir zu apodiktisch und im Übrigen gestalterisch beispielsweise durch Hitchcocks ›Vertigo‹ widerlegt zu sein. Hitchcocks Film bietet uns beides: sowohl die Außenperspektive eines aus dem Gleichgewicht geratenen Körpers als auch die Innenperspektive desjenigen, der aus dem Gleichgewicht gerät. Dabei spielt Hitchcock meines Erachtens mit der kategorialen Differenz zwischen der Zweite-Person-Perspektive, die uns das Ausdrucksverhalten des Schwindelnden vorstellig macht, und der Erste-Person-Perspektive, die uns einlädt, uns in den Schwindel der Person hineinziehen zu lassen. Das gelingt Hitchcock ganz gut – gemessen am technischen Stand des ästhetischen Materials. Es ginge aber gewiss noch besser, und zwar nicht aus den von Merleau-Ponty genannten Gründen.

Bereits die Kadrierung des Filmobjekts durch die Grenzen der Leinwand vergegenwärtigt uns die Irrealität des Gezeigten. Schon Husserl sah im Rahmen des Bildes den Grund eines »Widerstreits mit der aktuellen Gegenwart«⁴². Das gilt nicht minder für den Film. Hinzu kommen die *constraints*, Dreidimensionalität mit zweidimensionalen Gestaltungsmitteln evozieren zu wollen. Die Erzeugung der Anmutung lockend-abschreckender Tiefe, die der Schwindelnde erlebt, trifft im Film daher auf technische Grenzen. Es gibt darüber hinaus aber noch zwei weitere Nachteile technischer Art, die sich einstellen, wenn man mit den Mitteln des Films die Erste-Person-Perspektive zu evozieren versucht, nämlich erstens den Mangel an Interaktivität und zwei-

41 Merleau-Ponty 1947: 45.

42 Husserl 1904: 46.

tens an Zukunftsoffenheit. Mit anderen Worten: Die Evozierung des Schwindels ist eine immer noch vergleichsweise leicht zu bemeisternde Aufgabe, da in ihr der Schwindelnde dem Abgrund passiv gegenübersteht. Anders verhält es sich, wenn er sich zu seiner Umwelt aktiv verhalten muss, beispielsweise im Schwertkampf. Und dieses Beispiel leitet zum zweiten Manko über: Im Film ist die Zukunft geschlossen und nur vom Kinogeher noch nicht gewusst. Einzig allein aus diesem Grund gibt es das Phänomen des Spoilerns. Wer eine filmische Schwertkampfszene bereits gesehen hat, weiß wie sie ausgeht, wenn er den Film ein zweites und jedes beliebige neue Mal ansieht. Dieses Wissen ist der Erste-Person-Perspektive dagegen fremd. Es gehört zur Grammatik des Begriffs erstpersonalen Erlebens, dass das, was erlebt wird, nicht vollständig durch den Erlebenden vorhersagbar ist. Niemand kann exakt vorhersagen, was wie Gegenstand seines Erlebens sein wird, und zwar aus dem einfachen, vorhin dargelegten Grund, dass die Wahrnehmung uns in Kontakt mit einer bewusstseinstranszendenten Welt bringt, die wir nicht vollständig unter Kontrolle haben. Allenfalls gibt es Wahrscheinlichkeiten des Erlebens oder Nichterlebens, die im Falle, sagen wir, von Aki Kaurismäkis ›Mädchen in der Streichholzfabrik‹ sehr eingeschränkt sind, wenn es am Fließband steht und Hölzchen im Akkord in Pappschächtelchen füllt.

In einem Punkt ist bereits der analoge und vollends der digitale Film dem erstpersonalen Erleben des Wahrnehmungsbewusstseins haushoch überlegen. Er lässt uns Dinge sehen, die es nicht gibt und seine Helden Tätigkeiten ausüben, die wir nicht beherrschen und niemals beherrschen werden. Die Unterwelt auf der anderen Seite der im perfekten Retrodesign der frühen Achtziger heraufbeschworenen US-amerikanischen Kleinstadt Hawkins in ›Stranger Things‹ steht für das filmische Zeugnis von Utopia. Und gutes Action-Kino beruht auf der Suggestivität einer einzigen Eigenschaft seiner Helden: Es lässt sie in Tätigkeiten eine gute Figur machen, die uns anziehen, die wir aber niemals auszuüben in der Lage wären – von Bonds beiläufiger Anweisung an den Barkeeper: ›Schütteln, nicht Rühren‹ bis zu Eastwoods Showdown in ›Unforgiven‹, der die Schurken nicht vor allem durch ihren Tod bestraft, sondern durch die Lässigkeit, mit der er herbeigeführt wird. Und in *Avatar* tauchen wir, andächtig hinter unseren 3D-Brillen aus Pappmaché, in die Phantasiewelt eines extraterrestrischen Urwaldstammes ein, der in einem berghohen Lebensbaum ein rousseausches Idyll gegen alte, weiße, männliche US-Amerikaner verteidigen muss.

4 User haften für ihr Spielverhalten

David Chalmers stellt sich die Nutzer fingierter Welten in den Videospiele sarkastischerweise wie die Situation von Platons Höhlenbewohnern vor⁴³, allerdings mit umgekehrtem Vorzeichen: Während diese im Streben nach der Wahrheit zum Ausgang der Höhle streben, zieht es jene in den Partykeller, wo sie mittels Head-Mounted-Display in eine virtuelle Realität eintauchen, ohne von den Hindernissen der Zweidimensionalität, der Passivität und der Geschlossenheit des erstpersonal evozierten Bildgeschehens beeinträchtigt zu werden. In den Partykellern, in denen ihre Eltern noch vor dem Hintergrund der Fototapete und zu den Klampfenklängen von Reinhard May Brettspiele absolvierten, geschehen heute erstaunliche Dinge. Wollte man die virtuellen Helden im Sinne Merleau-Pontys von außen filmen, erfasste das Objektiv nur ein Zappeln und Zucken. Aber nicht alles spielt sich im Kopf ab. Die modernen Videospiele vermögen die Stärken des Wahrnehmungsbewusstseins mit den Stärken des Vorstellungsbewusstseins im Medium des perzeptiv erscheinenden bewegten Bildes zu verbinden: die Konstruktion fingierter Umwelten, in denen sich die Nutzer in der Perspektive der ersten Person interaktiv bewegen, in denen sie Dinge tun, die Konsequenzen haben, die also sowohl physisch wie sozial auf den Gang der Dinge Einfluss nehmen und von ihm beeinflusst werden. Die Wahrnehmung ist gleichsam das Gerüst oder Korsett einer Imagination, die sich in Tätigkeiten auslebt, die wir Nutzer allenfalls hier beherrschen und gut beherrschen lernen, ohne uns beispielsweise mit der *longue durée* jahrzehntlanger Übungen im Kampfsport- oder Stuntraining auf Situationen vorbereiten zu müssen, die dann doch wieder, sagen wir: von der Straßenverkehrsordnung vereitelt werden.

Ich kehre also abschließend zum Anfang, zu von Uexkülls Funktionskreis und zu der Triangulation von Ego, Alter Ego und Umwelt zurück. Der Weg vom Bild über das zunächst analoge, dann digitale Kino zu den Elaboraten der Videospielebranche erschließt retrospektiv den Prozess einer *Virtualisierung des Wahrnehmungsbewusstseins bei gleichzeitiger Realisierung des Vorstellungsbewusstseins in der Organismus-Umwelt-Interaktion*. Insofern sich Wirklichkeitsbewusstsein, wie das Nikolai Hartmann formuliert hat, »auf die Wahrnehmung als letzten und absoluten Zeugen verläßt«⁴⁴, ist die virtuelle Realität auch nur als ein »in der Weise der Wahrnehmung Erscheinendes«⁴⁵ wirklich. Insofern aber wiederum die Wirklichkeitsanmutung der Wahrnehmung von der intrinsischen Verschränkung der Interaktion und Kooperation

43 Chalmers 2022: 8.

44 Hartmann 1949: 381.

45 Husserl 1904: 79.

im Organismus-Umwelt-Verhältnis abhängig ist, muss auch das Bildobjekt in ein Interaktions- und Kooperationsverhältnis des Anwenders mit dem perzeptiv Erscheinenden der Spielwelt eingebunden werden. Daraus folgt zwingend, warum der Schritt vom unbewegten zum bewegten Bild und vom bewegten Bild zum Cave Automatic Virtual Environment für den Unterhaltungswert des Bildbewusstseins eine Innovation darstellt. Nur verkörperte Wesen, die unhintergebar in einem interaktiv-kooperativen Verhältnis zu einer Umwelt stehen, können virtuelle Realität in dem bezeichneten Sinne überhaupt wertschätzen. Gott ist aus begrifflichen Gründen kein Nutzer von Videospiele.

Was aber genau besagt nun die Rede von der Virtualisierung des Wahrnehmungsbewusstseins? Diese Frage ist jetzt einfach und umstandslos zu beantworten: Sie bedeutet Erleben minus Widerfahrnischarakter. Der Begriff des Widerfahrnisses verweist auf den Sachverhalt von Irreversibilität. Was mir widerfährt, ist geschehen und folglich nicht rückgängig zu machen. Jedes Widerfahrnis ist ein *point of no return* – physisch ebenso wie sozial. Eine geschlagene Wunde – sowohl im wörtlichen, physischen wie im übertragenen sozialen Sinn – kann zwar verheilen, ungeschehen kann sie aber nicht gemacht werden, denn auch nach der Heilung hinterlässt sie eine Narbe und hat somit den Betroffenen unwiderruflich verändert. Eine virtuelle Wunde ist aber kein Widerfahrnis des Nutzers (sondern allenfalls seines Avatars), da er aus dem Kader bzw. Framing des CAVE heraustreten kann. Insofern stellt jede virtuelle Realität, mit Lambert Wiesings Wort, eine »Partizipationspause« dar⁴⁶, nämlich die Pause der Partizipation von einer Praxis, die in doppeltem Sinne Wunden schlagen kann. Warum setzen wir uns aber überhaupt der Möglichkeit virtueller Wunden aus? Weil wir in Kauf nehmen, partizipationspausierend heldenhaft verwundet zu werden. Und das bringt mich zum zweiten Aspekt der Virtualisierung: die Realisierung von Vorstellungsbewusstsein.

Die fingierten Welten der virtuellen Realität können uns Ereignisse erleben und Handlungen ausüben lassen, die unter den physikalischen und sozialen Gesetzen der analogen Welt unmöglich sind. »Das digitale Bild zeigt – wie jedes Bild – einen sichtbaren imaginären Gegenstand. Doch darüber hinaus erlaubt es sich, sichtbar werden zu lassen, was man sich über diesen Gegenstand einbildet.«⁴⁷ Der Nutzer wird vom Betrachter zum »Einbildner«⁴⁸ der Phantasie in eine Welt reiner Sichtbarkeit. Und diese Sichtbarkeit kann bei Bedarf zur Verdichtung des Wahrnehmungseindrucks noch durch einen der reinen Sichtbarkeit anhängenden Gehör- und Tastsinn zu einer multisensorischen Einheit verbunden werden, deren Elemente in keiner kausalen Beziehung

46 Wiesing 2009: 199.

47 Wiesing 2000: 28.

48 Flusser 1985: 39.

zueinanderstehen, aber sehr wohl eine immanente, eben fingierte Kausalität entfalten können.

Die Partizipationspause im CAVE oder hinterm Head-Mounted Display findet in einem virtuellen psychosozialen Moratorium statt, das der experimentellen Erprobung von Wünschen und ihrer Erfüllung unter entkörperlichten Wahrnehmungsbedingungen dient: was mir widerfährt, kann mir keine Wunden schlagen, und doch, was mir gelingt, als wirklich erfahren werden. Damit beruht der Unterhaltungswert der virtuellen Realität letztlich auf einer Verbindung von negativer und positiver Freiheit. Im virtuellen Moratorium bin ich befreit von *points of no return* und zugleich frei für die Entwicklung von adverbialer Güte in der Ausübung von Tätigkeiten, die empirisch unmöglich sind. Um mit Sartre zu schließen: »Die Vorstellungskraft ist keine empirische und zusätzliche Fähigkeit des Bewusstseins, sie ist das ganze Bewusstsein, insoweit es seine Freiheit realisiert«⁴⁹ – in der virtuellen Realität verdichtet sich diese Freiheit zu dem psychosozialen Moratorium einer wahrnehmbaren Welt, in der ich meine eigene Verkörpertheit zu transzendieren vermag. Ihr Unterhaltungswert besteht in ihrer trennscharfen Entgegensetzung zur analogen Welt leiblicher Verkörpertheit des Menschen.

Literatur

- Austin, John 1962: Sinn und Sinneserfahrung. 1975. Reclam: Stuttgart (Originalausgabe: *Sense and Sensibilia*).
- Bendel, Oliver 2017: Virtuelle Realität. In: Gabler Wirtschaftslexikon. Wiesbaden, Springer Gabler, <https://wirtschaftslexikon.gabler.de/definition/virtuelle-realitaet-54243> (abgerufen am 15. 11. 2024).
- Benjamin, Walter 1931: Kleine Geschichte der Photographie. In: Ders.: Das Kunstwerk im Zeitalter seiner technischen Reproduzierbarkeit. Drei Studien zur Kunstsoziologie. 1963. Frankfurt/M., Suhrkamp: 45–64.
- Chalmers, David 2022: Reality+. *Virtual Worlds and the Problems of Philosophy*. Dublin, Penguin Random House.
- Flusser, Vilém 1985: *Ins Universum der technischen Bilder*. 1992. Göttingen, European Photography.
- Fuchs, Thomas 2017: In Kontakt mit der Wirklichkeit. Wahrnehmung als Interaktion. In: Schlette, Magnus/Fuchs, Thomas/Kirchner, Anna Maria (Hg.): *Anthropologie der Wahrnehmung*. Heidelberg, Winter: 109–140.
- Gibson, James J. 1979: *The Ecological Approach to Visual Perception*. Hillsdale/NJ, Houghton Mifflin Company.

49 Sartre 1940: 292 f.

- Gombrich, Sir Ernst 2002: *Geschichte der Kunst*. Berlin, Phaidon Verlag.
- Goodman, Nelson 1976: *Sprachen der Kunst. Entwurf einer Symboltheorie*. 1995. Frankfurt/M., Suhrkamp (Originalausgabe: *Languages of Art. An Approach to a Theory of Symbols*).
- Hartmann, Nicolai 1949: *Grundzüge einer Metaphysik der Erkenntnis*. Berlin, De Gruyter.
- Husserl, Edmund 1904f: *Phantasie, Bildbewusstsein, Erinnerung. Zur Phänomenologie der anschaulichen Vergegenwärtigungen*. *Husserliana*, XXIII. 1980. Den Haag/Boston/London, Martinus Nijhoff.
- Malafouris, Lambros 2013: *How Things Shape the Mind*. Cambridge/Mass., MIT Press.
- Merleau-Ponty, Maurice 1947: *Das Kino und die neue Psychologie*. In: Ders.: *Das Auge und der Geist. Philosophische Essays*. 2003. Hamburg, Felix Meiner Verlag: 29–46 (Originalausgabe: *La cinéma et la nouvelle psychologie*).
- Nagel, Thomas 1979: *What is it like to be a bat?* In: Ders.: *Mortal Questions*. Cambridge, Cambridge University Press: 165–180.
- Putnam, Hilary 1999: *The Threefold Cord. Mind, Body, and the World*. New York, Columbia University Press.
- Reid, Thomas 1764: *An Inquiry into the Human Mind on the Principles of Common Sense*. In: *Thomas Reid's Inquiry and Essays*. Herausgegeben von Ronald E. Beanblossom, Keith Lehrer. 1983. Indianapolis/In., Hackett.
- Roth, Gerhard 1996: *Das Gehirn und seine Wirklichkeit. Kognitive Neurobiologie und ihre philosophischen Konsequenzen*. Frankfurt/M., Suhrkamp.
- Ryle, Gilbert 1970: *Begriffskonflikte*. Göttingen, Vandenhoeck & Ruprecht (engl. Originalausgabe: *Dilemmas*).
- Sartre, Jean-Paul 1940: *Das Imaginäre. Phänomenologische Psychologie der Einbildungskraft*. 1994. Hamburg, Rowohlt (Originalausgabe: *L'Imaginaire*).
- Schlette, Magnus/Tewes, Christian (Hg.) 2024: *In Kontakt mit der Wirklichkeit. Die Perspektivität verkörperter Wahrnehmung*. Berlin/Boston, De Gruyter.
- Searle, John 1983: *Intentionalität. Eine Abhandlung zur Philosophie des Geistes*. 1991. Frankfurt/M., Suhrkamp (Originalausgabe: *Intentionality. An Essay in the Philosophy of Mind*).
- Seel, Martin 2003: *Ästhetik des Erscheinens*. Frankfurt/M., Suhrkamp.
- Sen, Amartya 2003: *Positional Objectivity*. In: Ders., *Rationality and Freedom*. Cambridge/Mass., Harvard University Press: 463–483.
- Sen, Amartya 2009: *The Idea of Justice*. Cambridge/Mass., Harvard University Press.
- Spinicci, Paolo 2024: *Caravaggios Judith und Holofernes: Phänomenologische Bemerkungen über die bildliche Erzählung*. In: *Phenomenology and Mind* 26 (2024): 150–162.

- Toepfer, Georg 2016: Biologie und Anthropologie der Wahrnehmung. Kopp-
lung und Entkopplung von Organismus und Umwelt. In: Interdisziplinäre
Anthropologie 4: 3–48, 127–138 (Replik auf Kommentare).
- Wiesing, Lambert 2000: Verstärker der Imagination. Zur Einleitung. In: Ders.:
Phänomene im Bild. München, Wilhelm Fink Verlag: 9–30.
- Wiesing, Lambert 2005: Artificielle Präsenz. Studien zur Philosophie des Bil-
des. Frankfurt/M., Suhrkamp.
- Wiesing, Lambert 2009: Das Mich der Wahrnehmung. Eine Autopsie. Frank-
furt/M., Suhrkamp.
- Williams, Bernard 1985: Ethik und die Grenzen der Philosophie. 1999. Ham-
burg, Rotbuch Verlag (engl. Originalausgabe: Ethics and the Limits of Phi-
losophy).
- Uexküll, Jacob von 1920: Theoretische Biologie. 1973. Frankfurt/M., Suhr-
kamp.