



Foto: Jennifer García, Lizenz: cc-by-sa-2.5

Das «Cartesianische Theater»: Ein Homunkulus im Kopf erlebt die Welt als multimediale Kinovorführung

LEIB UND LEBEN

Körpererfahrungen zwischen Wirklichkeit und Imagination

Wir leben in einem Körper aus Fleisch und Blut, sind aber auch in digitalen Welten unterwegs. – Wie wir die Grenzen der physischen Realität überschreiten und doch alles leibhaftig erleben. | Daniel Ammann

Die Reise auf den Mond haben wir längst hinter uns. Zumindest im Traum, in der Fiktion oder als packende Computersimulation. Es mag den Anschein haben, als sei der leibliche Körper an imaginierten Exkursionen kaum beteiligt, aber letztlich machen wir alles Erleben doch am Körper fest. Eine Schussfahrt auf der Riesenschlittenbahn oder ein Bungee-Jump aus schwindelerregender Höhe fühlt sich in Wirklichkeit vielleicht prickelnder an. Aus eigener Erfahrung wissen wir jedoch auch, dass uns die Lektüre eines Thrillers, eine gruselige Filmszene oder das kreischende

Geräusch aus dem Kopfhörer einen durchaus realen Schauer über den Rücken jagen kann.

Der Körper ist weit mehr als ein passiver Empfänger, der Sinnesdaten auffängt und an den Bordcomputer im Hirn weiterleitet. Er ist massgeblich an der Konstruktion von Erlebnissen beteiligt. Wenn wir unsere Aufmerksamkeit voll und ganz auf etwas richten, stellen sich im Körper unweigerlich Empfindungen und Emotionen ein. Der Leib lebt mit – selbst wenn wir uns alles bloss einbilden oder die Ereignisse medial vermittelt werden. Wer ist

nicht schon schweissgebadet aus einem Albtraum erwacht oder hat sich nach dem nervenaufpeitschenden Krimi nur mit Herzklopfen in den Keller gewagt?

Selbstverständlich ist unser Körper anfällig für Illusionen. Die Wahrnehmung spielt uns gelegentlich einen Streich und kann in Verbindung mit der Imagination gleichsam virtuelle Erlebnisse hervorrufen. Wenn der Zug auf dem Nebengleis anrollt, haben wir meist das Gefühl, es sei unser Waggon, der sich gerade in Bewegung setzt. Neben solch harmlosen Täuschungen sind auch unangenehme Phantomschmerzen oder regelrechte Leibhalluzinationen bekannt, Wahrnehmungsstörungen also, die ohne entsprechende Reizquelle auftreten.

Aber wie verhält es sich mit medialen Bildern? Obwohl wir Fotografien und Fil-

me nicht mit der Wirklichkeit verwechseln, ist kaum zu bestreiten, dass Abbilder ebenfalls auf uns wirken, mitunter sogar eine starke Resonanz erzeugen. Die Aufnahme einer üblen Handverletzung lässt uns erschauern und der Anblick eines halbverwesten Kadavers löst ein Gefühl von Ekel aus. Die Erforschung sogenannter Spiegelneuronen liefert Hinweise darauf, dass wir Bewegungen beim Beobachten innerlich nachvollziehen. Die Handlung läuft gleichzeitig in unserem Gehirn ab. Aktivitätsmuster werden als neuronale Schablonen abgelegt und helfen uns später, Verhaltensäusserungen und Handlungsabsichten bei anderen zu erkennen und ihre Gefühle zu interpretieren.

Die innere Simulation wahrgenommener Handlungen findet auch dann statt, wenn wir einen Film anschauen oder uns die Geschehnisse eines Romans vor Augen führen. Bei medienvermittelten Ereignissen hängen Wirkung und Intensität des Miterlebens allerdings nicht allein von der Illusionskraft der medialen Darbietung ab. Ausschlaggebend ist vielmehr unsere Fähigkeit zur Immersion.

Wann immer wir mental in ein Geschehen eintauchen, nehmen wir in gewisser Weise unseren Körper mit. Je höher die innere Beteiligung – das Involvement –, desto eindringlicher manifestieren sich körperliche Regungen und Gefühle. Die Identifikation mit handelnden Figuren trägt ebenfalls entscheidend dazu bei und ist wichtiger als lebensechte Darstellung oder bildfüllende Präsentation. Ein Kasperletheater, ein Fussballspiel im Fernsehen oder ein Zeichentrickfilm können das Publikum ebenso vom Hocker reissen wie der aufwendige Spielfilm in 3-D, der mit realistischen Spezialeffekten überzeugt.

Heftige Körperreaktionen versuchen wir bei der Medienrezeption für gewöhnlich zu unterdrücken. Lachen ist im Kinosaal erlaubt, Tränen werden geduldet. Schweissausbrüche, Schwindel oder gar Übelkeit empfinden hingegen die meisten als störend und unangenehm. Wenn er gehorcht, hockt der träge Leib aus Wasser, Fett, Muskel- und Knochenmasse relativ ungerührt im Sessel – abgesehen von gelegentlichen Zuckungen, wenn wir mit dem Hängegleiter auf der IMAX-Leinwand vornüberkippen oder unwillkürlich den Kopf einziehen, um einem Gegenstand auszuweichen, der uns aus der Tiefe des Bild-

raums entgegenwirbelt. Verstärkt wird das immersive Erleben schliesslich durch die Möglichkeit, selbst an der Handlung teilzunehmen und das Geschehen auf dem Monitor aktiv zu beeinflussen. Dank interaktiver Benutzeroberflächen können wir unsere Fühler und Greifer tatsächlich

schon in den virtuellen Raum hinter dem Bildschirm ausstrecken oder gar selbst in Gestalt eines Avatars durch digitale Parallelwelten spazieren. Schnittstellen wie Maus, Tastatur oder Gamepad werden mit der Zeit so weit ausgeblendet, dass die automatisierten Steuerbewegungen mit den Bewegungen der Bildschirmfigur verschmelzen.

Spielpädagoge Jürgen Fritz spricht in diesem Zusammenhang von einer Erweiterung des eigenen Körperschemas, wie wir sie auch vom Führen einer Marionette oder dem Lenken eines Fahrzeugs kennen. Die Spielfigur scheint an den eigenen Körper gekoppelt und füllt sich durch unser Handeln mit Leben. Bei jüngeren und unerfahrenen Computerspielern treten noch oft «mimetische Körperreaktionen» auf: «Der Spieler legt sich beispielsweise mit seinem ganzen Körper in die Kurve, wenn er mit einem Auto auf dem Bildschirm die Kurve scharf nehmen will; er springt mit hoch, wenn die elektronische Marionette über ein Hindernis springen soll» (Fritz, S. 18). Durch wiederholtes Üben werden diese Synchronisierungen von realem und virtuellem Körper verinnerlicht und verschwinden allmählich.

Das Gefühl eines erweiterten Körpersinns ist keine aussergewöhnliche Erscheinung. Im Umgang mit Messer und Gabel oder beim Einschlagen eines Nagels lassen wir Wahrnehmung und sinnliches Empfinden ebenfalls mit dem Werkzeug einwerden. Hierbei können Körpergefühle auch ausserhalb unseres Körpers auftreten, wie der Neurobiologe Franz Mechsner an einer alltäglichen Erfahrung illustriert: «Schneidet man etwa ein Stück Stoff zu, kann man die Schere wie ein Stück seiner selbst, als Verlängerung der Hand empfinden, mit einem besonders konzentrierten,

interessanten Gefühl am vorwärts gleitenden Kreuzungspunkt der beiden Schermesser» (Mechsner, S. 87). Über entsprechende Eingabegeräte stellt die Hand auch eine körperliche Verbindung zur virtuellen Realität her und macht immaterielle Objekte auf dem Computerbildschirm nahezu di-

Der Leib lebt mit – selbst wenn wir uns alles bloss einbilden oder die Ereignisse medial vermittelt werden.

rekt erfahrbar. Hinzu kommt die Tatsache, dass unsere Hand im menschlichen Gehirn überproportional repräsentiert ist. «Sie nimmt dort fast ebensoviel Raum ein wie der ganze übrige Körper; zugleich sind alle der Hand zugeordneten Areale mit praktisch der gesamten Hirnrinde vernetzt» (Ciompi, S. 308).

Totale Immersion mag weiterhin ein Science-Fiction-Traum bleiben. Durch Simulation im Gehirn, Erregungsmuster aus Spiegelneuronen und die prominente Bedeutung der Hand erleben wir virtuelle Exkursionen dennoch am eigenen Leib. Ob wir uns durch ein Adventure-Game kämpfen, in Online-Rollenspielen flirten oder in Simulationswelten à la «Second Life» unterwegs sind – unser Körper ist stets mit von der Partie.

Literatur

- Ammann, Daniel. «Eintauchen in die Anderswelt: Virtuelle Erlebnisräume.» *infos und akzente* 2 (2002): S. 23–27. Internet: www.wissensnavigator.com/documents/ammann.pdf
- Ciompi, Luc. *Die emotionalen Grundlagen des Denkens: Entwurf einer fraktalen Affektlogik*. Göttingen: Vandenhoeck & Ruprecht, 1997.
- Fritz, Jürgen. «Warum eigentlich spielt jemand Computerspiele?» *Computerspiele: Virtuelle Spiel- und Lernwelten*. Hrsg. v. Jürgen Fritz und Wolfgang Fehr. Bonn: Bundeszentrale für politische Bildung, 2003. S. 10–24. Internet: www.bpb.de/themen/RSE41Qv
- Mechsner, Franz. «Auch Bilder sind keine Bilder: Wahrnehmung als die Pforte zur Welt.» *Das Rätsel von Leib und Seele: Der Mensch zwischen Geist und Materie*. Hrsg. v. Reinhard Breuer. Stuttgart: Deutsche Verlags-Anstalt, 1997. S. 72–90.

Daniel Ammann ist Dozent für Medienbildung an der PH Zürich.
daniel.ammann@phzh.ch
