
Fielding und die *movie-ride*-Ästhetik: Vom Realismus zur Kinesis

Robin Curtis / Christiane Voss

Im nachfolgenden Text, der erstmals 1968/69 erschien, schildert Raymond Fielding das Bemühen der frühen Unterhaltungsindustrie um «Ultrarealismus». Fielding zeichnet einen historischen Prozess nach, der bei den *phantom rides* des frühen Films begann und sich heute noch im IMAX-Kino fortsetzt. Er nahm damit implizit Aspekte der filmischen Immersionsdebatte vorweg, ohne jedoch den Begriff der Immersion zu verwenden.

Vielleicht ist dies auch der Grund, weshalb Fieldings Beitrag für die Diskussion des Konzepts erst wesentlich später erkannt wurde. Der Forschung zum frühen Kino, die sich zehn Jahre nach Erscheinen seines Textes beim berühmten 34. FIAF-Kongress in Brighton formierte, gab er indes zweifellos wichtige Anstöße.¹ Darüber hinaus inspirierte Fieldings Aufsatz Untersuchungen zu den kinetischen und somatischen Reizen des bewegten Bildes und löste ein neues Nachdenken über filmästhetische Strategien und Darbietungsformen aus, das in Beiträge über die historischen *phantom rides* und *travelogues* mündete, aber auch Phänomene wie den Blockbuster mit seiner *movie-ride*-Ästhetik oder eben das Cinerama- oder IMAX-Kino theoretisch und historisch zu konturieren half.²

Die heute wohl gängigste Form der filmischen Immersion fußt auf dem simulierten Effekt einer rasanten Bewegung des Zuschauers durch den Raum. Dem Betrachter kommen dabei diverse Objekte mit hoher

1 Charles Musser spricht in *The Emergence of Cinema: The American Screen to 1907* von «an excellent study of this subject» (Musser 1990a, 430).

2 Vgl. zu den *phantom rides* Rabinovitz 2004 und 2006 sowie Gunning 2006 und 2009; zu den *travelogues* den Überblick zum Reisefilm in Ruoff 2006 sowie Musser 1990b, und zur *movie-ride*-Ästhetik etwa Balides 2003.

Geschwindigkeit entgegen, wobei die Kamera stets auf den Fluchtpunkt ausgerichtet bleibt. Die damit erzeugte Wirkung hat Constance Balides – bezogen auf den zeitgenössischen Film – als «immersion effect» bezeichnet (2003, 316–321). Das Vorbild für diese ästhetische Strategie lokalisiert Balides im *movie-ride*-Effekt des ersten STAR-WARS-Films (George Lucas, USA 1977) in den ausführlich dargestellten und für die damaligen technischen Möglichkeiten kinetisch beeindruckenden Flügen durch kosmische Räume. Beim *movie-ride* wird die mediale Konvergenz des Films mit der Achterbahn-Attraktion eines Themenparks simuliert, eine Ästhetik, die im Actionfilm der Gegenwart zur Regel geworden ist (und dort auch dazu dient, die Möglichkeiten computergenerierter Bilder und Effekte zur Schau zu stellen).

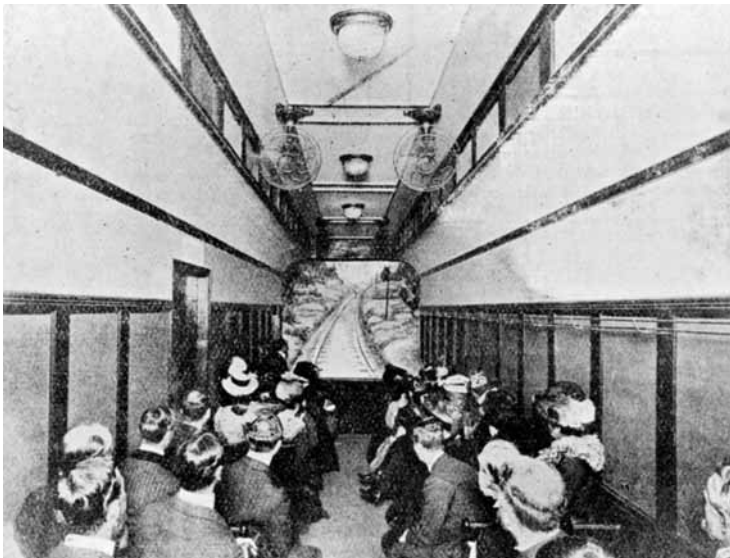
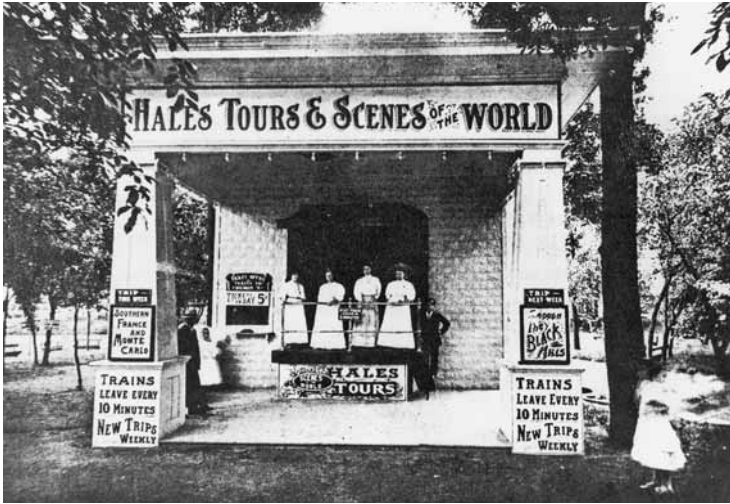
Wie Fielding nahelegt, kann man historisch die *phantom rides* als Vorläufer dieser Form der Bewegungsästhetik verstehen. Zwar wurden sie häufig mit dem Reisefilm assoziiert, doch unterscheiden sie sich von der tatsächlichen Erfahrung einer Eisenbahnfahrt insofern, als sie nicht den Blick aus dem Fenster zur Seite, sondern die Bewegung nach vorne zeigen. Damit war ein Gefühlserlebnis angelegt, das, wie Lauren Rabinovitz (2004) und Tom Gunning (2009) dargelegt haben, eine Betonung zweier sich eigentlich widersprechender Ebenen filmischer Rezeption darstellt: Einerseits wird die Illusion einer Landschaft und damit das Gefühl der Distanz betont, andererseits dem Zuschauer die sinnliche Unmittelbarkeit der Fortbewegung vermittelt. Rabinovitz schreibt:

Across the century, *Hale's Tours*, Imax, and modern ridefilms articulate a seemingly contradictory process for the spectator: they attempt to dematerialize the subject's body through its visual extension into the cinematic field while they emphasize the spectator's body itself as the center of an environment of action and excitement (Rabinovitz 2004, 106).

In der Somatik der Kinoerfahrung sieht Rabinovitz nichts weniger als ein Gegenmittel zu den gegenwärtig dominierenden Entkörperlichungstendenzen. Sie betont damit die Relevanz des Körpers für die Filmrezeption, die Fielding in seiner historischen Darstellung nachgewiesen hat.

Gunning hebt ebenfalls die paradoxe Vermengung von Nähe und Distanz in den *Hale's Tours* und *phantom rides* hervor, doch hinterfragt er zugleich Fieldings Annahme, dass eine solche Technik auf einen erhöhten Realismuseffekt ziele. Während Fielding (und andere) die *phantom rides* schlicht als Simulacra von Zugfahrten begreift (und die *Hale's*

Tours als deren komplexere Variante), rückt Gunning von der Vorstellung des kontemplativen Blicks ab, um vielmehr den Schock der erhöhten Sinnlichkeit herauszustellen. Er unterstreicht die im Wortsinne «phantomhafte» und unheimliche Qualität der Erfahrung und den Reiz des Neuen an der Bewegung durch den Raum, auf der sie beruht. Die Attraktion der Filme bestand demzufolge in der Bewegung an sich, sie



1 Hale's Tours,
Vineland

2 Hale's Tours,
Inneneinrichtung

stellten die Umwandlung von Materie in reine Bewegung zur Schau. Es entstand ein völlig neues Erlebnis, das auf der Verbindung eigentlich gegensätzlicher Elemente beruhte:

The return of the unreality of the image [is] repressed by the apparent sensual immediacy delivered by the cinematic experience of motion. [...] In these films the spectator vanishes physically, leaving only the energy of travel, the sensation of movement through the landscape. Yet this all-seeing eye is also a physiological eye, one alert for the possibility of collision and ready to flinch at the sensation of danger, even as it is protected by its very medium from physical contact (Gunning 2009).

Nach Gunning ist die Bewegung des Zuschauers eine doppelte: Sie wird einerseits durch Abbildung, andererseits durch die Bewegung des Bildes selbst erzeugt. Bemerkenswert bleibt, wie sehr die Überlegungen zur Signifikanz der Bewegung für die Überwältigung des Zuschauers, die Fielding vor rund vierzig Jahren beschrieb, in diesen und anderen Überlegungen aufgenommen und fortgedacht werden.

Literatur

- Balides, Constance (2003) Immersion in the Virtual Ornament: Contemporary «Movie Ride» Films. In: *Rethinking Media Change. The Aesthetics of Transition*. Hg. v. David Thorburn & Henry Jenkins. Cambridge: MIT Press, S. 315–336.
- Gunning, Tom (2006) «The Whole World Within Reach»: Travel Images without Borders. In: *Virtual Voyages: Cinema and Travel*. Hg. v. Jeffrey Ruoff. Durham: Duke University Press, S. 25–41.
- Gunning, Tom (2009) Movement Genres. In: *Film 1900: Technology, Perception, Culture*. Hg. v. Annemone Liegensa & Klaus Kreimeier. Eastleigh/Bloomington: Libbey/Indiana University Press (im Erscheinen).
- Musser, Charles (1990a) *The Emergence of Cinema: The American Screen to 1907*. New York: Charles Scribner's Sons.
- Musser, Charles (1990b) The Travel Genre in 1903–1904. Moving Towards Fictional Narrative. In: *Early Cinema: Space Frame Narrative*. Hg. v. Thomas Elsaesser. London: British Film Institute, S. 123–132.
- Rabinovitz, Lauren (2006) From Hale's Tours to Star Tours. Virtual Voyages, Travel Ride Films, and the Delirium of the Hyper-Real. In: *Virtual Voyages: Cinema and Travel*. Hg. v. Jeffrey Ruoff. Durham: Duke University Press, S. 42–60.

- Rabinovitz, Lauren (2004) More than the Movies. A History of Somatic Visual Culture through *Hale's Tours*, Imax, and Motion Simulator Rides. In: *Memory Bytes. History, Technology, and Digital Culture*. Hg. v. Lauren Rabinovitz & Abraham Geil. Durham: Duke University Press, S. 99-125.
- Ruoff, Jeffrey (Hg.) (2006) *Virtual Voyages: Cinema and Travel*. Durham: Duke University Press.



1 «Trip to the Moon», Disneyland, Kalifornien. Simulation einer Reise ins Weltall. Allerdings hatten der Schriftsteller H.G. Wells und der Filmpionier Robert Paul Disneys Idee bereits 50 Jahre zuvor vorweggenommen