

Zum Greifen nah?

Annäherungen an das Verhältnis von Nähe und Distanz in VR-Filmen

Franziska Wagner

Virtual-Reality-Filme¹ sind auf mehreren Ebenen durch ein komplexes relationales Zusammenspiel von räumlicher Nähe und Distanz geprägt: Mit Hilfe der VR-Brille und des erzeugten 360°-Bewegt-bildes wirkt es für die Zuschauenden, als befänden sie sich unmittelbar im Raum, also besonders nahe am Geschehen. Das Zentrum der Perspektive im VR-Film ist somit die rezipierende Person, um die sich der virtuelle Raum wölbt. Eine für die Rezipierenden wahrnehmbare physische Distanz zwischen Bildschirm und eigenem Körper, wie sie etwa zwischen Kinoleinwand und Sitzreihe vorhanden ist, verschwindet nahezu. Die erzeugte räumliche Nähe zum filmischen Geschehen wird außerdem durch involvierende innerdiegetische Strategien verstärkt. Diese sollen hier exemplarisch analysiert werden.

Als Beispiele dienen zwei VR-Filme, die auf unterschiedliche Weise ein queeres Potenzial des VR-Dispositivs ausloten. Zum einen die queere Performativität einer Trickster-ähnlichen Figur in *GLAUBE* (Dani Levy, D 2017) und zum anderen die Zukunfts- und Körperlichkeitsentwürfe im potenziell queeren Science-Fiction-Genre in *I, PHILIP* (Pierre Zandrowicz, F 2016). In beiden Fällen entfalten sich Momente, die als «queer» verstanden werden, jeweils durch eine Intensivierung der (des-)orientierenden Qualitäten des VR-Dispositivs. «Queer» bezieht sich in diesem Kontext nicht nur

1 Bei den im Aufsatz behandelten Beispielen handelt es sich um 360°-Filme, die mit einer Virtual-Reality-Brille rezipiert werden. Im Folgenden wird Virtual Reality mit VR abgekürzt.

auf die sexuelle Orientierung, sondern auch auf andere Orientierungsformen, wie zum Beispiel soziale oder räumliche (vgl. Ahmed 2006, 172), die ebenfalls regulativ und normierend innerhalb des Sexualitätsdispositivs wirken (vgl. Ahmed 2014, 148). Queer ist insofern nicht mit LGBTIQ*-Identitäten gleichzusetzen, sondern wird grundsätzlich als eine (hetero-)normativitätskritische Perspektive herangezogen (vgl. Hark 2009, 102; Dean/Lane 2001, 7) und weist darüber hinaus auf die Komplexität und Vielschichtigkeit von Normen hin.² In diesem Sinne loten die hier verwendeten Beispiele ein queeres Potenzial von VR aus: die Wahrnehmbarkeit des Verhältnisses von Nähe und Distanz in einem VR-spezifischen Möglichkeitsraum, das in erster Linie durch das Einnehmen einer anderen visuellen Perspektive, der körperlichen Wahrnehmung und desorientierenden Momenten intensiviert wird. Die Verknüpfung aus Nähe, Distanz sowie körperlicher (Des-)Orientierung im Dispositiv des VR-Films wird anhand von Szenenanalysen aus den Beispielen konkretisiert und insbesondere zu Sara Ahmeds *Queer Phenomenology* (2006) in Beziehung gesetzt. Es wird eine queere Lesart³ des Verhältnisses von Nähe und Distanz in VR-Filmen verfolgt, wobei regulativen Mechanismen, die mit dem VR-Dispositiv verbunden sind, und vor allem deren Brüchen nachgegangen werden soll.

VR-Filme und Körperlichkeit

Um einen Film in VR zu sehen, benötigen die Rezipierenden in der Minimalversion ein ausreichend auflösendes Smartphone mit Gyrosensor und eine Kopfhalterung mit Linsen (in der günstigsten Variante beispielsweise ein Cardboard). Ein Klassifikationsmerkmal für VR ist die Reaktion der virtuellen Szene auf die Bewegungen des physischen Körpers, die sich als Interaktion beschreiben lässt (vgl. Krämer 2002, 55). Entsprechend zeichnen sich VR-Filme durch die Möglichkeit der physischen Kopfbewegung und einen auf diese Kopfbewegungen reagierenden 360°-Bewegtbildraum

- 2 Skadi Loist formuliert treffend, dass «*queer* [...] eine offene, bewegliche, kritische Kategorie bleiben [muss] [...] In dieser Definition von *queer* wird in intersektionaler Weise auch immer die Verschränkung mit anderen Kategorien und Ausschlussmechanismen mitgedacht und kritisiert» (2018, 39; Herv. i. O.).
- 3 Den Begriff des *queer readings* hat insbesondere Eve K. Sedgwick geprägt, um mit ihm eine Lesart für queere Subtexte in kulturellen Werken – z. B. Romanen oder Filmen – zu entwickeln (vgl. Sedgwick 1994, 2f.; 2014, 355–400).

aus.⁴ Die hier verwendeten Beispiele könnten alternativ auch über den Browser am konventionellen Bildschirm rezipiert werden: Dabei wäre jedoch kein stereoskopisches Bild und keine Blickwinkelveränderung durch die Kopfbewegung der Zuschauenden möglich.⁵ Um genau diese Form der Rezeption von 360°-Filmen mit einer VR-Brille soll es hier jedoch gehen – und zwar von solchen Filme, deren Handlung vorgeschrieben ist und deren Ausgang mit- hin von den Rezipierenden nicht beeinflusst werden kann. Gerade die Kopfbewegung sowie die dadurch vermittelte Nähe zum Raum soll hier auf dem Prüfstand stehen.

Der 360°-Blickraum bietet neue Möglichkeiten und Einschränkungen für Rezeption und Produktion – beispielsweise im Vergleich zu einem 2D- oder 3D-Film: Der frei wählbare Blick sowie ein potenzielles Bewegen im Raum ermöglichen es, Räume und Narrationen anders zu gestalten und wahrzunehmen. Gleichzeitig muss der Blick stets in die «richtige» Richtung gelenkt werden, um zu vermeiden, dass Zuschauende ein narrativ wichtiges Ereignis verpassen. Dafür wird meist versucht, die Blickrichtung möglichst unauffällig zu regulieren, etwa durch den Einsatz auditiver Reize aus einer bestimmten Richtung. Michael Naimark definiert zwei Arten der Navigation innerhalb von VR: die rotierende Navigation im Sinne eines Umhersehens und die positionelle Navigation im Sinne eines Umherbewegens (vgl. 2016, o.S.). In den hier gewählten Beispielen handelt es sich um erstere, da ein eigenständiges Bewegen im virtuellen Raum technologisch noch kaum möglich ist, ebensowenig wie die Verringerung der Distanz zu den virtuellen Objekten durch das Vorstrecken des Kopfes. Diese Unmöglichkeit ist mitunter davon abhängig, für welche Brillenmodelle die VR-Werke produziert werden, da je nach Modell unterschiedliche Möglichkeiten bestehen. Beispielsweise ist ein positionelles Bewegungstracking mit günstigeren Modellen wie der Oculus Go oder Smartphone-basierenden Brillen nicht möglich, da hierfür die nötigen Sensoren fehlen. Ein Bewegen im Raum ist derzeit nur mit teureren Modellen wie der Oculus Rift, Oculus Quest, HTC Vive, oder der Playstation VR möglich. Dementsprechend muss zwischen verschiedenen

4 Vgl. zur Terminologie von VR und 360°-Filmen: MIT Open Documentary Lab (2016), 8f.

5 Es bleibt außerdem anzumerken, dass auch die hier verwendeten Stills nur den am Bildschirm gezeigten Ausschnitt wiedergeben können. Das jeweilige 360°-Bild kann über die Arte Mediathek nicht festgehalten werden.

Möglichkeiten und Formen der Interaktivität⁶ innerhalb der VR-Welten unterschieden werden.

Von den meisten Theoretiker*innen wird das Phänomen VR vor dem Hintergrund eines langen medienhistorischen Diskurses um Interaktivität und Immersion analysiert (vgl. Grau 2000, 106–123; Willis 2016, 146). Erkki Huhtamo betont, dass zwischen beiden Konzepten oftmals eine natürliche Beziehung postuliert wird, die er jedoch kritisiert (vgl. 2008, 49). In der Diskussion um VR tauchen beide Begriffe ebenfalls vermehrt auf und «Immersion» hat sich in der Unterhaltungsindustrie nahezu zum verpflichtenden PR-Slogan für VR-Anwendungen entwickelt. Jörg Schweinitz definiert «Immersion» mit Rückgriff auf Krämer (vgl. 1998, 13) «als illusionistische[n] Eintritt in eine simulierte Welt [...], genauer: als die durch ein mediales Dispositiv vermittelte raum-zeitliche Teilhabe an einer Welt» (2006, 137). Diese Definition ist in Hinblick auf VR vielversprechend, da der Eintritt in die virtuelle Welt durch den Körper der Rezipierenden ermöglicht wird. So argumentiert auch Krämer, dass im Kontext von VR eher von einer *Verkörperung* und weniger einer *Entkörperung* ausgegangen werden sollte (vgl. 2002, 50). Der physische Körper spielt somit bei VR-Filmen wie auch bei Games eine essenzielle Rolle, da er eine von mehreren Schnittstellen zwischen der materiellen und virtuellen Welt darstellt. Aufgrund einer körperlich-sinnlichen Erfahrung sowie einem vermittelten Gefühl des leiblichen Da-Seins erscheint es zielführend, (film-)phänomenologische Ansätze für die Untersuchung von VR-Filmen zu nutzen, in denen der optische Sinn durch die Annahme kognitiv-affektiver Interdependenzen zwischen Zuschauenden und Filmen erweitert wird (vgl. Shaviro 1993, 255f.). Die Film Erfahrung wird so erst aufgrund unserer Körper bedeutsam (vgl. Sobchack 2004, 60), sodass sich das Interesse am Körper in der Filmphänomenologie nicht nur auf die Ebene der Darstellung, sondern auch auf die körperliche Adressierung der Zuschauenden erstreckt (vgl. Morsch 2011, 7). In Anbetracht dessen geht es auch bei VR-Filmen explizit um den *Zusammenhang* zwischen der Leiblichkeit

6 Es könnte dahingehend argumentiert werden, dass bei VR-Games der Grad der Interaktion höher ist, da die Spieler*innen sich frei in der VR-Welt bewegen und wählen können, ob sie etwa mit anderen Spielfiguren interagieren möchten, während dies bei den im Aufsatz gewählten Beispielen nicht der Fall ist. Dennoch findet auch hier eine Interaktion zwischen physischer und virtueller Welt statt, indem der Kopf bewegt wird und die VR-Umgebung auf diese Bewegung reagiert, oder aber indem der physische Körper somatisch auf Geschehnisse in der VR-Welt reagiert.

der VR-Bewegtbilder und der körperlichen Involvierung der Rezipierenden. Obgleich in den hier erwähnten filmphänomenologischen Ansätzen VR-Filme noch nicht mit einbezogen wurden, erweisen die Ansätze sich aufgrund der Betonung des körperlichen Erlebens filmischer Welten als geeigneter Ausgangspunkt für deren Analyse.

Dieser körperliche Einbezug kann mit dem von Maurice Merleau-Pontys geschilderten Spiegelbild-Experiment verglichen werden. Merleau-Ponty beschreibt, dass das Spiegelbild einer Person «ein *andersartig orientiertes* Zimmer [gibt], eines, in dem die vorhandenen Gebrauchsgegenstände sich dem Zugriff entziehen» (1974, 291; Herv. F.W.). Wenn sich die Person auf das Spiegelbild einlasse und ihren Blick nicht von diesem entferne, entstünde innerhalb des Spiegels ein neues Subjekt, das einen virtuellen Leib besitze. «Dieser virtuelle Leib verdrängt den wirklichen Leib so weitgehend, daß das Subjekt sich nicht mehr in der Welt fühlt, in der es sich tatsächlich befindet» (ibid., 292). Die Situation im VR-Film lässt sich ähnlich beschreiben, da auch hier die virtuelle Umgebung nach einer Weile von den Rezipierenden körperlich akzeptiert wird. Sie umgibt diese rundum, kann somatische Reaktionen hervorrufen und ebensolche andersartigen Räume produzieren, in denen die Objekte sich stets dem Zugriff entziehen und die Sehgewohnheiten herausfordern können.⁷ Die materielle Umwelt wird in diesem Moment nahezu ausgeblendet und der Leib situiert sich durch die Bewegungsübertragung in der virtuellen Umgebung. Obgleich dieser Raum mit den darin präsenten Figuren für die Rezipierenden nicht bewohnbar ist, erleben sie ihn mitunter durch den Einbezug der Kopfbewegungen geradezu körperlich. Aufgrund der momentan zumeist wenig komplexen Narrationen ist ein auf die gefühlte leibliche Präsenz gerichteter Fokus, auf das «(Da-)Sein» für VR-Filme nahezu symptomatisch (vgl. Willis 2016, 147). Dieses Gefühl des Da-Seins wird in erster Linie durch die Wölbung des Raumes um die Zuschauenden forciert, darüber hinaus jedoch auch durch filmische Mittel wie die subjektive Kamera oder die direkte Adressierung der Zuschauenden unterstützt. Beide Strategien sind aus dem konventionellen Film bekannt, jedoch werden sie für VR-Filme übermäßig genutzt⁸

7 Ein Beispiel für die Herausforderung von Sehgewohnheiten stellt der Film *ALTERATION* (Jérôme Blanquet, F 2017) dar, in dem in einer Sequenz das Bild gekippt wird, der Horizont also vertikal verläuft und somit besonders desorientierend auf die Rezipierenden wirken kann.

8 Dies hängt auch mit den insgesamt beschränkten Mitteln der VR-Filmsprache

und wirken durch das evozierte Gefühl, von der virtuellen Filmwelt umgeben zu sein, direkter auf die leibliche Wahrnehmung der Rezipierenden ein. Die körperliche Involvierung in VR-Filmen korreliert folglich mit der Erzeugung einer gefühlten Anwesenheit und Nähe an den filmischen Orten. Pepita Hesselberth spricht im Anschluss an Sobchack davon, dass Präsenz – als die Wahrnehmung von Selbstexistenz – in medial vermittelten Umgebungen durch verkörperte Interaktionen entsteht, die innerhalb einer gegebenen Umwelt in Real-Zeit und Real-Ort erzeugt werden (vgl. Hesselberth 2014, 96 f.). Sie schlussfolgert: «[...] consider being as emergent. It intimates a performative understanding of being as becoming» (ibid., 102). Beim VR-Film generiert die freie Blickwahl ein Gefühl des Da-Seins, da erst aufgrund der buchstäblich richtungsweisenden Bewegungen der Zuschauenden Handlungen in der filmischen Diegese sichtbar gemacht werden. Das von Hesselberth bezeichnete performative Entstehen, also das Hervorbringen durch Aktionen,⁹ drückt sich bei VR-Filmen durch die verkörperte Begegnung im Raum durch Echtzeit-Übertragung der körperlichen Bewegungen aus. Die für unsere Wahrnehmung unmittelbare, also zeitnahe, Reaktion des virtuellen Raums auf die physischen Kopfbewegungen trägt in ihrer raum-zeitlichen Verschränkung zum Rezeptionserlebnis bei. Die die Rezipierenden komplett umschließende, sich auf ihre Bewegungen unmittelbar räumlich verändernde VR-Umwelt fühlt sich in diesem Sinne besonders nahe¹⁰ an. Es kann von einer tendenziellen raum-zeitlichen Nähe während der Rezeption gesprochen werden.

Queere Phänomenologie

Als kritisch zu erachten ist hingegen, dass das beschriebene Gefühl einer unmittelbaren Nähe nur solange aufrechterhalten bleibt, wie die Zuschauenden davon absehen, den erblickten Objekten durch die Bewegung ihres physischen Körpers, indem sie nach etwas greifen oder sich vor- und zurückbewegen wollen, aktiv näherzukommen.

zusammen: Viele und zu schnelle Schnitte, Schuss-Gegenschuss-Technik werden beispielsweise vermieden, um *motion sickness* zu verhindern.

9 Dahingehend wird ein Performativitätsbegriff verwendet, der an John Langshaw Austins Arbeiten angelehnt ist, sich jedoch nicht nur auf Sprechakte beschränkt, sondern ebenfalls auf Medien oder Handlungsakte übertragen werden kann (vgl. Krämer 2004, 19 ff.; Butler 2016, 581).

10 Wie im Kapitel zu den Dimensionen von Nähe erläutert wird, muss Nähe jedoch nicht immer geometrisch messbar sein.

Sie dürfen den virtuellen Objekten nicht *zu nahe* kommen, da sonst die Unmöglichkeit, sich den Objekten nicht nähern zu könne, Aufmerksamkeit erregt. Ebendiese Situation kann mithilfe des queeren phänomenologischen Ansatzes von Sara Ahmed kontextualisiert werden, obwohl diese sich nicht auf VR-Filme bezieht. Ahmed konstatiert, dass Distanz, als eine Form des Verlusts der Greifbarkeit, erst möglich ist, wenn ein Objekt eine notwendige Nähe zum Subjekt erreicht hat, es innerhalb seines Horizonts liegt (vgl. 2006, 166). Gefühlte Nähe und Distanz haben für sie stets etwas mit Momenten der Orientierung zu tun: «[O]rientations involve different ways of registering the proximity of objects and others. Orientations shape not only how we inhabit space, but how we apprehend this world of shared inhabitation, as well as «who» or «what» we direct our energy and attention toward» (ibid., 3). Die Frage nach Orientierungen, oder anders gesagt, wie Subjekte «zu etwas stehen», hat dementsprechend damit zu tun, wann etwas als nah oder als fern erscheint. Durch die Einbeziehung von Orientierungen ist es Ahmed möglich, das Verhältnis zwischen Nähe, Distanz, Subjekt und Objekt mit einer queeren Perspektive zu analysieren. Ihre präzise Beschreibung dieser Komplexität eignet sich besonders gut, um auch das räumliche und körperliche Erleben in VR-Filmen greifbar zu machen und gleichzeitig deren queere Potenziale zu betonen.

In *Queer Phenomenology* formuliert Ahmed insgesamt den Versuch, Phänomenologie, insbesondere jene von Merleau-Ponty, zu «verqueeren» und daraus eine queere Phänomenologie zu entwerfen. Diese soll einen erweiterten Ansatz zu sexuellen Orientierungen darstellen, in dem überdacht wird, wie die körperliche Ausrichtung auf Objekte die Wahrnehmung und Strukturen von Körpern und sozialen Räumen formt (vgl. Ahmed 2006, 68). Dem Voraus geht die Kritik an einer universellen Körperlichkeit, Wahrnehmung und Orientierung innerhalb der Welt, da sich diese Aspekte je nach Situation von Person zu Person stark unterscheiden. Ahmed schlussfolgert, dass «andere» Orientierungen, also solche, die von der «Norm» abweichen, auch andere Weltwahrnehmungen evozieren würden – Wahrnehmungen, die Menschen, die ihrerseits einer Norm entsprechen, oft nicht bewusst seien (vgl. Ahmed 2014, 148). Bezogen auf Sexualität heißt das, dass diese nicht nur durch das begehrte Objekt, sondern auch durch Unterschiede in der Beziehung zur Welt bestimmt wird – also in der Art und Weise, wie man der Welt «gegenübersteht» oder auf sie ausgerichtet ist (vgl. Ahmed 2006, 67): Gerade ein «Bewohnen» einer anderen Welt (vgl. ibid.), das durch

desorientierende Momente auf regulative Normen in der ‹gewöhnlichen›, sprich physischen, Welt hinweist, wird für die noch folgenden Analysen der VR-Filme relevant sein. Ahmeds weit gefasster Begriff der Orientierung ermöglicht es zudem, mit Ideen queerer Theoriebildung normierende Gegebenheiten und Konstruktionen auch in Bezug auf VR sichtbar zu machen und zu hinterfragen. Eine besondere Rolle spielen dabei die Momente, die Normen zuwiderlaufen, da sie beispielsweise räumlich und/oder körperlich desorientierend auf Personen wirken (vgl. *ibid.*, 11, 170). Insbesondere innerhalb von VR-Umwelten spielen solche (Des-)Orientierungen eine Rolle, die eng mit der Wahrnehmung von nahen oder in Distanz erscheinenden Objekten einhergehen. Im Sinne einer queeren Theorie stellt sich so die Frage, inwiefern VR-Filme andersartig orientierte Räume hervorbringen können und wie dies mit der Annahme eines ‹Hineinschlüpfens› in einen anderen Körper innerhalb von VR verknüpft ist.¹¹ Ahmeds Versuch einer queeren Phänomenologie zeigt, wie die Normativität orientierender und scheinbar natürlicher körperlicher Momente und Verhältnisse beschreibbar gemacht werden kann. Das erweist sich auch für die Analyse von VR-Filme und dem damit verbundenen Verhältnis von Nähe und Distanz als produktiv.

Dimensionen von Nähe

Spricht man von Nähevermittlung im Bewegtbild, so kristallisiert sich heraus, dass verschiedene Dimensionen von Nähe existieren, die jeweils unterschiedlich vermittelt werden und wirken. Beispiele hierfür sind im konventionellen Film unter anderem ein Sich-Nähern durch die Kamerabewegung oder eine emotionale Nähe, die in erster Linie durch die Filmfiguren hergestellt wird (vgl. Eder 2006, 144). Jens Eder definiert in seinem Aufsatz *Imaginative Nähe zu Figuren* allein fünf unterschiedliche Arten der Nähe zu Figuren im Film, wobei nur eine davon sich auf eine räumliche (und zeitliche) bezieht (vgl. *ibid.*).¹² Während Eder den verschiedenen Verhältnissen von Nähe und Distanz zu Figuren im konventionellen Film

11 Insbesondere die zweite Fragestellung zielt am offensichtlichsten in Richtung queere Theorie und stellt Fragen nach der Einnahme anderer Identitäten und deren Koppelung an einen (lesbaren) Körper. Vgl. hierzu etwa Stone 2016, 225–248.

12 Die fünf Arten skizziert er als ‹Wahrgenommene Verhältnisse in Raum und Zeit›, ‹Kognitive Verhältnisse zu Körper und Bewusstsein›, ‹Wahrgenommene

eine besonders große Macht zuschreibt, spielt im Diskurs um VR-Filme eher eine phänomenologische, durch körperliche Reaktionen begründete und gespürte Nähe eine Rolle, die nicht (nur) durch die Figuren evoziert wird. Der VR-Film zeichnet sich also vor allem dadurch aus, dass seine vermittelte Nähe explizit durch das Zusammenspiel von außerdiegetischen apparativen Voraussetzungen¹³ und filmischen sowie narrativen Mitteln getragen wird und die emotionale Bindung an Figuren (auch mangels einer tiefgreifenden Narration) sogar zumeist vollständig in den Hintergrund tritt. Ähnlich wie das bei den phänomenologischen Ansätzen Merleau-Pontys der Fall ist, geht Nähe hier über eine geometrische Messbarkeit hinaus, indem sich die räumliche Wahrnehmung durch Relationen von Gegenständen zu unserem Körper oder Gesichtsfeld ergibt (vgl. Merleau-Ponty 1974, 8ff; 2016, 33). Dan Zahavi argumentiert,

Abstand lässt sich nicht in absoluten Begriffen bestimmen, sondern nur in Bezug auf Kontext, praktische Rücksichten und Interessen verstehen. Was sich abstandsmäßig in unmittelbarer Nähe befindet, kann umweltmäßig weit entfernt sein. (Zahavi 2007, 53f.)

Auch bei der Analyse von VR-Filmen ist weniger eine messbare, auf räumlichem Abstand basierende Nähe relevant, als eine durch das Zusammenspiel von Körper und steuerbaren Perspektiven vermittelte Nähe, die zum Teil durch innerdiegetische Strategien verstärkt wird.

Ahmed schildert in Bezug auf Nähe und Distanz, «distance» is also an effect of an orientation we have already taken, which makes what is «near» closer to us in more than a spatial sense» (2006, 126). Distanz und Nähe sind somit als Effekte von Orientierungen zu denken, wodurch etwas nah erscheinen kann, ohne, dass es sich uns räumlich annähert. Insofern bewirken beispielsweise Strategien der Anderung (*othering*), dass wir uns «anderen» Personen gegenüber distanziert fühlen, obgleich sie uns räumlich nahe sind. Nähe ist dementsprechend nicht nur durch einen messbaren geringen Abstand zu definieren. So ist es im Falle des VR-Films auch möglich, Nähe zu

Sozialverhältnisse, «Imaginierte Interaktion» und «Emotionale Reaktionen» (vgl. Eder 2006, 141).

13 Damit ist das fast gänzliche audiovisuelle Abgeschottet-Sein vom materiellen Raum bei nicht-gänzlicher Bewegungsfreiheit sowie die Zentrierung des Zuschauendensubjekts in der virtuellen Umgebung gemeint.

fühlen, ohne, dass sich ein virtuelles Objekt der Zuschauendenposition im geometrischen Sinne nähert. Das heißt, dass virtuelle Objekte nicht ausschließlich durch die Bewegung der Kamera zu einem Gegenstand hin nähergebracht werden können. Der 360°-Sound, die Zentralperspektive oder die Reaktion der virtuellen Umgebung auf die physische Kopfbewegung der Rezipierenden erzeugen ebenfalls räumliche Nähe. Die materiell-körperliche Kopfbewegung, die eine Veränderung des Blickfelds in der virtuellen Umgebung mit sich bringt, lässt etwa Gegenstände räumlich näher kommen, indem sie erst durch das aktive Hinschauen für die Rezipierenden in den Horizont geraten – das Objekt rückt also näher, indem es überhaupt wahrgenommen wird. Obgleich der Blick durch die VR-Brille ein dezidiert technisch vermittelter ist, scheint dies bei der Rezeption in den Hintergrund zu treten, da die rotierende Blicksteuerung eine gewisse «natürliche» Komponente besitzt,¹⁴ die an alltägliches Umherblicken erinnert. Die rotierende Kopfbewegung wirkt sich auch auf das Nähe-Distanz-Verhältnis zu virtuellen Objekten aus. Diese können erst in Erscheinung treten, wenn sie nahe genug im Blickfeld der Rezipierenden sind. Um hingegen Distanz zu einem Objekt zu empfinden, muss es zuvor nahe genug gewesen sein, um einen Eindruck hinterlassen zu können (vgl. Ahmed 2006, 3). Dieses von Ahmed beschriebene bidirektionale Verhältnis zwischen Nähe und Distanz lässt sich auch in VR-Filmen entdecken. Dem Verhältnis zwischen Nähe und Distanz wohnt folglich eine gewisse Relationalität inne, die zudem die Affizierung der Rezipierenden beeinflusst: «To be affected [...] establishes relations of proximity and distance between bodies» (Ahmed 2014, 219). Die Beziehung von Nähe und Distanz kann nicht nur zwischen physischen oder repräsentierten (menschlichen) Körpern entstehen, sondern auch zwischen Subjekten und anderen (virtuellen) Objekten. Nähe und Distanz in VR-Filmen verstärken dementsprechend auch das körperlich-affektive Erleben der Rezipierenden.¹⁵

14 Auch dadurch, dass auf filmische Mittel wie meist Nah-, Großaufnahmen oder Zooms verzichtet wird, die Objekte also nicht dadurch näher kommen können.

15 Gerade eine solche Affizierung sowie die zuvor erwähnte Konstruktion eines Anderen spielt in der queeren Theoriebildung eine wichtige Rolle. Vgl. dazu etwa die Figur der relationalen Queerness bei Chen (2014), die queere Assemblage von Puar (2017), oder Sedgwick's negative Affekte und Paranoia (2014).

Strategien des Zusammenspiels von Nähe und Distanz in GLAUBE und I, PHILIP

Sowohl in *GLAUBE* als auch *I, PHILIP* finden sich Sequenzen, in denen das Zusammenspiel von Nähe und Distanz sowie deren Relationalität deutlich wird. Beide Beispiele sind als Realfilme¹⁶ zu bezeichnen und sind aufgrund der relativ niedrigschwelligten technischen Voraussetzungen sowie der freien Verfügbarkeit im Internet für ein relativ breites Publikum zugänglich.¹⁷ In beiden Filmen besitzen die Rezipierenden einen unsichtbaren virtuellen Körper, aus dessen Perspektive sie sehen. Das bedeutet, dass sie in der VR-Welt keinen Körper sehen, wenn sie an sich hinunterschauen, sondern stattdessen den Boden erblicken. Von den VR-Filmfiguren wird ihre (Sicht-) Position jedoch in die Handlung einbezogen, indem auf sie gezeigt wird, sie angesprochen oder angeblickt werden. Innerhalb der VR sind die Zuschauenden, die sich hier selbst nicht sehen können, also für andere sichtbar. Thematisch reflektieren beide Beispiele auf einer Metaebene Phänomene, die eng an den Diskurs um VR geknüpft sind – zum einen die vermeintliche Interaktion in *GLAUBE*, zum anderen das Schlüpfen in einen fremden Körper und körperlose Entitäten in *I, PHILIP* – sie operieren zudem inhaltlich innerhalb eines queertheoretischen Kontexts, indem sie Momente non-normativer Seinsweisen und Spekulationen über Körperlichkeit behandeln, wie im Folgenden gezeigt werden soll.

GLAUBE ist die erste von vier Episoden der Reihe *GESCHICHTEN AUS JERUSALEM* vom Regisseur Dani Levy aus dem Jahr 2017, bei denen es um die Beziehungen zwischen Israelis und Palästinenser*innen geht. Der Film scheint zu Beginn dokumentarisch, da es wirkt, als sei der spontane Auftritt eines Stand-Up Comedian aufgezeichnet worden. Am Ende des Films wird dies jedoch aufgelöst, indem auf die Fiktionalität des Werkes verwiesen wird. *GLAUBE* handelt von diesem israelischen Stand-Up-Comedian, der auf dem Zionsplatz das Verhältnis zwischen Palästina und Israel – das durchzogen ist von geografischer Nähe bei gleichzeitiger politischer Distanz – ironisiert bis zu dem Punkt, an dem seine politischen Aussagen Polizisten anlocken, die ihn in eine Seitenstraße zerren und maßregeln. Die

16 Sie beinhalten dementsprechend reale Schauspieler*innen.

17 Zudem sind sie nicht an ein bestimmtes VR-Unternehmen gebunden, wie es zum Beispiel oft bei den Oculus-Produktionen der Fall ist, die dann nur mit Oculus-VR-Brillen rezipiert werden können.



1 Adressierung
der Rezipieren-
den durch den
Comedian in
GLAUBE

Geschichte wird zudem formal durch die räumliche Bewegung zwischen Nähe und Distanz vermittelt. Der Kurzfilm beginnt in weiter Entfernung der Zuschauenden zum Geschehen, doch bereits nach etwa 25 Sekunden nähert sich die Kamera einer Menschenmenge. Dieser Einstieg kann desorientierend wirken, da eine Dissonanz zwischen der virtuellen Bewegung und dem materiellen Nicht-Bewegen des physischen Körpers entsteht,¹⁸ die als *motion sickness* (vgl. Munafo/Diedrick/Stoffregen 2017, 889f.) bezeichnet wird und im Sinne Merleau-Pontys eine «lebendige Erfahrung des Schwindels oder des Ekels» (1974, 296) evoziert. Der Einstieg vermittelt direkt die Möglichkeit der «rotierenden Navigation» (vgl. Naimark 2016, o. S.) im Zusammenspiel mit der unfreiwilligen Bewegung hin zum Geschehen. Es scheint, als würden die Rezipierenden durch den Raum geschoben, ohne sich der Bewegung verweigern zu können. Nach dieser circa 20-sekündigen Kamerabewegung befinden sich die Rezipierenden in einer Menschenansammlung, die dem Stand-Up-Comedian zuhört. Er adressiert die Zuschauenden plötzlich mit der Aufforderung «Komm schon, erzähl mir was».

18 Verstärkt werden kann dies durch die ruckelnde und stockende Kamerabewegung, was auf die Kamerakonstruktion (ein Helm und eine Kuchenform mit 360°-Kamera, die auf dem Kopf des Kameramanns angebracht wurden) zurückzuführen ist. Der Kameramann musste während der Dreharbeiten im gebückten Gang durch die Szenerie laufen, weshalb das Bild gerade während der Kamerabewegungen oft sehr wackelig ist. (Vgl. «Dani Levy erklärt die selbstgebaute Kamerakonstruktion». [<https://www.youtube.com/watch?v=uAV0XaZH0sw>] (letzter Zugriff am 18.07.2019)). In GLAUBE gibt es also keine konventionellen Kamerafahrten, um schnelle Bewegungen zu vermeiden. Es handelt sich vielmehr um «Kameragänge», die zwar nicht schnell sind, aber durch das Wackeln trotzdem zu *motion sickness* führen können.

Die Kamera bewegt sich näher auf den Comedian zu und er fragt «Woher kommst du?». In diesem Moment wird die vierte Wand durchbrochen und für die Rezipierenden gleichzeitig klar, dass weder sie noch eine Stimme innerhalb der Diegese die Möglichkeit haben, zu antworten. Durch diese räumliche Nähe und den Versuch einer sozialen Nähe durch direkte Ansprache betont der VR-Film zugleich eine gewisse Distanz, da beide Annäherungen in Richtung der Zuschauenden darauf aufmerksam machen, dass es unmöglich ist, tatsächlich an einem Dialog teilzunehmen. Die Unmöglichkeit einer Antwort wird erneut reflexiv aufgegriffen, als der Comedian fragt, weshalb niemand antworte, und sie spielt abermals eine Rolle, als in einer späteren Szene die Aussagen des Comedians zum Staat Israel systemkritischer werden, und zwei israelische Polizisten ihn aus der Menge in eine Seitenstraße abführen. Einer der Zuhörer aus der Menschenmasse adressiert die Zuschauendenposition: «Hey, komm mit uns mit, dann siehst du das echte Israel», woraufhin die Kamera den anderen Figuren in die Seitenstraße folgt. Dort fordern die beiden Polizisten den Comedian auf, seine Äußerungen zurückzunehmen und sich zum Staat Israel zu bekennen. Er verweigert dies, weshalb der Tonfall ihm gegenüber aggressiver wird und die Rezipierenden erneut adressiert werden: Der Comedian blickt in Richtung der Kamera und zweimal fragt, weshalb man ihm nicht helfen würde. Zur Unmöglichkeit des Sprechens kommt hier also die Unmöglichkeit des Handelns hinzu. Der damit aufgerufene handlungsorientierte Raum wird sogleich durch die Unausführbarkeit einer aktiven Handlung, der Reflexion dessen und die aufgezogenen Folgen der Kamerabewegung hin zum Geschehen zerstört.¹⁹ Die Adressierungen der Rezipierenden sowie die gewaltvolle Auseinandersetzung zwischen den Polizisten und dem Comedian führen zur Steigerung einer unangenehmen Zeug*innenschaft, die sich mit der räumlichen Nähe zum Geschehen intensiviert. So kann die Performance des Comedians, die ursprünglich der Unterhaltung diene, als Strategie gelesen werden, auf die gefährlichen Verhältnisse im öffentlichen Raum hinzuweisen. Seine Rolle verkehrt sich. Er wird von einer unterhaltenden zu einer prekären Figur, die implizit darauf verweist, was in Israel gesagt werden darf und was

¹⁹ Die Unmöglichkeit des Sprechens und die Handlungsunfähigkeit können zudem im Sinne postkolonialer Theorien gelesen und mit der Frage verbunden werden, wer – insbesondere in Israel – die Macht hat, sich zu äußern/am Diskurs teilzuhaben (Vgl. Butler/Spivak 2011, 9–17; Spivak 2008, 57, 103–107).

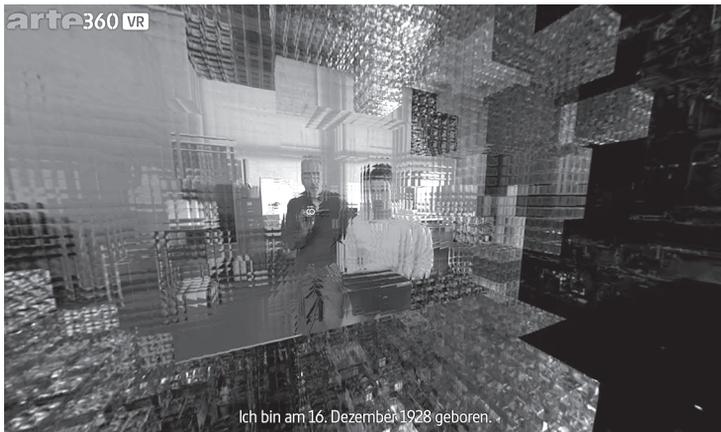
nicht. Er tritt daher als eine Art ›Trickster‹ in Erscheinung, die auf mehreren sensorischen Ebenen irritierende Wirkungen entfaltet. Dies verdeutlicht sich insbesondere durch den störend-eingreifenden politischen Charakter der Polemik im öffentlichen Raum der Straße – ein Versuch des Ausreizens von Gesetzen durch komödiantische Elemente und der Performativität des Comedians innerhalb des VR-Films.²⁰ Wenngleich diese Situation zum Ende des Kurzfilms als ›rein‹ inszeniert aufgelöst wird,²¹ stellt der Film eine unangenehme, weil handlungssohnmächtige, Nähe zum Geschehen her, die auf die Regeln im öffentlichen Raum in Israel hinweist und sich gleichsam auf den queeren Diskurs Sarah Ahmeds in Bezug auf die Wahrnehmung eines Anders-Seins bezieht: «Normativity is comfortable for those who can inhabit it» (Ahmed 2014, 147). Die Möglichkeit des ›inhabiting‹ und damit der Nähe zu einer non-normativen, unkomfortablen Seinsweise wird in GLAUBE durch Ausschöpfung der medienspezifischen ästhetischen Mittel in den Mittelpunkt gerückt und problematisiert. Queere Momente treten hier als körperbezogene Irritation in Erscheinung und verweisen auf die immer schon vorhandene Politisierung von Körpern aber auch auf den komplexen Zusammenhang von Adressierung, Selbstpositionierung und öffentlicher Sphäre. Die Rezipierenden sind nicht zuletzt aufgrund der hergestellten räumlichen Nähe zur Figur des Comedians beinahe unausweichlich aufgefordert, sich mit der körperlichen und affektiven Komponente politischer Kompliz*innenschaft auseinanderzusetzen und nehmen damit im Moment des Unwohlseins eine genuin queere Perspektive ein.

Eine andere Thematik findet sich bei I, PHILIP aus dem Jahr 2016, in dem die Rezipierenden die Position des Science-Fiction-Autors Philip K. Dick einnehmen. Schon im Titel kündigt sich an, dass der VR-Film queerpolitische Fragen aufgreifen könnte: Das ›I‹ als Verweis auf ein ›Ich‹, dessen Position okkupiert werden soll, birgt Fragen nach der Funktion und Konsequenz von Identitätskonstruktionen im VR-Film, die tradierten Konzepten einer linearen, Körper-Geist übereinstimmenden Identitätsentwicklung²² zuwiderlaufen.

20 Vgl. etwa die Figur des queeren Tricksters bei Glazier (2014).

21 Dies geschieht, indem einer der Polizisten sagt, «es war nur eine Show» und die Polizisten und der Comedian sich lachend die Hand geben.

22 Ein Beispiel für eine Identitätsentwicklung, bei der Körper und Geist nicht übereinstimmen, sind trans*-Personen, deren Geschlecht nicht dem anscheinenden Geschlecht des gelesenen Körpers entspricht, das ihnen bei der Geburt zugeschrieben wurde und als das sie gelesen werden.



2 Herunterbrechen der Grenze zwischen KI und Menschen in I, PHILIP

In diesem VR-Film geht es um eine künstlich erzeugte Intelligenz (KI), eine Art Datenklon des verstorbenen Autors. Der Diskurs um Leben und Tod und um Formen des körperlosen Weiterlebens wird auch um die Frage erweitert, inwieweit das Science-Fiction-Genre Zukunftsentwürfe physisch erlebbar machen kann. Aus queerer Perspektive ist dies auf zwei Ebenen relevant, da sowohl Fragen nach Leben und Tod als auch das Science-Fiction-Genre selbst seit der Etablierung von queerer Theorie Anfang der 1990er-Jahre eine Rolle spielen (vgl. Chen 2014, 236).²³

Der Film beginnt mit einem virtuellen Flug durch eine Art Galaxie, bis sich die Umgebung zur Datenwelt verändert, die wie eine Grenze zwischen der anschließenden VR-Realfilm-Umgebung und dem Code, der für die Erzeugung der KI benötigt wird, erscheint. Wenn die der Kamera gegenüber sitzenden Schauspieler in Richtung der direkt adressierten Zuschauenden die Frage stellen, wer «wir» sind, und eine Stimme antwortet, so kann die Antwort nur der Zuschauendenposition zugeordnet werden: «My Name is Philip but everybody calls me Phil. I was born on 16.12.1928». Durch diesen Satz wird klar, dass die Zuschauenden die KI Philip verkörpern und aus ihrer Position sehen. Im Unterschied zu *GLAUBE* wird hier *für* die Rezipierenden gesprochen, was ebenfalls irritierend wirken kann,

²³ So zählen etwa die Science-Fiction-Romane von Octavia E. Butler zu einem weit verbreiteten Bezugsrahmen für queere Autor*innen. In ihren Werken thematisierte Butler unter anderem lesbische Beziehungen, Rassismen sowie queere Gegen-/Zukunftsentwürfe der gegenwärtigen Mehrheitsgesellschaft.

da es nicht möglich ist, die Antworten selbst zu wählen, wodurch eine unbequeme Unfreiwilligkeit entsteht.

Durch die Einführung der verkörperten Persona wird eine perspektivische Nähe zur Figur aufgebaut, die durch den anfänglichen Flug durch das Universum hinein in die fotorealistische VR-Filmwelt unterstützt wird (vgl. Abb. 2). Der VR-Film spielt überwiegend in der filmischen Jetztzeit, er enthält jedoch auch Rückblenden in eine Zeit, in der Philip noch lebt. In den in der Gegenwart situieren Sequenzen sehen die Rezipierenden aus der Position der KI. Der virtuelle Körper ist – ähnlich zu GLAUBE – nicht sichtbar für sie selbst, jedoch für die Figuren im VR-Film: sie sprechen mit der KI und zeigen auf sie. Anders verhält es sich allerdings in der Handlungswelt einer Rückblende, in der die Zuschauenden von einem Krankenhausbett aus das Geschehen beobachten:

Der virtuelle Körper wird sichtbar, wenn die Rezipierenden ihren Kopf nach unten neigen. Der abgebildete Körper ist plötzlich an die Sichtposition der Rezipierenden gekoppelt (vgl. Abb. 3). Je weiter sie ihren Kopf nach unten neigen, desto mehr sehen sie von diesem Körper. Diese visuelle Nähe zu einem fremden Körper kann im ersten Moment desorientierend wirken, da die Rezipierenden einen virtuellen Körper sehen, der visuell nicht ihrem leiblichen Körper entspricht und den sie nicht steuern oder bewegen können.

3 Passiver, an die Sichtposition der Rezipierenden gekoppelter Körper in I, PHILIP



I, PHILIP reflektiert somit als körperlich erlebtes Medium gleichzeitig die Frage nach Körperlichkeit als auch das Entwickeln einer körperlosen Entität, die ein Weiterleben nach dem Tod ermöglicht. Die Sichtbarkeit dieses virtuellen Körpers wechselt je nach Zeitebene und Entität. Interessanterweise werden die Rezipierenden in I, PHILIPP nur in den Sequenzen adressiert, in denen sie die Perspektive der für sie körperlosen Entität der KI einnehmen. Einen für sie sichtbaren Körper besitzen sie lediglich als Mensch in der Vergangenheit auf dem Krankenhausbett, von dem aus sie den Raum beobachten. Während dieser Sequenz bewegt sich die Kamera aufgrund der einhergehenden Passivität und Unbeweglichkeit des Körpers nicht. Stattdessen nähert sich aber eine weibliche Figur der Kamera- respektive Zuschauendenposition. Die Frau berührt die Hand unseres Körpers auf dem Krankenhausbett, wodurch die vorherige räumliche Distanz verringert und eine Nähe zur taktilen Dimension der eigenen Körperlichkeit hergestellt wird. Ähnlich zu GLAUBE nimmt auch hier durch eine Bewegung die Distanz zu den Rezipierenden ab, allerdings bleibt die Position der Kamera statisch – ist es in GLAUBE die Kamera, die sich näher an das Geschehen bewegt, so ist es hier eine innerfilmische Figur, die sich nähert. Durch das Näherkommen entsteht auch in I, PHILIP letztendlich ein Bruch, indem eine haptische Berührung am virtuellen Körper visualisiert wird, diese jedoch konsequenterweise außerhalb der Reichweite der physischen Hand der Rezipierenden liegt. Gerade wenn das scheinbar Erreichbare letztendlich «entwischt», entsteht für Ahmed gelebte Distanz: «Distance is lived as the «slipping away» of the reachable, in other words, as the moment in which what is within reach threatens to become out of reach» (Ahmed 2006, 166). So betrachtet bringt das Näherkommen der Frau im VR-Film gleichzeitig eine Distanz mit sich, indem ihre näherkommende Hand zwar innerhalb der Reichweite für die Rezipierenden zu sein scheint, sie aber letztendlich materiell unberührbar und unerreichbar bleibt. Eine potenzielle Annäherung an die aktive Teilnahme weist also im (VR-)Film immer zugleich auf die Unmöglichkeit der Reziprozität hin.

Nähe durch Distanz und Distanz durch Nähe

Beide Beispiele demonstrieren, welche Potenziale VR-Filme für scheinbare Nähe- und Distanz-Verhältnisse besitzen. Die vermittelte Nähe bringt oft zugleich einen Bruch mit sich, der durch distanzierende Momente entsteht. VR-Filme haben so die Möglichkeit,

auf multisensorischen Ebenen irritierende Wirkungen zu erzielen, indem beispielsweise explizit auf die Unfreiheit und Handlungsunfähigkeit innerhalb eines simulierten bewegungsorientierten Raumes, in den die Rezipierenden körperlich involviert sind, hingewiesen wird. Diese körperbezogenen Irritationen stellen eine physische Nähe zu unkomfortablen Seinsweisen dar und verweisen letztlich auf die komplexen Relationen zwischen Adressierungen, Eigen- und Fremdpositionierung sowie die Normierung von (Blick-)Perspektiven und (Des-)Orientierungen. In beiden VR-Filmen finden sich folglich queere «Unbequemlichkeitsstrategien» durch die Herstellung von erlebbarer Passivität wieder. Unbequemlichkeit als ein Gefühl der Nicht-Entsprechung heteronormativer Strukturen, des sich fehl am Platz fühlen, der Unfähigkeit, an sozialen Räumen teilhaben zu können, ist nach Ahmed ein dezidiert queeres Gefühl: «Queer subjects, when faced by the «comforts» of heterosexuality may feel uncomfortable (the body does not «sink into» a space that has already taken its shape. Discomfort is a feeling of disorientation: one's body feels out of place, awkward, unsettled)» (Ahmed 2014, 148). Die genannten Szenen aus den VR-Filmen stellen ebensolche Gefühle vermittelt durch die Nähe- und Distanz-Relationen dar, aufgrund derer der Körper der Rezipierenden sich deplatziert und fremd anfühlt. Durch die Betonung des Unangenehmen, des Nicht-Einfügens eines Körpers in die (VR-)Räume und die Beschreibung dessen als queere Momente durch Ahmed kann das queere Potenzial von VR-Filmen eher in anti-immersiven, respektive störenden, Momente gefunden werden. Während dieser Momente setzt durch die gefühlte räumliche Nähe ein unvermeidliches Unwohlsein ein, das die Rezipierenden durch den VR-Film und über ihn hinaus mit ihrer eigenen körperlichen Integrität konfrontiert.

Innerhalb von VR-Filmen können folglich tendenziell zwei Darstellungstypen von Körpern etabliert werden, die an die Blickposition der Zuschauenden gekoppelt sind und die in den hier verwendeten Beispielen zum Tragen kommen.

Die *erste Variante* verwendet einen sichtbaren (menschlichen) Körper, entweder in Form einer animierten Rekonstruktion oder eines fotorealistischen Körpers der Schauspieler*innen, wie in der Rückblende zum Körper des verstorbenen Autors in I, PHILIP. Dieser sichtbare Körper dient der Rezeption als Bezugspunkt in der virtuellen Welt. Aufgrund der erwähnten Beschränkung einer vollkommenen Bewegungsfreiheit in der VR-Filmwelt ist dieser virtuelle Körper statisch, da er die Bewegungen der Rezipierenden nicht

simulieren kann. Wenn von den Zuschauenden der Versuch unternommen wird, ihrem virtuellen Körper die tatsächlich physisch vollzogenen Bewegungen einzuschreiben, zerbricht der evozierte Eindruck, weil der virtuelle Körper die physischen Bewegungen zumeist nicht – oder nur in äußerst abstrakter Form – reproduziert.

In der *zweiten Variante* ist der virtuelle Körper visuell nicht im VR-Filmbild präsent. Dabei macht es einen Unterschied, ob die Rezipierenden, ähnlich einem unsichtbaren Voyeur, in der virtuellen Welt unbeachtet bleiben, oder ob ihre Position, wie bei GLAUBE oder in der Perspektive der KI in I, PHILIP, in die Handlung einbezogen wird. Die Einbindung kann ebenfalls zu einem Nähe-Distanz-basierten Bruch führen, wenn die Rezipierenden durch die Involvierung ihrer Perspektive dazu animiert werden, an ihrem Körper hinunterzuschauen und feststellen, dass für sie kein Körper sichtbar ist: «Distance is here the expression of a certain loss, of the loss of grip over an object that is already within reach, *which is <dosable> only insofar as it is within my horizon*» (Ahmed 2006, 166; Herv. F.W.). Ebendiese Möglichkeit des Verlierens als eine Form der Distanz, die jedoch erst durch eine vorangegangene Nähe entsteht, ist in VR-Filmen besonders gut zu beobachten. Ein Abstand verringerndes Näherkommen von virtuellen Objekten geht oft mit einem Bruch einher, da die nahen Objekte taktil dennoch außerhalb der Reich- und Greifweite der Zuschauenden situiert sind. Sie können nicht auf das physische Greifen der Rezipierenden reagieren. Wenn die Objekte aber in deren Horizont geraten und zu einer aktiven Teilnahme einladen, fühlen sich die Zuschauenden durch die Unmöglichkeit der Reziprozität von ihnen distanziert und – in den Worten Ahmeds – verloren.

So kann für den VR-Film von einem entfesselten Blick bei gleichzeitiger körperlicher Unfreiheit gesprochen werden, und die virtuellen Objekte erscheinen nur so lange nah, als die notwendige – durch die technischen Gegebenheiten vorgegebene – Distanz eingehalten wird. Dementsprechend sind Nähe und Distanz im VR-Film durch ein relationales Verhältnis miteinander verbunden, da Nähe nur durch Distanz und Distanz nur durch vorherige Nähe möglich ist. Interessanterweise kristallisiert sich diese fließende Beziehung sowie die Desorientierung aus den zuvor analysierten Beispielen als ein vor allem queerer Effekt heraus:

It might not so much be that the object becomes queer when it slips, but that the proximity of what does not follow makes things slip. In

other words, we might be speaking of the queer effects of certain gatherings, in which ‹things› appear to be oblique, to be ‹slipping away›. [...] Disorientation involves contact with things, but a contact in which ‹things› slip as a proximity that does not hold things in place, thereby creating a feeling of distance. (Ahmed 2006, 166)

GLAUBE und I, PHILIP weisen beide unterschiedliche Momente auf, in denen virtuelle Objekte oder der virtuelle Körper der Blickposition der Zuschauenden zu nahe kommen und entgleiten, da sie nicht greif- oder sichtbar sind.²⁴ In Momenten des räumlichen Zu-Nähe-Kommens wird mit der Erwartungshaltung der Rezipierenden gebrochen, wenn beispielsweise beim Herunterblicken kein Körper zu sehen ist. Bei VR-Filmen funktioniert das wechselseitige Zusammenspiel aus Nähe und Distanz erst durch die Beziehung zwischen virtuellen Objekten und materiellem Körper. Es ist deutlich geworden, dass Nähe und Distanz oft mit (des-)orientierenden Momenten einhergehen, die zudem Gefühle des Unwohlseins erzeugen, welche die Rezipierenden auf multisensorischer Ebene mit den Grenzen der eigenen Körperlichkeit und der Situierung oder Adressierung im virtuellen Raum konfrontieren.

Es sind explizit VR-Filme, die solche Desorientierungen erlauben, die zu einer Hinterfragung normativer Verhältnisse führen. Eben-diese Situationen können weitergedacht werden, um über Nähe-Distanz-Verhältnisse und deren normative Strukturen (vgl. Ahmed 2006, 7) – und die Frage, inwiefern diese an bestimmte Perspektiven, Regeln oder auch Körperformen angepasst sind – zu reflektieren. VR-Filme bieten also die zu Beginn des Artikels erwähnten, andersartig orientierten Räume (vgl. Merleau-Ponty 1974, 291), die andere Wahrnehmungen und eine andere Körperlichkeit vermitteln können. Letztendlich bleibt festzuhalten, dass nicht nur Verkörperung, Interaktion und Immersion in VR-Filmen eine Rolle spielen, sondern diese insbesondere auch von Momenten der Entfremdung, der (Des-)Orientierung sowie einer gewissen Unfreiheit geprägt sind, die queere Lesarten ermöglichen, wenn nicht gar provozieren.

²⁴ Damit geht auch eine soziale Normierung und Regulierung dessen einher, wann etwas als *zu* nahe zu bewerten ist.

Literatur

- Ahmed, Sara (2006) *Queer Phenomenology. Orientations, Objects, Others*. Durham, London: Duke University Press.
- (2014) *The Cultural Politics of Emotion*. 2. Aufl. Edinburgh: Edinburgh University Press.
- Butler, Judith / Spivak, Gayatri Chakravorty (2011) *Sprache, Politik, Zugehörigkeit*. 2. Aufl. Zürich: Diaphanes.
- Butler, Judith (2016) Von der Performativität zur Prekarität. In: *Gender & Medien-Reader*. Hg. v. Kathrin Peters & Andrea Seier. Zürich, Berlin: Diaphanes, S. 573–590.
- Chen, Mel Y. (2014) Giftige Belebtheiten, unbelebte Affektionen. In: *Affekt und Geschlecht*. Hg. v. Angelika Baier et al. Wien: Zaglossus, S. 215–252.
- Clough Patricia (2000) *Auto-Affection: Unconscious Thought in the Age of Tele-technology*. Minneapolis: University of Minnesota Press.
- Dean, Tim / Lane, Christopher (2001) *Homosexuality and Psychoanalysis*. Chicago: University of Chicago Press.
- Eder, Jens (2006) Imaginative Nähe zu Figuren. In: *Montage AV* 15,2, S. 135–160.
- Glazier, Jacob W. (2014) Only A Trickster Can Save Us. In: *International Journal of Humanities and Social Science Invention* 3,11, S. 28–37.
- Grau, Oliver (2000) *Virtuelle Kunst in Geschichte und Gegenwart*. Berlin: Reimer.
- Hark, Sabine (2009) Queer-Theorie und Gleichstellungspolitiken. Eine Un/Gleichung? In: *Gefühlte Nähe – Faktische Distanz. Geschlecht zwischen Wissenschaft und Politik*. Hg. v. Birgit Riegraf und Lydia Plöger. Leverkusen: Barbara Budrich, S. 101–114.
- Hesselberth, Pepita (2014) *Cinematic Chronotopes. Here | Now | Me*. New York: Bloomsbury.
- Huhtamo, Erkki (2008) Unterwegs in der Kapsel. Simulatoren und das Bedürfnis nach totaler Immersion. In: *Montage AV* 17,2, S. 41–68.
- Krämer, Sybille (1998) Was haben die Medien, der Computer und die Realität miteinander zu tun? In: *Medien, Computer, Realität*. Hg. v. Ders. Frankfurt a.M.: Suhrkamp, S. 9–26.
- (2002) Verschwindet der Körper? Ein Kommentar zu virtuellen Räumen. In: *Raum – Wissen – Macht*. Hg. v. Rudolf Maresch & Niels Werber. Frankfurt a.M.: Suhrkamp, S. 49–68.
- (2004) Was haben «Performativität» und «Medialität» miteinander zu tun? Plädoyer für eine in der «Asthetisierung» gründende Konzeption des Performativen. In: *Performativität und Medialität*. Hg. v. Ders. Paderborn: Fink, S. 13–32.
- Loist, Skadi (2018) Queer Cinema Studies: Ein Überblick. In: *Queer Cinema*. Hg. v. Dagmar Brunow & Simon Dickel. Mainz: Ventil, S. 36–55.

- Merleau-Ponty, Maurice (1974) *Phänomenologie der Wahrnehmung*. 6. Aufl. Berlin: de Gruyter.
- (2016) *Das Primat der Wahrnehmung*. 5. Aufl. Frankfurt a. M.: Suhrkamp.
- MIT Open Documentary Lab (2016) Virtually There. Documentary meets Virtual Reality. Conference Report [http://opendoclab.mit.edu/wp/wp-content/uploads/2016/11/MIT_OpenDocLab_VirtuallyThere-Conference.pdf (letzter Zugriff am 15.07.2019)].
- Morsch, Thomas (2011) *Medienästhetik des Films. Verkörperte Wahrnehmung und ästhetische Erfahrung im Kino*. München: Fink.
- Munafo, Justin / Diedrick, Meg / Stoffregen Thomas A. (2017) The virtual reality head mounted display Oculus Rift induces motion sickness and is sexist in its effects. In: *Experimental Brain Research* 235,3, S. 889–901 [<https://doi.org/10.1007/s00221-016-4846-7> (letzter Zugriff am 23.08.2019)].
- Murray, Janet H. (1997) *Hamlet on the Holodeck: The Future of Narrative in Cyberspace*. New York: Free Press.
- Naimark, Michael (2016) VR Interactivity. In: Medium.com [<https://medium.com/@michaelnaimark/vr-interactivity-59cd87ef9b6c> (18.07.2019)]
- Puar, Jasbir K. (2017) *Terrorist Assemblages. Homonationalism in Queer Times*. 10. Aufl. Durham/London: Duke University Press.
- Schweinitz, Jörg (2006) Totale Immersion, Kino und die Utopie von der virtuellen Realität. Zur Geschichte und Theorie eines Mediengründungsmythos. In: *Das Spiel mit dem Medium*. Hg. v. Britta Neitzel & Rolf Nohr. Marburg: Schüren, S. 135–152.
- Sedgwick, Eve Kosofsky (1994) *Tendencies*. London: Routledge.
- (2014) Paranoides Lesen und reparatives Lesen. In: *Affekt und Geschlecht*. Hg. v. Angelika Baier et al. Wien: Zaglossus, S. 355–400.
- Shaviro, Steven (1993) *The Cinematic Body*. Minneapolis: University of Minnesota Press.
- Sobchack, Vivian (1992) *The Address of the Eye. A Phenomenology of Film Experience*. Princeton: Princeton University Press.
- (2004) *Carnal Thoughts. Embodiment and Moving Image Culture*. Berkely: University of California Press.
- Spivak, Gayatri Chakravorty (2008) *Can the Subaltern Speak? Postkolonialität und subalterne Artikulation*. Wien: Turia und Kant.
- Stone, Allucquère Rosanne (2016) Würde sich der wirkliche Körper bitte erheben? Grenzgeschichten über virtuelle Kulturen. In: *Gender & Medien Reader*. Hg. v. Kathrin Peters & Andrea Seier. Zürich, Berlin: Diaphanes, S. 225–248.
- Willis, Holly (2016) *Fast Forward. The Future(s) of Cinematic Arts*. New York: Columbia University Press.
- Zahavi, Dan (2007) *Phänomenologie für Einsteiger*. Paderborn: Fink.