

SABINE BARTELSHEIM

## Videogames als Entgrenzung des Bewusstseins: Bill Violas *The Night Journey* und das Digital Erhabene in Computerspielen

### Inhalt

Vorbemerkung .....	1
Game Studies und das Digital Erhabene.....	4
The Night Studies.....	7
Aspekte des Erhabenen in der Videokunst von Bill Viola.....	9
Entgrenzungen des Bewusstseins von Video und Videogame.....	10
Literaturverzeichnis.....	14
Abbildungsverzeichnis.....	15

### Vorbemerkung

2018 feierte die Londoner Sunday Times enthusiastisch ein soeben veröffentlichtes Computerspiel und verkündete nichts weniger als eine „Revolution in der Welt des Gaming“.<sup>1</sup> Das Spiel, auf das sich der Artikel von Bryan Appleyard – selbst bekennender Nicht-Spieler – bezog, war *The Night Journey* von Bill Viola (Abb. 1), einem der weltweit bekanntesten Pioniere der Videokunst.

*The Night Journey* ist eines der ersten professionellen Games von einem bildenden Künstler überhaupt. Die Idee zu einem „explorable video“ entstand bereits Ende der 1990er Jahre.<sup>2</sup> Ab 2002 arbeitete Bill Viola mit Spieldesignerinnen von der University of Southern California (USC) unter der Leitung von Tracy Fullerton zusammen mit dem Ziel, ein Spiel zu entwickeln, das die Eigenheiten von Violas Videokunst bewahrt und zugleich passionierte Gamer anspricht. Nach der Erstveröffentlichung 2007 war das Spiel zunächst nur in Kunstausstellungen zu sehen, erst mehr als ein Jahrzehnt später, 2018, wurde es auch für den heimischen Computer verfügbar.<sup>3</sup>

<sup>1</sup> Bryan Appleyard: Viola's beautiful game, *The Night Journey*, in: *The Sunday Times*, July 15, 2018 („revolution in the world of gaming“).

<sup>2</sup> Bill Viola zitiert nach Fullerton / ValaNejad (2007), S. 56. Alle weiteren Angaben zur Spieleentwicklung folgen ebenfalls ebd.

<sup>3</sup> In Deutschland war es 2014 in der Akademie der Künste in Berlin in der Ausstellung „Schwindel der Wirklichkeit“ zu sehen, in dem auch Game Art gezeigt wurde (Anke Hervol / Wulf Herzogenrath / Johannes Odenthal (Hg.): *Schwindel der Wirklichkeit. Closed-Circuit-Videoinstallationen und Partizipation*, Köln: Walther König, 2015, S. 123).

Bereits unmittelbar nach der Erstveröffentlichung 2007 erhielt *The Night Journey* auf dem internationalen IndieCade Festival den Preis für die „Most Sublime Experience“.<sup>4</sup> Das 2005 ins Leben gerufene Festival für Independent Games ist ein Indikator für die gewachsene Bedeutung experimenteller Spiele in der Games-Szene, die wechselnden Kategorien der dort vergebenen Preise reflektieren zugleich die zentralen Diskurse, die diese Entwicklung begleiten.<sup>5</sup> Mit *The Night Journey* wurde zum ersten Mal ein Spiel in der Kategorie „Sublime“ (heute „Sublime Experience Award“) ausgezeichnet.

Dass der Preis bei der Erstvergabe an einen bildenden Künstler ging, mag auf den ersten Blick erstaunen. Wie zu zeigen sein wird, ist es jedoch vor allem Bill Violas Auffassung von der „metaphorischen Beziehung“ zwischen Videotechnik und menschlichem Bewusstsein, die sowohl das Erhabene in seinen Werken als auch deren Nähe zu den Mechanismen mentaler und emotionaler Involvierung im Videospiel prägt – und den Schritt von der Videokunst zum Computerspiel als geradezu zwangsläufig erscheinen lässt.<sup>6</sup>

Seit zwei Jahrzehnten lässt sich darüber hinaus ein deutliches Anwachsen des Diskurses zum Erhabenen beobachten, der mittlerweile weit über Philosophie und Kunstgeschichte hinausreicht.<sup>7</sup> In den Game Studies wird die Debatte unter verschiedenen Begriffen (Technological Sublime, Gamified Sublime, Digital Sublime u. a.) und in unterschiedlichen thematischen Kontexten (Games-as-Art, Gamification, Emotional Gaming u. a.) geführt und hat mittlerweile ein vielfältiges Spektrum an Perspektiven und Ansätzen hervorgebracht.<sup>8</sup> Ein Kerngedanke vieler Beiträge ist, dass das Erhabene eine Erfahrung beschreibt, die dem Spielerlebnis in seiner grundlegenden Struktur sehr nahekommt; dass das emotionale Eintauchen in die Sphäre des Spiels und das Erreichen eines „Flow“-Zustandes eine Entsprechung in der Grenzerfahrung des Subjekts im Konzept des Erhabenen hat.<sup>9</sup>

Eng verbunden mit der wirkungsästhetischen Analyse von Computerspielen ist teils auch das Bemühen, Vorurteile über die *negative* Wirkung bestimmter Sparten des Mediums zu entkräften.<sup>10</sup> Wie Susanne Düwell und Nicolas Pethes in ihrer Schrift zu „Medienkritik und Wirkungsästhetik“ herausgestellt haben, lässt sich hinsichtlich der kritischen Würdigung neuer Medien seit Ende des 18. Jahrhunderts eine bemerkenswerte Kontinuität feststellen: Die jeweils neuesten Massenmedien gelangen, angefangen mit dem populären Theater, absehbar in den Ruf, sich negativ auf Gesundheit und Gesellschaft auszuwirken, wobei „der Diskurs über schädliche Kunst- und Medienwirkung weitgehend auf ein Publikum, das als unmündig im engeren oder weiteren Sinne gefasst wird – im 18. Jahrhundert sind dies Jugendliche, Frauen und der ‚Pöbel‘“ – beschränkt bleibt.<sup>11</sup> Die sich zyklisch erneuernde Kritik ist geprägt von einer „Koppelung von *moral panics* und *technological panics*“ (Amy Orben), die medienspezifische und historische Aspekte oftmals ausblendet.<sup>12</sup> Ihren Ursprung hat sie in dem – durchaus anerkannten – Bestreben von Künstlerinnen, ein immer breiteres Publikum über den Einsatz neuer Medien anzusprechen. Mit der zunehmenden Attraktion aber, so die Befürchtung der Kritiker, steigt das Gefährdungspotential der Werke, denn je intensiver das Publikum *affiziert* wird, desto unkontrollierbarer sind die sozialen Auswirkungen. War im 18. Jahrhundert das Volkstheater Gegenstand des Misstrau-

---

<sup>4</sup> Vgl. <https://www.gameinnovationlab.com/news/2018/7/13/the-night-journey-launches-on-ps4-pc-and-mac>.

<sup>5</sup> Vgl. <https://www.indiecade.com/awards/>.

<sup>6</sup> Judson (1995), S. 32 („metaphoric relationship between video electronics and the human brain“).

<sup>7</sup> Vgl. insbesondere Trifonova (2018).

<sup>8</sup> Exemplarisch genannt seien hier: Shinkle (2010); Betts (2014); Trifonova (2018), darin insbesondere Ksenia Fedorova: *The Ambiguity Effects of the Techno-Sublime*, S. 142–152; Spokes (2020).

<sup>9</sup> Zum Konzept des Flow vgl. Mihály Csikszentmihályi: *Beyond Boredom and Anxiety. The Experience of Play in Work and Games*, Jossey-Bass, San Francisco, 1975.

<sup>10</sup> Brincken (2012), S. 220.

<sup>11</sup> Düwell / Pethes (2023), S. 8.

<sup>12</sup> Amy Orben, zitiert nach ebd., S. 7.

ens, sind es seit ihrem Aufkommen in den 1980er Jahren vor allem kampfbetonte Adventure-Games, vulgo Baller- und Killerspiele, die in den Verdacht gesellschaftsgefährdender Auswirkungen geraten sind.

Das 18. Jahrhundert stellt nicht nur den Beginn der Popularisierung von künstlerischen Produkten durch neue Medien dar, sondern bringt auch eine Fülle an neuen wirkungsästhetischen Ansätzen in Philosophie und Kunsttheorie hervor. In diesem historischen Umfeld entstehen auch die grundlegenden Theorien zum Erhabenen von Edmund Burke (1757) und Immanuel Kant (1790). Während Burke bekanntlich den Ursprung des Erhabenen in den Eigenschaften der sinnlich wahrnehmbaren Objekte verortet, die Schrecken auslösen und den Betrachter emotional überwältigen, entsteht nach Kant „wahre Erhabenheit nur im Gemüte des Urteilenden“ und verdankt sich der Tatsache, dass auf das Gefühl der Unlust, das sich durch das Scheitern der Einbildungskraft angesichts einer entgrenzten und übermächtigen Natur einstellt, eine Empfindung der Lust folgt, die aus der Erfahrung der „Überlegenheit der Vernunftbestimmung unserer Erkenntniskräfte“ resultiert.<sup>13</sup>

Nach Kants Auffassung kann die Kunst als Nachahmung von Natur das Erhabene nur eingeschränkt vermitteln, da die bildliche Darstellung notwendig begrenzt bleibt.<sup>14</sup> In dieser Auffassung folgen ihm auch spätere Autoren der „poststrukturalistischen Renaissance des Erhabenen“, nicht jedoch darin, dass das Erhabene in einer überlegenen Vernunft wurzelt.<sup>15</sup> Jean-François Lyotard sieht mit der abstrakten Kunst eine „Ästhetik des Erhabenen“ aufgekommen, die es sich zur Aufgabe gemacht habe, das „Nicht-Darstellbare“ jenseits der Repräsentation darstellbar zu machen.<sup>16</sup> Dieses „Unausdrückbare“ ist jedoch nicht in einem „Jenseits“, einer nur der Vernunft zugänglichen ideellen Sphäre außerhalb des Hier und Jetzt angesiedelt, sondern in der Ereignishaftigkeit der Kunsterfahrung selbst, darin – so Lyotard an Barnett Newman anknüpfend – „*daß es geschieht, daß etwas geschieht*“.<sup>17</sup>

Nicht nur die Kunst hat sich seit dem 19. Jahrhundert grundlegend verändert und den Diskurs zum Erhabenen neu entfacht, sondern auch die Natur. Bereits Anfang der 1960er Jahre etablierte sich zur Beschreibung einer anthropogen überformten Natur der Begriff des „Technological Sublime“, der seine bisher bekannteste Ausformulierung 1994 durch den amerikanischen Kulturwissenschaftler David Nye fand.<sup>18</sup> Nye begreift das Technologisch Erhabene als eine primär amerikanische Version des Erhabenen, die sich vom europäisch geprägten Konzept des 18. Jahrhunderts dadurch abhebt, dass sie nicht so sehr auf abstrakten philosophischen Ideen basiert, sondern auf der praktischen Erfahrung der amerikanischen Siedler bei der Bändigung von Naturgewalten und der Eroberung der weiten Landschaften Nordamerikas.<sup>19</sup> Moderne Technologien und Infrastrukturen werden in dieser Version quasi naturalisiert und wie die außergewöhnlichen Naturphänomene Nordamerikas – die Niagarafälle oder der Grand Canyon – zu machtvollen Quellen der Erfahrung des Erhabenen.

Mit dem Auftreten digitaler Technologien tauchte zwangsläufig die Frage auf, inwieweit solche Konzeptualisierungen des Technologisch Erhabenen auch auf die Erfahrungswelten von Cyberspace, Virtual Reality und Computerspielen anwendbar sind. Ein Schlüsselthema der Game Studies ist dementsprechend die Frage, wie die Erfahrung des Erhabenen in Computerspielen

---

<sup>13</sup> Burke (1989), S. 91–126 (Zweiter Teil, 1–22) und Kant (1974), S. 179 (§26, B95) und S. 180 (§27, B97).

<sup>14</sup> Eine „Darstellung des Unendlichen“ kann „darum niemals anders als bloß negative Darstellung sein“. Kant (1974), S. 201 (§29, B 125).

<sup>15</sup> Johannes Grave: Das Erhabene, in: Ulrich Pfisterer (Hg.): Metzler Lexikon Kunstwissenschaft. Ideen, Methoden, Begriffe, Metzler, Stuttgart, 2011, S. 113–117, hier S. 116.

<sup>16</sup> Lyotard (1989), S. 178.

<sup>17</sup> Ebd., S. 163. Vgl. Newman (1990).

<sup>18</sup> Nye 1994.

<sup>19</sup> Vgl. ebd., S. 17.

modelliert wird und inwiefern sich Kontinuitäten und Diskontinuitäten zu tradierten Konzepten ergeben.

### ***Game Studies und das Digital Erhabene***

Im Mosaik der zahlreichen Studien zum Erhabenen im Computerspiel sticht zunächst ein Vortrag heraus, den Eugénie Shinkle auf dem Symposium „The Art of the Sublime“ in der Tate Gallery London 2010 gehalten hat und der in den Game Studies breit rezipiert wurde.<sup>20</sup> Shinkles Vortrag „Video Games and the Technological Sublime“ knüpft, wie der Titel bereits signalisiert, an die Theorien von David Nye an, die er zugleich hinter sich lässt. Die Erfahrung mit digitalen Technologien, so Shinkles Ausgangspunkt, lässt sich Nyes Version des Technological Sublime nicht mehr zuordnen: Computern fehlt zum einen die visuelle Präsenz von monumentalen Bauwerken, um Ehrfurcht auszulösen, zum anderen erzeugen digitale Technologien aufgrund ihrer Trennung in verborgene Struktur und Oberfläche eine Entfremdung, die durch die hyperrealistische Darstellung, wie sie für Mainstream-Videospiele lange Zeit Maßstab war, nur noch gesteigert wird.<sup>21</sup> Versuche, rein über Oberflächensimulationen sublime Erfahrungen zu erzeugen, führen daher nach Shinkle eher in den Bereich der „banality“ als der Selbstermächtigung.<sup>22</sup>

Dennoch so Shinkle können Spiele eine erhabene Wirkung erzeugen, die weniger mit der aus einer Datenmatrix erzeugten Darstellung zu tun hat als mit der Art und Weise wie Subjekt und Technologie im Computerspiel miteinander verbunden sind. Denn, so Shinkles zentrale These: „a feature of the technological sublime in the digital age is the absence of a consistent and uniform boundary between the self and the machine“.<sup>23</sup> Videospiele, wie das Indie Game *Flower* von 2006 (in dem sich die Spielerinnen frei durch eine Landschaft bewegen können, um Blumenknospen zum Blühen zu bringen, Abb. 2), setzen genau hier an, um Spieler in einen anderen Gefühlszustand zu versetzen. Im Vordergrund stehen weniger die technischen und erzählerischen Elemente eines Spiels, sondern die Gefühle, die der Vollzug des Spiels auslöst. Ziel ist das Erlebnis eines *Flow*-Zustandes, eines Zustandes körperlicher und psychischer Versenkung in das Spiel, in dem sich die Grenze zwischen Subjekt und Apparat tendenziell auflöst. Die Erfahrung des „Contemporary Technological Sublime“ hängt nach Shinkle davon ab, wie sehr diese Verschmelzung zwischen der Technologie und dem Benutzer gelingt – und zugleich davon, wie die unvermeidbare Rückkehr der Technologie in die Banalität reflektiert wird. Es ist gerade diese Kombination, die für das Erlebnis des Erhabenen im Computerspiel entscheidend ist: „In the case of video games, sublime sensation [...] finds expression in an affective amalgam that is unique to modernity and postmodernity: a combination of anxiety and boredom, elevated emotion and banality.“<sup>24</sup>

David Nye griff 2020 in seiner Studie zu den „Seven Sublimes“ die Debatte auf, versah allerdings das „Digital Sublime“ (als einzige der sieben vorgestellten Kategorien) mit einem Fragezeichen.<sup>25</sup> Am Beispiel der Digitalisierung von Kunstwerken erläutert Nye, dass sich digitale Bilder durch eine geringere Komplexität auszeichnen, wodurch „Fluidität“ und „Indeterminiertheit“ der tatsächlichen Erfahrung eliminiert werden. Diese Tendenz der Programme zur „digitalen Verdinglichung“ sei ein Hindernis bei der Annäherung an reale Erfahrungen.<sup>26</sup>

---

<sup>20</sup> Shinkle (2010).

<sup>21</sup> Allenfalls, so die Einschränkung von Shinkle, könne man die Gesamtheit der zugrundeliegenden Codes als ehrfurchtgebietend, als „Mathematisches Erhabene“ begreifen, nicht aber die physische Hülle, die sich dem Benutzer darbietet. Ebd., o. S.

<sup>22</sup> Ebd., o. S.

<sup>23</sup> Ebd., o. S.

<sup>24</sup> Shinkle (2010), o. S.

<sup>25</sup> Nye (2020).

<sup>26</sup> Ebd., S. 84 (Der Begriff „digital reification“ folgt Jaron Lanier: *The Dawn of the New Everything*, Penguin Random House, London, 2017, S. 55).

Überdeterminiertheit ist auch das zentrale Argument gegen Computerspiele im Besonderen. Nach Ansicht von David Nye ermöglichen Computerspiele zwar kohärentere und fesselndere Erfahrungen als andere digitale Medien, aber sie regulieren das Verhalten des Spielers zu sehr und überdeterminieren damit die Erfahrung.<sup>27</sup> Diese Tendenz ist nach Nye nicht nur auf die Computerprogramme mit ihren technologischen Bedingtheiten zurückzuführen, sondern auch auf dahinterstehende kommerzielle und militärische Programme, deren Zielsetzungen in Spielekonzepte einfließen. Die in populären Videogames wie *Counter strike* simulierten Erfahrungen unterscheiden sich daher wesentlich, so Nye, von dem Erhabenen bei Kant oder Burke: „Their sublime was not about battle or struggle. It was not a narrative, certainly not a quest. It was not about winning (or losing), nor did it require killing enemies or slaying monsters.“<sup>28</sup> Allerdings stecken die Erfahrungen mit dem Digital Erhabenen nach Auffassung von Nye noch „in den Kinderschuhen“ und können durch neue Spieleformate erweitert werden: „They need not be commercialized or be tied to the Internet, and they are evolving into new forms of art and interactive experience.“<sup>29</sup>

Anzumerken ist, dass Art Games, zu denen auch *Flower* gerechnet wird, schon lange mit offenen Spielekonzepten und audiovisuellen Gestaltungsformen jenseits des „hyperrealistischen Leistungsparadigmas“ (Gerrit Gohlke) experimentieren und so ganz neue Erfahrungswelten modellieren.<sup>30</sup> Darüber hinaus basiert Nyes Analyse im Kern auf der Annahme einer Kontinuität: dass die Erfahrung des Erhabenen in Computerspielen letztlich den gleichen Maßstäben folgen müsste wie die Erfahrung des Erhabenen vor realen sinnlichen Objekten, seien es Naturobjekte oder amerikanische Industrieanlagen. Die von Shinkle aufgeworfene Frage, inwieweit digitale Spiele, unabhängig von einer bestimmten Spielekategorie, durch die Schnittstelle zwischen Mensch und Apparat eine andere Erfahrung des Erhabenen konstituieren, bleibt letztlich unterbelichtet.

Genau dieser Frage geht die ebenfalls 2020 veröffentlichte Studie „Gaming and the Virtual Sublime“ des amerikanischen Soziologen Matthew Spokes nach.<sup>31</sup> Spokes entwirft darin eine Geschichte des Erhabenen, die sich nicht an Technologien, sondern an philosophischen Texten orientiert. Er unterscheidet das „Klassische Erhabene“ („Classical Sublime“) vom „Zeitgenössischen Erhabenen“ („Contemporary Sublime“), dem er auch das Digital Erhabene subsummiert. Während das Klassische Erhabene vor allem in der Philosophie von Kant und Burke sowie den in der antiken Rhetorik verankerten Schriften von Longinus formuliert wird, konstituiert sich das Zeitgenössische Erhabene nach Spokes vor allem mit den Schriften von Jean-François Lyotard und Gilles Deleuze. Die Lektüre von Lyotards „Analytik des Erhabenen“ ist nach Spokes aus zweierlei Gründen für die Reflexion des Erhabenen in Video Games interessant: „firstly because it situates the experience of the sublime as a form of *immediacy*, an affective event cannot be retrospectively rationalised whereby the mind attempts to present the unrepresentable; secondly it demonstrates, along with the writing of Deleuze, how aesthetics and approaches to representation can be sublime“.<sup>32</sup> Kunst ist danach als Erfahrungsfeld nicht der Natur untergeordnet, sondern besitzt ein eigenes Potential als „disruptive und revolutionäre Kraft“, die „transzendente und transformative Erfahrungen“ jenseits gängiger Formen der Repräsentation von Natur bereithält.<sup>33</sup>

---

<sup>27</sup> Vgl. ebd., S. 86.

<sup>28</sup> Ebd., S. 79.

<sup>29</sup> Ebd., S. 87.

<sup>30</sup> Gerrit Gohlke, zitiert nach Stephan Schwingeler: Störung als künstlerische Strategie. Kunst mit Computerspielen zwischen Transparenz und Opazität, in: *Navigationen. Zeitschrift für Medien- und Kulturwissenschaft* (Themenheft „I am Error. Störungen des Computerspiels“), Jg. 12, H. 2, 2012, S. 61–78, hier S. 73.

<sup>31</sup> Spokes (2020).

<sup>32</sup> Ebd., S. 31.

<sup>33</sup> Ebd., S. 33. Vgl. Lyotard (1994).

Videogames, so Spokes, stellen per se eine Herausforderung für konventionelle Formen der Repräsentation dar, da die binäre Aufteilung zwischen Produzentin und Rezipientin aufgehoben ist und der Nutzer im Vollzug das Spiel mitgestalten kann. Darüber hinaus eröffneten Games wie die Kunst eigene Räume, in denen spezifische affektive Erlebnisse möglich sind – einschließlich solcher, die disruptiv hinsichtlich der Erwartungen an das Genre sind, was von der Kunst per se erwartet wird.

Auch Spokes weist im Anschluss an Shinkle und andere Autorinnen dem „affective design“ die entscheidende Rolle bei der Gestaltung des Digital Erhabenen zu, wobei die Affektmodellierung in Games generell auf ein komplexes Reservoir an visuellen, auditiven, narrativen und prozessualen Elementen zurückgreifen kann.<sup>34</sup> Einen zentralen Stellenwert, um die Erfahrung des Sublimen überhaupt zu ermöglichen, weist aber auch Spokes der Schnittstelle zwischen Subjekt und Apparat respektive Spielwelt zu – und zieht eine Parallele zur Malerei. Um den in den Game Studies überstrapazierten Begriff der Immersion zu vermeiden, beschreibt Spokes den Prozess des ‚Eintauchens‘ in die virtuelle Welt des Spiels in Anlehnung an Colin Cremin als „Incorporation“.<sup>35</sup> Während Immersion den Aspekt des Eintauchens in einen anderen *Raum* akzentuiert, betont Inkorporation das Eins-werden mit dem virtuellen *Körper* in diesem Raum. Als Beispiel für die Möglichkeit einer sublimen Erfahrung durch Inkorporation dient das Jump-’n’-Run-Spiel *Super Mario Galaxy* (2007), in dem der Nintendo-Protagonist in ferne Galaxien aufbricht, um Powersterne zur Rettung des Pilzkönigreichs einzusammeln. Zu Beginn des Spiels muss sich der Spieler zunächst mit den vielfältigen Bewegungsmöglichkeiten der Spielfigur, die von der Gravitation der Sterne gesteuert werden, vertraut machen. Mit dem zunehmenden Eintauchen in das Spiel tritt das Nachdenken über die Figur zurück zugunsten der Auflösung der Grenze zwischen Spieler und Spielfigur.

Grundsätzlich ist der Spieler eines Games nicht in erster Linie Betrachter einer dargestellten oder simulierten Welt, sondern, so Spokes „ein handelnder, fühlender, *empfindender Körper*“, der in Zyklen von Reaktionen und Affekten eingebunden wird.<sup>36</sup> Spokes zieht hier eine Parallele zur Wirkungsweise der Gemälde von Francis Bacon wie sie Gilles Deleuze in seiner Abhandlung über dessen Werk beschreibt. Nach Deleuze gibt es „zwei Möglichkeiten, über die Figuration (d.h. über das Illustrative wie das Narrative) hinauszugehen: entweder in Richtung der abstrakten Form oder der Figur. Diesem Weg zur Figur gibt Cézanne einen einfachen Namen: die Sensation. Die Figur ist die auf die Sensation bezogene sinnliche Form; sie wirkt unmittelbar auf das Nervensystem“.<sup>37</sup> Die Sensation ist nicht statisch, sondern befindet sich im fortdauernden Modus des Übergangs von „Empfindungsbereichen“, von mehreren „Ordnungen“ einer Sensation.<sup>38</sup> Indem sie direkt auf das Nervensystem wirkt, ist sie zugleich eine eigene Form der Gewalt, die auf der „Gewaltsamkeit der Farbmaterie“ (Francis Bacon) basiert.<sup>39</sup>

Dadurch dass Bacons Bilder einerseits an der „Figuration“ festhalten und andererseits dem Gemalten eine eigene Körperlichkeit verleihen, erzeugen sie eine Erfahrung, die zwischen Rhythmus und Chaos oszilliert. Eben dieser Prozess, so Spokes These, ist die „Essenz der Erfahrung des Erhabenen“.<sup>40</sup> Was bei Bacon der Körper der Malerei im Betrachter hervorbringt,

---

<sup>34</sup> Ebd., S. 50. Spokes unterscheidet hierbei explizit zwischen unmittelbar erzeugten Affekten und subjektiven Emotionen, worauf im Rahmen dieser Untersuchung nicht weiter eingegangen werden kann, vgl. ebd., Chapter 4 The Affective and the Virtual.

<sup>35</sup> Ebd., S. 95.

<sup>36</sup> Ebd., S. 96.

<sup>37</sup> Deleuze (2016), S. 35.

<sup>38</sup> Francis Bacon, zitiert nach ebd., S. 37. Daraus erklärt sich nach Deleuze das Prinzip des seriellen Bildes bei Bacon, es trifft aber auch das einzelne Bild: „Jedes Gemälde, jede Figur ist schon eine eigene Bewegungssequenz“. Ebd.

<sup>39</sup> Francis Bacon, zitiert nach ebd., S. 38/39.

<sup>40</sup> Spokes (2020), S. 35.

erzeugt nach Spokes bei *Super Mario Galaxy* die aktive Inkorporation des Spielers: „for Deleuze it is the material conditions of painting and virtual power that extends beyond the representational through the cyclical processes of chaos; and for Mario it is how the initial rendering of a figurative avatar is increasingly evaporated through action, what Cremin (2012) calls a ‚becoming Mario‘“.<sup>41</sup>

### **The Night Journey**

Anders als *Super Mario Galaxy* ist *The Night Journey* von Bill Viola ein First-Person-Spiel, nur manchmal sieht der Nutzer sich selbst als Spielfigur in Gestalt eines Schattens im Bild.<sup>42</sup> Wie die meisten zeitgenössischen Videospiele findet *The Night Journey* in einer 3D-Umgebung, einer allseitig und frei begehbaren Landschaft, statt. Zu Beginn des Spiels sinkt der Spieler langsam in die räumliche Umgebung der Spielewelt hinab, während dieses anfänglichen Falls kann er zwar den Blick über die Landschaft kontrollieren, nicht aber die Abwärtsbewegung. Die Landschaft ist in vier Zonen unterteilt: den Wald, die Berge, die Wüste und das Meer, die jede als potenziell „unendlich“ gedacht sind.

Die Ankunftszeit im Spiel liegt irgendwo zwischen Tag und Nacht, d. h. in der Phase der Dämmerung, die sich im Verlauf des Spiels zunehmend verdunkelt.

Angekommen in der Realität des Spiels, gibt es zunächst keine konkreten Hinweise darauf, in welche Richtung man sich bewegen sollte. Anders als in manch anderen Spielen, in denen man von Level zu Level fortschreitet, gibt es hier keine mapped-spaces, die anzeigen, welche Räume erreicht werden müssen. Darüber hinaus fehlt durch die Position am Boden der Überblick über die Landschaft, die durch die Dunkelheit zusätzlich verunklärt wird. Um die Orientierung in diesem Umfeld zu erleichtern haben die Spieleentwicklerinnen einige markante Punkte eingebaut: Neben der weithin sichtbaren Gebirgskette sind dies vor allem der „Große Baum“ am Rande des Waldes, der an den mythischen Weltenbaum erinnert, und der Mond, der von allen Punkten des Spiels aus zu sehen ist. Darüber hinaus signalisieren vier unbestimmte Lichtquellen, wo sich für das Spiel relevante Orte in den vier geografischen Zonen befinden.

Neben der eigentümlich verschwommenen Schwarz-Weiß-Ästhetik des Spiels, die an die Körnigkeit von alten Videos angelehnt ist, fällt dem Spieler zunächst die Langsamkeit der Bewegungen auf, auf die das Spiel beschränkt ist. Grundsätzlich verfügt die Spielerin über drei Handlungsoptionen: Schauen („looking“), Bewegen („moving“) und Reflektieren („reflecting“). Beim Schauen kann man den Blick 360 Grad um die eigene Achse, nach oben und unten wandern lassen. Auch beim Bewegen stehen alle Richtungen offen, allerdings gibt es hier eine starke Einschränkung: Während die meisten Videospiele den Spieler sozusagen ermächtigen, sich mit einer relativen Geschwindigkeit von etwa 40–50 Meilen pro Stunde, d. h. weitaus schneller als in der Realität ohne Hilfsmittel möglich, über das virtuelle Terrain zu bewegen, muss sich der Spieler in *The Night Journey* mit maximal Fußgängergeschwindigkeit begnügen, was im Computerspiel als extreme Verlangsamung wahrgenommen wird. Bewegt sich der Spieler zu schnell, gibt es sogenannte Nachzieheffekte, so dass das Bild noch verschwommener wirkt, als es ohnehin schon ist. Man wird also förmlich zur Langsamkeit gezwungen, wobei sich die Geschwindigkeit im Verlauf des Spiels – wenn auch begrenzt – steigern lässt, je nachdem, wie intensiv man sich auf den dritten Modus des Spiels, das Reflektieren einlässt. Wann es die Möglichkeit des Reflektierens gibt, wird über Einblendungen angezeigt, die an markanten Landschaftspunkten erscheinen. In der Phase des Reflektierens werden etwa 30-sekündige Videosequenzen abgespielt, die sich über den eigentlich sichtbaren Landschaftsausschnitt legen (Abb. 3). Zu sehen sind Naturphänomene – Tiere wie Tauben und Eulen, Feuer und Wasser – sowie schemenhafte Figuren, die

---

<sup>41</sup> Ebd., S. 96/97.

<sup>42</sup> Die folgenden Beschreibungen basieren auf: Fullerton / VaalaNejad (2007) und Chan (2018).

aus der Landschaft aufsteigen. Während des Reflektierens muss die entsprechende Taste permanent gedrückt werden, sobald die Taste losgelassen wird, enden die Videosequenzen.

Erreicht der Spieler einen der vier Lichtpunkte in den vier geografischen Zonen, findet er verschiedene Arten von Behausungen vor, die von den Autoren als „Johannishütten“, also als spirituelle Einsiedeleien bezeichnet werden: einen alten Wohnwagen, eine Höhle, eine Gebäuderuine und eine verlassene Hütte. Wählt die Spielerin an diesen Orten das Reflektieren, werden ihr über kurze Videosequenzen verschiedene Zustände des jeweiligen Gebäudes vorgespielt: Man sieht etwa nur die Fundamente, ein gänzlich zerstörtes Haus oder eine vom Wald überwucherte Hütte. Für die im Zuge des Reflektierens erscheinenden Videosequenzen wurden Ausschnitte aus älteren Videoarbeiten und Originalaufnahmen, meist wacklige Handkamerabilder aus dem Archiv von Bill Viola, in das Spiel eingearbeitet. Die sich wie Schleier über die Realität des Computerspiels legenden Bilder muten an wie Erinnerungen an längst vergangene Zeiten. Verstärkt wird dieses suggestive Einfließen von Gedächtnisbildern in die Echtzeit des Computerspiels, wenn man die Behausungen virtuell betritt. Dahinter erwarten den Spieler, akustisch an Flüstergewölbe erinnernde, weiße und schwarze Räume, in denen eine Frauen- oder eine Männerstimme leise über menschliche Ängste wie der Furcht vor Einbrechern berichten.<sup>43</sup> Betritt man nach Verlassen der Räume wieder die Realität des Computerspiels, wird diese wiederum überlagert von bewegten Bildern der anderen Orte des Videospiele, die uns jedoch auch hier nicht so gezeigt werden wie sie im realen Computerspiel sind, sondern in anderen Zeitzuständen. Der Betrachter wird somit zum einen in einen Raum fiktiver Erinnerungen, die auf alltäglichen Situationen basieren, geführt, zum anderen werden Erinnerungen an die aktuelle Reise durch das Computerspiel simuliert.

Lässt sich der Spieler auf die Orte des Reflektierens hinreichend ein, werden Blick und Bewegung durch die Landschaft „transformiert“: Der Spieler kann sich – in kaum merklichen Abstufungen – schneller durch die Landschaft bewegen und einen höheren Blickwinkel einnehmen, so dass es am Ende möglich ist, förmlich über die Wipfel der Bäume zu gleiten. Darüber hinaus wird durch das Reflektieren der Einbruch der Nacht und damit der völligen Dunkelheit hinausgezögert.

Von den Autoren wird das Spiel als „spiritual journey“ und „journey towards enlightenment“ beschrieben, womit zugleich auf eine Konstante im Werk Bill Violas verwiesen wird.<sup>44</sup> Bereits ab den 1970er Jahren wird die ideelle Basis von Violas Werken von seiner Auseinandersetzung mit den Traditionen der philosophischen Mystik bestimmt. Konkrete Ausgangspunkte für *The Night Journey* waren unter anderem die Schriften des Sufi-Gelehrten Rūmī aus dem 13. Jahrhundert, des zen-buddhistischen Mönchs Ryōkan, des spanischen Heiligen Johannes vom Kreuz sowie von Plotinus, dem Begründer des Neuplatonismus. Ursprünglich sollten Fragmente der Texte in das Videospiel integriert werden, was jedoch zugunsten des visuell-prozessualen Spielerlebens fallengelassen wurde. Lediglich vor Beginn des Spiels stimmen zwei Zitate von Johannes vom Kreuz die Spielerinnen auf die spirituelle Reise ein: „Human Science is not capable of understanding it nor experience of describing it...“ und „Only one who has passed through it will know what it means, though there will be no words for it.“

Die Spielstruktur von *The Night Journey* erinnert an Meditationspraktiken, bei denen der Spieler verschiedene Bewusstseinsstufen durchlaufen muss, um auf eine höhere geistige Ebene zu gelangen. Video war für Bill Viola aber auch schon zuvor das kongeniale Medium, um den spirituellen Pfaden der Mystiker mit modernen Mitteln zu folgen: „Seit Jahrtausenden versuchen spirituelle Traditionen, uns auf ihre je eigene Weise zu lehren, hinter die Oberfläche zu blicken. Dieses Ziel ist auch das große Thema meines Lebenswerks, obwohl ich eines der allgegenwärtigen

<sup>43</sup> Mit Flüstergewölben beschäftigt sich Viola bereits in den 1980er Jahren: Bill Viola: Der Klang der Ein-Zeilen-Abtastung (1986), in: Neumaier / Sadovsky (2022), S. 94–110, hier S. 97.

<sup>44</sup> Fullerton / VaalaNejad (2007), S. 55.

tigsten und passendsten Bildmedien verwende – und noch dazu eines, das besonders gut dazu geeignet ist, die *Oberfläche* der heutigen Welt einzufangen: die Videokamera.“ Allerdings, so Viola, benutze er die Videokamera „nicht auf die übliche Weise“, sondern mit dem Ziel, Abwesendes und Unsichtbares, mithin das, was hinter der Oberfläche liegt, wahrnehmbar zu machen.<sup>45</sup>

### ***Aspekte des Erhabenen in der Videokunst von Bill Viola***

Die Nähe der Videokunst Bill Violas zum Erhabenen war bereits mehrfach Gegenstand kunstwissenschaftlicher Forschung.<sup>46</sup> Parallel zur Renaissance des Konzepts des Erhabenen in der poststrukturalistischen Philosophie flammte in den 1980er Jahren auch ein neues Interesse am Erhabenen in der bildenden Kunst auf.<sup>47</sup> Moderne Technologien spielen in diesen Werken, etwa in den Lichträumen James Turrells oder den Videoinstallationen von Susan Hiller, eine nicht unerhebliche Rolle.<sup>48</sup> Diesem – insgesamt heterogenen – Kontext lassen sich auch die Werke von Bill Viola subsumieren.

Im Mittelpunkt der kunsthistorischen Analysen zum Erhabenen in Bill Violas Videokunst stehen allerdings oftmals die – vielfach als kitschig kritisierten – figurativen Werke der 1990er und 2000er Jahre, in denen Schauspieler an der Malerei der Renaissance orientierte Szenen aufführen. Partiiell lassen sich die Überlegungen jedoch auch auf frühere Werke und die filmischen Qualitäten von *The Night Journey* übertragen.

In einem der frühesten Essays zum Thema von 1997, verweist Lisa Jaye Young unter dem Titel „The elemental sublime“ darauf, dass Bill Viola sehr häufig unsere Ängste vor elementaren Naturgewalten wie Feuer und Wasser anspricht.<sup>49</sup> Auch in *The Night Journey* wird die Spielerin mit Naturgewalten konfrontiert und sieht eine Hütte brennen, einen Wohnwagen, der im See zu versinken droht (Abb. 4), einen Strauch, aus dem Flammen schlagen, und eine Figur unter Wasser, ohne dass man den Grund für die Ursache all dieser bedrohlichen Situationen erkennen könnte.

Der Schrecken, der mit dem Erhabenen assoziiert ist, so Young weiter, wird bei Viola durch die „abstrakte Kraft des Feuers oder des Wassers, die ungeheure Macht der Naturgewalten und die Unaussprechlichkeit des Todes“ ausgelöst. Die Bilder regen die Imagination an, ohne die physischen Konsequenzen darzustellen und ziehen gerade dadurch den Betrachter in ihren Bann: „He frightens us, but simultaneously seduces us, with their sublime power, hypnotizing his viewer into a state of visual, if not also psychological, meditation.“<sup>50</sup> Erreicht wird dieser meditative Zustand durch Wiederholungen, die Verlangsamung der Bilder, einen suggestiven Sound und die Abstraktion der Szenen, die eine Art „spirituellen oder erhabenen Konsum“ artikulieren.<sup>51</sup>

In anderer Weise Bezug auf die Spezifika des Erhabenen im Werk von Viola nimmt Cynthia Freeland, wobei auch hier die szenisch-narrativen Werke im Mittelpunkt stehen.<sup>52</sup> Ihrer Auffassung nach sind für die Erfahrung des Sublimen bei Viola drei miteinander verflochtene Elemente zentral: „(i) the presentation of something so extreme and overwhelming that at some point it leads to (ii) a gap or disruption of the very medium of representation, evoking (iii) a deep moral response from the viewer“.<sup>53</sup> Insbesondere der zweite Aspekt, die „Lücke“ in der Darstel-

---

<sup>45</sup> Bill Viola: Präsenz und Absenz. Sehen und Unsichtbarkeit im Medienzeitalter (2007), in: Neumaier / Sadowsky (2022), S. 272–298, hier S. 273.

<sup>46</sup> Vgl. Young (1997); Freeland (2004); Arya (2013).

<sup>47</sup> Vgl. Morley (2010).

<sup>48</sup> Darauf weist auch Arya (2013) hin, o. S.

<sup>49</sup> Beispiele sind hier *The Messenger*, 1996 und *The Crossing*, 1996. Vgl. Young (1997).

<sup>50</sup> Ebd., S. 70.

<sup>51</sup> Ebd. („spiritual or sublime consumption“).

<sup>52</sup> Freeland bezieht sich auf zwei Werke aus der Serie *Passions: Observance*, 2002 und *Dolorosa*, 2000. Vgl. Freeland (2004), S. 25.

<sup>53</sup> Ebd., S. 27.

lung, ist nach Freeland ein zentrales Element der Erfahrung des Erhabenen in Violas Videofilmen: So verweist die ausdrucksstarke Mimik der Schauspieler auf eine intensive Erfahrung, Ursprung und Sinn der Szenen bleiben jedoch im Dunkeln. Um diese Erfahrung genauer zu beschreiben, greift Freeland auf einen Begriff von Arthur Danto zurück: „aboutness“: Es *muss* einen *Grund* für die starken Emotionen geben, die uns gezeigt werden, er bleibt jedoch unfassbar, nicht rationalisierbar.<sup>54</sup>

In einem anderen Punkt widerspricht Freeland hingegen Danto: dass die Erfahrung des Sublimen in der bildenden Kunst nur in der Abstraktion möglich ist, wie Danto an anderer Stelle meint: „Though sublime things can be represented, they cannot be represented *as sublime*.“<sup>55</sup> Erst die moderne abstrakte Malerei habe die Möglichkeit der Erfahrung des Erhabenen in der Kunst eröffnet. Damit wären Videobilder mit ihrer schon rein technisch bedingten Referenzialität grundsätzlich ausgeschlossen. Erfahrungen des Sublimen sind jedoch nach Freeland auch im Medium Video möglich. So konfrontieren Bill Violas Werke den Betrachter mit Visionen von Realität, die existentielle Situationen suggerieren, sprengen aber die Vorstellungskraft hinsichtlich ihrer Bedeutung und regen gerade dadurch zur Reflexion des Unfassbaren an.

Auch Rina Arya plädiert 2010 in ihrem ebenfalls auf dem Symposium in der Tate Gallery gehaltenen Vortrag über „Bill Viola and the Sublime“ dafür, Violas Werke als eine Art *Update* des postmodernen Sublimen zu begreifen. Anders als das klassisch Sublime ist das postmoderne Sublime nicht auf Transzendenz im religiösen Sinne aus, sondern auf eine, wie Simon Morley schreibt, „immanente Transzendenz“, auf „eine transformative Erfahrung, die als etwas verstanden wird, das im Hier und Jetzt stattfindet“.<sup>56</sup> Auch bei Viola geht es, so Arya, in erster Linie um die *conditio humana* und das Verhältnis des Menschen zu seiner eigenen Endlichkeit. Und ähnlich wie bei Barnett Newman werde auch bei Viola das Erhabene nicht durch „Symbole und Metaphern“ repräsentiert, sondern durch die intensive Präsenz der Videobilder evoziert: „The notable difference is that while Newman wholeheartedly rejects figuration and art historical traditions Viola uses art-historical references only in order to subvert them.“<sup>57</sup>

### ***Entgrenzungen des Bewusstseins in Video und Videogame***

Die „subversive“ Wirkung von Bill Violas Videokunst wird vor allem dadurch hervorgerufen, dass sie, wie Viola selbst formuliert, als „Allegorien in der Sprache der subjektiven Wahrnehmung“ konzipiert sind.<sup>58</sup> Seine Werke treten als „allegorische Repräsentationen der menschlichen Existenz“ auf und versuchen zugleich das Unergründliche des Seins unmittelbar erfahrbar zu machen.<sup>59</sup> Das Medium Video eignet sich dabei nach Viola wie kaum ein anderes dazu, die subjektive Erfahrung zu entgrenzen, da die Videotechnik der menschlichen Wahrnehmung einerseits sehr nahe kommt und diese darüber hinaus transzendieren kann.

Video unterscheidet sich, wie Viola in zahlreichen Essays betont, grundlegend vom Medium Film, da es technisch gesehen nicht aus einer Abfolge von aufgezeichneten statischen Einzelbildern besteht, sondern die kontinuierliche „Kamera-Abtastung“ eines Live-Geschehens darstellt: „Die Wurzeln des Video im Live, im Nicht-Aufgezeichneten, sind das tiefer liegende Charakteristikum des Mediums.“<sup>60</sup> Video steht der menschlichen Wahrnehmung damit deutlich näher als der Film, der ein Geschehen durch Fragmentierung, durch Einzelbilder und Sequenzen, sugge-

<sup>54</sup> Ebd., S. 34.

<sup>55</sup> Danto (2003), S. 150; vgl. Freeland (2004), S. 36.

<sup>56</sup> Morley (2010), S. 18 („immanent transcendence ... about a transformative experience that is understood as occurring within the here and now“).

<sup>57</sup> Vgl. Arya (2013), o. S.

<sup>58</sup> Bill Viola (1982), zitiert nach Judson (1995), S. 35, Anmerkung 26: „My video works ... are visual poems, allegories in the language of subjective perception“.

<sup>59</sup> John-Paul Stonard, zitiert nach Arya (2013), o. S.

<sup>60</sup> Vgl. Bill Viola: Das Stachelschwein und das Auto, in: Neumaier / Sadowsky (2022), S. 28–40, hier S. 32.

riert. Einer der wenigen Filmemacher, für die sich Bill Viola interessiert, ist bezeichnenderweise Andrej Tarkowsky, der die wichtigste Gestaltungstechnik des Massenmediums Film, die Montage, weitestgehend ablehnte und für ‚natürliche‘ Bildfolgen im Film plädierte.<sup>61</sup> Videospiele, die in allseits begehbaren 3D-Landschaften spielen, kommen diesem natürlichen Fluss der Wahrnehmung ebenfalls deutlich näher als konventionelle Kinofilme. Echte Schnitte gibt es auch in *The Night Journey* nur in Ausnahmesituationen, etwa wenn man an die Grenzen der Spiel Landschaft stößt: Dort wird man in eine Art Schlaf versetzt, der durch traumartige Videobilder angezeigt wird, und wacht kurze Zeit später an einer anderen Stelle in der Spiel Landschaft wieder auf.

Video ist für Bill Viola kein reines Aufzeichnungsmedium, sondern eine technologische Ausweitung der menschlichen Wahrnehmung, wobei die Kamera weniger einem „Ersatzauge“ ähnelt als vielmehr „dem Bewusstsein oder der menschlichen Aufmerksamkeit“.<sup>62</sup> Video ist daher ein Medium, das nicht nur Dinge und Ereignisse im Bewegtbild konserviert, sondern ein anderes Sehen und Erkennen ermöglicht. „Die Videokameras und Mikrofone“, erinnert sich Viola 2001 in einem Interview, „waren die wunderbarsten Instrumente der Bewusstseinsweiterung. Man hörte die Dinge plötzlich unabhängig von den eigenen Ohren, sah sie unabhängig von den eigenen Augen und erlebte sie unabhängig von der eigenen subjektiven Erfahrung. Man war gezwungen, sich mit dem Phänomen der Wahrnehmung und des Intellekts auseinanderzusetzen.“

Der Wahrnehmungsakt ist für Viola grundsätzlich ein schöpferischer, erkenntnisgenerierender Prozess, in dem Erlebnisse und Gedächtnisbilder, Gedanken und Emotionen fortwährend synthetisiert und transformiert werden. Erkenntnis wiederum ist an die Bewegung im Raum, an *Interaktion* mit der Welt gebunden.<sup>63</sup> Das Paradigma der Interaktion mit der Welt spielt sowohl auf Produktionsseite als auch auf Rezeptionsseite eine zentrale Rolle. Wiederholt wurde auf die Bedeutung der zahlreichen Reisen Bill Violas hingewiesen, die ihn buchstäblich in die ganze Welt geführt haben und teils mit langen Aufenthalten in „Wüsten, Wäldern und Bergen“ verbunden waren.<sup>64</sup> Auf diesen Reisen entstanden nicht nur die Landschaftsaufnahmen, die das Quellenmaterial für die Videos lieferten, sondern auch die inneren Visionen, die seiner Kunst zugrunde liegen: „Sense of place has always been of primary importance in my video work. Sometimes the landscape becomes the subject of a work, other times it shares the moment in balance with an action taking place in it, yet, always its energy is present and felt for what it is – the natural raw material of the human psyche.“<sup>65</sup>

Die projektierten Räume und Videoinstallationen von Viola bilden analog zu den Reisen Bill Violas das „Rohmaterial“ für die Psyche der Betrachterinnen. Hartmut Böhme beschreibt Violas Kunst entsprechend als „Inversion des Reisens, wodurch es aus einer Bewegung in einem fremden Raum zu einem abenteuerlichen Experiment des *innerspace* wird“.<sup>66</sup> Reale Landschaften werden transformiert in Wahrnehmungs- und Bewusstseinsräume, in die der Betrachter durch interaktive und immersive Momente förmlich hineingesogen wird.

Nach Viola ist „jede Form von Kunst [...] interaktiv“.<sup>67</sup> Neben der rein mentalen Interaktion finden sich bereits in den Videoinstallationen Formen physischer Interaktion, bei denen der Be-

---

<sup>61</sup> Vgl. Andrej Tarkowski: Von der Verantwortung des Künstlers, in: Neumaier / Sadowsky (2022), S. 162–181.

<sup>62</sup> Bill Viola: Ungesehen: Erleuchtete Eichhörnchen und fatale Experimente (1982), in: Neumaier / Sadowsky (2022), S. 50–58, hier S. 56.

<sup>63</sup> Vgl. Bill Viola: Mehr, als was aufs Auge trifft. Die Kunst und das Virtuelle (1996), in: Neumaier / Sadowsky (2022), S. 154–161, hier S. 158.

<sup>64</sup> Judson (1995), S. 25, Anmerkung 24 („extended and sometimes isolated habitations in exotic landscapes – deserts, forests, mountains“).

<sup>65</sup> Bill Viola (1982), zitiert nach Judson (1995), S. 25, Anmerkung 24.

<sup>66</sup> Böhme (1999), o. S.

<sup>67</sup> Bill Viola: Mehr, als was aufs Auge trifft. Die Kunst und das Virtuelle (1996), in: Neumaier / Sadowsky (2022), S. 154–161, hier S. 159.

trachter – etwa durch Spiegel oder Schatten – seine Präsenz im Bild selbst steuern kann.<sup>68</sup> Im Computerspiel ist die Möglichkeit des Interagierens mit der Welt des Spiels die eigentliche Essenz des Mediums. Interaktion ist zugleich ein Schlüsselfaktor für Immersion: Je intuitiver die Interaktionen sind, desto mehr wird die virtuelle Umgebung zu einer „Welt ohne Außen“, gegenüber der die Realität zurücktritt, desto mehr wird das Agieren *mit* der Spielfigur zur körperlichen Präsenz *als* Spieler.<sup>69</sup>

Nach einschlägigen Berichten war es insbesondere die immersive Qualität von Bill Violas Videofilmen, die das Interesse von Spieleentwicklerinnen auf sich zog und letztlich die Zusammenarbeit motivierte. Im Gaming-Kontext ist Immersion nicht nur eine ästhetische Kategorie, sondern zugleich eine Norm, ein Ideal und ein Indikator für die Qualität eines Spiels. Wie bereits bei Spokes angeklungen ist, ist der Begriff längst nicht mehr unumstritten, das psychisch-emotionale Einswerden mit der Perspektive des Spielers bleibt jedoch ein wichtiges Ziel von Spielen und ist, wie Spokes gezeigt hat, die Voraussetzung für das Erlebnis des Erhabenen im Computerspiel.

Bei Bill Viola sind die Übergänge zwischen analoger Videotechnik und digitalem Videospiel fließend. Die Integration von älterem Videomaterial führte nicht nur dazu, dass *The Night Journey* technisch ein Hybrid ist, sondern auch dazu, dass „look and feel“ des Spiels sich von konventionellen Games abheben.<sup>70</sup> Auch die „most sublime experience“ wird bei *The Night Journey* wird nicht nur durch digitale oder interaktive Immersion respektive Inkorporation, sondern auch durch die spezifische audiovisuelle Gestaltung modelliert. Der Spieler wird hier in eine Landschaft geführt, die sich relativ passgenau anhand von Kategorien beschreiben lässt, die Edmund Burke in seiner Untersuchung zum Erhabenen aufführt: die „ahnungsvolle Dunkelheit“, die „gänzliche Privation“ wie sie in „*Leere, Finsternis, Einsamkeit, Schweigen*“ zutage tritt, die „scheinbare Unendlichkeit“ der Raumzonen, das „Licht in Gebäuden“ oder „leise zitternde, laufend unterbrochene“ Töne.<sup>71</sup> Wie schon bei den Videowerken handelt es sich jedoch nicht primär um eine Nachahmung potentiell erhabener Objekte der Natur. Viola unterläuft auch hier die dokumentarisch-abbildende Qualität des Mediums Video durch die Gestaltung des Bildflusses: Die Reduktion der Landschaftselemente, die Dematerialisation der Dinge durch Licht oder Dunkelheit, die Verlangsamung und der suggestive Sound verwandeln die sichtbare Landschaft in eine mentale Topographie, deren Grenze zur Psyche des Spielers fortwährend destabilisiert wird.

Zur audiovisuellen Immersion tritt die interaktive Immersion hinzu, wobei die Schwelle zum Eins-Werden mit der Perspektive der Spielfigur vergleichsweise niedrig ist, da anders als etwa bei *Super Mario Galaxy* der Spieler nicht erst eine Reihe von Bewegungsabläufen internalisieren muss, um das Erlebnis der Reise zu seinem eigenen zu machen. In den entscheidenden Momenten des Spiels, den Phasen des Reflektierens, wird lediglich eine mentale und körperliche Fokussierung der Aufmerksamkeit eingefordert und die Grenze zwischen medialen Bildern und subjektivem Erleben durch die suggestiven Erinnerungen weiter aufgelöst.

Dass Bill Viola für die Erlebnisstruktur an den entscheidenden Punkten des Spiels den Begriff des „Reflektierens“ wählt, ruft eine Kontroverse in Erinnerung, die den Diskurs zum Konzept der Immersion lange begleitet hat: So ging beispielsweise Boris Groys am Beispiel Film davon aus, dass immersive Erfahrungen eine vollständige Absorption aller mentalen Aktivitäten, eine „absolute Ohnmacht“ und „Paralyse“ zur Folge haben, die den Betrachter in einen „geistigen

---

<sup>68</sup> Beispiele für interaktive Werke sind etwa *Slowly Turning Narrative* von 1992 (Spiegel), und *Pneuma* von 1994–2009 (Schatten).

<sup>69</sup> Welt ohne Aussen. Immersive Spaces since the 1960s, Ausstellung Martin Gropius Bau, Berlin 08.06.–05.08.2018. Zur transdisziplinären Bedeutung des Konzepts vgl. Liptay / Dogramaci (2015).

<sup>70</sup> Vgl. Fullerton / VaalaNejad (2007), S. 62. Bewusst verzichtet wurde bspw. auf eine hyperrealistische Ästhetik, auch die Spielmechanik orientierte sich eher an „action/reward“ als an „risk/reward“-Spielen, vgl. ebd., S. 61.

<sup>71</sup> Ebd., S. 57 und Burke (1989), S. 91–126.

Automaten“ verwandeln.<sup>72</sup> Andere Autorinnen wie Christiane Voss und Fabienne Liptay vertreten hingegen die Auffassung, dass das Bewusstsein nie vollständig ausgeschaltet, sondern das Erlebte in einer Art parallelem oder alternierendem Prozess reflektiert wird.<sup>73</sup> Liptay erinnert in diesem Zusammenhang an Roland Barthes‘ Essay „Beim Verlassen des Kinos“ (1976), in dem dieser das merkwürdige Erlebnis unmittelbar nach einem Kinobesuch beschreibt: „Als ob ich zwei Körper zugleich hätte.“<sup>74</sup>

Für Bill Viola sind emotionales Eintauchen in eine andere Welt und Reflexion ebenfalls keine Gegensätze, da die Prozesse von Wahrnehmen und Erkennen stets aufeinander bezogen sind. Entsprechend ist auch das Erlebnis des Erhabenen immer intensives Erleben und tieferes Erkennen zugleich. Wie das Digital Erhabene setzt das Erhabene bei Bill Viola an der Schnittstelle von Subjekt und Apparat respektive virtueller Welt an. Die Instabilität dieser Schnittstelle entsteht hier jedoch nicht allein durch jene Form von Interaktion, die durch das Bedienen des Computers geprägt ist, sondern bereits durch die visuelle und mentale Destabilisierung der Grenze zwischen Videotechnik und menschlichem Bewusstsein, die schon die Videoinstallationen Bill Violas auszeichnet.

Ob man *The Night Journey* als Revolution in der Welt des *Gaming* einstuft oder, wie ein Kommentator aus der Gamer-Szene, als „experimentelle Kunst im Medium Game“, ist letztlich eine Frage der individuellen Haltung.<sup>75</sup> Unabhängig von solchen Kategorisierungen und Bewertungen lässt sich *The Night Journey* jedoch als ein Werk beschreiben, das nicht nur ein eindringliches Erlebnis des Erhabenen ermöglicht, sondern zugleich die Schwelle für diese Erfahrung herabsetzt, in dem die Gegenständlichkeit einen direkten Zugang schafft und die Spielmechanik stark vereinfacht ist. Nicht zuletzt wird die Schwelle herabgesetzt durch die, verglichen mit anderen Werken Bill Violas, unbeschränkte Verfügbarkeit des Videospiele, das nicht über den Kunstbetrieb, sondern per Download zur Verfügung gestellt wird.<sup>76</sup>

---

<sup>72</sup> Boris Groys (Die Dauer der Bilder, 1999), zitiert nach Burcu Dogramaci (Water, Steam, Light. Artistic Materials of Immersion, in: Liptay / Dogramaci (2015), S. 21–39, hier S. 24–25.

<sup>73</sup> Ebd. mit Bezug auf Christiane Voss: Fiktionale Immersion, in: dies./Gertrud Koch (Hg.): „Es ist als ob“: Fiktionalität in Philosophie, Film- und Medienwissenschaft, Fink, München, 2009, S. 127–138.

<sup>74</sup> Fabienne Liptay: Neither Here nor There. The Paradox of Immersion, in: Liptay / Dogramaci (2015), S. 87–108, hier S. 87 mit Bezug auf Roland Barthes: Beim Verlassen des Kinos in: *Filmkritik*, 235, 1976, S. 290–293, hier S. 292.

<sup>75</sup> C. J. Ryan: Something Like a Review: The Night Journey, in: *Medium*, 16, 2020, <https://medium.com/@CJRYAN/something-like-a-review-the-night-journey-22bdf578785> („The Night Journey isn’t an experimental game, it’s experimental art in the medium of a game.“).

<sup>76</sup> The Night Journey kann für \$ 9,99 USD auf <https://www.thenightjourney.com> heruntergeladen werden.

## **Literaturverzeichnis**

- Arya, Rina (2013): Bill Viola and the Sublime, in: *The Art of the Sublime*, hg. von Nigel Llewellyn und Christine Riding, Tate Research Publication, Tate Gallery, London, <https://www.tate.org.uk/art/research-publications/the-sublime/rina-arya-bill-viola-and-the-sublime-r1141441>.
- Betts, Thomas (2014): *An Investigation of the Digital Sublime in Video Game Production*, Doctoral thesis, University of Huddersfield, <http://eprints.hud.ac.uk/id/eprint/25020/>.
- Böhme, Hartmut (1999): Video, ergo intineror. Reisen ins Imaginäre in der Videokunst von Bill Viola, in: „*Die andere Stimme*“. *Das Fremde in der Kultur der Moderne*. Festschrift für Klaus Scherpe, hg. von Alexander Honold und Manuel Köppen, Böhlau, Köln: Böhlau, 1999, S. 353–369, <https://www.hartmutboehme.de/static/archiv/volltexte/texte/video.html>.
- Brincken, Jörg von (2012): Die Lust am Schrecken. Zur Erfahrung des Erhabenen als ästhetischer Dimension von Gewalt- und Horrorspielen, in: *Emotional Gaming. Gefühlsdimensionen des Computerspiels*, hg. von Jörg von Brincken und Horst Konietzny, epodium, München, S. 219–237.
- Burke, Edmund (1989): *Philosophische Untersuchung über den Ursprung unserer Ideen vom Erhabenen und Schönen*, hg. von Werner Strube, Felix Meiner, Hamburg.
- Chan, Dawn (2018): Evening Shift: Bill Viola’s ‘The Night Journey,’ in: *Artforum*, 57 (2), S. 71–72.
- Danto, Arthur (2003): *The Abuse of Beauty. Aesthetics and the Concept of Art*, Open Court, Chicago/La Salle.
- Deleuze, Gilles (2016): *Francis Bacon. Logik der Sensation*, Wilhelm Fink, Paderborn.
- Düwell, Susanne / Pethes, Nicolas (2023): *Medienkritik und Wirkungsästhetik. Diskurse über Rezeptionseffekte (1750 bis heute)*, Kadmos, Berlin.
- Freeland, Cynthia (2004): Piercing to our inaccessible, inmost parts. The Sublime in the Work of Bill Viola, in: *The Art of Bill Viola*, hg. von Chris Townsend, Thames & Hudson, New York, S. 25–45.
- Fullerton, Tracy / ValaNejad, Kurosh (2007): Journey of Discovery: The Night Journey Project als „Video/Game Art“, in: *Sandbox*, 07, S. 55–63, <https://doi.org/10.1145/1274940.1274954>.
- Judson, William D. (1995): Bill Viola: Allegories in Subjective Perception, in: *Art Journal*, 54 (4), S. 30–35.
- Kant, Immanuel (1974): *Kritik der Urteilskraft*, Werkausgabe Band X, hg. von Wilhelm Weischedel, Suhrkamp, Frankfurt a. M.
- Liptay, Fabienne / Dogramaci, Burcu (2015): *Immersion in the Visual Arts and Media*, Brill, Leiden.
- Lyotard, Jean-François (1989): Das Erhabene und die Avantgarde (1983), in: ders.: *Das Inhumane. Plaudereien über die Zeit*, Passagen, Wien, S. 159–187.
- Morley, Simon (2010): *The Sublime (Documents of Contemporary Art)*, Whitechapel Gallery, London.
- Neumaier, Otto / Sadowsky, Thorsten (2022): *Bill Viola im Dialog. Ausgewählte Schriften und Vorträge*, snoeck, Köln.
- Newman, Barnett (1990): The Sublime is now (1948), in: *Barnett Newman. Selected Writings and Interviews*, hg. von John P. O’Neill, Knopf, New York, S. 170–173.

Nye, David E. (1994): *American Technological Sublime*, MIT Press, Cambridge.

Nye, David E. (2020): *Seven Sublimes*, MIT Press, Cambridge.

Shinkle, Eugénie (2010): Video Games and the Technological Sublime, in: *Tate Papers*, 14, Tate Gallery, London, <https://www.tate.org.uk/research/tate-papers/14/video-games-and-the-technological-sublime>.

Spokes, Matthew (2020): *Gaming and the Virtual Sublime: Rhetoric, Awe, Fear, and Death in Contemporary Video Games*, Emerald, Bingley.

Trifonova, Temenuga (2018): *Contemporary Visual Culture and the Sublime*, Routledge, New York.

Young, Lisa Jaye (1997): The elemental sublime. Bill Viola: Fire, Water, Breath, in: *Performing Arts Journal*, 19 (3), S. 65–71.

### ***Abbildungsverzeichnis***

Abb. 1: <https://www.deutschlandfunk.de/reihe-isolationsfutter-ich-bin-dann-mal-berg-100.html>

Abb. 2: <https://www.creativeapplications.net/project/the-night-journey-game-by-bill-viola-and-uscs-game-innovation-lab/>

Abb. 3: <https://www.thetimes.com/culture/books/article/bill-violas-beautiful-game-the-night-journey-gt5nfzfq>

Abb. 4: <https://www.thelightobserver.com/tracy-fullerton>