

## Bewegtbilder 2024: Narration und Ästhetik des 360 Grad-Films

Eingabeschluss : 17.06.2024

Patrick Rupert-Kruse

Bewegtbilder 2024.

Publikation der Forschungsgruppe Bewegtbildwissenschaft Kiel | Münster zum Thema "Narration und Ästhetik des 360°-Films"

Das Hyper-Medium Virtual Reality (VR) kann auf technologischer Ebene als variable assemblages unterschiedlicher Rechnerkonfigurationen, Plattformen, Displays und Interfaces angesehen werden; auf inhaltlicher Ebene ist es einerseits als Remediator klassischer Medienformen zu verstehen und andererseits als ein Medium, dessen Medienspezifik aktuell vor allem über die Konvergenz von Kinematographie sowie Video- bzw. Computerspiel bestimmt werden kann, jedoch darüber hinaus geht.

Innerhalb der Mediografie der Virtual Reality kommt insbesondere der Cinematic Virtual Reality (CVR) eine zentrale Rolle zu, da diese filmische Ästhetiken und Formen des Erzählens sowohl aufgreift als auch transformiert. Hier lassen sich unterschiedliche Strukturierungen immersiven Erzählens von sphärischen bis zu volumetrischen Umgebungen ausmachen und beschreiben, wobei eine explizit narratologische Annäherung an das Medium der Virtual Reality noch immer als Forschungsdesiderat anzusehen ist.

Zwar gibt es populäre Publikationen, die sich einer Beschreibung der Virtual Reality als neuem narrativen Medium widmen, allerdings können aktuell nur wenige Publikationen ausgemacht werden, die sich auf einer erzähltheoretischen Ebene mit diesem Medium auseinandersetzen. Während Texte wie *Storytelling for Virtual Reality* (2018) narratologische Erkenntnisse aus der Praxis ableitet, finden sich beispielsweise in *Virtual Reality Filmmaking* (2018) oder *The End of Storytelling* (2019) vor allem konzeptionelle und praxisorientierte Überlegungen. Hinzu kommt, dass immersive storytelling bisher ein relativ vages Konzept geblieben ist, das über unterschiedliche Veröffentlichungen hinweg meist verallgemeinernd als "a technique that uses the latest technologies to create a compelling sense of presence" beschrieben wird, ohne tiefgehend oder grundlegend auf die tatsächlich erzähltheoretischen und -praktischen Implikationen – also das Story-Telling – einzugehen.

Für die neueste Publikation der Bewegtbilder-Reihe im Böhner-Verlag zum Thema "Narration und Ästhetik des 360°-Films" suchen wir daher Beiträge, die sich explizit einer ästhetischen und narrativen Annäherung der CVR widmen. Damit ist das zentrale Erkenntnisinteresse des geplanten Bandes benannt, das beispielsweise folgende Fragen zu erörtern wünscht:

- Transformation traditioneller filmischer Elemente in VR: Wie lassen sich klassische filmtheoretische Konzepte wie Montage, Mise-en-scène und Kameraführung auf den 360°-Film und CVR übertragen? Welche Anpassungen oder Transformationen sind notwendig, um diesen Elementen in immersiven Medienumgebungen Geltung zu verschaffen?
- Interaktivität und Agency in narrativen Strukturen: Inwiefern verändert die Möglichkeit der Interaktivität und der gesteigerten Agency der Rezipierenden in CVR die traditionellen narrativen Strukturen des Films?
- Embodiment und Immersion: Welche Rolle spielt das Embodiment, also das Gefühl der körperlichen Verortung und Präsenz in der virtuellen Umgebung, für die narrative Erfahrung in CVR? Wie können film- und medienästhetische Praktiken genutzt werden, um Embodiment zu verstärken und die Präsenzerleben zu intensivieren?
- Narrative Räumlichkeit in VR: Wie wird Raum in immersiven Medien konstruiert und genutzt? Welche spezifischen Herausforderungen und Möglichkeiten bietet die räumliche Dimension von CVR für das Storytelling, insbesondere im Vergleich zum traditionellen Film, der auf einer zweidimensionalen Leinwand präsentiert wird?
- Propriozeptive Bilder und ihre Wirkung: Wie unterscheidet sich die Wahrnehmung und Wirkung von propriozeptiven Bildern, die durch die körperliche Interaktion in VR entstehen, von den visuellen Eindrücken traditioneller Filme? Welche neuen narrativen und ästhetischen Möglichkeiten eröffnen sich durch diese Art der Bildproduktion?
- Konvergenz von Kinematographie und digitalen Spielen: Wie beeinflusst die Konvergenz von filmischen und spielbasierten Elementen in VR die Entwicklung neuer narrativer und ästhetischer Formen? Inwiefern können Elemente des Game Designs in die filmische Erzählung in CVR integriert werden und welche Auswirkungen hat dies auf die Rezipierenden?
- Herausforderungen des immersiven Storytellings: Was sind die spezifischen Herausforderungen des Storytellings in immersiven Medien wie dem 360°-Film und CVR? Wie können Geschichten so gestaltet werden, dass sie die technologischen Möglichkeiten und Beschränkungen dieser Medien optimal nutzen?

Einreichungen sollten sich durch Originalität, Tiefe und Relevanz auszeichnen und können sowohl theoretische, analytische, konzeptionelle als auch empirische Studien umfassen. Wir begrüßen Artikelvorschläge aus einer Vielzahl von Disziplinen, einschließlich, aber nicht beschränkt auf Filmwissenschaft, Medienwissenschaft, Narratologie, Ästhetik, Kunst und Kunstgeschichte, Psychologie und Informatik.

Bitte senden Sie Ihre Abstracts mit einer Länge von 600 bis 900 Wörtern bis zum 17. Juni 2024 zusammen mit einer kurzen Biografie sowie Kontaktinformationen an Prof. Dr. Norbert M. Schmitz (Muthesius Kunsthochschule Kiel), Prof. Dr. Lars C. Grabbe (MSD – Münster School of Design) und Prof. Dr. Patrick Rupert-Kruse (Fachhochschule Kiel) über: [contact@movingimagescience.com](mailto:contact@movingimagescience.com).

Bei weiteren Fragen dürfen Sie sich gern an die Herausgeber der Publikation wenden.

Weitere Informationen finden Sie unter [www.movingimagescience.com](http://www.movingimagescience.com).

Quellennachweis:

CFP: Bewegtbilder 2024: Narration und Ästhetik des 360 Grad-Films. In: ArtHist.net, 15.04.2024. Letzter Zugriff 02.07.2026. <<https://arthist.net/archive/41657>>.