

Christiane Voss

Fiktionale Immersion

2008

<https://doi.org/10.25969/mediarep/301>

Veröffentlichungsversion / published version
Zeitschriftenartikel / journal article

Empfohlene Zitierung / Suggested Citation:

Voss, Christiane: Fiktionale Immersion. In: *montage AV. Zeitschrift für Theorie und Geschichte audiovisueller Kommunikation*, Jg. 17 (2008), Nr. 2, S. 69–86. DOI: <https://doi.org/10.25969/mediarep/301>.

Erstmalig hier erschienen / Initial publication here:

https://www.montage-av.de/pdf/172_2008/172_2008_Fiktionale_Immersion.pdf

Nutzungsbedingungen:

Dieser Text wird unter einer Deposit-Lizenz (Keine Weiterverbreitung - keine Bearbeitung) zur Verfügung gestellt. Gewährt wird ein nicht exklusives, nicht übertragbares, persönliches und beschränktes Recht auf Nutzung dieses Dokuments. Dieses Dokument ist ausschließlich für den persönlichen, nicht-kommerziellen Gebrauch bestimmt. Auf sämtlichen Kopien dieses Dokuments müssen alle Urheberrechtshinweise und sonstigen Hinweise auf gesetzlichen Schutz beibehalten werden. Sie dürfen dieses Dokument nicht in irgendeiner Weise abändern, noch dürfen Sie dieses Dokument für öffentliche oder kommerzielle Zwecke vervielfältigen, öffentlich ausstellen, aufführen, vertreiben oder anderweitig nutzen.

Mit der Verwendung dieses Dokuments erkennen Sie die Nutzungsbedingungen an.

Terms of use:

This document is made available under a Deposit License (No Redistribution - no modifications). We grant a non-exclusive, non-transferable, individual, and limited right for using this document. This document is solely intended for your personal, non-commercial use. All copies of this documents must retain all copyright information and other information regarding legal protection. You are not allowed to alter this document in any way, to copy it for public or commercial purposes, to exhibit the document in public, to perform, distribute, or otherwise use the document in public.

By using this particular document, you accept the conditions of use stated above.

Fiktionale Immersion

Christiane Voss

Die Wirkungsmacht des Spielfilms beruht wesentlich auf der Evidenz des «Es ist so». Was wir zu sehen und zu hören bekommen, stimmt uns neugierig, skeptisch oder auch unentschieden hinsichtlich unserer Haltung gegenüber dem Dargestellten. Aber *dass* wir uns zu einem Geschehen verhalten müssen, das uns seine eigene Schicksalhaftigkeit und Logik präsentiert und das uns im gelingenden Fall mit auf eine Reise ins Ungewisse nimmt, gehört zu den so unhintergehbaren wie erwünschten Effekten des Spielfilms. Wenn wir dem fiktiven Filmgeschehen so weit folgen, dass ein Großteil unserer Aufmerksamkeit dabei absorbiert wird, kann man von *Immersion in ein fiktionales Gebilde* oder auch von *fiktionaler Immersion* sprechen.¹

Die Tatsache, dass wir auch von Dingen und Prozessen absorbiert werden können, die nicht zur Kategorie fiktionaler oder ästhetischer Darstellung gehören, macht die terminologische Abgrenzung von verschiedenen Arten der Immersion sinnvoll.² Denn Immersion im Sinne von Absorption der Aufmerksamkeit ist ja keineswegs ein Privileg ausschließlich ästhetischer Erfahrungen. Absorbiert werden wir zum Beispiel auch in unsere Sprache, während wir sie verwenden, oder in unsere Arbeit, während wir sie ausführen, in die Wahrnehmung unse-

- 1 Wie im Editorial dieses Heftes näher ausgeführt, diskutiert Michael Fried (2002) in synonyme Verwendung mit «Absorption» und «Empathie» das immersive Potenzial von Gemälden und das entsprechende Verhältnis zu ihnen.
- 2 Allerdings gibt es auch Autoren, die diesen Unterschied für sekundär halten und nur den Aspekt hervorheben, dass Immersion in jedem Fall eine distanzlose Form der Einlassung auf darstellungsartige Erscheinungen sei, gleichgültig, ob diese natürlich sind wie Träume oder fiktional wie Spielfilme und Romane. Als Beispiel für diese undifferenzierte Verwendung von «fiktionaler Immersion» sei verwiesen auf McGinn (2006, 96ff).

rer Umwelt, während wir uns in ihr orientieren, sowie in unsere Träume, Gedanken und Gefühle, während wir von ihnen besetzt sind.³ Ein gemeinsames phänomenales Merkmal dieser unterschiedlichen Ausprägungen von Immersion ist, dass die Medien dieser Vollzüge (wie Sprache, Bewegungen, schematisierte Handlungen, Gefühle, Gedanken, Wünsche, sensorische Aktivierungen, Traumgebilde) im Bewusstsein des immersiv Erlebenden nicht von ihren Gehalten geschieden sind. So wie routinierte Autofahrer oder Tangotänzer unwillkürlich das Richtige tun und erst ins Stocken geraten, wenn sie gezwungen werden, ihre Teilhandlungen zu explizieren, beschreibt die Ungeschiedenheit von Medium und Gehalt mentaler Akte den Normalfall gelenkter Aufmerksamkeitslenkung im Alltag der Selbstsituierung in der Umwelt dient, ist es weniger eindeutig, welche Funktionen unserer immersiven Einlassung in Filme zukommen. Aus philosophischer Sicht stellt sich daher zunächst die Frage: Eine Realität welcher Art prägt sich uns im Kino oder vor dem Fernseher ein? Was wir selbst im Falle intensiver Absorption eindeutig *nicht* glauben, ist, dass das Filmgeschehen in einem herkömmlichen Sinne *real* ist. Die immersive Wahrnehmung filmischer Realität lässt sich folglich auch nicht als eine Form *epistemischer Täuschung* beschreiben. Dem entspricht auch unser Rezeptionsverhalten: Die durch Film evozierten Eindrücke und Gefühle verführen uns nicht dazu, uns direkt handelnd zum Filmgeschehen zu verhalten.

Im Rahmen seiner Fiktionstheorie schreibt Wolfgang Iser diesen handlungsentlastenden Effekt der Einklammerung unserer natürlichen Einstellungen gegenüber fiktionalen Gebilden zu: Dies drückt sich im «Als-ob» aller Fiktion aus. Der Partikelkomplex des «Als-ob» bezeichnet die Funktion, «ein vorliegendes Etwas mit den Konsequenzen aus einem unwirklichen oder unmöglichen Falle gleichzusetzen», wie Iser (1993, 39), seinerseits Vaihinger (1922, 585) zitierend, feststellt. Fiktional in diesem grundlegenden Sinn sind auch Spielfilme, insofern sie uns *etwas unter den Bedingungen suspendierter Realitätsüberprüfung als evident darbieten*. Diese Definition von «filmischer Fiktionalität» zielt insofern über die seit Coleridge gängige Formel von der einklammern den Haltung einer *willing suspension of disbelief* hinaus, als sie nicht nur

3 Sprachwissenschaftler nennen es «Sprachbad», wenn Personen in ein fremdsprachiges Umfeld versetzt werden, um dort die Sprache zu erwerben (vgl. Wode 2001, 424–446).

einen Effekt auf unser Überzeugungssystem impliziert⁴; im Wissen um die genuine Irrealität oder Eigenrealität des Filmgeschehens ist der gesamte Organismus des Rezipienten bis zur immersiven Erlebnisebene seiner natürlichen Anpassungsfunktionalität enthoben.

Welchen Beitrag leisten, unter diesen einklammernden Bedingungen, unsere immersiven Erlebnisse mit Spielfilmen? Eine intuitive Antwort zielt in folgende Richtung: *Immersionen verschaffen uns eine körperlich-geistige Nähe zum Filmgeschehen*. Immersion ist dabei stets episodisch und nicht dispositionell,⁵ das heißt, sie ist nur als aufmerksame Fokussierung eines gegenwärtig präsentierten Geschehens zu haben und nicht als bloß latente Bereitschaft zur Aufmerksamkeitslenkung. Diese aktuell sich vollziehende Absorption in ein fiktionales Geschehen führt eine unhinterfragte Akzeptanz der greifbaren Gegenwart dieses Geschehens mit sich und gleicht so die Distanz erzeugenden Fiktionsmarkierungen des filmischen «Als-ob» auf der Erlebnisebene aus. Man weiß, dass es «nur» ein Film ist, und erfährt zugleich immersiv den Gang der Ereignisse hautnah mit. Der phänomenale Charakter der Präsenz eines immersiv fokussierten Gegenstandes variiert allerdings mit dem Medium: Weisen Gemälde eher eine Präsenz der Simultanität ihrer meist kontemplativ fokussierten Aspekte auf, so nimmt immersives Sich-Einlassen auf einen Film die temporale Struktur der bewegten Ton-Bild-Sequenzen für die Dauer der Projektion oder Sendung an. Der Realität des Films kommt im immersiven Modus also stets *sequenzieller Ereignischarakter* zu, wobei bis zum Ende ungewiss ist, wohin uns die Filmerzählung führen wird.⁶

Im Folgenden werden drei Ästhetikansätze, die unterschiedlichen Traditionen entstammen, in Hinblick auf die Frage diskutiert, wie sie jeweils den Realitätseindruck ästhetischer Gebilde fassen, der hier unter dem Gesichtspunkt der Immersion reflektiert werden soll. Trotz ihrer unterschiedlichen Taxonomien und Programmatiken, so meine Leitintuition für den Theorievergleich, finden sich in allen drei An-

4 Fiktionalität zuzuschreiben ist also nicht nur eine Funktion des «So tun, als ob man glaubte, dass p (in x existiert)»; vgl. dazu Searle 2007, 31ff; Currie 2007, 41ff; Walton 2007, 101ff.

5 Ein Beispiel für einen dispositionellen Zustand ist z.B. die Überzeugung, dass der Eiffelturm in Paris steht, während wir aktuell an etwas anderes denken.

6 In dieser Hinsicht lässt sich auch von der filmischen Konstruktion einer «Welt» sprechen, auch wenn der Inhalt dieser gängigen Redewendung nicht eindeutig ist. Für einige Autoren bedeutet «Welt» das Ganze eines Verweisungshorizontes intentionaler Wesen, für andere das Ganze aller Existenzformen und ihrer Beziehungen untereinander. Zur Varianz der Weltsemantiken vgl. Bunia 2006, 81-88; zur Debatte um die Spielarten von Weltkonstruktionen durch den Film das Themenheft «Diegese», *Montage AV* 16,2, 2007.

sätzen relevante Aufschlüsse zur fiktionalen Immersion. Sie lassen sich zueinander ins Verhältnis setzen, weil sie Immersion oder ihre Modifikationen wie «Einfühlung» und das «Imaginäre» als wirkungsästhetische Kategorien analysieren und dabei jeweils einschlägige Charakteristika des Phänomens hervorheben.

Konkret handelt es sich erstens um die auf den Philosophen und Psychologen Theodor Lipps (1903–1906) zurückgehende Einfühlungstheorie, die ich hier als eine Deutung von Immersion zu lesen vorschlage;⁷ zweitens um die von der Literatur- und Medienwissenschaftlerin Marie-Laure Ryan (2001) entwickelte modaltheoretische Konzeption von Immersion; drittens um die Verbindung von Immersion mit dem Imaginären, wie es vom Literaturwissenschaftler Wolfgang Iser (1993) formuliert wurde.⁸ Iser ist einer der Begründer der Rezeptions- und Erfahrungsästhetik; seinen Ansatz hier einzubeziehen ist zusätzlich dadurch motiviert, dass seine Überlegungen zum Zusammenhang von fiktionalen Gebilden und dem imaginären Einsatz des Rezipienten auch für außerliterarische Medienästhetiken produktiv gemacht werden können. Dies ist bislang kaum geschehen.

Immersion als Einfühlung

Wie Theodor Lipps in seinen Schriften zur Psychologie und Ästhetik am Anfang des letzten Jahrhunderts ausgeführt hat, soll der Raum des Ästhetischen medienübergreifend eine bestimmte Form des Erlebens eröffnen: das Sich-selbst-Erleben in einem Anderen, kurz: Einfühlung. Der durch Einfühlung in einen Gegenstand zustande kommende Eindruck, dieser sei belebt und innerlich von Kraft und Energie durchströmt, ist das, was Lipps als «symbolischen Gehalt» aller Kunst bezeichnet und was hier mehr oder weniger synonym mit «Immersion» verstanden werden soll:

Symbol nennen wir das Wahrgenommene, in dem wir unmittelbar ein Anderes, nämlich ein Streben, ein inneres Tun und eine entsprechende innere Weise der inneren Erregtheit, kurz, eine Weise unserer inneren Lebensbetätigung, unmittelbar erleben (Lipps 1903, 140).

- 7 Im Rahmen ihrer Studie zum Autobiografischen in verschiedenen Medien und speziell im Film unter besonderer Berücksichtigung deutscher nichtfiktionaler Filme seit den 1920er Jahren hat zuletzt Robin Curtis (2006, 61–63) systematisch auf Lipps' Einfühlungstheorie Bezug genommen; vgl. auch Curtis 2008a.
- 8 Die Ansätze von Lipps und Ryan werden hinsichtlich ihres Beitrags zur Erhellung des Phänomens filmischer Immersion auch von Curtis (2008b, in diesem Heft) diskutiert.

Wichtig ist für Lipps, dass das einfühlende Erfassen einer lebendigen Kraft ohne weitere Präsuppositionen von Wirklichkeit auskommt. Die so unmittelbare wie unstrittige Empfindung von Lebendigkeit in der ästhetischen Einfühlung ersetzt die Realitätsprüfung und macht rationale Begründungen für Existenzannahmen überflüssig, wie sie für unser Verhältnis zur empirischen Welt ansonsten leitend sind. Unter 'ästhetischer Einfühlung' versteht Lipps die kinästhetische Nachahmung eines optisch empfungenen Ausdrucks. Dies verdeutlicht er am Beispiel von affektivem Verstehen.⁹ Die Muskel-, Haut-, Tast- und Organempfindungen, die mit Affekten einhergehen, bilden die fühlbare, kinästhetische Signatur des Affekts, der sich nach außen mimisch-gestisch ausdrückt. Die Verknüpfung von inneren Bewegungsempfindungen mit ihren gestisch-mimischen Außenseiten erfolgt in der Einfühlung erlebnisartig und somit weder auf assoziative noch auf logische Weise.

Projektive Einfühlung beschränkt sich nicht auf den Kontakt zwischen Lebewesen. Lipps zufolge haben auch Farben, Formen, Klänge, Räume und Dinge eine Bewegungsrichtung, ein Gewicht, Atmosphären, taktile Dimensionen, die wir allesamt kinästhetisch nachempfinden und daher mit einer Innerlichkeit ausstatten können, die unserer eigenen entspricht. Auf die materiell bedingten Anmutungsqualitäten der Dinge und Bildeindrücke kann man zudem auf zwei Weisen reagieren: Entweder sie widerstreben uns, oder sie kommen unseren eigenen VITALKRÄFTEN und leiblichen Tendenzen entgegen. Im ersten Fall haben wir es nach Lipps mit negativer Einfühlung zu tun, im letzteren mit positiver. Überträgt man diese Unterscheidung auf fiktionale Gegenstände, so hilft sie zu erklären, inwiefern fiktionale Immersionen gradierbar sind: Nicht jede einfühlende Wahrnehmung, die uns etwa ein Spielfilm dank der gewählten Mittel und Techniken als seine Realität offeriert, ist uns auch willkommen. Da Lipps selbst den Anspruch erhebt, mit seiner Theorie ästhetischer Einfühlung einen Grundmodus ästhetischer Erfahrung konzeptualisiert zu haben, scheint mir die Übertragung auf den von ihm selbst nicht thematisierten Film durchaus legitim.

Produktiv ist die einführungstheoretische Lesart von Lipps im Verhältnis zur Frage der Immersion in Filme, weil sich damit erhellen lässt, wie Film und Zuschauer gewissermaßen qualitativ verschmelzen können, wobei zugleich die eigenständige Lebendigkeit des Filmgeschehens auf nicht-abstrakte, plastische Weise greifbar wird: als kinästhetisch wahrnehmbare Erscheinung. Problematisch daran ist allerdings, dass hier ein

9 Zur Universalität emotionaler Ausdrucksweisen vgl. Ekman (1980); zur Universalität narrativer Schematisierung von Emotionen Hogan (2003).

spezieller Zug ästhetischer Immersion auf Kosten anderer verabsolutiert wird. Die kinästhetische Form der Einfühlung ist ja eingeschränkt auf einen Realitätseindruck, der gänzlich einem *somatischen Empfinden* entspringt (vgl. Brinckmann 1999). Doch schon die Selbstständigkeit, mit der filmische Figuren zu handeln und sich zu bewegen scheinen, sowie der Eindruck von intentionaler Mentalität statt des Filmgeschehen mit einer Lebendigkeit aus, welche die rein kinästhetische und somit vorsemantische Form von einfühlender Lebendigkeit überschreitet.

Assoziative Bezüge zu anderen Werken oder auch zu lebensweltlichen Zusammenhängen herzustellen fällt für Lipps bereits unter die Kategorie des intellektuellen, nicht mehr ästhetisch einfühlenden Verhaltens. Was wir über implizit regelgeleitete, assoziative Verknüpfungen von x und y (Zeichen und Gegenstand im weitesten Sinne) erfahren, ist für ihn ein bloßes Abstraktum, insofern darin nur das einseitige und subjektivistische Erfahrungsgemäße von Gegenständen oder Handlungen gespiegelt würde und gerade nicht die Natur der erscheinenden Dinge, wie sie in sich selbst sind. Für einen assoziativ-intellektuellen Zugriff auf Filme müsste dann dasselbe gelten: Dieser vermag entsprechend lediglich die logischen Beziehungen zwischen den filmisch präsentierten Dingen und Elementen auf Kosten anderer, zum Beispiel ihrer affektiven Beziehungen, in den Vordergrund zu stellen. Das jedoch würde bedeuten, die filmischen Darstellungen unter dem Gesichtspunkt gewohnter Schlussfolgerungen – und demnach intellektualistisch verkürzt – zur Kenntnis zu nehmen.

Ästhetische Einfühlung zielt hingegen nach Lipps darauf, sich am Eigenwert eines Objekts unmittelbar wahrnehmend zu erfreuen. Da Objekt und Akt im Prozess kinästhetischer Einfühlung ineinander überblendet werden, sind für das sich einfühlende Subjekt erst über anschließende Reflexionen Alter und Ego, Film- und Zuschauerposition analytisch unterscheidbar. Folglich sind Reflexionsleistungen für Lipps stets post- und anti-immersiv: Vollkommene Einfühlung schließt Reflexion ebenso aus wie die Distinktion von Subjekt und Objekt. Ästhetische Einfühlung besteht im besten Fall darin, in einem optisch Wahrgenommenen vollständig aufzugehen. Dann erst wird für Lipps der eigentliche ästhetische Zweck erreicht, der Freiheitsgewinn, den er folgendermaßen beschreibt:

Bin ich von meinem realen Ich frei und frei von dem, das außerhalb des ästhetischen Objekts liegt, bin ich ganz in ihm, dann verwirklicht sich in ihm meine ganze Kraft der Auffassung und Bewertung. [...] Ich bin nicht nur frei von allem außer dem Objekte und meinem realen Ich, sondern ich wirke und lebe auch in dem Objekte frei mich aus (Lipps 1906, 89).

Das sich einfühlende Ich, so lässt sich der von Lipps artikulierte Gedanke auf die Situation der Immersion in den Film übertragen, verliert während dieser hingebungsvollen Versenkung beispielsweise seine eigene Geschichtlichkeit und lebensweltliche Verortung, wird also durch die Immersion irrealisiert. Das ästhetische Ich ist dann auf der Erlebnisebene und damit für Lipps auch objektiv selbst von irrealer Existenz, da es sich in die Instanz der formgebenden Lebendigkeit eines ästhetischen Gegenstandes aufgelöst hat. In diesem vermeintlich idealen Zustand soll alle differenzierende Reflektiertheit ausgelöscht bleiben.

Wenn wir aber bereits im Alltag in der Lage sind, uns sogar in logisches und wissenschaftliches Denken zu vertiefen, warum sollten dann diese Formen von absorbierte Aufmerksamkeit für das Ästhetische keine Rolle spielen? Wir «beseelen» Dinge wie Texte und Bilder auch dadurch, dass wir ihnen Geist zuschreiben – aber das ist eine andere Form der Einfühlung als die ausschließlich bei Lipps thematisierte kinästhetische. Man könnte sogar anfügen, dass wir ohne kognitive Interventionen wie etwa Antizipationen und Schlussfolgerungen überhaupt nicht in der Lage wären, erzählende Kunstformen aufzunehmen und zu goutieren, weil in diesem Fall der notwendige Vorgriff auf die Zukunft entfielen. Wenn wir nicht in der Lage sind, die kausale und logische Wahrscheinlichkeit sowie narrative Kohärenz antizipierbarer Handlungsverläufe zu ermessen, funktioniert beispielsweise kein Spannungserleben – und dies sind nun einmal kognitive, zum Teil auch reflexive Operationen. Weil Lipps die Erfahrungen kinästhetischer Regungen isoliert, ist ästhetische Einfühlung bei ihm auf solche Selbstaffektionen beschränkt. Betrachten wir aber das Feld möglicher Immersionen im Alltag sowie bezogen auf die Künste, so zeigt sich ein anderes Bild: Immersion, als Absorption verstanden, scheint von sich aus indifferent gegenüber den Unterschieden zwischen somatischen, affektiven oder kognitiven Aktivitäten. Das heißt, wir können in Schmerzen ebenso wie in Emotionen, in künstlerische Darstellungen oder auch in philosophische Reflexionen absorbiert sein. Und schaut man sich die Rezeptionsgeschichte etwa der Filme von Hitchcock oder Tarantino an, so scheinen die Möglichkeiten von immersiver Einlassung auch im Falle des Spielfilms intellektuelle und affektive Qualitäten problemlos zu verbinden.

Der Unterschied zwischen alltäglichen und fiktionalen oder ästhetischen Immersionen ist dann aber kein phänomenologischer, sondern einer ihrer Rahmungen und der damit verbundenen normativen Zwecksetzungen. Solche Rahmungen und Zwecke in die eigene Reaktion auf ästhetische Gegenstände reflexiv einzubeziehen hieße aber gerade, entgegen Lipps' Vorstellung vom sich gänzlich entlee-

renden Ich, keinesfalls den realen Boden unter den Füßen zu verlieren. Wenn die eigene historische und raumzeitliche Annullierung tatsächlich der Preis unserer ästhetischen Einlassung wäre, würde dies wohl nur Todessehnsüchtige anziehen. Dieser Aspekt der vollständigen Selbsttransformation in und durch ästhetische Immersion scheint mir überdramatisiert; es empfiehlt sich, die institutionellen und pragmatischen Dimensionen des (Film-)Ästhetischen in die Thematisierung fiktionaler Immersion einzubeziehen.

Fiktionale Immersion als Weltensprung

An den Aspekt des Einflusses von Rahmenbedingungen auf die eigenen Einstellungen gegenüber ästhetischen Darstellungsformen knüpft die Literatur- und Medienwissenschaftlerin Marie-Laure Ryan an. Für sie besteht die Voraussetzung zu fiktionaler Immersion insbesondere darin, die Bereitschaft und Fähigkeit aufzubringen, sich aus der perspektivischen Zentrierung innerhalb der realen Welt hinüber in eine andere zu versetzen. Während sich zunächst der empirisch reale Weltenraum mit seinen physikalischen Gesetzmäßigkeiten um uns herum schließe, krümme sich beim immersiven Übergang in einen Film dessen fiktionaler Raum so um uns, dass nun dieser, temporär begrenzt, zur maßgeblichen Umwelt für unsere darauf bezogenen Einschätzungen und Ableitungen werden könne.¹⁰ Diese Verschiebung des referenziellen Bezugshorizontes sowie unserer mentalen Selbstlokalisierung beschreibt Ryan als einen «Modus der Re-Zentrierung» (*recentering*; Ryan 2001, 103). Der signifikante Un-

¹⁰ Vgl. zur räumlich und logisch verstandenen Umschließung in immersiver Erfahrung den Beitrag von Wirth und Hofer (2008) in diesem Heft. Ryan selbst thematisiert nicht, ob die von ihr beschriebene Rezentrierung auch für die Rezeption von Dokumentarfilmen einschlägig sein soll. Doch wenn letztlich die pragmatische Rahmung ausschlaggebend für die Unterscheidung von fiktionalen und nichtfiktionalen Darstellungsformen ist, so müsste nach meinem Verständnis von Ryans Taxonomie der Dokumentarfilm als eine Hybridform *sui generis* zwischen faktischer und fiktionaler Darstellung changieren. Denn auch Dokumentarfilme schaffen Sichtbarkeiten von Ereignissen und Dingen, die es außerhalb des Filmischen nicht gibt. Gleichwohl erheben sie den Anspruch, mit den Mitteln der Kombination, Verdichtung und systematischen Auslassung auf reale Zusammenhänge hinzuweisen. So kündigt etwa *LET'S MAKE MONEY* (Erwin Wagenhofer, A 2008) aufklärerisch von den verheerenden sozialen, ökologischen und politischen Folgen der derzeit herrschenden spekulativen Zirkulation von Geld, Gütern und Arbeit unter globalisierten, neoliberalen Gesichtspunkten und kreiert zugleich eine ästhetische Visualität gebrochener Perspektiven, abstrakt-malerischer Ansichten und bildreflexiver Spiegelungen, die den inszenierten Charakter der Einstellungen betonen. Die Immersion changiert zwischen moralischer Empörung bei gleichzeitig reflexivem Genuss der stilistisch streng komponierten Bilder.

terschied zwischen ästhetischen und anderen Imaginationen liegt für sie auf einer pragmatischen Ebene: Wenn wir in wissenschaftlichen oder alltäglichen Kontexten mit kontrafaktischen Annahmen operieren, in denen Propositionen mit dem Prädikat der Nicht-Faktizität ausgezeichnet sind, bleibt das Bewusstsein in der empirischen Lebenswelt verankert, wird die mögliche Welt gewissermaßen von außen in Augenschein genommen. Maßstab der Aussagekraft solcher Hypothesenbildung bleiben also die Gesetze, die Geschichtlichkeit und die Grenzen unserer faktischen, empirischen Welt, auf die wir die Hypothesen ihrem Gehalt und ihren Konsequenzen nach rückbeziehen.

Im Falle der Immersion in einen Film dagegen werden Propositionen über die dargestellten Ereignisse und Entitäten nicht bloß unter das Prädikat ihrer Nicht-Faktizität gestellt, nach dem Motto: Die Aliens existieren nicht wirklich, aber dennoch tun wir so, als ob es sie gäbe.¹¹ Vielmehr präzisieren wir den projektiv stets ergänzten Ereignissen und Figuren auf der Leinwand oder dem Bildschirm auch ganz direkt eine aktuell erfahrbare, lebendige Faktizität, die nicht mit der vermeintlichen Faktizität der Referenten identisch ist oder, wie im Falle nicht real existierender Wesen, etwa der Aliens, damit auch nur identisch sein könnte. Dabei, so Ryan, schlagen wir gerade Profit aus der Tatsache, dass wir normalerweise die erlebbare Aktualität von Seiendem indexikalisch definieren. Das besagt: Weil die Dinge nicht nur intentional, sondern auch kausal auf uns einwirken, erfassen wir sie als reale. Die filmimmanente, indexikalische Basis ist aber gerade nicht identisch mit der unserer physikalischen Lebenswelt, auch wenn die fiktionalen Zeichen und Bilder ihrer materiellen Genese nach sehr wohl in kausalen Relationen dazu stehen.¹² Die indexikalische Basis für unsere fiktionalen Immersionen wird in der Darstellungsform

11 Dieses augenzwinkernde ›Ich weiß, aber dennoch‹ ist von dem französischen Psychoanalytiker Octave Mannoni (in einem Text gleichen Titels, 1964) geprägt und in der psychoanalytischen Filmtheorie oft zitiert worden. Robert Pfaller (2002) zufolge ist es eine psychologisch wirksame Maßnahme zum Unterlaufen von Ichideal-Ansprüchen, mithilfe derer man sich u.a. Lizenzen für den Genuss am Verbotenen, Fiktiven und sogar Verächtlichen zu verschaffen vermag. Dabei würden ›Einbildungen ohne Eigentümer‹ (ibid., 261) produziert, deren Entlastungsfunktion darin bestehe, das Genuss störende Unwissen über fiktionale Illusionen an unsichtbare Dritte zu delegieren. Sofern man selbst, im Kontrast zu einem solchen imaginierten naiven Zuschauer, explizit nicht an die Realität einer Fiktionsbildung glaube, könne man sich im Spiel damit umso ernster darauf einlassen (vgl. ibid., 128ff).

12 Dazu Ryan: ›An image obtained by mechanical means is not only an icon bearing a visual resemblance to an object but also an index related to its referent through a causal relation: the mark on a sensitive surface of the patterns of light reflected by the object‹ (2006, 37f).

eines Spielfilms mitgeliefert. Die Anfangssequenzen mit ihren klassischen *establishing shots*, die der Orientierung des Zuschauers in Raum und Zeit dienen, übernehmen zum Teil diese Funktion (vgl. Hartmann 2009, Kap. 3). Ebenso liefern uns die Handlungssequenzen und Einstellungen eine axiomatische Basis für sämtliche Inferenzen innerhalb ihres vermeintlich ontologisch und logisch geschlossenen Raums. Das bringt Ryan zur Unterscheidung *modaler Universen*:

Counterfactuals function as telescopes, while fiction functions as a space-travel vehicle. In the telescope mode, consciousness remains anchored in its native reality. [...] In the space-travel mode, consciousness relocates itself to another world and recognizes the entire universe of being around this virtual reality. I call this move recentering. [...] Insofar as fictional worlds are, objectively speaking, non-actual possible worlds, it takes recentering to experience them as actual (Ryan 2001, 103).

Ryan zufolge vollzieht sich fiktionale Immersion in der Umlenkung der eigenen Perspektivierungen auf ein präsentierte Geschehen bei gleichzeitigem Wechsel des Bezugshorizontes. Ein mitlaufendes Bewusstsein des «Gemacht-Seins» eines Spielfilms oder Romans ist für sie mit fiktionaler Immersion nur dann kompatibel, wenn die entsprechenden Verfahren hinreichend subtil bleiben. Hingegen verunmögliche ein demonstratives Durchbrechen der Transparenz des Mediums die immersive Nutzung, wenn dadurch die Aufmerksamkeit des Betrachters auf die mediale Machart hin und vom Dargestellten abgelenkt werde.¹³ Tendenziell verhalten sich für Lipps wie für Ryan ästhetische oder fiktionale und reale Welten disjunktiv zueinander.¹⁴ Diese unterschiedlichen Weltenbezüge in *inem* immersiven Modus miteinander zu verbinden scheint nur begrenzt oder gar nicht möglich.

Doch in dieser Sicht bleibt die wirksame «Als-ob»-Markierung, die jedem Film unabhängig von allen Gattungs- und Genreunterscheidungen eingetragen ist, ausgeblendet. Die basale, Fiktionalität markierende

13 Mit medienreflexiven Brüchen spielen anti-narrative und anti-illusionistische Strategien des Experimentalkinos und anderer Kunst-Avantgarden, die Ryan als anti-immersiv fasst (vgl. 2001, 171f). Im strukturellen Film werden etwa Schwarzfilmprojektionen und Materialbeschädigungen verwendet, um auf die materielle Basis des Films zu reflektieren.

14 Hier sei daran erinnert, dass Lipps den Term «ästhetisch» für sämtliche künstlerischen Sachverhalte und Darstellungsformen verwendet, die ihm zufolge allesamt eine rein «ideelle Existenz» in der Imagination von Künstlern und der sich ästhetisch empfindenden Rezipienten haben (Lipps 1906, 79f).

mediale Rahmung führt ja erst zum Aussetzen der anpassungsfunktionalen Realitätsüberprüfung, welche die Bedingung dafür ist, dass unsere Aufmerksamkeit vor der Leinwand oder dem Bildschirm überhaupt freigesetzt wird. Insofern haben wir es nicht nur, wie Ryan meint, mit einem logisch-semantischen Referenzwechsel, sondern auch mit einer performativ-leiblichen Rezentrierung des Zuschauers auf das Leinwandgeschehen hin zu tun. Eine vollständige ›Selbstentleerung des Ichs‹ (Lipps) in eine Fiktion hinein ist, wie zuvor bereits ausgeführt, ebenso wenig möglich wie eine vollständige Relokalisierung des eigenen Selbst (Ryan), weil wir trivialerweise unsere diesseitige Verortung, Lebenserfahrung und Leiblichkeit auch vor Filmen nicht abstreifen können. Unsere physisch-geistige Leiblichkeit bleibt die unhintergehbare, materielle und transzendente Bedingung jeglicher Erfahrung, auch der ästhetischen.¹⁵ Es gibt keinen lebensfernen Standpunkt, von dem aus wir uns wie eine Tabula rasa mit ästhetischen Dingen neutral konfrontieren könnten. Das müsste dann aber in einer theoretischen Beschreibung von fiktionaler Immersion berücksichtigt werden.

Wenn Immersion jedoch nicht auf einen eigenständigen Zustand reduziert werden kann, sei es auf die Wahl eines perspektivischen Standorts oder auf den der kinästhetischen Nachahmung, bleibt noch die Möglichkeit, sie eher funktional als eine *Anschubkraft gesteigerter Aufmerksamkeit für ganz unterschiedliche mentale und körperliche Regungen* zu betrachten. Dann wäre ein Wechsel zwischen mehr affektiven und wiederum stärker kognitiven Formen immersiver Bezüge, einhergehend mit einem Nachlassen der Aufmerksamkeit mal auf der einen, mal auf der anderen Ebene, umstandslos unter das Konzept fiktionaler Immersion zu subsumieren. Nicht jede Ebene unseres Bewusstseinssystems ist ja in gleichem Maße durchgehend aktiviert, während wir einem Film folgen. Narrative Antizipationen und Retrospektionen, intertextuelle Bezüge sowie die emotionale Anteilnahme an den Charakteren und Konflikten fließen in unsere Immersionen ebenso ein wie physische und stimmungsmäßige Reaktionen auf die materialästhetischen Eigenschaften der gewählten Darstellungsmittel. Die Selbstverständlichkeit, mit der solche multiimmersiven Bezüge im Falle des Spielfilms möglich sind, sollte weder durch einen zu strikten Welten- und Erfahrungsdualismus – wie dem von Ryan – noch durch ein allzu anti-repräsentationales Verständnis von Immersion – wie dem von Lipps – aus dem Blick geraten.

15 Eben diese Einsicht ist der Ausgangspunkt von Sobchacks (1992) phänomenologischen Rezeptionsanalysen. Ähnliche Überlegungen finden sich bei Hansen 2004; Jones 2006; Rodowick 2007.

Immersion und das Imaginäre

Gegen ein duales Oppositionsverhältnis von Realem und Fiktivem hat Wolfgang Iser (1983) ein um den Begriff des «Imaginären» erweitertes, triadisches Modell fiktionaler Rezeption gesetzt. Innerhalb seiner Theorie rücken die unhintergehbare Selbstanzeige aller Fiktion sowie die Kategorie des Imaginären ins Zentrum. Ästhetische Fiktionsbildungen *bezeichnen* nicht etwas außerhalb von ihnen Bestehendes, sondern *verweisen*, so Iser, von sich aus auf die bloße Vorstellbarkeit von etwas (vgl. *ibid.*, 133). An dieser Selbstanzeige der Fiktion setzt das Imaginäre an, das mit dem, was wir unter «Immersion» fassen, zusammengedacht werden kann.

Iser definiert das Imaginäre als ein in sich selbst unbestimmtes und gegenstandsloses Vermögen, das offen ist für die Prägungen medialer Vorgaben und eine Aktualisierung latenter Bedeutungsstrukturen fiktionaler Gebilde leistet. Was in Texten oder Filmen über «Akte des Fingierens» (*ibid.*, 122–135), das heißt durch Selektion und Kombination zu einer Sinneinheit konstellierte, muss Iser zufolge stets vom Rezipienten um systematisch Ausgelassenes zu einer imaginären Gestalt ergänzt werden. Als Resultat solch aktiver Mitgestaltung weist das Imaginäre immer schon über die mediale Materialität der es speisenden Vorlage hinaus. Realistische Momente und auch Gefühle spielen dabei in Fiktionen hinein, ohne dort aber um ihrer selbst willen wiederholt zu werden. Ästhetische Rezeption *oszilliert* daher zwischen einer im Vorstellen zu erbringenden Aktualisierung von Sinn und einer gleichzeitigen Irrealisierung der als realistisch wiedererkannten Momente der fiktionalen Darstellung.¹⁶ Dabei fungiert das Imaginäre als differenzielle und dynamische Brückenfigur, die sich, irreduzibel auf einen der beiden Pole, als drittes Element zwischen das Reale und das Fiktive schiebt. Das Imaginäre wirkt als Kraft, die sich nur in Abhängigkeit von Fingiertem (d.h. von Darstellung) als dessen sinnhafte Bestimmtheit manifestiert und sich daher nicht unabhängig ontologisieren lässt. In der triadischen Wechselbeziehung von Realem, Fiktivem und Imaginärem – und nicht im Oppositionsverhältnis zum Wirklichen/Realen – verkörpert sich für Iser die Beschaffenheit aller Fiktion. Seine

¹⁶ «Irrealisierung» bedeutet, dass ein wiedererkennbares Element einer Darstellung (das kann auch ein Gefühl sein) dem ursprünglich realen Kontext, aus dem wir es kennen, enthoben ist und zum fiktionalen Element umgewertet wird. So wird etwas Wirkliches – wie z.B. die Stadt Paris – in die Zeichenhaftigkeit einer Darstellung von Paris etwa bei Proust transformiert, wo es als Allegorie oder Bild für etwas Anderes steht.

Charakterisierung des Imaginären ist für das Phänomen ‹Immersion› relevant:

Gleichzeitig wird deutlich, was das Fiktive [...] auszeichnet. Wird die im Fingieren wiederholte Realität zum Zeichen, dann geschieht zwangsläufig ein Überschreiten ihrer Bestimmtheit: Der Akt des Fingierens ist folglich einer der Grenzüberschreitung. Darin bringt sich seine Verbindung mit einem Imaginären zur Geltung. Dieses ist in seiner uns durch Erfahrung bekannten Erscheinungsweise diffus, formlos, unfixiert und ohne Objektreferenz. Es manifestiert sich in überfallartigen und daher willkürlich erscheinenden Zuständen, die entweder abbrechen oder sich in ganz anderer Zuständlichkeit fortsetzen (ibid., 20f).

Im Imaginären mündet demzufolge der Prozess eines immersiven Engagements, angesichts eines zeichenhaft operierenden Mediums wie der Literatur oder dem Film. Dabei wird ein realitätsbezogenes Erfahrungswissen mit phantasihaften Abweichungen anhand der Materialkonstellation der medialen Vorlage zu einer imaginären Darstellungsform eigener Realität und Intentionalität transformiert. Insofern ist das Imaginäre seiner eigenen Natur nach ungreifbar, weil es ja formal nur die polymorphe Antriebskraft bezeichnet, mit der reversible Bestimmungen von zeichenhafter und expressiver Bedeutung einer medialen Vorlage verarbeitet werden können. Die prinzipielle Unbestimmbarkeit des Phänomens bei gleichzeitiger Wirkungsmacht kann nun zur positiven Bestimmung auch der polymorph verstandenen Immersion werden, wie wir sie in den vielseitigen Dimensionen affektiver, kognitiver und synästhetischer Einlassung auf Film vorfinden.

Multiimmersivität als Index der ephemeren Filmrealität

Fassen wir kurz die drei bisher skizzierten Bestimmungen von Immersion zusammen, ergibt sich folgendes Resultat: Werden bei Lipps kinästhetische Nachahmung und bei Ryan der modallogische Referenzwechsel auf Kosten anderer Formen von Immersion einseitig hervorgehoben, so ist das unbestimmte Imaginäre bei Iser eine offenere Kategorie, welcher die beiden anderen (und auch noch weitere, bisher ungenannte Ausformungen von Immersion) ergänzend an die Seite gestellt werden können.

Zu dem, was wir eingangs als hervorstechende phänomenologische Eigenschaft des Films benannt haben, nämlich seine indikativi-

sche Evidenz, gehört, dass wir mit vermehrter Aufmerksamkeit sowohl unsere Vorstellungsmöglichkeiten (Imaginationen) wie unseren Organismus (Somatik, Gefühle) gleichsam in ihn «einspeisen».¹⁷ Bei der Absorption in ein multimediales Filmgeschehen fundiert offenbar ein komplexes Zusammenspiel von kognitiven, affektiven und synästhetischen Reaktionen den evidenten Realitätseindruck.¹⁸ Trifft diese phänomenale Charakterisierung zu, so wird ein entsprechend ausdifferenziertes Konzept von Immersion erforderlich, eines, das die genannten Dimensionen umfasst. Und auch die Filmerzählung, so gilt es ergänzend anzufügen, stellt keineswegs bloß eine abstrakte Hintergrundstruktur dar, wie es eventuell die kinästhetisch reduzierte Deutung von Immersion bei Lipps nahelegen könnte. Vielmehr, so lautet mein Vorschlag, fungiert die narrative filmische Struktur als aussagbare, Sinn stiftende Ordnung unserer durch den Film verursachten immersiven Bewusstseinsregungen. Während der Rezeption wird jedoch unser Bewusstsein nie, wie in Traumzuständen, gänzlich vom Filmgeschehen besetzt; die reale Rezeptionsumgebung wirkt weiterhin auf uns ein, wie subliminal auch immer. Eben deshalb halten wir auch nicht jede gegebene Regung, beispielsweise ein Jucken im Knie, für einen Immersionseffekt des Films, mit dem wir gerade noch so verstrickt sein mögen. Diese Unterscheidung von filmzugehörigen und sonstigen Regungen ist aber nur deshalb möglich, weil selbst unsere körperlichen Empfindungen ausschließlich durch unser Informiertsein über ihre Kontextzugehörigkeit das für uns sind, was sie sind. Eine unvollständige Relokalisierung angesichts von Spielfilmen, so ließe sich Ryans Vorschlag variieren, greift dann ästhetisch, wenn auf Basis unserer immersiven Partizipationen geistiger und körperlicher Art die filmische Erzählhandlung zur vorübergehend fokussierten Matrix unserer Einlassungen wird. Dass wir dabei zeitgleich die Gewissheit verspüren, im Kino oder vor dem Fernseher zu sitzen, schmälert die Hierarchisierung von vordergründiger und hintergründiger Wahrnehmung nicht, sondern konstituiert sie. Was erlebnishafte und affektiv wirksame Gestalt im Vordergrund unserer Wahrnehmung annimmt, ist, mit Iser formuliert, ein Imaginäres.

Die Eingangsfrage dieses Beitrags, was fiktionale Immersion im Falle des Films zu leisten vermag, kann jetzt folgendermaßen beantwortet werden: Durch unsere multiimmersiven Einlassungen erhält

¹⁷ Diesen Vorgang beschreibe ich an anderer Stelle als «Leihkörperschaft des Zuschauers»; vgl. Voss 2006.

¹⁸ Wird dies dann als «Welt» zusammengefasst, so ist dagegen nichts einzuwenden.

jede Filmfiktion ihren eigenen *imaginären Index*, aus dem sich ihre rezeptionsabhängige, ephemere Realität speist. Mit diesem paradox anmutenden Neologismus eines ‚imaginären Indexes‘ sei nochmals die Einheit folgender Merkmale angesprochen: Der Anteil des Imaginären zeigt den Ort sowie die Beschaffenheit dessen an, was in der Rezeption zu filmischer Realität verarbeitet wird. Es bezeichnet den im Zwischenraum zwischen Leinwand oder Bildschirm und Rezipienten stattfindenden leiblichen Austausch, der zu jenen filmischen Gestaltbildungen führt, die sich aus den Vorgaben des Films und den projektiven Einbringungen des Zuschauers als Imaginäres ergeben.

Der Hinweis auf das Indexikalische bringt zudem eine Verbindlichkeit und kausale Erdung in das Verhältnis der immersiven Semi-otisierung von Film ein, die nun allerdings nicht in der referentiellen Funktion der verwendeten Zeichen im Verhältnis zu einem als real gedachten vorfilmischen Ereignis begründet ist. Seit Charles Sanders Peirce wird das indexikalische Verhältnis eines Zeichens zu seinem Gegenstand ja bekanntlich in Abgrenzung zur symbolischen Relation, die auf Konvention beruht, sowie zur ikonischen, welche auf Ähnlichkeit beruht, in einer Kausalrelation gesehen, die eine raumzeitliche Verbindung von Zeichen und Gegenstand impliziert (vgl. Peirce 1986, 429ff). Im Unterschied zu natürlichen indexikalischen Zeichen wie etwa zum Rauch, der als Zeichen für Feuer fungieren kann, gilt für künstliche indexikalische Zeichen, dass der Zusammenhang zwischen ihnen und ihren Gegenständen durch eine Kommunikationssituation erzeugt ist, wobei außerhalb und unabhängig von dieser nicht klar ist, worauf sich die indexikalischen Zeichen beziehen. Dies gilt beispielsweise für sprachliche Pronomen wie ‚dieser‘ oder ‚jener‘.

Auf Film bezogen, so mein Vorschlag, lässt sich dieses strikte kausale und logische Abhängigkeitsprinzip der zeichenhaften Bedeutung künstlicher Indexe auf die Situation immersiver Filmrezeption übertragen. Was im Kontext der fiktionalen Immersion mit Film an kausalen Verbindungen eine nicht nur produktionstechnisch gegebene, sondern qualitativ-ästhetisch bestimmende Rolle spielt, sind eben jene verkörpernden Transformationen, die durch den multiimmersiven Einsatz des Rezipienten in somatischer und imaginativer Hinsicht dem Gezeigten Realität verleihen. Eine filmische Qualität, wie etwa die kalte Atmosphäre eines Films von Ingmar Bergman, lässt sich nicht unabhängig von solchen Transformationen gewinnen. Die Möglichkeit, Gegenstand filmischer Immersion zu werden, ist demzufolge nicht unabhängig von den immersiven Einlassungen identifizierbar. Erst in den auch kausalen Wechselwirkungen von Leinwandgeschehen und Rezipien-

tenleib emergiert die lebendige Realität allen Filmgeschehens, wie sie sich in der Immersion kundtut. Die Schwingungen, Gefühle, kinästhetischen Veränderungen und affektiv-kognitiven Horizontbezüge bilden insgesamt den kausal-semiotischen Index des Films.

Wenn diese noch bruchstückhaften Überlegungen zutreffen, so wird fraglich, ob es sich bei der im Prinzip multiimmersiven Einlassung auf Spielfilme tatsächlich um das Verfolgen und die Präsupposition einer <Welt> handelt oder handeln muss. Kann es nicht sein, dass gerade die ephemere und imaginäre Realität des filmischen Mediums uns von der weiteren Verortung eines präsentierten Ereignis- und Handlungsablaufs in eine Welt ebenso *entbindet* wie uns selbst von einer entsprechenden Notwendigkeit zur Selbstlokalisierung in einer solchen? Zwar spinnen wir im Geiste das filmisch Dargestellte über den engen Rand der Bildschirm- oder Leinwandbegrenzung hinaus semiotisch fort. Aber die Möglichkeit, dabei eine vollständige und geschlossene Welt zu ersinnen, bleibt begrenzt und ist auch unnötig. Was, wenn Filme gar keine Welten oder umfassenden Weltsichten bieten und hinsichtlich der wahrnehmbaren Verortung des Präsentierten in ein Raumzeitkontinuum unabschließbares Fragment bleiben? Was, wenn jede filmische Erzählung immer nur auf einer einzigen, dafür umso kurvenreicheren phänomenalen Zeitachse existierte, und zwar auf der unseres multiimmersiven Erlebens?

Man kann nun bestreiten, dass die hier herangezogenen Ansätze angemessene Deutungen des Phänomens 'Immersion' darstellen. Dann wäre allerdings eine stärkere alternative Theorie vonnöten, und eine solche ist bisher nicht in Sicht. Eine andere Möglichkeit besteht darin, die in Spannung zueinander geratenden und selbst teils opaken Charakterisierungen des Phänomens integrativ zu denken. In diese Richtung zielt auch meine Intuition: Immersion erwiese sich dann aber *nicht* als ein psychologisch eindeutig bestimmbarer Zustand, sondern als die analytisch uneinholbare Einheit der mit jeder konkreten Rezeptionssituation wechselnden kausalen, logischen und leiblichen Einlassungen auf einen filmischen Input.

Schließlich möchte ich zumindest noch hinweisen auf eine ganz anders geartete Perspektive auf fiktionale Immersion, die womöglich die theoretische Beschäftigung weiterhin antreiben wird: Das opake Phänomen der Immersion fungiert auch als eine Metapher filmästhetischer Rhetorik, mit der eine ihrerseits utopische Form filmischer Rezeptionsmöglichkeit aufgerufen wird – die Utopie nämlich, eine lebendige und sinnhafte Zeitlichkeit ohne festen Horizont und ohne eigene Finalität erfahren zu können.

Literatur

- Brinckmann, Christine Noll (1999) Somatische Empathie bei Hitchcock: Eine Skizze. In: *Der Körper im Bild: Schauspielen – Darstellen – Erscheinen*. Hg. v. Heinz-B. Heller, Karl Prümm & Birgit Peulings. Marburg: Schüren, S. 111-120.
- Bunia, Remigius (2006) *Faltungen. Fiktion, Erzählen, Medien*. Berlin: Erich Schmidt.
- Currie, Gregory (2007) *Was ist fiktionale Rede?* [1990]. In: *Fiktion, Wahrheit, Wirklichkeit. Philosophische Grundlagen der Literaturtheorie*. Hg. v. Maria Elisabeth Reicher. Paderborn: Mentis 2007, S. 37-54.
- Curtis, Robin (2006) *Conscientious Viscerality: The Autobiographical Stance in German Film and Video*. Berlin: Gebr. Mann/Edition Imorde.
- Curtis, Robin (2008a) Erweiterte Empathie. Bewegung, Spiegelneuronen und Einfühlung. In: *Emotion – Empathie – Figur: Spielformen der Filmwahrnehmung*. Hg. v. Thomas Schick & Tobias Ebbrecht. Berlin: Vistas, S. 49-60 [zuerst engl. in: *Narration and Spectatorship in Moving Images: Perception, Imagination, Emotion*. Hg. v. Joseph & Barbara Anderson, Cambridge: Cambridge Scholars Press, 2007].
- Curtis, Robin (2008b) Immersion und Einfühlung: Zwischen Repräsentationalität und Materialität bewegter Bilder. In: *Montage AV* 17,2 (in diesem Heft).
- Ekman, Paul (1980) Biological and Cultural Contributions to Body and Facial Movements in the Expression of Emotions. In: *Explaining Emotion*. Hg. v. Amely Oksenberg-Rorty. Berkeley: University of California Press, S. 73-103.
- Fried, Michael (2007) *Menzels Realismus: Kunst und Verkörperung im Berlin des 19. Jahrhunderts*. München: Fink.
- Hansen, Mark B.N. (2004) *New Philosophy for New Media*. Cambridge, Mass.: MIT Press.
- Hartmann, Britta (2009) *Aller Anfang. Zur Initialphase des Spielfilms*. Marburg: Schüren (in Vorb.).
- Hogan, Paul (2003) *The Mind and Its Stories. Narrative Universals and Human Emotions*. Cambridge: Cambridge University Press.
- Iser, Wolfgang (1993) *Das Fiktive und das Imaginäre. Perspektiven literarischer Anthropologie*. Frankfurt a.M.: Suhrkamp.
- Jones, Caroline A. (2006) *Sensorium: Embodied Experience, Technology, and Contemporary Art*. Cambridge, Mass.: MIT Press.
- Lipps, Theodor (1903) *Ästhetik. Psychologie des Schönen und der Kunst. Bd. 1: Grundlegung der Ästhetik*. Hamburg/Leipzig: Voss.
- Lipps, Theodor (1906) *Ästhetik. Psychologie des Schönen und der Kunst. Bd. 2: Die ästhetische Betrachtung und die bildende Kunst*. Hamburg/Leipzig: Voss.

- Mannoni, Octave (1964) «Je sais bien... mais quand même». La croyance. In: *Les Temps Modernes* 19,212 (Januar 1964), S. 1262–1286.
- McGinn, Colin (2006) *Mindsight. Image, Dream, Meaning*. Cambridge, Mass./London: Harvard University Press.
- Peirce, Charles Sanders (1986) *Semiotische Schriften*. Band 1. Frankfurt a.M.: Suhrkamp.
- Pfaller, Robert (2002) *Die Illusionen der anderen. Über das Lustprinzip in der Kultur*. Frankfurt a.M.: Suhrkamp.
- Reicher, Maria Elisabeth (Hg.) (2007) *Fiktion, Wahrheit, Wirklichkeit. Philosophische Grundlagen der Literaturtheorie*. Paderborn: Mentis.
- Rodowick, David N. (2007) *The Virtual Life of Film*. Cambridge, Mass./London: Harvard University Press.
- Ryan, Marie-Laure (2001) *Narrative as Virtual Reality. Immersion and Interactivity in Literature and Electronic Media*. Baltimore/London: Johns Hopkins University Press.
- Ryan, Marie-Laure (2006) *Avatars of Story. Narrative Modes in Old and New Media*. Minneapolis/London: University of Minnesota Press.
- Searle, John (2007) Der logische Status fiktionaler Rede. In: *Fiktion, Wahrheit, Wirklichkeit. Philosophische Grundlagen der Literaturtheorie*. Hg. v. Maria Elisabeth Reicher. Paderborn: Mentis, S. 21–37 [zuerst amerik. als: The Logical Status of Fictional Discourse. In: *New Literary History* 6, 1974, S. 319–332].
- Sobchack, Vivian (1992) *The Address of the Eye: A Phenomenology of Film Experience*. Princeton: Princeton University Press.
- Vaihinger, Hans (1922) *Die Philosophie des Als Ob. System der theoretischen, praktischen und religiösen Fiktionen der Menschheit auf Grund eines idealistischen Positivismus*. Leipzig: Meiner.
- Voss, Christiane (2006) Filmerfahrung und Illusionsbildung: Der Zuschauer als Leihkörper des Kinos. In: *...kraft der Illusion*. Hg. v. Gertrud Koch & Christiane Voss. München: Fink, S. 71–87.
- Walton, Kendall (2007) Furcht vor Fiktionen [1990]. In: Reicher, S. 94–120.
- Wirth, Werner/Hofer, Matthias (2008) Präsenzerleben. Eine medienpsychologische Modellierung. In: *Montage AV* 17,2 (in diesem Heft).
- Wode, Henning (2001) Multilingual Education in Europe: What Can Preschools Contribute? In: *Language as a Tool: Immersion Research and Practices*. Hg. v. Viveka Björklund. Vaasa: University of Vaasa Press, S. 424–446.