

Laura Katharina Mücke

## „Fällen Sie bitte Ihr Urteil!“ Multiple Betrachtungspositionen und konzeptuelle Grenzen des Immersionsbegriffs am Beispiel von TERROR – IHR URTEIL (2016)

2019

<https://doi.org/10.17192/ep2019.1.8023>

Veröffentlichungsversion / published version

Zeitschriftenartikel / journal article

### Empfohlene Zitierung / Suggested Citation:

Mücke, Laura Katharina: „Fällen Sie bitte Ihr Urteil!“ Multiple Betrachtungspositionen und konzeptuelle Grenzen des Immersionsbegriffs am Beispiel von TERROR – IHR URTEIL (2016). In: *MEDIENwissenschaft: Rezensionen | Reviews*, Jg. 36 (2019), Nr. 1, S. 8–23. DOI: <https://doi.org/10.17192/ep2019.1.8023>.

### Nutzungsbedingungen:

Dieser Text wird unter einer Creative Commons BY 3.0/ Lizenz zur Verfügung gestellt. Nähere Auskünfte zu dieser Lizenz finden Sie hier:

<https://creativecommons.org/licenses/by/3.0/>

### Terms of use:

This document is made available under a creative commons BY 3.0/ License. For more information see:

<https://creativecommons.org/licenses/by/3.0/>

## Perspektiven

Laura Katharina Mücke

### **„Fällen Sie bitte Ihr Urteil!“ Multiple Betrachtungspositionen und konzeptuelle Grenzen des Immersionsbegriffs am Beispiel von *Terror – Ihr Urteil* (2016)**

„Meine Damen und Herren, nun ist es an Ihnen. Urteilen Sie ausschließlich nach dem, was Sie selbst für richtig halten. Wenn Sie sich entschieden haben, fällen Sie bitte Ihr Urteil!“. Mit diesen Worten wendet sich der Richter (Burghart Klaußner) im Fernsehfilm *Terror – Ihr Urteil* (2016) an 6,88 Millionen Zuschauer\_innen. Er bittet sie, über Schuld oder Unschuld eines Luftwaffen-Majors zu befinden, der ein von Terroristen entführtes Flugzeug abgeschossen hat. Der Fall ist komplex, denn das Flugzeug hat sich im Kurs auf ein voll besetztes Fußballstadion befunden, und nun gilt es abzuwägen. Der Fernsehfilm, der auf einem Theaterstück von Ferdinand von Schirach basiert und der am 17. Oktober 2016 um 20:15 Uhr in der ARD ausgestrahlt wurde, kann auf mehreren Ebenen als herausragendes Experiment betrachtet werden: Mit fast sieben Millionen Zuschauer\_innen überschreitet er die Höchstmarke an Einschaltquoten sonstiger Montagabende deutlich. Zudem bietet er dem Publikum die Möglichkeit, selbst am Format mitzuwirken und auf diese Weise potenziell stärker in

die Repräsentation ‚einzutauchen‘. Der Film knüpft damit an die erstmals 1967 vom tschechischen Experiment *Kinoautomat* genutzte Strategie an, das Gefühl der Passivität der kinematografischen Seherfahrung zu überwinden und so die Intensität und Immersion des Seherlebnisses zu erhöhen.

‚Immersion‘ ist ein wichtiger Begriff unserer medialen Gegenwart, der längst Eingang in die Alltagssprache und das Marketing von Kulturprodukten gefunden hat. Dabei gilt meist: Je größer, je unmittelbarer und auch je interaktiver ein Medium konzipiert ist, je mehr das repräsentierte ‚Außen‘ durch ein erlebtes ‚Innen‘ ersetzt wird, desto höher das Immersionspotenzial. Doch: Auf der Grundlage solcher Neuaneinandersetzungen von Film und Nutzer\_in im Netzwerk medialer Erfahrung stehen die essenziellen Fragen der filmischen Rezeptionsästhetik neu zur Disposition: Wie verändert sich die Intensität filmischer Wirkung mit den veränderlichen Dispositiven und Orten, an denen Film rezipiert wird und mit der Art und Weise, wie Zuschauer\_innen anders adressiert werden? Sind flüchtige und

fragmentarische Nutzungssituationen mit dem sich aktuell alltagssprachlich verbreitenden Terminus der ‚Immersion‘ noch fassbar? Und wie müssen Begriffe wie ‚Nähe‘ und ‚Distanz‘, die innerhalb der Filmwissenschaft bislang nur selten eine klare Definition erfahren haben, integriert werden?

Anliegen dieses Artikels ist es, unter Hinzuziehung des eingangs angeführten Beispiels den oft als ‚vage‘ bezeichneten Immersionsbegriff neu zu verhandeln – aus (film-)phänomenologischer Perspektive. Diese Perspektivierung soll ermöglichen, Immersion als einen leiblich positionierenden Prozess zu begreifen, der das Subjekt in Relation zum Filmwerk selbst und zu dessen Örtlichkeiten setzt. Im Fokus steht die Frage nach der Perspektivierung beziehungsweise Positionierung der Betrachtenden durch Verfahren der Repräsentation sowie filmischen Erfahrung. Inspiziert werden die imaginierten Zustände des ‚im Film Seins‘ und des ‚außerhalb des Film Seins‘, die der Artikel als konstituierende Pole des rezeptiven Verhältnisses begreift. Die vormals zumeist als Zustand gedachte ‚Immersion‘ soll so als imaginativer *Prozess* des Schwellenübertritts und der Transgression zwischen zwei Referenzebenen gedacht und der Immersionsbegriff durch eine dynamischere Konzeption ersetzt werden, in der Prozesse von Annäherung und Distanzierung zwischen Film und Zuschauer\_in an Relevanz gewinnen. Dieser theoretische Zugang und Versuch einer Modellbildung soll abschließend anhand von *Terror – Ihr Urteil* geprüft werden, der hinsichtlich seines (anti-

immersiven Potenzials sowie seiner Nähe-Distanz-Etablierung stellvertretend für die Vielzahl an weiteren potenziellen Beispielen analysiert wird.

### **Immersion: Zum wissenschaftlichen Gebrauchswert eines Begriffs**

Der Begriff der Immersion hat im Kontext der Wissenschaften gewisse Phasen der Zu- und Abwendung erfahren.<sup>1</sup> Während in der Filmwissenschaft das Konzept nach Hochphasen in den 2000er Jahren mit der Untersuchung von *phantom rides*, *3D*, *Surround Sound*, *Virtual Reality-Designs* und *Multiscreens* zwar Zuwendung erfuhr, aktuell jedoch wieder eine Abwendung zu erfahren scheint, widmet sich beispielsweise die Theaterwissenschaft dem Begriff erst seit wenigen Jahren (vgl. White 2012; Kolesch 2016).

Der Term ‚Immersion‘ wurde mit medienwissenschaftlichem Fachbezug erstmals in den 1990er Jahren von Janet Murray aufgegriffen und als „plunge“ (1997, S.98), als Eintauchen in eine andere Realität, beschrieben. Die Idee einer vollständig die Realität ersetzenden Kunst ist interdisziplinär bekannt: Ryan etwa schreibt der Immersion aus literaturwissenschaftlicher Perspektive Funktionen der „transportation“, des „make-believe“ oder eines „possible-world-approach“ zu (2015, S.10). Auch schon in frühen Aufsätzen der Filmtheorie finden sich diese Zuschreibungen wenn etwa vom

<sup>1</sup> Zur Historiografie des Immersionsbegriffes siehe Curtis/Voss (2008).

„Komplettfilm“ (Arnheim 1979 [1932], S.317), vom „Raumfilm“ (Eisenstein 1988[1947], S.196) oder vom „Mythos vom totalen Film“ (Bazin 2004[1946], S.43) die Rede ist. Auch Bela Balász beschreibt sein Filmerlebnis als ein Eintauchen: „Die Kamera nimmt mein Auge mit. Mitten ins Bild hinein“ (2001[1932], S.15).

Die ‚leidliche Vagheit‘ des Immersionsbegriffes (vgl. McMahan 2003, S.67) jedoch resultiert aus der Heterogenität seiner Anwendung: Alltagssprachlich wird die Bezeichnung ‚immersiv‘ mehrheitlich zur Beurteilung der Wirkungsintensität eines Mediums verwendet – als normative Kategorie. So schreibt etwa der Entertainment-Journalist Michael Förtsch in seiner Beurteilung eines Videospiele: „Ich bin von *The Division* leider nicht so gefesselt, wie es scheinbar abertausende andere sind – auch wenn ich es gerne wäre. Zu wenig konkrete Story bietet mir das Spiel. Zu kleinteilig, abstrakt und offenkundig mechanisch und damit anti-immersiv gestaltet sich für mich der Rollenspieleinschlag“ (2016, o.S.).

In der Wissenschaft hingegen wird mit dem Begriff der Immersion eine Bestimmung der Prozesse der temporär selbstvergessenen Rezeption, des *willing suspension of disbelief* anvisiert. Immersion entstehe immer dann, wenn davon ausgegangen werden könne, dass „ein Großteil der Aufmerksamkeit des Rezipienten von der Umgebung abgezogen und ganz auf das Artefakt gelenkt [wird]“ (Voss 2009, S.127). Die Idee des körperlichen Eintauchens in eine Repräsentation ist dabei metaphorisch zu begreifen. Lediglich in

den Bereichen von immersiven Technologien wie beispielsweise *3D*, *Virtual* oder *Augmented Reality* sowie im Ausstellungsdesign wird Immersion als Verfahren der vollständigen räumlichen Ummantelung des Wahrnehmungssubjekts durch die Repräsentation bezeichnet. Dass Immersion dabei – auch in der Film- und Medienwissenschaft – nach wie vor mehrheitlich als Kategorie zur Erfassung des ästhetischen Potenzials der apparativ-technologischen Generierung von *Räumen* gilt (vgl. u.a. Grau 2003; Spöhrer 2016), ist deshalb problematisch, weil auf diese Weise Fragen nach der synästhetischen Positionierung von Betrachter\_innen durch beispielsweise empathische Reaktionen auf Figuren, durch somatisches Nachempfinden von Filmeffekten und somit die Wirkprozesse zwischen Kunstwerk und Betrachter\_in jenseits von räumlicher Wahrnehmung vernachlässigt bleiben. Nur ein vergleichsweise kleiner Zweig wissenschaftlicher Auseinandersetzung mit Immersion fokussiert diese als Kategorie des sich dualistisch zwischen Kunstobjekt und Rezeptionssubjekt abspielenden Wirkungsprozesses. Vertreter\_innen dieser Perspektive differenzieren die Synästhesie der Rezeptionssituation in bewusste und unbewusste, somatische, kognitive und affektive Wirkprozesse aus (vgl. Curtis 2008; Curtis/Glöde/Koch 2010). Diese wiederum würden zwar durch gegebene Stimuli der Repräsentation ausgelöst, erzeugten jedoch in Abhängigkeit von den individuellen Dispositionen der Rezipient\_innen unterschiedlichste Wirkungen. Die Intensität solcher Eindrücke könne sich sowohl auf räum-

licher als auch auf zeitlicher und damit narrativer, auf emotionaler und auf handlungsbasierter Ebene der interaktiven Teilhabe an der Repräsentation manifestieren (Ryan 2015; Neitzel 2018), wodurch eine Vielzahl an Verfahren berücksichtigt werden muss, wenn über Wirkprozesse von Annäherung und Distanzierung als Auslotung der metaphorischen Abstände zwischen Film und Zuschauenden gesprochen werden soll.

Als ein solcher regulierender Mechanismus von Nähe und Distanz wurde das Konzept der Immersion bislang nur selten adressiert. Vorstufen eines solchen Prozessmodells sind in einigen theoretischen Überlegungen auffindbar, die man als Feststellungen eines ‚(anti-)immersiven Paradoxons‘ erfassen könnte: die Erkenntnis, dass mediale Erfahrungen nie *vollständige* Verlagerungen in die Fiktion sind, sondern vielmehr von einem lustvollen Wechselspiel zwischen Zuständen des fiktiven ‚Innerhalbs‘ und des faktualen ‚Außerhalbs‘ ausgegangen werden muss (vgl. u.a. Sobchack 1997, S.53; Voss 2006, S.82). Immersion steht auf diese Weise in der direkten Relation zum Begriff der ‚ästhetischen Erfahrung‘. Fabienne Liptay beschreibt dazu, dass der vormals als rein ‚immersiv‘ deklarierte Zustand vielmehr ein Status des ‚neither here nor there‘ sei, der eine stets doppelte Position des Subjekts während der Werkbetrachtung etabliert (vgl. 2016, S.89). Als symptomatisch hierfür begreift sie jenes gemeinhin als *motion sickness* bezeichnete Gefühl von Schwindel und Übelkeit, das etwa manche während der Rezeption von

Computerspielen ereilt, wenn die suggerierte Bewegung innerhalb der medialen Erfahrung von jener vom Körper tatsächlich vollzogenen differiert (ebd.). Jene stets doppelte Positionierung von Betrachter\_in im und zum Kunstwerk impliziert einerseits die Frage nach dem möglichen synästhetischen Nähe- und Distanz-Verhältnis, das zwischen Werk und Rezipierenden zu bestehen scheint. Andererseits eröffnet sie das diskursive Feld einer phänomenologischen Positionierungsanalyse und impliziert die Frage, ob über ein imaginiertes, vollständiges ‚Innerhalb‘ und ‚Außerhalb‘ hinaus weitere Subjektpositionen denkbar sind.

In diesem Sinne erscheint es notwendig, immersive Erfahrungen sowohl hinsichtlich ihrer dispositiven Anordnungen und Verfahren als auch hinsichtlich der imaginierten Positionierung der Zuschauenden zu untersuchen. Hierfür muss der Immersionsbegriff als Begriff der *Erfahrung* zunächst innerhalb des theoretischen Rahmens der (Film-)Phänomenologie verortet werden.

### Zur Phänomenologie der Immersion – ein Positionierungsmodell

Im Zentrum der (Film-)Phänomenologie steht das wahrnehmende Subjekt, das sich selbst als primären Orientierungspunkt der Welthaftigkeit begreift (vgl. Husserl 1952, S.158f.). In seiner Habilitationsschrift *Der Golem-Effekt. Orientierung und phantastische Immersion im Zeitalter des Kinos* (2011) verweist Matei Chihaiia allerdings darauf, dass

– fiktionstheoretisch betrachtet – die ‚Orientierung‘ des Subjekts im ‚Faktualen‘ nicht statischer, sondern vielmehr dynamischer Natur sei (vgl. S.13). Während Rezeptionssituationen trete das Individuum in unterschiedliche Relationen zu alternativen Welt darbietungen und das Orientierungszentrum löse sich auf diese Weise vom Leib der Betrachtenden ab (ebd., S.25). Chihaiya verweist hier auf den Begriff der Immersion als „recentering“ (S.23), als imaginären Wechsel zwischen zwei Welten: „Anders als eine platonische Tradition es will, nimmt das mimetisch Dargestellte nicht die Stelle der Wirklichkeit ein. Vielmehr bedeutet der Immersionsprozess, dass die Hierarchie zwischen der Aufmerksamkeit auf die Welt und der Aufmerksamkeit auf das Kunstwerk umgekehrt wird“ (S.100f.). Das Individuum stehe demnach in wechselnden Relationen zu verschiedenen umweltlichen – fiktionalen oder faktualen – Bezugssystemen, aus denen sich die Gesamt-Kontextualität des Subjekts in der Welt erst ergebe. Analog zu dieser Annahme lassen sich filmische Bezugssysteme mit Vivian Sobchacks Filmphänomenologie als kopräsenste Akteure begreifen. Sobchack entwirft für die Beziehung zwischen Zuschauer\_in und Film einen *transcendental space*, der sich zwischen den vom filmischen Werk fingierten und jenen vom Publikum ausgehenden Prozessen verorte (vgl. 1997, S.54). In diesem zwischengeschalteten Kommunikationsraum, den Christiane Voss später in abgewandelter Form als den ‚Leihkörper‘ beschreibt (vgl. Voss 2013, S.117), spiele sich die Filmerfahrung

ab. Anders als beispielsweise in der kognitivistischen Filmtheorie entstehe die Filmerfahrung somit erst aus dem Zusammenwirken der filmischen Stimuli mit den Reaktionen seiner Betrachtenden. Sowohl das ‚Außen‘ der Repräsentation als auch das ‚Innen‘ der Rezeption ist hier also forschungsrelevant.

Die Tatsache, dass somit zwei Instanzen an der filmischen Erfahrung – und damit der Immersion – beteiligt sind, wird unter Hinzunahme einer weiteren phänomenologischen Annahme komplex: Mit Maurice Merleau-Ponty (vgl. 1965, S.95) besteht auch die menschliche Wahrnehmung in einer doppelten Position von Innen und Außen. Barbara Beckers posthum erschienenes Buch *Phänomenologie der Nahsinne* (München: Fink, 2011) hat diese Prämisse reformuliert: „[Der Leib ermöglicht] eine empirische Sicht von außen, in der er als ‚Körperding‘ erscheint und in dieser Form sichtbar ist, offenbar [zeigt er] aber gleichzeitig immer auch eine Innensicht, das heißt er ist spürbarer, erlebbarer und sehender Leib“ (2011, S.48). In solcher Sichtweise steht der Leib somit nicht nur als Schaltstelle zwischen Geist und Körper, sondern er ist stets doppelter Leib, den das Subjekt gleichzeitig von innen und außen wahrnimmt. In seiner Zweiteilung könne das Subjekt damit stets sehendes und sich selbst ansehendes Subjekt zugleich sein. „Diese Doppelperspektive ist unausweichlich; sie läuft in allem, was wir Menschen erleben, ob im Traum, im Wachen oder in der Imagination, grundsätzlich mit; und Leben bedeutet stets, in der

Oszillationsspannung zwischen diesen beiden Daseinsperspektiven zu stehen und diese Oszillationen zu durchleben und ‚auszuhalten‘“ (Emrich 2010, S.178). Jene stets faktuale Rest-Körperlichkeit, so Becker, könne selbst in heutigen Prozessen von Virtualisierung und digitalen Identitäten, wo der Geist sich vom Körper abzulösen und autonom zu agieren scheint, nicht geleugnet werden (vgl. 2011, S.48). Auf Grundlage jenes zweigeteilten theoretischen Fundaments sind im Sinne der Positionierung des Subjekts gegenüber der Fiktion folglich zwei Prozesse denkbar: 1) die Position eines ‚Innerhalbs‘ oder ‚Außerhalbs‘, die Zuschauer\_innen vom filmischen Bezugssystem zugeschrieben wird und 2) die Selbstwahrnehmung des Subjekts, die stets ein gleichzeitiger Blick von ‚innen‘ und ‚außen‘ auf sich selbst zu sein scheint.

Mit dem Begriff der Immersion könnte somit im Sinne einer Theorie der Wahrnehmung ein dynamischer Aushandlungsprozess beschrieben werden. Dieser würde sich auf unterschiedliche Nähe oder Distanz suggestierende Relationen von Betrachter\_in und Film beziehen, die Filmdispositive und Zuschauer(dis)positionen gleichermaßen berücksichtigen.

Bei Vivian Sobchack findet sich hierfür ein weiteres wichtiges Argument, denn sie löst den Film von seinem *Objekt*status und spricht ihm einen *Subjekt*status zu, der dem der Betrachter\_innen in etwa gleichrangig ist: „The direct engagement, then, between spectator and film in the film experience cannot be considered a monologic one between a viewing subject and a viewed

object. Rather, it is a dialogical and dialectical engagement of *two* viewing subjects who also exist as visible objects [...]. Both film and spectator are capable of viewing and of being viewed, both are embodied in the world as the subject of vision and object for vision“ (1997, S.52).<sup>2</sup>

Im Folgenden soll hypothetisch von gewissen Subjekteigenschaften des Films ausgegangen werden, die sich analog zu den phänomenologischen Eigenschaften des Subjekts denken lassen. Damit wird denkbar, dass neben den Zuschauenden auch der Film sich 1) ‚innerhalb‘ und ‚außerhalb‘ von anderen Bezugssystemen positioniert und in der Lage ist, 2) sich selbst gleichzeitig von ‚innen‘ und ‚außen‘ wahrzunehmen. Somit ließen sich, analog zur (Selbst-)Positionierung des zuschauenden Subjekts, eine Reihe von möglichen Verfahren der Positionierung des Filmsubjekts beschreiben. Diese Vielzahl an Positionierungsmöglichkeiten sollen im nächsten Abschnitt näher differenziert, kategorisiert und erläutert werden. Abbildung 1 fasst dafür die oben gewonnen Argumente zusammen und versucht auf diese Weise einfacher verständlich zu machen, von welchen konkreten Subjekt-Subjekt-Positionierungen nachfolgend gesprochen wird. Angemerkt sein muss zum Modell,

<sup>2</sup> Der Diskurs, den Sobchack mit dem Gedanken eröffnet, den Film als ein solches gleichrangiges Subjekt zu begreifen, kann hier nicht hinreichend behandelt werden. Es scheint jedoch evident, dass genuin filmische Strategien denkbar sind, die dem Film einen Status des Handelns beziehungsweise der *agency* verleihen.

dass dieses beide ‚Subjekte‘ zunächst als potenziell aktiv und selbstbestimmt ‚handelnd‘ denkt. Im Folgenden wird sich jedoch zeigen, dass ebenso die Verschränkung mit passiv-fremdbestimmten Einflüssen hinsichtlich der Positionierungsprozesse konsultiert werden muss.

Das Modell skizziert dabei zunächst die Unterscheidung zwischen einer faktualen und einer fiktionalen Referenzebene, der jeweils Filmsubjekt und Zuschauer\_innensubjekt zugeordnet sind. Die im Modell festgehaltene mittlere Trennungslinie ließe sich analog zur besseren Orientierung als Leinwand oder Bildschirmoberfläche vorstellen, die eine solche Grenze markiert. Innerhalb der jeweiligen Referenzebene markiert dann eine weitere hypothetische Schwelle – in der Abbildung gestrichelt festgehalten – die Differenz zwischen der Selbstwahrnehmung von Innen und Außen des jeweiligen Subjekts. Film- und Zuschauer\_innen können sich folglich immer von innen (Z I, F I) sowie auch von außen (Z II, F II) selbst wahrnehmen. Dabei ist in Bezug auf die Frage nach der Wirkungsästhetik relevant, dass diese Selbstwahrnehmung stets changierend erfolgt, weil zeitweise die Wahrnehmung des Innen und zeitweise die des Außen Oberhand gewinnt – diese Reziprozität wird über die Beidseitigkeit der Pfeile in der Grafik erfasst. Gleichsam können, entlang der oben diskutierten Grundprämisse der Immersion gedacht, beide Subjekte auch imaginär die Schwelle in die andere Referenzebene passieren. Ob und inwiefern in diesem Sinne eine Vielzahl an Positionierungsmecha-

nismen entstehen, die als Nähe- bzw. distanzerzeugende Prozesse fungieren können, soll nun im Anschluss untersucht werden. Hierfür muss eine letzte theoretische Fixierung vorgenommen werden: die Frage, was unter ‚Positionierung‘ zu verstehen ist.

### Positionen, Perspektivierungen und der immersive Prozess

Der vorliegende Artikel begreift hinsichtlich seines Erkenntnisinteresses ‚Perspektive‘<sup>3</sup> und ‚Positionierung‘ als Bezeichnungen des gleichen Prozesses der filmischen, multimodalen Standortbestimmung. Dabei wird der Prozess erstens mit Britta Hartmann als „Kontaktstelle“ (2009, S.124) zwischen Film und Rezipient\_in aufgefasst.<sup>4</sup> Zweitens

- 3 Forschungen zur Perspektive fokussieren auf interdisziplinärer Ebene, dass diese „sowohl als *Entdeckung* eines Naturgesetzes der Wahrnehmung gefeiert wie auch als *Erfindung* einer Technik der Repräsentation [betrachtet werden kann], die einen Regelapparat bereitstellt, mit dem dreidimensionale Gegenstände so auf eine zweidimensionale Fläche aufgebracht werden können, dass der Eindruck eines Tiefenraums, einer lebendigen Plastizität entsteht“ (Koch 2010, S.7, Herv.i.O.). Ausgehend von den grundlegenden filmräumlichen Begrifflichkeiten wie der Zentralperspektive, der Kameraperspektive und der Erzählperspektive, finden sich Anwendungsfelder in den formalästhetischen und narrativen, wie auch in den wahrnehmungsregulierenden bzw. -konstituierenden Teilprozessen des Filmerlebens.
- 4 Hartmann bezieht sich mit diesem Begriff auf die „phatische[...] Funktion“ (ebd.), die Kontaktherstellung zwischen Zuschauer\_in und Film am Filmanfang –



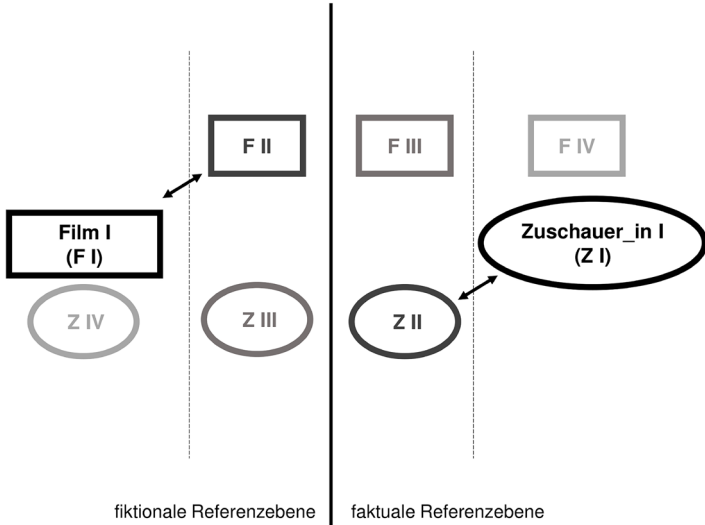


Abbildung 1

stellt die Positionierung die Festlegung eines bestimmten Blick- und Hörpunkts dar. Drittens wird dieser Prozess als Annäherung des visuellen sowie mentalen Wahrnehmungshorizonts der Rezipierenden an eine mittels filmischer Verfahren dargestellte Wahrnehmung betrachtet. Dabei wird vornehmlich der Begriff der ‚Positionierung‘ verwendet, der im Sinne der Argumentation des Artikels diskursgeschichtlich bislang weniger konnotiert ist als jener der ‚Perspektive‘. Entlang der räumlichen Achse gedacht, ist primärer Parameter der Positionierung zunächst die Kamera im Raum. Dass diese Position zwangsläufig mit narrativen, empathischen und somatischen Prozessen verbunden ist, erweisen fehlgeschlagene fil-

mische Versuche mit anthropomorphen Kamerastrategien (vgl. Hanich 2017). Diese machen deutlich, dass die Frage nach Nähe und Distanz von Film und Zuschauer\_in sich nicht allein entlang einer räumlichen, sondern auch entlang von zeitlichen, semantischen und sozialen Abständen bewegen muss. Die so entstehenden Positionen variieren in der filmischen Erfahrung, sind vielfältig, und werden sowohl vom Film als auch von den Zuschauenden reguliert.

#### a) Positionierungsprozesse des Films (F)

Im Fall von F I (vgl. Abbildung 1) wäre beispielsweise von einem Film zu sprechen, der auf narrativer wie formalästhetischer Ebene nur sich selbst erzählt, ohne sich bewusst zu sein, dass er ‚ein Film ist‘ – eine Situation, die überall dort vorhanden ist, wo der Film keinerlei selbstreflexives Potenzial

im Sinne des Positionierungsvorgangs ist dieser Begriff übertragbar für die hiesigen Zwecke.

aufzuweisen hat und somit der Status der Erzählung als Erzählung nicht thematisiert wird. Hingegen impliziert die ausgelagerte Betrachtung des Films von außen (F II), dass der Film um seine filmische Existenz weiß und erzähltechnisch auf sich selbst verweist, beispielsweise durch Verfahren der Selbstreflexivität oder des narrativen Bruchs. Davon, ob jene Mechanismen der Relationierung dann auch als kommunikative Mittel der Kontaktaufnahme mit den Zuschauenden genutzt werden – beispielsweise durch eine die Zuschauer\_innen direkt ansprechende Figur – hängt es ab, ob die entsprechenden Mittel dem Standpunkt F III zugeordnet werden können. In diesem Fall übertritt der Film die Schwelle in die Referenzebene der Zuschauenden. F IV müsste folglich suggerieren, dass der Film sich – bildlich gesprochen – in die Zuschauenden hinein verlagert, also eine erzählte Ich-Perspektive vorliegt, die behauptet, dass sie deren Wahrnehmung abbilde. Allerdings werden solche Versuche der maximalen Subjektivierung oder Subjektbindung der Erzählung, wie in *Lady in the Lake* (1947) oder dem aktuelleren *Hardcore Henry* (2015) selten als gelungen eingestuft (vgl. Sobchack 2017; Hanich 2017). Eine überzeugendere Lösung zeigt sich nach Hanich im Kompromiss eines stetig wechselnden Standpunkts der Erzählung, der die Perspektivierungsfigur sowohl aus einer Außen- als auch Innenperspektive zeigt (vgl. 2017, S.134f.) und damit die Distanzlosigkeit implizierende F IV immer wieder in eine den ‚Sicherheitsabstand‘ wahrende F III verwandelt.

## b) Positionierungsprozesse der Zuschauenden (Z)

Wird hingegen über die Positionierungsstrategien der Z gesprochen, drängt sich die Grundsatzfrage auf, inwiefern diese überhaupt selbstbestimmt Positionierungsvorgänge vornehmen. Entsprechend einer kognitivistischen Filmtheorie sind es schließlich vielmehr filmische *cues*, die dafür sorgen, dass Zuschauende fremdbestimmt Positionen einnehmen. Hier soll in filmphänomenologischer Lesart davon ausgegangen werden, dass ihre Positionierung anteilig selbstbestimmt *und* fremdbestimmt erfolgt. Zum einen müssen selbstbestimmte Rezeptionskontexte und individuelle Dispositionen von Rezeptionserlebnissen einbezogen werden (vgl. u.a. Keen 2010): Wenn beispielsweise während der kollektiven Komödiensichtung mehr gelacht wird, als in individueller Durchführung, geraten sowohl Dispositiv als auch individuelle Dispositionen und Präferenzen in den Fokus (vgl. Hanich 2010). Zum anderen sorgen filmische Stimuli für die teilweise fremdbestimmte Positionierung von Z.

Aus diesem Verhältnis ergibt sich auch hier ein vielfältiges Feld an Positionierungen: Z I würde voraussetzen, dass sich Zuschauende während des rezeptiven Erlebens weiterhin ihrer Jetzt-Situation bewusst blieben, etwa dadurch bedingt, dass die externe Welt weiterhin stark die Aufmerksamkeit auf sich zieht, wie durch zu harte Sitze im Kino oder aber durch die vollständige und dauerhafte Verweigerung des Films, immersive Mechanismen einzusetzen. Der Standpunkt Z II hingegen

impliziert die Prämisse, sich selbst von außen als ein den Film betrachtendes Subjekt wahrzunehmen. Bei einer solchen Bewusstwerdung ihrer selbst als Zuschauende ist davon auszugehen, dass die Distanzierung zum Film verstärkt wird. Konkret ausgelöst werden kann dies einerseits durch filmische Verfahren, welche die Zuschauenden in ihrer Rolle als Publikum direkt adressieren oder durch filmexterne Prozesse, durch die sich diese der Metaposition des Betrachtens bewusst werden. Hier- von zu differenzieren wäre dann die Position Z III, welche die Zuschauenden zwar innerhalb eines gewissen Film-Erlebens, allerdings außerhalb der filmischen Diegese positioniert. Filmische Irritationen wie Achsensprünge oder Verfremdungseffekte sorgen hier dafür, dass die Zuschauenden den Film als Film begreifen, und so nicht ganz in ihn eintauchen. Derartige Brüche mit Raum- und Zeitkohärenz verweisen, solange sie im Film nur begrenzt auftreten, zwar auf die Konstruiertheit des Filmischen, erzeugen jedoch keinen vollständigen Rückbezug auf das Faktuale (vgl. Kessler 2010). In Z III befinden sich Betrachtende also, wenn sie den Film weiter als Film akzeptieren, sich jedoch seines ‚Als ob-Status‘ bewusst bleiben – ein (wenn auch weniger nahes) immersives Verhältnis bleibt also bestehen.

ZS IV, so ließe sich konsistent schlussfolgern, beschreibt dann letztlich den Zustand, der vormalig als „Immersion“ begriffen wurde – das vollständige imaginative Verharren im Film selbst – der Zustand, der den Zuschauenden glauben macht, sie *seien* der Film bezie-

hungsweise eine Figur des Films. Jene maximale Position des ‚Versunkenseins‘ ist oftmals negativ konnotiert worden. Ein vollständiges Versinken, wie es der Begriff der Immersion metaphorisch beschreibt, sei nicht erstrebenswert, sondern vielmehr pathologisch, und wird von Marie-Laure Ryan etwa als „addiction“ (2015, S.69) und von Michael Heim als „Alternate World Disorder“ bezeichnet (1998, S.209). Jener Zustand der fehlenden Unterscheidbarkeit von Fiktion und ‚Realität‘ klingt unter anderem auch im Mythos von den verschreckt vor dem einfahrenden Zug flüchtenden frühen Filmzuschauer\_innen an, oder in A. Brad Schwartz‘ Analyse (2015) von Orson Welles‘ *War of the Worlds*. Jene Phänomene betrachtet der vorliegende Beitrag explizit nicht als musterhaft für die Intensität immersiver Erfahrung. Vielmehr ersetzt und differenziert er diese Absolutheit des Begriffs der Immersion durch die oben benannten Verfahren der Teilpositionierung.

Das folgende Beispiel soll helfen, die differenten Positionierungen zwischen den beiden Polen des empfundenen ‚Innerhalb‘ und ‚Außerhalb‘ zu veranschaulichen.

### *Terror – Ihr Urteil* (2016)

Der Fernsehfilm *Terror – Ihr Urteil* präsentiert eine Gerichtsverhandlung, an dessen Ende die Zuschauer\_innen online oder per Telefon abstimmen können, ob der Angeklagte für schuldig oder unschuldig zu befinden sei. Die Abstimmung, die Verkündung ihres

Ergebnisses sowie eine Diskussion des Falls durch diverse Fachkundige erfolgten im Anschluss an den Film in einer Ausgabe der Sendung *Hart aber fair*.

Das Rezeptionserlebnis von *Terror – Ihr Urteil* etabliert somit eine Betrachtungssituation, die durch die Bedingungen des Dispositivs Fernsehen geprägt ist: beispielsweise durch eine mögliche fehlende Abdunkelung des Umrums, kleine Bildfläche, die dem Kinodispositiv entgegengesetzte Projektionsrichtung beziehungsweise Platzierung der Zuschauer\_innen (Hickethier 1995, S.65). Der Film folgt zusätzlich der Prämisse, dass eine ‚Interaktion‘ der Zuschauenden mit der filmischen Handlung angestrebt wird – was eine durchaus unübliche Betrachtungssituation eröffnet, indem am Ende des Films ein Urteil verkündet wird, das von Publikums-Schöff\_innen kollektiv und demokratisch gefällt wurde.

Die ihnen zufallende Aufgabe und damit verbundene Positionierung zu Beginn wird auch am Ende des Films nochmals aufgegriffen, indem sich der Richter des Prozesses zur Kamera und direkt an die Zuschauer\_innen wendet. Als er formuliert, dass diese nun verantwortlich dafür seien, unabhängig von persönlichen Sympathien ein Urteil zu fällen, adressiert der Film die Zuschauenden also einerseits als externe Funktionstragende der fiktionalen Gerichtsverhandlung – als Z III. Mit der Verkündung des Urteils – ein direktes Resultat einer konkreten Handlung der Zuschauenden – sind sie sogar innerhalb einer Z IV-Position zu verorten. Andererseits

ist davon auszugehen, dass die Verantwortung für die Entscheidung, die den Zuschauer\_innen übertragen wird, und die Aufforderung zur Übermittlung der individuellen Stimme auch für eine erhöhte Wahrnehmung des eigenen Außen sorgt – also auf eine zeitweilige Positionierung in Z II hindeutet. Die ausgestrahlte Anschluss-Debatte etabliert dann zunächst eine deutliche Verhaftung des Dargestellten im Fiktionalen: Das Seherlebnis vor dem Fernseher verweist explizit auf das Kollektiv und die Örtlichkeit des Geschehens sowie die individuelle Mitverantwortlichkeit für dessen Ausgang. Die Zuschauenden werden metaphorisch in die gemeinsame Talkrunde mit den für die ‚Hart aber fair‘-Sendung eingeladenen Fachkundigen einbezogen, allerdings hier als Stimme abgebendes Publikum und nicht als Schöff\_innen. Also bleibt in diesem Format ein ‚Außerhalb‘ im Sinne der Standpunkte Z I und Z II gewahrt, was gegenüber dem Film einen graduell geringeren Grad der Immersion nahelegt. Der Film hingegen überschreitet durch die direkte Ansprache die Schwelle zum Raum der Zuschauenden (F III).

Entgegen dieser Distanzpositionierungen bewirken emotionalisierende Verfahren in *Terror – Ihr Urteil*, dass das Publikum in der Nähe der filmisch präsentierten Figur positioniert wird, etwa während der Thematisierung der Familie des Angeklagten: In dem sonst nahezu ohne musikalische Unterlegungen auskommenden Film wird an dieser Stelle extradiegetische Musik verwendet, wodurch eine stärkere Betonung des persönlichen Schicksals des

Piloten etabliert wird. In bestimmten Momenten nähert sich die Inszenierung noch stärker dem perspektivischen Standpunkt des Angeklagten (Florian David Fitz) an, etwa, wenn gleich zu Beginn der Verhandlung sein subjektiver Höreindruck übernommen wird. Da der Soldat zunächst in einer Glaszelle sitzt, nimmt er dementsprechend dumpfer wahr, was um ihn herum gesprochen wird. Der Film behauptet hier, den Zuschauenden eine ‚unge-trübte‘ Erfahrung der filmischen Welt zu ermöglichen (F IV), während die Zuschauenden über die Perspektive der Figur potenziell verstärkt in die Welt des Films hineinversetzt werden (Z IV). Weitere zeitweilige Annäherungen an den Angeklagten oder seinen Verteidiger sind zudem in heranfahrenden Kamerabewegungen zu erkennen. Borstnar et al. (2008) verwenden für eine solch dynamisch changierende Informationsvergabe den Begriff ‚heterogen-fluktuierend‘. Sie verweisen darauf, dass die Informationsvergabe seitens des Films sich während seiner Dauer mehrfach verändert. Analog ist festzustellen, dass die wahrgenommenen Positionen explizit mit Fokalisierungsprozessen und der Bindung der Informationsvergabe an Figuren gekoppelt sind. Ebenso wird deutlich, dass Positionierungen dabei zumeist temporär bestehen – dadurch nehmen Zuschauende während der Sichtung eine ganze Reihe von Nähe-Distanz-Positionen zum Film ein. Dass der Verteidiger des Angeklagten in der Verhandlung das Schlusswort spricht und in diesem alle Argumente der Staatsanwaltschaft moralisch entkräften

kann, spielt der Strategie der sukzessiven Annäherung von Zuschauer\_in und Film beziehungsweise Protagonist zusätzlich in die Hände.

87 Prozent der Zuschauenden stimmten letztlich dafür, dass der Angeklagte unschuldig sei. Offen bleibt, ob das eindeutige Abstimmungsergebnis des filmischen Experiments exakt auf jene Prozesse der verstärkten Positionierung in das Filmische hinein (von Z III zu Z IV) zurückzuführen ist. Unterstützt wird diese These durch die Ergebnisse eines Experiments, das im Vorfeld der Ausstrahlung vorgenommen und im Zuge der *Hart aber fair*-Sendung ausgestrahlt wurde: Einer kleineren Auswahl an Zuschauer\_innen wurde der Film bereits im Vorfeld präsentiert und die Option geboten, sich während der Filmsichtung mehrfach hinsichtlich des Urteils umzuentcheiden; diese Entscheidungen wurden protokolliert. Tatsächlich ist an jenen oben beschriebenen Stellen der subtilen Positionsverschiebung von Z II nach Z III oder gar Z IV ein deutlicher Anstieg der Ummentscheidungen zu verzeichnen. Auch die Tatsache, dass die Abstimmungsergebnisse der Theatervorstellungen des Stücks wesentlich uneindeutiger ausfielen als die des Films, kann diese These stützen.<sup>5</sup> Hier verblieb die Perspektive der Zuschauenden – bedingt durch die Mittel theatraler Darstellung – statischer,

5 Dabei plädierte das Publikum zwar auch mehrheitlich für ‚unschuldig‘, jedoch nur zu etwa 60 Prozent. Nähere Informationen zu Ergebnissen des Theaterprojekts sind unter folgender URL einsehbar: <http://www.terror.theater> (10.12.2018).

wenngleich auch im Theater Inszenierungsmodi denkbar und bekannt sind, die Nähe und Distanz zum Geschehen variieren lassen.

Bereits diese sehr kurze Analyse des Films erweist, dass Rahmen und Dispositiv des Filmerlebens konstituierend in das Wahrnehmungsmodell zwischen Filmsubjekt und Zuschauersubjekt integriert werden müssen, sowie, dass Positionierungsprozesse ‚heterogenfluktuierend‘ sind – während des filmischen Erlebnisses also mehrfach changieren. Im Vergleich zum Theaterdispositiv ist deutlich geworden, dass die empathischen Positionierungsprozesse des Films, die zusätzlich durch die Besetzung des Piloten mit dem als „Serienliebbling“ (o.A. 2016) geltenden Darsteller Florian David Fitz noch gesteigert werden, vorwiegend filmischen Mitteln wie etwa der Großaufnahme geschuldet sind. Der Film *Terror – Ihr Urteil* entzieht auf diese Weise das Zuschauersubjekt in mehreren Phasen seinen vormals aktivierten Standpunkten Z I und II und lässt sie die ontologische Grenze zwischen fiktionaler und faktualer Referenzebene passieren. Die neue Position etabliert vornehmlich ein ‚immersiveres‘ Verhältnis, das Figur/Handlung und Zuschauer\_in zunehmend einander annähert. Erst zum Ende wird die ‚Distanz‘ wiederhergestellt, wenn der als F III positionierte Durchbruch der vierten Wand auf die Verantwortlichkeit für den Prozessausgang zurückverweist, und das angeschlossene Sendeformat die Zuschauenden wieder aus einer faktualen Position heraus adressiert.

## Immersion anders gedacht – Grenzen und Möglichkeiten

Filmische Immersion, so konnten die vorangegangenen Ausführungen erweisen, ist ein Begriffskonstrukt, das einerseits als Beschreibungsmöglichkeit für die Intensität einer medialen Gesamterfahrung funktioniert, andererseits jedoch unscharf und multifunktional verwendet wird. Um der Alltagssprachlichen Prominenz des Begriffes wissenschaftlich gerecht zu werden, macht es deshalb Sinn, statt von einem unidirektionalen Eintauchen vielmehr von einer doppelseitigen und reziproken Bewegung der Zuschauenden auf einer Achse zwischen den Polen einer totalen Immersion und einer totalen Anti-Immersion zu sprechen. Mithilfe der Identifizierung von Mechanismen film- und zuschauerseitiger Annäherung und Distanzierung sollte deshalb in diesem Artikel ein dynamischeres Modell von Immersion vorgeschlagen werden.

Dabei zeigt die Analyse des Fallbeispiels allerdings, dass an der Präzisierung und Abgrenzung der einzelnen Positionierungskategorien weiter gearbeitet werden muss. Dies gilt zum einen, weil simultane Kombinationen von mehreren Modi denkbar sind und zum anderen, weil die hypothetische Grenze zwischen der filmischen und der zuschauerseitigen Referenzebene erneut ein sehr altes filmtheoretisches Problem aufgreift: dass Film und Publikum auch hinsichtlich ihrer kommunikativen Prozesse nicht einfach getrennt gedacht werden können. Auch, dass man in dieser Doppelseitigkeit des Prozesses zusätzlich unterscheiden müsste,

ob es sich bei den jeweiligen Nähe-Distanz-Mechanismen um räumliche, zeitliche oder emotionale handelt, ist eine Unschärfe des Modells, die hier zunächst aufgrund ihrer Irrelevanz in der phänomenologischen Perspektive vernachlässigt wurde.

Als gewinnbringend hingegen konnte sich das Modell darin erweisen, zu betonen, dass in Bezug auf filmische Wirkmechanismen und die filmische Erfahrung im Allgemeinen unterschiedliche Distanzbeziehungen aktiviert werden, die erklären können, warum beispielsweise irritierende Effekte wie narrative oder formelle Brüche nicht sofort dazu führen, dass das Seherlebnis abgebrochen wird. Vielmehr scheint die Positionendifferenz deutlich zu machen, dass die Distanzempfindung das immersive Filmerleben erst bedingt und vor allem dessen Intensität reguliert. Gewinnbringend ist das Modell außerdem, weil es die unterschiedlichen dispositiven Rahmungen, die bei einem Filmerlebnis vorliegen, thematisiert – eine Anwendung und Anpassung auf andere Dispositive bietet sich insbesondere bei einem Beispiel wie *Terror* an. Der Film lief seinerzeit auch vereinzelt in Kinos. Es wäre interessant, die Abstimmungsergebnisse aus den unterschiedlichen Dispositiven Kino und Fernsehen sowie von der Theaterfassung miteinander in Beziehung zu setzen.

Was die Interaktivität beziehungsweise die Pseudo-Suspendierung der Passivität in *Terror – Ihr Urteil* betrifft, so ist das Beispiel kein Novum, wenn auch in seiner medialen Präsenz eine Besonderheit. Interaktive Filmformate

haben sich beispielsweise aus ‚interaktiver‘ Literatur entwickelt und sind etwa in musealen Ausstellungen heute noch präsent. Zuletzt ist mit der Netflix-Produktion *Bandersnatch* (2018) ein Film erschienen, der seine Interaktivität in einem weiteren Rahmen präsentiert – auf einer Streamingplattform – und als Attraktion für ein potenziell globales Publikum. Auch *Bandersnatch* legt nahe, seine Distanzierungsverfahren zu untersuchen, spätestens dann, wenn den mit ihm Interagierenden während einer Entscheidung die Möglichkeit geboten wird, den Protagonisten des Films darüber zu informieren, dass er Teil eines Films sei. Auch die Tatsache, dass der Film in etwa alle 90 Sekunden einen Entscheidungsknopfdruck einfordert, lässt darüber nachdenken, ob *Bandersnatch* ein immersives Eintauchen im Sinne von Z III oder Z IV noch ermöglicht – oder ob nicht möglicherweise ganz bewusst Distanzierungseffekte wirken sollen, um durch ein ambivalentes Erlebnis die Zuschauenden auf ihren Wunsch nach immersiven Medienerfahrungen hinzuweisen. Dass sich auf diese Weise Überlegungen zur filmischen Immersion automatisch in intermediale Kontexte von Literatur, Theater und auch in die *Game Studies* bewegen, ist nur ein weiteres Indiz dafür, dass Positionierungsmechanismen von Film beziehungsweise Zuschauenden zwischen Nähe und Distanz in Zukunft präziser analysiert werden sollten.

## Literatur:

- Arnheim, Rudolf: „Der Komplettfilm.“ In: Ders.: *Film als Kunst*. Frankfurt am Main: Suhrkamp, 1979 [1932], S.317-324.
- Balász, Bela: *Der Geist des Films*. Frankfurt am Main: Suhrkamp, 2001 [1930].
- Bazin, André: „Der Mythos vom totalen Film.“ In: Ders.: *Was ist Film?* Berlin: Alexander, 2004 [1946], S.43-49.
- Becker, Barbara: *Taktile Wahrnehmung: Phänomenologie der Nabsinne*. München: Fink, 2011.
- Borstnar, Nils/Pabst, Eckhard/Wulff, Hans Jürgen: *Einführung in die Film- und Fernseh-wissenschaft*. Konstanz: UVK, 2008.
- Chihaiia, Matei: *Der Golem-Effekt: Orientierung und phantastische Immersion im Zeitalter des Kinos*. Bielefeld: Transcript, 2011.
- Curtis, Robin: „Immersion und Einfühlung. Zwischen Repräsentationalität und Materialität bewegter Bilder.“ In: *Montage AV* (17/2), 2008, S.89-107.
- Curtis, Robin/Voss, Christiane (Hg.): Immersion. *Montage AV* (17/2), 2008.
- Curtis, Robin/Glöde, Marc/Koch, Gertrud (Hg.): *Synästhesie-Effekte: Zur Intermodalität filmischer Wahrnehmung*. München: Fink, 2010.
- Emrich, Hinderk M.: „Zum perspektivischen Sehen im Kino.“ In: Koch, Gertrud (Hg.): *Perspektive – Die Spaltung der Standpunkte: Zur Perspektive in Philosophie, Kunst und Recht*. München: Fink, 2010, S.175-183.
- Eisenstein, Sergej: „Über den Raumfilm.“ In: Ders.: *Das dynamische Quadrat. Schriften zum Film*. Leipzig: Reclam, 1988 [1947], S.196-261.
- Förtsch, Michael: „The Division – Keine Helden, sondern Tötungsmaschinen: Spielen wir ‚die Bösen?‘“ (2016). <http://www.gamona.de/mmo/tom-clancy-s-the-division,keine-helden-sondern-toetungsmaschinen-spielen-wir-die:article.html> (09.02.2019).
- Grau, Oliver: *Virtual Art from Illusion to Immersion*. Cambridge/London: MIT Press, 2003.
- Hanich, Julian: „Laugh is in the air. Eine Typologie des Lachens im Kino.“ In: *Nach dem Film* (22/10), 2010. <https://geschichte.nachdemfilm.de/content/laugh-air> (09.02.2019).
- Hanich, Julian: „Experiencing Extended Point-of-View Shots: A Film-Phenomenological Perspective on Extreme Character Subjectivity.“ In: Reinerth, Maïke Sarah/Thon, Jan-Noël (Hg.): *Subjectivity Across Media. Interdisciplinary and Transmedial Perspectives*. London: Routledge, 2017, S.127-144.
- Hartmann, Britta: *Aller Anfang: Zur Initialphase des Spielfilms*. Marburg: Schüren, 2009.
- Heim, Michael: *Virtual Realism*. New York: Oxford UP, 1998.
- Hickethier, Knut: „Dispositiv Fernsehen. Skizze eines Modells.“ In: *Montage AV* (19/1), 1995, S.63-83.
- Husserl, Edmund: *Ideen zu einer reinen Phänomenologie und phänomenologischen Philosophie. Zweites Buch: Phänomenologische Untersuchungen zur Konstitution*. Haag: Martinus Nijhoff, 1952.
- Keen, Suzanne: „Strategische Einfühlung. Techniken begrenzter, diplomatischer und weit gestreuter Empathie.“ In: Breger, Claudia/Breithaupt, Fritz (Hg.): *Empathie und Erzählung*. Freiburg i.Br. et al.: Rombach, 2010, S.253-272.



- Kessler, Frank: „Ostranenie, Innovation, and Media History.“ In: van den Oever, Annie (Hg.): *Ostranenie*. Amsterdam: Amsterdam UP, 2010, S.61-80.
- Koch, Gertrud (Hg.): *Perspektive – Die Spaltung der Standpunkte: Zur Perspektive in Philosophie, Kunst und Recht*. München: Fink, 2010.
- Kolesch, Doris: „Theater und Immersion.“ (2016). In: *Berliner Festspiele Blog*. <https://blog.berlinerfestspiele.de/theater-und-immersion/> (09.02.2019).
- Liptay, Fabienne: „Neither Here Nor There. The Paradoxes of Immersion.“ In: Dies./Dogramaci, Burcu (Hg.): *Immersion in the Visual Arts and Media*. Leiden, Boston: Brill, 2016, S.87-110.
- McMahan, Alison: „Immersion, Engagement, and Presence. A Method for Analyzing 3-D Video Games.“ In: Wolf, Mark J. P./Perron, Bernard (Hg.): *The Video Game Theory Reader*. New York: Routledge, 2003, S.67-86.
- Merleau-Ponty, Maurice: *Phänomenologie der Wahrnehmung*. Berlin: De Gruyter, 1965.
- Murray, Janet H.: *Hamlet on the Holodeck: The Future of Narrative in Cyberspace*. Cambridge: MIT Press, 1997.
- Neitzel, Britta: „Involvement.“ In: Beil, Benjamin/Hensel, Thomas/Rauscher, Andreas (Hg.): *Game Studies*. Wiesbaden: Springer, 2018, S.219-234.
- O.A.: „Zuschauer für Freispruch: War Florian David Fitz zu attraktiv? (2016). [https://www.focus.de/kultur/kino\\_tv/terror-ihr-urteil-zuschauer-fuer-freispruch-war-der-angeklagte-alias-florian-david-fitz-zu-attraktiv\\_id\\_6085055.html](https://www.focus.de/kultur/kino_tv/terror-ihr-urteil-zuschauer-fuer-freispruch-war-der-angeklagte-alias-florian-david-fitz-zu-attraktiv_id_6085055.html) (09.02.2019)
- Ryan, Marie-Laure: *Narrative as Virtual Reality 2: Revisiting Immersion and Interactivity in Literature and Electronic Media*. Baltimore: John Hopkins UP, 2015.
- Schwartz, A. Brad: *Broadcast Hysteria: Orson Welles's War of the Worlds and the Art of Fake News*. New York: Hill and Wang, 2015.
- Sobchack, Vivian: „Phenomenology and the Film Experience.“ In: Williams, Linda (Hg.): *Viewing Positions: Ways of Seeing Film*. New Brunswick, New Jersey: Rutgers UP 1997, S.36-58.
- Dies.: „Von Angesicht zu Angesicht. Die Herstellung von Subjektivität in Delmer Daves' Dark Passage.“ In: Hagener, Malte/Ferran, Ingrid Vendrell (Hg.): *Empathie im Film: Perspektiven der Ästhetischen Theorie, Phänomenologie und Analytischen Philosophie*. Bielefeld: Transcript, 2017, S.109-132.
- Spöhrer, Markus: „Der 3D-Film zwischen Immersion und reflexiver (Zer-)Störung filmischer Illusion.“ In: *MEDIENwissenschaft* 2/2016, S.152-167.
- Voss, Christiane: „Filmerfahrung und Illusionsbildung. Der Zuschauer als Leihkörper des Kinos.“ In: Koch, Gertrud/Dies.: *...kraft der Illusion*. München: Fink, 2006, S.71-86.
- Dies.: „Fiktionale Immersion.“ In: Koch, Gertrud/Dies. (Hg.): *„Es ist, als ob“. Fiktionalität in Philosophie, Film- und Medienwissenschaft*. München: Fink, 2009, S.127-138.
- Dies.: *Der Leihkörper. Erkenntnis und Ästhetik der Illusion*. München: Fink, 2013.