

Laura Katharina Mücke

Wien

Politik(en) der Immersion

Machtdiskurse über immensierte Nutzer_innen und Film als Kontingenz in potentialis

Abstract: Von immersiven Steigerungslogiken und dem Wunsch von Nutzer_innen nach allumfassenden Medienwirklichkeiten zu sprechen, meint normative Dualismen und Marginalisierungsdiskurse zu reproduzieren. Diese These fundiert den vorliegenden Artikel, der bisherige theoretische (und oft widersprüchliche) Zugriffe auf Nutzer_innen und mediales Wirkungsvermögen kritisiert. Er nimmt den Mythos vom einfahrenden Zug zum Ausgangspunkt, um die diesem zugrunde liegenden Machtformationen aufzuzeigen und der nach wie vor prominenten Vorstellung einer totalen Immersion stattdessen kontingente Film-Subjekt-Beziehungen vorzuschlagen. In der Annahme von Relationen und Kontingenzen des Bewegtbilds, so meine These, lassen sich Filmwirkungen jenseits von empirischen oder anthropologisierenden Diskursen wie jenem des „impliziten Lesers“ analysieren und lässt sich auch der Werkbegriff des Films im digitalen Zeitalter neu befragen.

Laura Katharina Mücke (M.A.) ist Universitätsassistentin PraeDoc der Professur „Theorie des Films“ am tfm-Institut der Universität Wien. Sie studierte Filmwissenschaft, Mediendramaturgie und Publizistik in Mainz, wo sie bis 2019 als Wissenschaftliche Mitarbeiterin tätig war. Ihr Promotionsprojekt „Politikum Anti | Immersion? Medienerfahrungen zwischen Wunsch und Versprechen“ entwirft einen metadiskursiven Zugriff auf Immersion als subjekttheoretisches Modell. Sie forscht zu postkinematografischen Dispositiven, zur Filmphänomenologie als Methode und zum israelischen und palästinensischen Kino.

1. Machen Bilder Wahlkampf?

Kein Betrachter verwechselt ein Bildobjekt auf einem Computerbildschirm mit der Wirklichkeit.¹

Filme provozieren nicht nur Lachen und Weinen im Kinosaal oder angeregte Diskussionen im Freundeskreis beim Bier nach der Vorstellung. Manchmal 'bewegen' sie mehr als das. Sie lösen ein gesellschaftliches Echo und kulturpolitische, lokale oder gar globale Resonanz aus, bewirken öffentliche Auseinandersetzungen über brisante Themen, fordern handfeste Reaktionen im Kinosaal, auf der Straße oder seitens politischer Instanzen heraus.²

Die kürzlich erschienene Herausgabe *Wie Bilder Wahlkampf machen* (2020) von Karin Liebhart und Petra Bernhardt steht paradigmatisch für einen Widerspruch, der die filmwissenschaftliche Forschung und insbesondere die Nutzung von Film- und Bildmaterial in anderen Fachdisziplinen konstitutiv durchzieht, und dessen selbstverständliche Voraussetzung ich in den oben nebeneinandergestellten Zitaten versucht habe, nachzuzeichnen: Es geht um die Rolle, die Nutzer_innen im medialen Gefüge zugeschrieben wird. Das Buch von Liebhart und Bernhardt rekurriert auf Film- und Bewegtbildmaterial aus fachfremder Perspektive und die Historikerinnen verhandeln darin unter anderem, wie die Bildästhetiken, die etwa Rechtspopulist_innen in Österreich über Social Media verbreiten, die Realitätswahrnehmung (ihrer Follower_innen) beeinflussen.³ Die beiden Autorinnen befragen die Nutzer_innen nicht, sondern gehen selbstverständlich davon aus, dass diese direkt von Bildern beeinflusst werden, so wie die oben zitierte Margrit Tröhler das filmwissenschaftliche Existenzrecht in einem Aufsatz 2010 zur Sicherheit nochmals fixiert hat: Filme bewegen uns, sie sind Medienereignisse, kondensierte Momente gesellschaftlicher Realität – und deshalb ist es notwendig, sie zu untersuchen.

Dieser selbstverständlichen Annahme eines vom Medium beeinflussten Subjekts steht in der Film- und Medienwissenschaft eine differente Annahme entgegen, auf die der Fachverbund mit ebenfalls selbstverständlichem Nachdruck beharrt: die Hoheit des Nutzungssubjekts über mediale Repräsentationen. Dieses dürfe selbstverständlich nicht als einfach beeinflussbare Nutzer_in beschrieben werden, sondern als medienkompetentes Subjekt, das in der Lage ist, sich zu einem Medium autonom zu verhalten. Diskussionsimpulse wie jener begründen ihre

¹ Wiesing 2018: 139.

² Tröhler 2010: 117.

³ Vgl. Liebhart/Bernhardt 2020.

Argumentation etwa mit einer Vielzahl ontologischer Paradigmen der Medientheorie: Kunstrezeption und ästhetische Erfahrung funktionieren immer auf der Basis einer stets bestehenden Unterscheidbarkeit von Kunst und Wirklichkeit(en), die sich etwa in Begriffen wie jenem des *Als-obs*, der *Illudierung*, der *ikonischen Differenz* und dem *willing suspension of disbelief*⁴ finden lassen. So bemerkt auch Tom Gunning:

Contemporary film theorists have made careers out of underestimating the basic intelligence and reality-testing abilities of the average film viewer and have no trouble treating previous audiences with similar disdain.⁵

Insbesondere im Längst in die Alltagssprachliche Nutzung übergegangenen Begriff der *Immersion* tritt dieser Widerspruch zutage. Als *immersiv* betitelte Medien versprechen, in ihrer Medialität eine außergewöhnliche Erfahrung des Anwesend-Seins (mithin auch der Auflösung des Selbst) in einer medial konstruierten Umgebung auszulösen. Wenn Medien folglich in der Lage wären, ihre Nutzer_innen zu überwältigen, indem sie quasi-realistische Erlebensumwelten erzeugen, würde der angenommene Zustand einer medieninduzierten Immersion quasi die *optimalste* Realisierung der medialen Kommunikationsabsicht verbildlichen. Dieser bazinsche Mythos des „totalen Films“ ist nicht totzukriegen: Er verhandelt nicht nur die machtpolitische Kraft, die von Bildern ausgeht, sondern, so hat Erkki Huhtamo 2008 betont, auch den Nutzer_innenseitigen Wunsch nach „Perfektionierung“, „Steigerung“ des „Präsenzerlebens“, der Erhöhung der „Glaubwürdigkeit“ durch den „Fortschritt“ der Technik, „der Minimierung der kritischen Distanz“, des „Triumphs immersiver Technologien“. ⁶ Er gründet sich auf einer – vermeintlich – physiologisch begründbaren⁷ und – auch vermeintlich – höchst anthropologischen Begierde nach dem Schauen von Filmen als Ersatz der eigenen durch eine neue Realität, dem Entkommen der lebensweltlichen Bedrückungen und der Transzendenz des eigenen Körpers. Immersion erscheint so als kollektives Bedürfnis nach Subjektauflösung, dem Nutzer_innen gerne bereit sind, sich zu unterwerfen. Das so eröffnete Widerspruchsfeld eines

⁴ Vgl. zur Übersicht Voss 2013, Kapitel „Der Realitätseindruck der kinematographischen Illudierung“: 52–64.

⁵ Gunning 1995: 115.

⁶ Hierbei handelt es sich um Formulierungen, die landläufig im Zuge von Definitionsversuchen des Begriffs der Immersion verwendet werden. Der Großteil an Publikationen zum Immersionsbegriff, zumindest zwischen 1997 und 2016, nimmt eine solche steigerungslogische Perspektive auf das Phänomen der Immersion ein, das dadurch auch klar als Taktik der Repräsentation und nicht als Phänomen der Mediennutzung okkupiert wird.

⁷ Roger Odin diskutiert in seiner Suche nach universellen Bedingungen von medialer Kommunikation vor dem Hintergrund psychologischer Studien etwa, ob die einzige universelle Gemeinsamkeit in der Rezeption darin liege, dass unser Gehirn in der Lage sei, narrative bzw. kausale Strukturen besser zu verarbeiten und zu erinnern als etwa listenförmige. Vgl. Odin 2019: 53–57.

funktionalistischen versus deterministischen Medienwirkungsverständnisses⁸ stellt dabei jedoch ein politisch ernstzunehmendes Verhältnis dar, das (trotz oder gerade wegen der sich dahingehend ausbreitenden Diskussionsmüdigkeit) in den Auseinandersetzungen mit dem zunehmend auch alltagssprachlich Verwendung findenden Modebegriff Immersion bislang unterrepräsentiert bleibt.

Tatsächlich wird das immersionsbezogene Kräfteressen und damit die Vorstellung eines medialen Realitätsersatzes etwa von kapitalistisch orientierten VR-Unternehmen, aber auch von technologisch orientierten Forschungsrichtungen innerhalb unserer eigenen Fachdisziplin unhinterfragt fortgeschrieben. Mit der Frage nach Immersion (und damit dem Verständnis davon, in welcher Form wir mit Medien interagieren bzw. uns in sie *hinein* verlagern (sollten)), bestehen wir weiterhin auf einem medientechnologischen *Optimierungspotenzial* – und das, obwohl Jörg Schweinitz in seinem Aufsatz zum „Mediengründungsmythos“ Immersion schon 2006 dargelegt hat, dass ein medialer Realitätsersatz auch in Zukunft weder leistbar noch erstrebenswert ist. Doch es ist in letzter Instanz insbesondere die unreflektierte Verwendung des film- und bewegtbildwissenschaftlichen Gegenstandes in anderen Disziplinen, die rechtfertigt, warum es weiterhin dringend notwendig ist, die Frage nach der/dem medial überwältigten Nutzer_in wieder und wieder zu stellen.

Denn die der diagnostizierten Widersprüchlichkeit und dem Immersionsbegriff zugrunde liegende Annahme eines/einer ausgelieferten versus autonomen Nutzer_in zieht bei näherem Hinsehen eine Reihe von weiteren problematischen Dualismen nach sich: Binarisierungen, die in der Semantik von *immersiv* vs. *nicht immersiv* mitschwingen, wie etwa aktiv vs. passiv, Nähe vs. Distanz, Innen vs. Außen, Eintauchen vs. Auftauchen und Subjekt vs. Objekt, werden durch den Widerspruch von fremdgesteuerter vs. autonomer Nutzung mitkonstruiert und aufrechterhalten. In der neoliberalen und kapitalistischen Auslegung von Immersion als optimierungs- und steigerungslogisches Phänomen reproduzieren sich Macht- und Unterdrückungsdiskurse: Als *besonders einfach immersierbare Subjekte angenommen* werden – nicht zuletzt im Rekurs auf das Motiv des *film rubes* und die Anekdote des vor dem einfahrenden Zug weglauenden frühen Kinopublikums – nach wie vor etwa Frauen, Kinder, unerfahrene (etwa indigene) Nutzer_innen und Bevölkerungsschichten, die auf dem Land residieren (der erste Kurzfilm, der einen vermeintlich stark immersierten Zuschauer zeigte, hieß *The Countryman and the Cinematograph* (1901) und er steht paradigmatisch für die hier angedeuteten Diskriminierungen). Eine solche ernsthafte Thematisierung der Perspektive der Nutzer_innen innerhalb der Antwort auf die Frage *Werden*

⁸ Im ‚funktionalistischen‘ Medienverständnis „erscheinen Medien als Werkzeuge, die von einem souveränen Handlungssubjekt angewendet werden“, während ein ‚deterministisches‘ Medienverständnis „von präformierten (gefahrenvollen) Beeinflussungen aus[geht], die von den Medientechnologien ausgehend linear auf Menschen und ihre Körper einwirken.“ Rode/Stern 2019: 23, Herv. i. O.

Nutzer_innen von Medien beeinflusst oder können sie mit Medien autonom umgehen? – also eine Infragestellung der Positionierung der Nutzungs-Subjekte im medialen Gefüge – bleibt jedoch zumeist unversucht. Dies ist unter anderem auf die forschungspolitische Feindschaft von kulturwissenschaftlichen und empirischen Zugriffen auf Nutzer_innenschaften zurückzuführen. Auch wenn die Antwort wohl irgendwo dazwischen liegt, ist es, solange Medienwirkungslogiken weiterhin derart ideologisch aufgeladen sind, in keiner Weise gerechtfertigt, eine Beschäftigung mit Nutzer_innen zu bagatellisieren. So bringt Huhtamo in seinem frühen (und diesbezüglich zu wenig beachteten) Text zu Immersion und *phantom rides* das Problem auf den Punkt:

Die Beziehung zwischen Immersion und Interaktivität scheint beispielsweise weniger klar, wenn wir von der Ebene der Modelle zur Ebene der Erfahrung schreiten. Noch immer wird häufig eine Subjektposition (als vom System vorgegeben) mit dem Verhalten realer Subjekte verwechselt.⁹

Im Folgenden möchte ich das Fundament für eine mögliche Antwort legen, indem ich die Frage nach der Verstrickung und dem Ineinandergreifen von medialer Repräsentation und Subjekt insbesondere als eine Frage der (Re-)Positionierung der Nutzungs-Subjekte ausweise.

2. Nutzer_innen-Subjekte im medialen Gefüge

93

Denn innerhalb des angesprochenen Widerspruchs – einerseits der Annahme, dass Medien mit ihrem Hang zur immersiven Versenkung Einfluss auf Lebenswelten nehmen, andererseits jener, dass Nutzer_innen gegenüber Medien grundsätzlich eine autonome und kritische Haltung einnehmen – lokalisiert sich insbesondere die Frage nach dem (Selbst-)Verständnis der vermeintlich involvierten *Subjekte*.

Während sich diesbezüglich in der Medienwissenschaft spätestens seit Judith Butler in der Nachfolge Michel Foucaults ein enormer Diskurs um Handlungsmacht und Autonomie bzw. Selbst- und Fremdregierung von (In-)Dividuen in medialen Systemen entwickelt hat, scheint die Filmwissenschaft meistens nur Perspektiven und Modelle auf die Zuschauer_innen bzw. Subjekte anbieten zu können, die diesen Nutzungs- und Wirkweisen aufoktroyieren wollen. Der von Umberto Eco in den 1980er Jahren entwickelte „implizite Leser“¹⁰ steht (trotz Ecos in der Einleitung relativierend platzierter Entschuldigung für eine solche Komplexitätsreduktion) paradigmatisch für eine Filmwissenschaft literaturwissenschaftlicher Tradition, die jene Frage nach Rezeption und Wirkung nahezu vollständig ausklammert und

⁹ Huhtamo 2008: 50.

¹⁰ Vgl. Eco 1990 [1967].

stattdessen idealtypische Wirkungen untersucht, die im Werk selbst angelegt seien.¹¹ Wo bleibt in dieser Konzeption aber die Reflexionsfähigkeit, Individualität und Kompetenz der Subjekte? Speziell heute, wo Mediengrenzen ohnehin verschwimmen und stattdessen Medienimmanenz, Second-Screen-Nutzung und Desktop-Filme verschiedene Medienformen und Nutzungslogiken hybridisieren, wodurch eine definitorische Separierung von Einzelmedien weder möglich noch nötig erscheint, muss die Frage nach jener Positionierung erst recht ernst genommen werden.

So lohnt es sich, den angesprochenen Subjektbegriff Michel Foucaults nochmals genauer anzusehen. Dieser konstruiert ein stets doppeltes Subjekt:

There are two meanings of the word 'subject': subject to someone else by control and dependence; and tied to his own identity by a conscience or self-knowledge. Both meanings suggest a form of power which subjugates and makes subject to.¹²

Subjekthaftigkeit spiele sich so stets innerhalb einer gouvernementalen Machtform als *gleichzeitige* Individuierung und Totalisierung ab. Was an „Selbstführung“ im Angesicht von Machtsystemen noch übrigbleibe, sei „a way of behaving within a more or less open field of possibilities“.¹³ In der Übertragung dieser Vorstellung auf mediale – und insbesondere filmische – Repräsentationen ist Andrea Seiers Buch *Mikropolitik der Medien* (2019) interessant. Seier kritisiert dort insbesondere die als stabil begriffenen Subjektformierungen qua Dispositiv, wie sie etwa in Jean-Louis Baudrys in den 1970er Jahren aufgeworfenen Dispositivbegriff politischer Indoktriniertheit durch das Kino oder in Andreas Reckwitz' aktueller sozialwissenschaftlicher Forschung zur Chronologie verschiedener Subjektformen im Medienzeitalter unternommen werden, als zu lineare Konstruktionen und plädiert für eine Beschäftigung mit Medieneffekten als heterogene, zeiträumlich lokalisierte, ephemere und *verstreute* Schaffensformen von Subjekthaftigkeit.¹⁴ Entsprechend käme Medium und Subjekt hier eine doppelte Verbundenheit zu: Beide wären (instabile und von anderen diskursiven Konstellationen durchzogene) Parameter des gegenseitigen Hervorbringens von Machtgefügen, ebenso wie sie durch ihre Verflechtung mit kulturpolitischen Gefügen reguliert würden. Insbesondere für den Immersionsdiskurs ergeben sich aus diesen Annahmen eine Reihe von Konsequenzen.

¹¹ Die Perspektive der Konstanzer Schule und ihrer „Rezeptionsästhetik“ der 1960er Jahre stellt möglicherweise eine Ausnahme dar, die allerdings ihre eigenen Einschränkungen vorweist und gesondert thematisiert werden müsste.

¹² Foucault 1982: 781.

¹³ Ebd.: 789.

¹⁴ Vgl. Seier 2019: 50.

3. Immersion als Ontologie jenseits einer Steigerungslogik

Zwar lassen sich die Auswirkungen dieser Annahme von Subjekthaftigkeit als reziprok und dynamisch mit Umwelten agierendes *Subjekt-Werden* in den letzten drei bis vier Jahren im Immersionsdiskurs entdecken – wie ich im kommenden Absatz zeigen werde. Analytisch ernst genommen wird ein solches Abhängigkeitsverhältnis aber nur selten und die Konsequenzen für den Immersionsbegriff bleiben unbesprochen. Im Gegenteil finden sich zahlreiche Manifestationen der kapitalistisch-anthropologisch angenommenen Bedürftigkeit des Subjekts nach Fiktionen bzw. Immersionen, die paradigmatisch im von Lars C. Grabbe 2015 ins Leben gerufenen „homo immergens“ kumulieren. Während Grabbe konzeptionell zwar ein wechselseitiges Verhältnis von Medium und Nutzer_in beschreibt, wenn er formuliert, dass

Medien sich in einem konsequenten Interaktionismus von Medium und Rezipient [zeigen], [und es demnach nur plausibel ist], dass sich die moderne Lebenswirklichkeit als ein dynamisches Netzwerk von subjektiven Akteuren und polysensuellen Artefakten zeigt¹⁵,

verfällt jedoch sein Neologismus „homo immergens“, der konträrerweise in seiner etymologischen Nähe zum Begriff des *homo sapiens* ein evolutionsbiologisches Fundament von Immersionen aufruft, wieder einem neoliberalen Impetus:

[homo immergens ist ein] Mensch, der im Kontext hybrider Kognition, in gleichwertiger Berücksichtigung technischer Apparation und rezeptiver Dynamik, durch repräsentationale Interaktion und schließlich Konvergenz, nicht nur die Differenz zwischen sich und einem medialen Artefakt verringert, sondern auf Grundlage eines wahrnehmungsbasierten Zeichenpotentials eine ganzheitliche und multimodale Erfahrung von Welt und deren medialen Elementen hervorbringt.¹⁶

Grabbes „homo immergens“ lässt sich als zugespitzter Inbegriff einer neoliberalen Immersionsvorstellung beschreiben, gemäß der die Subjekte sogar in ihren Wunschvorstellungen pseudo-freiwillig und quasi *natürlicherweise* – weil sie *Menschen* sind – in technisch optimierte Immersionssysteme eingebunden würden. Dahingehend bemerkt Norbert Schmitz zu Recht: Wer behauptet, dass die immersive mediale Darstellung allen Zweifel an ihrer Unzulänglichkeit auslösche, der nehme in positivistischer Manier an, dass die eigene Realitätsvorstellung eine adäquate Abbildung von Welt stelle.¹⁷ Einem derartigen Wirklichkeitsbegriff, der wie im Fall von Grabbe zumeist mit der Behauptung verbunden ist, dass eine immersive Erfahrung mit einem menschlichen Bedürfnis nach (medialer) *Distanzreduktion* und

¹⁵ Grabbe 2018: 546–547.

¹⁶ Ebd.: 527–528, Herv. LKM.

¹⁷ Vgl. Schmitz 2018: 73.

einer möglichst multimodalen sinnlichen Aktivierung einher geht, stehen etwa seit 2013 Analysen von immersiven Erfahrungen gegenüber, die statt der metaphorischen Verschmelzung von Subjekt und Artefakt zumindest ein dualistisches Verhältnis annehmen.

So hat sich, zumindest auf theoretischer Ebene, der von Oliver Grau (2001) noch beschriebene Zustand einer immersiven Auslöschung von Distanz und einer völligen Subjektauflösung im Kunstwerk mittlerweile in eine Vorstellung von Rezeption transformiert, die, ausgehend von Werner Wolfs Einführung zum Band *Immersion and Distance* (2013) eher eine dynamische, zwischen Annäherung und Distanzierung changierende Nutzer_in-Werk-Beziehung beschreibt. Eine solche zweiseitige Konzeption des Subjekt-Medium-Verhältnisses haben 2019 auch Thiemo Breyer und Dawid Kasprowicz vorgeschlagen, die von einer „bidirektionalen Dynamik“ sprechen, „in der sich der Fokus weniger auf technische Steigerungslogiken konzentriert, als vielmehr auf die reziproken Verhältnisse zwischen Subjekt und Objekt, Werk und Rezipient sowie Sinn und Sinnlichkeit“.¹⁸ Und auch Fabienne Liptay und Burcu Dogramaci hatten 2016 schon über den *Dualismus* von Eintauchen und Auftauchen im Angesicht der Immersion geschrieben¹⁹ und damit Subjekten potenziell eine autonome Rolle zugesprochen. In beiden Sammelbänden werden anschließend an diese Dualisierung jedoch allenfalls medienreflexive Brüche beschrieben, anstatt Zuschauer_innen tatsächlich analytisch zu berücksichtigen.

Denn obwohl das Betonen eines *oszillierenden* Verhältnisses zwischen *eingetauchter Medienerfahrung* und *aufgetauchter Subjektautonomie* auf den ersten Blick zeitgemäß erscheint, so ist damit eine tatsächliche Dekonstruktion der immersivsteigerungslogischen Binaritäten nicht abschließend erfolgt. Das angenommene rezeptive Oszillieren reproduziert stattdessen erneut eine idealtypische Vorstellung von de/der impliziten Leser_in als *entweder* ein- oder auftauchend, die sich in den oben genannten problematischen Dualismen wie etwa einer aktiven oder passiven (auch wenn changierenden) Nutzung fort schreibt. Das Subjekt selbst in seiner diskursiven Verortetheit bleibt aber weiterhin außen vor. Statt der Annahme eines zwischen Subjekt und Medium, Innen und Außen bzw. Nähe und Distanz changierenden Verhältnisses müsste also in Frage stehen, durch welche diskursiven Konstellationen die einzelnen Parameter der Kommunikations-Gleichung überhaupt *bestimmt* werden.

¹⁸ Breyer/Kasprowicz 2019: 8.

¹⁹ „[H]ere, immersion is not understood as a form of enhancement but as the disruption of aesthetic illusion. Thus, it is about realigning the relationship between audience space and screen space“. Liptay/Dogramaci 2016: 8.

Einen Blick auf die dieser Dynamik vorausgehenden Machtformationen wirft – zumindest aus der Perspektive des Immersionsbegriffs²⁰ – bislang allein Rainer Mühlhoff in seiner in der Philosophie angesiedelten Dissertation *Immersive Macht. Affekttheorie nach Spinoza und Foucault* (2018). Bei Mühlhoff geht es jedoch nicht um mediale Konstellationen, sondern um das Verhältnis von Arbeitnehmer_in und Arbeitgeber_in. Er beschreibt (zugegebenermaßen unter Verwendung eines nicht ausreichend kontextualisierten Immersionsbegriffs) die Art, wie Großunternehmen wie Google immersive Systeme erschaffen, die ihre Arbeitnehmer_innen durch Angebote wie Gamifications freiwillig zur immersiven Selbsthingabe bewegen.²¹ Mühlhoff gründet seinen Subjektbegriff auf denselben Zeilen Foucaults wie Andrea Seier. Und obwohl der Begriff der Immersion als solcher nicht hinterfragt wird, wird auf der Seite des Subjekts immerhin über Affizierungspotenziale²² als dezidiert politisch gewendete, kontingente, immersive Verhältnisse referiert. Dabei bricht Mühlhoff auch eine Lanze für das (semi-)autonome Subjekt:

[...] am Konzept der Subjektivierung (das heißt Subjektgenese) festzuhalten bedeutet auch, auf dem Glauben an die involvierten Individuen als Instanzen von Kritik und Wandelbarkeit zu beharren²³

Statt von einem Subjekt zu sprechen, das in irgendeine Relation zum Medium tritt, stellt Mühlhoff die Konstitution des Subjekts selbst in Frage, indem er nach der Möglichkeit individueller Selbstentfaltung fragt, die als semiautonome Positionierung innerhalb eines Gefüges funktioniere. Entsprechend sei *Unterordnung* nur ein Spezialfall des Immersiert-Werdens ins Machtgefüge, denn es lasse sich, „wer radikal verschiedenen Seinsweisen in verschiedenen Kontexten ausgesetzt ist, [...] nicht so leicht immersivieren“.²⁴

²⁰ Es ist in der Tat auffällig, dass, obwohl die Frage nach Affizierungspotenzialen und ihrer Politisierung ausgehend von Brian Massumi mittlerweile ein großes Diskursfeld ausbildet, diese Perspektive in den Immersionsdiskurs, der mit ästhetischen Verfahren wie ‚Affizierung‘ oder ‚Empathie‘ häufig synonym verwendet wird, noch keinen Einzug gefunden hat. In der Übertragung dieser Perspektive müsste – und hierfür sei mit dem Verweis auf Rainer Mühlhoffs Dissertationsschrift plädiert – die Frage nach der Zentrierung vs. Dezentrierung des Subjekts stets gemeinsam mit der diskursiven Durchdringung mit anderen Akteur_innen besprochen werden.

²¹ Vgl. Mühlhoff 2018.

²² Affekt bzw. affektive Potenziale verstehe ich hier weniger mit Mühlhoff lediglich als „Kraftwirkung“ zwischen Parametern (vgl. ebd.: 423). Vielmehr begreife ich ihre Funktion innerhalb von Filmen und Medien als kontingente Umschlagplätze eines Angebots an (filmischen) Selbstverhandlungen, denen weder eine festlegbare Absicht innewohnt noch eine bestimmte Wirkungsrichtung. Affektiv agieren folglich alle enunziativen filmischen Prozesse – unabhängig von einer oftmals diagnostizierten präkognitiven oder zwangsläufig gefühlsbasierten Qualität. Vgl. hierzu auch Bee 2018: 19 f.

²³ Ebd.: 420.

²⁴ Ebd.: 435. Allerdings reproduziert die Formulierung „lasse sich nicht so leicht immersieren“ ebenfalls normative Setzungen von Immersion als Auslieferung einerseits

Der relative Subjektbegriff, den Mühlhoff hier zeichnet, scheint problemlos auf das Nutzer_in-Film-Verhältnis übertragbar – nämlich dann, wenn angenommen wird, dass die vom Film ausgehenden Reize als *Potenziale* der Affizierbarkeit auf Subjekte treffen, die diskurspolitisch konstruiert und affizierbar sind. Mittels Mühlhoffs Relationalität *in potentialis*, so meine These, bietet sich eine analytische Möglichkeit, um auf Filme als *kontingente*²⁵ Repräsentationen zurückzugreifen und damit zu klären, in welcher Form sich die beobachteten Defizite in der theoretischen Begriffsfundierung zur Immersion zurück an den expliziten Gegenstand binden lassen. In der *konsequenten* (auch in Filmanalysen wirksamen) *Annahme von Relationen und Kontingenzen des Bewegtbild-Nutzer_in-Verhältnisses*, so möchte ich behaupten, lassen sich Filme gemeinsam mit ihren Nutzer_innen und jenseits der Kategorie impliziter Leser_innen besprechen.

4. Film als Wirkungsfeld in potentialis

Mit der analytischen Bedeutungsaufwertung des/der Nutzer_in wird die Vorstellung vom Film als abgeschlossenes Werk dabei ebenso obsolet wie die Annahme eines/einer konsistenten Nutzer_in, die ihn rezipiert. In dieser Perspektive können filmische Bewegtbilder digitaler Herkunft und Aufbereitung, deren Funktionslogik partizipative oder konnektive Nutzungsformen einfordert, ebenso in den Fokus geraten wie Spielfilmprojekte. Indem im Folgenden bewegtbildliche Subjektpositionierungen in *potentialis* verhandelt werden, steht also auch der Werkbegriff des Films zur Disposition. Subjektpositionierungen qua -affizierungen in *potentialis* schlagen dabei insbesondere dort auf, so meine These, wo filmische Bewegtbilder kontingente Relationen zu ihren Nutzungssubjekten anbieten. Um die Breite filmischer bzw. bewegtbildlicher Kontingenzen aufzeigen, sollen hier eine Reihe von Formaten kurz angesprochen werden:

Insbesondere partizipative Bewegtbildformate fordern dabei ein In-Beziehung-Setzen der Nutzer_innen direkt ein, auch wenn ihre Verhaftung an alte Funktionslogiken der Bildwahrnehmung (wie sie etwa über den Begriff der *suture* gefasst wurden²⁶) diesem Gestus teil- bzw. möglicherweise entgegenstehen. Dass die

und andererseits die Möglichkeit, sich dieser zu entziehen, als Kompetenz des geistig kompetenten Außen vor-Bleibens, die im Wesentlichen auf die alten, problematischen Dualismen von aktiv vs. passiv, rational vs. emotional und letztlich Körper vs. Geist zurückgreifen.

²⁵ Als *Kontingenz* verstehe ich mit Niklas Luhmann eine gegebene Struktur, die als solche stets auf die fehlende Notwendigkeit ihrer Existenz verweist – etwas „Gegebenes [...] im Hinblick auf ein mögliches Anderssein“. Vgl. Luhmann 1984: 152.

²⁶ Zur Notwendigkeit der Aktualisierung des Begriffs der *suture* im Kontext von 360°-Filmen und damit auch der Frage nach der Subjektposition im angebotenen medialen Gefüge vgl. Wittmann 2020.

Kontingenz im Angebot von verschiedenen Subjektpositionierungen jedoch nicht automatisch entsteht, wenn ein Film partizipative Elemente enthält, sei an dem kurzen Vergleich zweier dahingehend formell ähnlich gelagerter Beispiele bewiesen: So gibt sich etwa das im vorletzten Jahr veröffentlichte semifiktionale israelische Instagram-Filmprojekt *Eva Stories* (2019), das die Geschichte einer 14-jährigen ungarischen Jüdin in 70 Instagram-Stories (Abb. 1) verpackt präsentiert, als einerseits simples Re-Enactment der Tagebucheinträge des Mädchens, das vielerorts – prominent etwa in der israelischen Zeitung *Haaretz* von Yoav Mendelson²⁷ – als Bagatellisierung des Holocaustgedenkens kritisiert wurde. Andererseits stellt jedoch die Platzierung der Kamera in dem Projekt eine Besonderheit dar, da diese (mal mehr, mal weniger selbstreflexiv) stets auf ihre verhandelbare und kontingente Position verweist: Während Eva die Kamera im vermeintlichen Selfie-Modus meist selbst durchs Bild bewegt, scheinen paradoxerweise die Momente am wenigsten festgeschrieben, in denen sie das Smartphone an einem Ort platziert, der vordergründig eine optimale Perspektive auf das Geschehen ermöglichen soll, gleichsam aber immer auch darauf verweist, dass die Smartphone-Kamera die Hände seiner Eigentümerin verlassen hat und nun jederzeit verstellt werden oder umfallen kann. Gleichsam wirkt die dispositive Einbindung des Projekts auf Instagram mit der Nutzung von Emojis, dem konstellativen Einmontieren von Fremdmaterial, ihrer ephemeren Rahmung als Story, durch eingeblendete Meinungsabfragen, Standortmarkierungen oder Hashtags als responsives Feld, indem dem/der Nutzer_in ebenfalls verschiedene Affizierungsmodi angeboten werden, über die die Nutzung variieren kann und eine Subjektposition zumindest teilweise selbst wählbar ist.

²⁷ https://www.haaretz.co.il/opinions/.premium-1.7163642?utm_source=App_Share&utm_medium=iOS_Native.

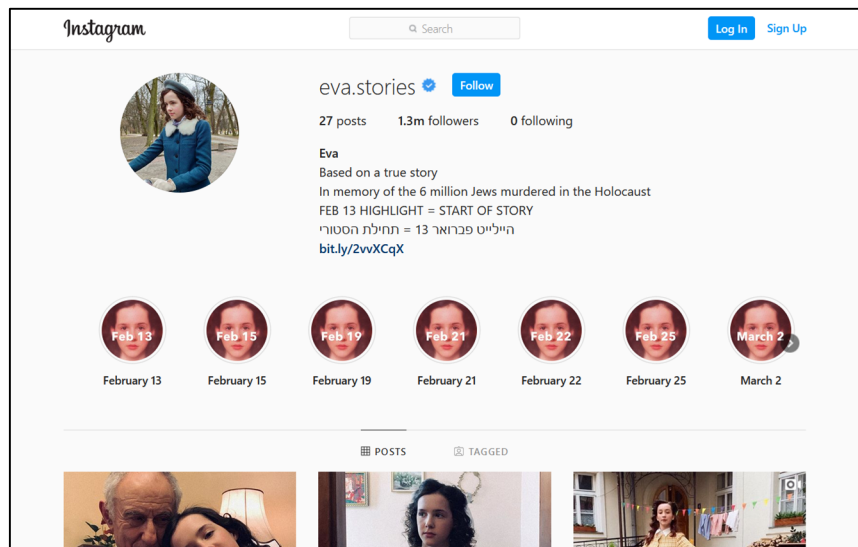


Abb. 1: Die Nutzungsoberfläche von *Eva Stories* (2019) auf Instagram

Ein Projekt, das trotz partizipativem Angebot kein kontingentes Affizierungspotenzial offeriert, ist der interaktive Fernsehfilm *Terror – Ihr Urteil* (2016). Dieser fordert seine Zuschauer_innen zwar vordergründig zum Urteilen über das Schicksal eines Bundeswehrpiloten auf, der ein Passagierflugzeug abgeschossen hat, indem eine Gerichtsverhandlung den Fall präsentiert und sich der Richter anschließend durch die vierte Wand an das Fernsehpublikum wendet und um ein Urteil bittet, das per Telefonanruf oder SMS gefällt werden kann. Auf ästhetischer Ebene ist jedoch der Freispruch des Piloten, der in der deutschen Fernsehausstrahlung im Oktober 2016 mit einer überwältigenden Mehrheit von 87 Prozent eingefordert wurde, vor allem – so meine These – mit der simplen (nicht kontingenten) *suture*-Filmästhetik aus Classical-Hollywood-Zeiten zu rechtfertigen: Während der Gerichtsverhandlung erscheinen die eingenommenen Kamera- und Tonperspektiven eben nicht als verhandelbare Sichtweisen, sondern die Nutzer_innen bleiben an die Großaufnahmen des Piloten ebenso (fast durchgängig) gebunden wie an die melodramatisch anmutende Musikuntermalung, die insbesondere die Momente betont, in denen das Gericht die familiäre Situation der Familie des Piloten bespricht und somit explizit auf ihn als Identifikationsfigur verweist. Durch diese fehlende, Neutralität wenigstens anvisierende Überblicksperspektive erklärt sich möglicherweise auch, warum die Abstimmungsergebnisse in Ferdinand von Schirachs Theaterstückvorlage zum Film viel weniger eindeutig ausfielen.

Dass fehlende Kontingenzen nicht nur eine Frage der Filmgattung bzw. des Filmformats sind, sondern auch in zeitgenössischen, vermeintlich flexibleren und individuell steuerbaren digitalen Projekten zu einer Entkomplexisierung führen, zeigen etwa VR-Projekte wie Alejandro González Iñárritus Virtual-Reality-Projekt *Carne y Arena* (2017), das auf das simple Mittel der körperlichen Involvierung und des multimodalen Erlebens setzt. Die dargestellte Flucht-Situation im

mexikanischen Grenzgebiet, zu deren Durchleben die Nutzer_innen per VR-Brille gebracht werden, greift hauptsächlich auf emotive Darstellungen der Situation zurück. Eine solche beabsichtigte Wirkung hat Iñárritu selbst in Interviews immer wieder betont: Mit der emotionalen Nachvollziehbarkeit solle ein besseres Verständnis für die Situation der Flüchtenden erzielt werden. Gleichsam hebt Angela Rabing in ihrem Erfahrungsbericht *Nach dem Film* die distanzierende Position hervor, die ihr zumindest das Erlebnis ermöglicht, dass sie zeitweise wählen kann, ob sie sich gemeinsam mit den anderen Nutzer_innen duckt oder aber einen Schritt zu Seite geht, was die ludische Narration des Projekts eigentlich nicht intendiert. Sie verzichtet jedoch auf die grundlegende Möglichkeit des Nicht-Befolgens der aufgerufenen Anweisungen, weil dadurch das Risiko bestünde, die Grenzen des technisch eröffneten Bewegungsfeldes zu erreichen und somit der weiteren Simulation nicht folgen zu können.²⁸ So demonstriert die Gebundenheit von VR-Darstellungen an eine subjektive Kameraperspektive neben der Gefangenheit im eigenen VR-perspektivierten Körper auch eine durch das technisch angelegte Feld nur marginal vorhandene Kontingenz, deren Überschreitung im Narrativ von *Carne y Arena* explizit nicht eingefordert wird. *Eva Stories, Terror – Ihr Urteil* und *Carne y Arena*, so meine These, standen möglicherweise deshalb im Anschluss an ihre Veröffentlichung in der Kritik, weil sie ein unterkomplexes Film-Zuschauer_in-Verhältnis zeichnen, einseitige Simplifizierungen von Affizierungsdynamiken und ein *Subjekt-Sein* vielmehr betonen als Spielräume eines *Subjekt-Werdens* zu eröffnen. So hat auch Matthias Wittmann für den 360°-Film erst kürzlich nach filmischen Repräsentationen „frei von Paranoia“ gefragt, nach Filmen als „polyperspektivisches Kaleidoskop, [als] Realität von Relationen, [als] zentrumsloses Gewebe aus Fragmenten und Intensitäten“ und sich davon im Rekurs auf Stanley Cavell versprochen, filmische Repräsentationen weniger als Machtgefüge lesen zu müssen, sondern vielmehr als „Wunsch, die Macht nicht zu benötigen“.²⁹

Einschlägige Filmformate, die eine solche polyperspektivische Kontingenz schon strukturell befördern, erlangen seit einiger Zeit nicht zu Unrecht Aufmerksamkeit. So fixiert das Format des Desktop-Films dezidiert eine solche Multiperspektivität. Ein Beispiel hierfür ist insbesondere der bislang nur auf Festivals gezeigte Spielfilm *Profile* (2018), der die wahre Geschichte der Verstrickung einer britischen Journalistin in den Selbstversuch der Kontaktaufnahme zu einem IS-Terroristen erzählt, der europäische Frauen für den Krieg rekrutiert. Indem das Projekt sich lediglich auf dem als Desktop ausgewiesenen Bildschirm der Protagonistin abspielt und dabei bewusst Verstehenslücken hinterlässt sowie eine audiovisuelle Überforderung durch die Anzahl der Fenster (Abb. 2) einkalkuliert, wird zwar eine lose Führung des Nutzer_innen-Blicks angestrebt, in der Multi-Screen-Schachtelung jedoch ein offenes Diskursfeld der Blick- und Hörperspektiven angelegt.

²⁸ Vgl. Rabing 2018.

²⁹ Wittmann 2020, o. S.

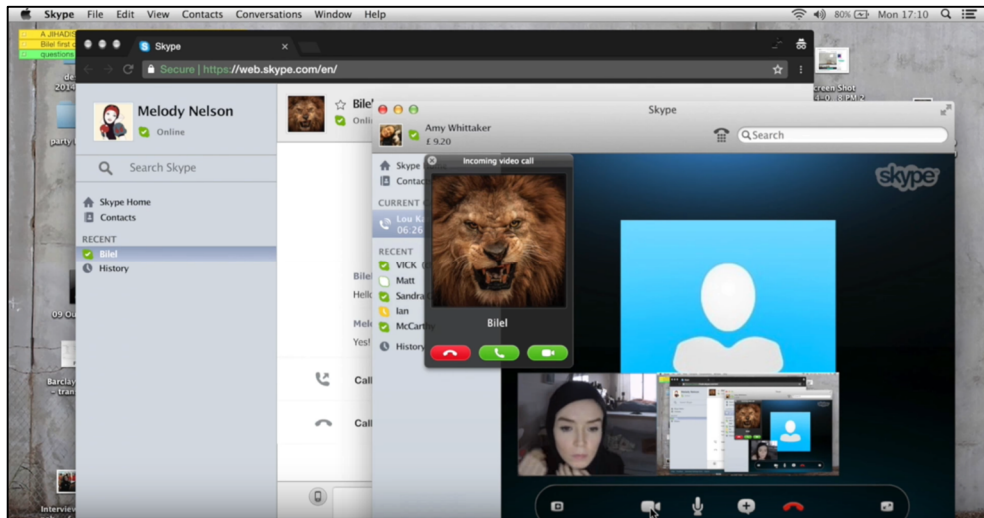
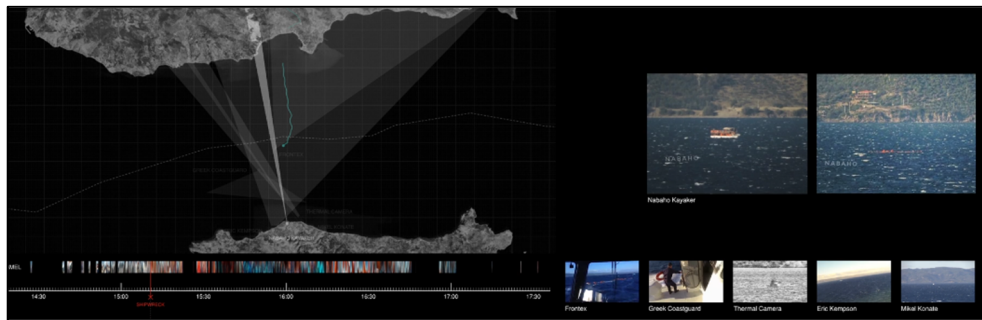


Abb. 2: Die multiple Fensterstruktur in *Profile* (2018).
Screenshot eines online veröffentlichten Filmfragments: 00:45

Dass Subjektaushandlungen qua Kunstwerk insbesondere über digitale Möglichkeiten, etwa jene der (Selbst-)Lokalisierung und des Digital Mappings von Filmaufnahmen, thematisiert werden, deren Herkunft zwischen intendierten und nicht-intendierten, amateurhaften und professionellen Urheber_innenschaften transzendiert, erweist auch die Popularität von forensisch arbeitenden Künstler_innen-Gruppierungen wie Bellingcat oder Forensic Architecture. Ihrem Anliegen, Verbrechen an der Menschheit mit filmischem Beweismaterial aufzuklären, geht explizit die Annahme voran, dass sich erst in der Pluripositionalität der Kamera der Beweis für das Verbrechen finden lässt. Ähnlich wie Maurice Merleau-Ponty aus einer phänomenologischen Perspektive betont hat, dass ein Objekt erst mit der maximalen Anzahl der es umgebenden Blicke gänzlich erfasst werden könne³⁰, betonen diese Projekte jene Multiblickperspektive, indem alle verfügbaren vorab aufgezeichneten Kamerawinkel in der Rekonstruktion des Falls mit der Aufsicht von Google Maps, Material von Social-Media-Kanälen oder journalistischen Berichten minutiös verglichen werden. Ein konkretes Beispiel hierfür ist *Shipwreck at the Threshold of Europe, Lesvos, Aegean Sea* (2020), das den Grund des Sinkens eines Bootes mit Flüchtenden an der Grenze zwischen der Türkei und Griechenland aufklärt (Abb. 3). Aus den verschiedenen Perspektiven entsteht ein kontingentes Wirkungsfeld, das im Projekt zwar mittels eines Voiceovers gebündelt wird, nebenbei jedoch die Verschiedenheit der Kamerawinkel, Bildqualitäten und Aufnahmetechniken (etwa: professionelle Kamera, Smartphone oder Wärmebildkamera) hervorhebt.

³⁰ Merleau-Ponty 1965: 127.



**Abb. 3: Pluripositionen der Kamera und ihre Verortung in
Shipwreck at the Threshold of Europe, Lesvos, Aegean Sea (2020).
Screenshot aus der Online-Veröffentlichung: 07:12**

Kontingenzen bieten sich aber nicht nur in multiperspektivischen Bildkonstruktionen an. So wären auch solche Filme als insbesondere kontingent zu beschreiben, die sich das Bebildern einer von der heteronormativen menschlichen Perspektive abweichenden Perspektive vornehmen. So erweisen sich im frühen *Dr. Jekyll and Mr. Hyde* (1931) insbesondere jene Blickwinkel als kontingent, die Schizophrenie als eine Kombination aus Selbst- und Fremdblicken qua Kamera ausweisen; im vielbesprochenen *Le Scaphandre et le Papillon* (2007) ergibt sich das kontingente Spannungsfeld aus Selbst- und Fremdpositionierung³¹ im konsequenten Einhalten der audiovisuellen Perspektive eines an einem Locked-in-Syndrom leidenden Patienten, das im einmaligen Durchbrechen dieser Situation durch einen Blick von außen auf die Figur erst ein multiples Bedeutungsfeld eröffnet. Auch VR-Projekte wie *I, Philip* (2016), das die dezidiert *nicht-anthropomorphe* Blickperspektive einer künstlichen Intelligenz simuliert oder *A Thin Black Line* (2018), das einen *kindlichen* Blickwinkel auf Kriegsflüchtende erzeugt (Abb. 4), verweisen auf wahrnehmungsbasierte Widersprüche, die durch aus der Perspektive der als heteronormativ und erwachsen angenommenen Nutzer_innen ‚unmögliche‘ Blickperspektiven entstehen. Auf diese Weise gibt sich die je eigene nutzer_innenseitige Blickperspektive als nur eine mögliche von vielen zu erkennen – und sie wird durch das Aufzeigen einer dezidiert abweichenden Perspektive herausgefordert.

³¹ Julian Hanich hat in seinem Artikel „Experiencing Extended Point-of-View Shots“ im Rückgang auf Arbeiten von Vivian Sobchack ebenfalls auf die Notwendigkeit einer changierenden Kameraperspektive in subjektiv erzählenden Filmen verwiesen. Vgl. Hanich 2016.



Abb. 4: Die Sicht eines Kindes auf die Situation der Flucht vor Kriegen aus dem eigenen Land
Screenshot aus *A Thin Black Line*: 03:18

Der Einfachheit und Monodirektionalität immersiver Verstrickung setzen all diese Projekte ein offenes Möglichkeitsfeld aus Wahrnehmungsangeboten in potentialis entgegen, indem sie das filmische Affizierungsgefüge nutzen, um die Erfahrung von einer Vielzahl von Identitäten auch *vielfältig* bzw. pluripositional zu vermitteln – wodurch neben dem Werkbegriff des Films auch Subjektentwürfe neu zur Disposition stehen.

104

5. Die vollständige Konstruiertheit alltäglicher Wahrnehmung

So ist innerhalb des Immersions-Diskurses Norbert Schmitz darin recht zu geben, dass Kunst ihren politischen Impetus erst dann erlangt, wenn Immersionspotenziale zur stetigen Neu-Modellierung von Subjekthaftigkeit jenseits der einfachen klassischen Repräsentationskritik der Moderne genutzt werden:

Insofern ist die 'Kunst der Immersion' dann doch das Ende der klassischen Konzeption der Mimesis als Vorstellung einer Asymptote der Annäherung an die Wirklichkeit. Sie macht in dem Moment, da die Perfektionierung der Illusionstechniken die Technik ihrer Erzeugung fast unsichtbar werden lässt, die Funktionsweise der menschlichen Wahrnehmung [...], [die] vollständige Konstruiertheit unserer alltäglichen phänomenalen Wahrnehmung als unüberschreitbare Grenze und *conditio humana* [erkennbar].³²

³² Schmitz 2018: S. 73.

Indem dem Immersionsbegriff etwa jener der *Anti-Immersion* gegenübergestellt würde, ließen sich Repräsentationen als Potenzial der Aufrechterhaltung von Subjektautonomie bei gleichzeitiger Lokalisierung des Subjekts innerhalb von medialen Systemen verstehen. So bleibt die Frage nach dem (anti-)immersiven Potenzial von filmisch-medialen Affizierungsgefügen insbesondere auch eine historische Problemstellung – denn Annahmen von immersierten Subjekten korrespondieren mit Metaperspektiven auf Subjekthaftigkeit, die fest in ihren zeit-räumlichen Gefügen verhaftet sind. Insofern muss sich auch im Diskurs um mediale Wirkweisen künftig von linearen (und damit oft normativen) Blickwinkeln gelöst und eine kritischere Lesart von Immersion vorgenommen werden.

Literaturverzeichnis

- Bee, Julia (2018): Gefüge des Zuschauens. Begehren, Macht und Differenz in Film- und Fernseh Wahrnehmung. Bielefeld: transcript.
- Eco, Umberto (1990 [1967]): Das offene Kunstwerk. 5. Aufl., Frankfurt a. M.: Suhrkamp.
- Foucault, Michel (1982): The Subject and Power. In: Critical Inquiry 8.4, S. 777–795.
- Grabbe, Lars C. (2015): Homo immergens. Immersion als Bestimmungsgröße für eine Medien- und Kulturtheorie medialer Hybridität. In: Visual Past, A Journal for the Study of Past Visual Cultures, Vol. 2.1, S. 527–552.
- Grau, Oliver (2018): Telepräsenz. Zur Genealogie und Epistemologie von Interaktion und Simulation. In: Grabbe, Lars C./Rupert-Kruse, Patrick/Schmitz, Norbert M. (Hrsg.): Immersion Design Art: Revisited. Transmediale Formprinzipien neuzeitlicher Kunst und Technologie. Marburg: Büchner, S. 26–43.
- Gunning, Tom (1995): An Aesthetics of Astonishment: Early Film and the (In)Credulous Spectator. In: Williams, Linda (Hrsg.): Viewing Positions. Ways of Seeing Film. New Jersey, New Brunswick: Rutgers, S. 114–134.
- Hanich, Julian (2016): Experiencing Extended Point-of-view Shots. A Film-Phenomenological Perspective on Extreme Character Subjectivity. In: Reinerth, Maike Sarah/Thon, Jan-Noël (Hrsg.): Subjectivity Across Media: Interdisciplinary and Transmedial Perspectives. London: Routledge, S. 127–144.
- Huhtamo, Erkki (2008[1997]): Unterwegs in der Kapsel. Simulatoren und das Bedürfnis nach totaler Immersion. In: Montage AV 17/2/2008, S. 41–68.
- Kasprowicz, Dawid/Breyer, Thimo (2019): Immersion. Grenzen und Metaphorik des digitalen Subjekts. In: Navigationen, Zeitschrift für Medien und Kulturwissenschaft, Jg. 19, H. 1, S. 7–16.
- Liebhart, Karin/Bernhardt, Petra (2020): Wie Bilder Wahlkampf machen. Wien/Berlin: Mandelbaum.
- Liptay, Fabienne/Dogramaci, Burcu: Introduction. Immersion in the Visual Arts and Media. In: Dies. (Hrsg.): Immersion in the Visual Arts and Media. Leiden: Brill, S. 1–20.
- Luhmann, Niklas (1984): Soziale Systeme. Grundriß einer allgemeinen Theorie. Frankfurt a. M.: Suhrkamp.
- Merleau-Ponty, Maurice (1965): *Phänomenologie der Wahrnehmung*. Berlin: De Gruyter.
- Mühlhoff, Rainer (2018): Immersive Macht. Affekttheorie nach Spinoza und Foucault. Frankfurt/New York: Campus.

- Odin, Roger (2019[2010]): Kommunikationsräume. Einführung in die Semiopragmatik. Berlin: oa books.
- Rabing, Angela (14.08.2018): Carne y Arena. (Virtually Present, Physically Invisible). Nach dem Film. <https://www.nachdemfilm.de/reviews/carne-y-arena> (10.09.2020).
- Rode, Daniel/Stern, Martin (2019): Konstellationen von Körper, Medien und Selbst. Zeitgenössische körperbezogen-mediale Praktiken als Orte von Gesellschafts- und Selbst-Bildungsdynamiken: Eine programmatische Einführung. In: Dies. (Hrsg.): Self-Tracking, Selfies, Tinder und Co. Konstellationen von Körper, Medien und Selbst in der Gegenwart. Bielefeld: transcript, S. 7–33.
- Seier, Andrea (2019): Mikropolitik der Medien. Berlin: Kadmos.
- Schmitz, Norbert M. (2018): Die 'Kunst der Immersion' als Reflexion menschlicher Natur Illusionistische Formen als ästhetische Strategien. In: Grabbe, Lars C./Rupert-Kruse, Patrick/Ders. (Hrsg.): Immersion Design Art: Revisited. Transmediale Formprinzipien neuzeitlicher Kunst und Technologie. Marburg: Büchner, S. 44–77.
- Schweinitz, Jörg (2006): Totale Immersion und die Utopie von der virtuellen Realität. Ein Mediengründungsmythos zwischen Kino und Computerspiel. In: Neitzel, Britta/Nohr, Rolf F. (Hrsg.): Das Spiel mit dem Medium. Partizipation, Immersion, Interaktion. Marburg: Schüren, S. 136–153.
- Tröhler, Margrit (2010): Filme, die (etwas) bewegen. Die Öffentlichkeit des Films. In: Schenk, Irmbert/Dies./Zimmermann, Yvonne (Hrsg.): Film Kino Zuschauer: Filmrezeption. Marburg: Schüren, S. 116–134.
- Voss, Christiane (2013): Der Leihkörper. Erkenntnis und Ästhetik der Illusion. München: Fink.
- Wiesing, Lambert (2018): Virtuelle Realität: die Angleichung des Bildes an die Imagination. In: Grabbe, Lars C./Rupert-Kruse, Patrick/Schmitz, Norbert M. (Hrsg.): Immersion – Design – Art: Revisited. Transmediale Formprinzipien neuzeitlicher Kunst und Technologie. Marburg: Büchner, S. 136–153.
- Wittmann, Matthias (2020): Vom Ende der Suture. Zeit- und Raumformen im 360°-Film. In: Erzählen im 360°-Film, <https://www.360storytelling.org/de/zeit-und-raumformen-im-360-film>.
- Wolf, Werner (2013): Introduction. Aesthetic Illusion. In: Ders./Bernhart, Walter/Mahler, Andreas (Hrsg.): Immersion and Distance: Aesthetic Illusion in Literature and Other Media. Leiden/Boston: Brill, S. 1–66.

Medienverzeichnis

- A Thin Black Line*. AUS 2018, Douglas Watkin, 14 Minuten.
- Carne y Arena*. USA 2017, Alejandro González Iñárritu, 7 Minuten.
- Dr. Jekyll and Mr. Hyde*. USA 1931, Rouben Mamoulian, 98 Minuten.
- Eva Stories* UKR 2019, Mati Kochavi/Maya Kochavi.
- I, Philip*. F 2016, Pierre Zandrowicz, 14 Minuten.
- Le Scaphandre et le Papillon*. F/USA 2007, Julian Schnabel, 112 Minuten.
- Profile*. USA/UK/CYP/RUS 2018, Timur Bekmambetov, 105 Minuten.
- Shipwreck at the Threshold of Europe, Lesvos, Aegean Sea*. GB 2020, Forensic Architecture, 24 Minuten.
- Terror – Ihr Urteil*. D 2016, Lars Kraume, 95 Minuten.

The Countryman and the Cinematograph. GB 1901, Robert W. Paul, 2 Minuten.

Abbildungsverzeichnis

Abb. 1: Die Nutzungsoberfläche von *Eva Stories* (2019) auf Instagram.

<https://www.instagram.com/eva.stories/?hl=en> (10.09.2020).

Abb. 2: Die multiple Fensterstruktur in *Profile* (2018). Screenshot eines online

veröffentlichten Filmfragments: 00:45. <https://www.youtube.com/watch?v=182pyCffVLk> (10.09.2020).

Abb. 3: Pluripositionen und ihre Verortung in *Shipwreck at the Threshold of Europe, Lesvos,*

Aegean Sea (2020). Screenshot aus der Online-Veröffentlichung: 07:12 <https://forensic-architecture.org/investigation/shipwreck-at-the-threshold-of-europe> (10.09.2020).

Abb. 4: Die Sicht eines Kindes auf die Situation der Flucht vor Kriegen aus dem eigenen

Land. Screenshot aus *A Thin Black Line*: 03:18

<https://www.youtube.com/watch?v=RFAiSh4O0MY> (10.09.2020).