

AFFECTIVE SOCIETIES

Rainer Mühlhoff, Theresa Schütz

Verunsichern, Vereinnahmen, Verschmelzen

Eine affekttheoretische Perspektive auf Immersion

SFB 1171 Working Paper 05/17

Berlin 2017 – ISSN 2509-3827

SFB *Affective Societies* – Working Papers

Die Working Papers werden herausgegeben von dem an der Freien Universität Berlin angesiedelten Sonderforschungsbereich 1171 *Affective Societies – Dynamiken des Zusammenlebens in bewegten Welten* und sind auf der Website des SFB sowie dem Dokumentenserver der Freien Universität Berlin kostenfrei abrufbar:

www.sfb-affective-societies.de und <http://edocs.fu-berlin.de>

Die Veröffentlichung erfolgt nach Begutachtung durch den SFB-Vorstand. Mit Zusendung des Typoskripts überträgt die Autorin/der Autor dem Sonderforschungsbereich ein nicht-exklusives Nutzungsrecht zur dauerhaften Hinterlegung des Dokuments auf der Website des SFB 1171 sowie dem Dokumentenserver der Freien Universität. Die Wahrung von Sperrfristen sowie von Urheber- und Verwertungsrechten Dritter obliegt den Autorinnen und Autoren. Die Veröffentlichung eines Beitrages als Preprint in den Working Papers ist kein Ausschlussgrund für eine anschließende Publikation in einem anderen Format. Das Urheberrecht verbleibt grundsätzlich bei den Autor/innen.

Zitationsangabe für diesen Beitrag

Mühlhoff, R.; Schütz, T. (2017). Verunsichern, Vereinnahmen, Verschmelzen – Eine affekttheoretische Perspektive auf Immersion. *Working Paper SFB 1171 Affective Societies 05/17*.

Static URL: http://edocs.fu-berlin.de/docs/receive/FUDOCS_series_00000000562

Working Paper ISSN 2509-3827

Diese Publikation wurde gefördert von der Deutschen Forschungsgemeinschaft (DFG).

Sonderforschungsbereich 1171
Affective Societies
Freie Universität Berlin
Habelschwerdter Allee 45
14195 Berlin

E-Mail: office@sfb1171.de

DFG Deutsche
Forschungsgemeinschaft

Verunsichern, Vereinnahmen, Verschmelzen – eine affekttheoretische Perspektive auf Immersion

Rainer Mühlhoff, Theresa Schütz

7. September 2017

Abstract: In diesem Paper setzen wir uns mit zeitgenössischen Immersionsphänomenen auseinander und schlagen ein dezidiert affekttheoretisches Verständnis des Begriffs vor. Immersion ist als Modewort in zahlreichen aktuellen Kontexten anzutreffen: Von Performance-Formaten, die als *immersive theater* bezeichnet werden, über bestimmte Konsum- und Erlebniswelten wie Wellness-Oasen, Nachtclubs und Themenparks, die sich einen ‚Mythos vom totalen Eintauchen‘ zu Werbezwecken aneignen, bis hin zum Kontext von Video Gaming oder *augmented- und virtual-reality*-Technologien. Auch lässt sich der Begriff der Immersion für die Analyse affektiver Regierungstechniken von Individuen, etwa in post-industriellen Arbeitsumgebungen verwenden (z.B. Teamwork, Start-Up-Kultur). In einer disziplin- und beispielübergreifenden Zusammenschau dieser Phänomene werden wir argumentieren, dass sich Immersion als eine bestimmte Qualität relationaler Affizierungsvollzüge auffassen lässt. Immersion zeichnet sich dadurch aus, dass ein Individuum durch reziproke Affizierungsdynamiken ganz in eine lokale Umgebung eingebunden und in seinem Denken, Fühlen und Handeln situativ moduliert wird. Die konkrete Erfahrungsqualität dieser Einbindung lässt sich – je nach Situation – als Verunsicherung, Vereinnahmung und Verschmelzung erläutern. Indem wir diese Begriffe in einem affekttheoretischen Rahmen präzisieren, können wir zeigen, wie mit dem Immersionsbegriff eine im Affektiven wirksame Modalität von Subjektivierung und Gouvernamentalität genauer beschrieben werden kann. Mit dieser kritischen Thematisierung leisten wir insgesamt einen theoretischen Brückenschlag zwischen bestehenden kunst- und medienwissenschaftlichen sowie sozialtheoretischen Diskussionen von Immersion.

1. Immersion: Ein zeitgenössisches Phänomen

Ob in der Kunst, der Design- und Konsumsphäre, in Medientechnologien, im Kontext pädagogischer Living-History-Formate oder in post-industriellen Arbeits- und Ausbildungsumgebungen – überall wird derzeit mit dem Begriff der Immersion operiert. Dabei sind es vor allem seine Unschärfe und metaphorisch-bildliche Bedeutung, die ihn zur Beschreibung verschiedenster Prozesse der Einbindung so werbe- und diskurswirksam machen. Etymologisch von der Partizip-Form ‚immersum‘ des lateinischen Verbs ‚immergere‘ hergeleitet, beschreibt das deutsche Substantiv ‚Immersion‘ zugleich den (aktiven) Prozess des ‚Eintauchens‘ sowie den (passiven)

schen) Zustand des ‚Eingetauchtseins‘. Im Bereich der Mikroskopie findet das Wort Verwendung, um das Eintauchen einer materiellen Substanz in eine andere materielle Umgebung (z.B. Flüssigkeit) zu bezeichnen. Auch im Rahmen des religiösen Rituals der Taufe zielt Immersion auf den Akt der Eintauchung des Körpers (oder Teile des Körpers) in eine Flüssigkeit ab.

In den Sozial- und Medienwissenschaften folgt der Begriffsgebrauch eher einer metaphorischen Logik: Wenn z.B. von immersivem Spracherwerb die Rede ist, so hebt man damit auf den Aufenthalt des sprachenlernenden Subjekts im jeweiligen geografischen und kulturellen Umfeld ab, in dem primär die Fremdsprache gesprochen wird. Und im Bereich der Erforschung und individuellen Erkundung virtueller Welten durch technologische Hilfsmittel (wie z.B. 3D- und VR-Brillen oder Head-Mounted-Displays) adressiert der Immersionsbegriff eine kognitive, wahrnehmungsphysiologische Dimension der Eintauchung. Während in diesen Beispielen Immersion als Verweis auf einen situativen Einbettungsmodus eines Subjekts in eine spezifische Umgebung verwendet wird, gibt es noch eine zweite Bedeutungsdimension, die sich von dem englischen Verb *to immerse* ableitet, welches – anders als im Deutschen – eine breite alltagssprachliche Verwendung findet: *to immerse* ist über das lateinische Herkunftsverbs „immergere“ mit *to merge* verbunden, das sich ins Deutsche mit „zusammenfügen“, „verbinden“, „verschmelzen“ und „ineinander übergehen“ übersetzen lässt. Damit wird über die Bedeutung des Eintauchens *von* etwas *in* etwas hinaus zugleich ein Aspekt der *Verschmelzung* beider Komponenten – gleichsam zu einem Dritten – angesprochen.

Immersion als kunst- und medienwissenschaftliches Rezeptionsphänomen

Als Rezeptionsphänomen wird der Immersionsbegriff seit zwei Dekaden auch vermehrt in Analysen künstlerischer Arbeiten verwendet (Film, Malerei, Literatur, Computerspiel). Wie die Filmwissenschaftlerin Robin Curtis hervorhebt, wird Immersion dabei häufig verkürzt als Synonym für Illusion bzw. Illusionierung gesetzt.¹ So beschreibt Immersion am Beispiel der Rezeption eines Kinofilms zum einen den intensiven Nachvollzug der audiovisuell wahrgenommenen Darstellung einer fiktionalen (und zumeist repräsentational gedachten) Handlung. In Analogie zum imaginären *travelling* in eine fiktive, nicht-reale Welt, das auch Roman-Leser_innen erfahren, heben die Literaturwissenschaftler_innen Werner Wolf² und Marie-Laure Ryan³ für eine medienübergreifende Immersionserfahrung im Rahmen ästhetischer Illusion hervor,

1 Vgl. Curtis 2010, insbesondere S. 217.

2 Vgl. Wolf 2013.

3 Vgl. Ryan 2001.

dass es primär um eine mentale Erfahrung gehe, die von der Imaginationsfähigkeit der Rezipierenden abhängt und mit einem spezifischem Vorgang der Rezentrierung innerhalb der repräsentierten, diegetischen Welt der Fiktion einhergehe. Zum anderen bezeichnet Immersion im audiovisuellen Rezeptionskontext – im Hinblick auf die in den neunziger Jahren populär gewordene Imax-Technologie und Full-Dome-Projektion – das fiktionsunabhängige, kognitive Eintauchen in den dynamisierten Bildraum, das auch als *Movie-Ride* bezeichnet wird. Hierbei wird weniger die Imagination als der Wahrnehmungsapparat stimuliert, womit unmittelbare somatische Reaktionen verbunden sind.⁴

Im Falle des aktiven Vollzugs von Computerspielen, bei welchem sich Rezipient_innen als virtuelle Avatare durch aufwendig designte, dreidimensional wirkende Wirklichkeitssimulationen bewegen, zielt Immersion im produktionsästhetischen Idealfall darauf ab, dass Mediennutzer_innen derart in die Umgebung des Spiels vordringen, dass die Aufmerksamkeit für die je eigene, bewusst erlebte und leiblich erfahrene Wirklichkeit temporär nahezu vollständig in den Hintergrund tritt. Immersion als gezieltes Verschwimmen der Wahrnehmungsgrenzen zwischen Realität und Virtualität ist auch produktionsästhetisches Anliegen jüngster *augmented-* oder *virtual reality*-Technologien, die zukünftig nicht nur im Kunst-, sondern vor allem auch im Alltagsbereich flächendeckender zum Einsatz kommen werden. Alle genannten Medienformate ziehen die Aufmerksamkeit der Rezipierenden von der je eigenen räumlich-leiblichen Situiertheit zugunsten einer Absorption in die medial vermittelte, fiktive, augmentierte oder virtuelle, Realität ab. In Bezug auf die hier genannten Phänomene wird also von einer Immersionserfahrung gesprochen, wenn sich die erfahrene Subjekt-Umgebungs-Konstellation für einen Zeitraum ‚verflüssigt‘, die Grenze zwischen Mediatisiertem und Mediatisierendem verwischt. Damit rekurriert der Immersionsdiskurs sowohl auf Bildtechniken, die historisch bis zum Panorama zurückweisen und mit einer Suggestion von Anwesenheit des Betrachters am Bildort arbeiten, als auch auf die von Science-Fiction-Romanen inspirierten sog. „Technophantasien“ des 20. Jahrhunderts. Er verzahnt folglich Aspekte von Medientechnologien und Rezeptionsästhetik.

Auf den Bereich des Theaters und der Performancekunst scheint ein derart konturierter Immersionsbegriff zunächst nicht unmittelbar übertragbar zu sein. Und doch gibt es seit ca. zehn Jahren einen regelrechten Hype um Formate des zunächst primär

4 Aktuellere Beispiele dieser Kategorie von Kunst- und Unterhaltungsangeboten heben immer mehr darauf ab, die verschiedenen Sinne der Zuschauenden so zu stimulieren oder zu manipulieren, dass sie in einen „Schwindel der Wirklichkeit“ geraten, wie z.B. Chris Salters „Haptic Field“, das im Juli 2017 im Rahmen des Immersionsprogramms der Berliner Festspiele am Martin-Gropius-Bau mitzerleben war.

in Großbritannien produzierten *immersive theater*⁵. Hierbei handelt es sich um Aufführungsformen, die ihre Zuschauer_innen physisch, multisensorisch und zumeist interaktiv in den Aufführungsraum einbeziehen. Das Publikum verfolgt die Darstellung einer fiktiven Handlung nicht mehr sitzend, über Auge und Ohr, sondern wird mobilisiert, strömt aus in den gestalteten Raum, den es riechend und tastend zu entdecken gilt und in dem Performer_innen zu Gesprächs- und Interaktionspartner_innen werden. Die Immersionserfahrung hängt hier nicht von einer medientechnologischen Apparatur ab, sondern kann situativer Effekt eines Sich-Einlassens auf die gestaltete, sozial-relationale Wirkungsumgebung sein. Der französische Theaterwissenschaftler Patrice Pavis setzt an die Stelle einer Definition des Immersionsbegriffs im *Dictionnaire de la performance et du théâtre contemporain* den sinnlichen Vergleich eines Bades: „L’immersion (...) baptise et baigne le spectateur dans une eau émotionnelle censé le régénérer.“⁶ Im Gegensatz zur Partizipation oder Interaktion verlaufe Immersion vollständiger. Pavis folgt hier einem Rezeptionsästhetischen Denken, das der britische Theaterwissenschaftler Gareth White als Containerdenken bezeichnet und das er auf Grund der latent eingetragenen Subjekt-Objekt-Dichotomie, der Suggestion, der Zuschauende als Subjekt trete in das Kunstwerk als Objekt ein, für die Theoretisierung von *immersive theater* als unproduktiv zurückweist.⁷

Dennoch verweist der Begriff der Vollständigkeit in Korrelation mit Emotionalität auf eine wichtige Erfahrungsdimension von *immersive theater*-Formaten, die wir in der theoretischen Analyse herausstellen möchten. Das Publikum begibt sich als Gast in eine ortsspezifische (Kunst-)Installation, welche zugleich die Illusion erzeugt, eine spezifische „reale“ Institution zu sein (z.B. Krankenhaus, Verein, Hotel etc.). Zum Figuren-Als-ob der Performer_innen kommt ein Als-ob des Raums hinzu, sodass die gemeinsam geteilte Bühne zu einem Raum künstlerisch induzierter Alltagssimulation wird. Die Teilnehmenden werden aus der Logik der Illusion heraus (z.B. als Patient_innen, Mitglieder, Gäste) adressiert und werden über mehrere Stunden hinweg durch Handlungsaufträge, Gesprächssituationen und/oder überraschende Ereigniskonstellationen in diese Welt eingebunden. Die Rezeption ist hier „vollständiger“, weil sie alle Sinne erfasst und weil sie in situ immer auch Produktion ist, insofern der Gast mit all seinen Re-Aktionen und Emotionen das Aufführungsgeschehen und auch das Als-ob der Fiktion wesentlich mitkonstituiert.

Uns geht es im Folgenden weniger darum, zu beschreiben, was genau das Immersive in *immersive theater*-Produktionen ist. Vielmehr begreifen wir diese Auffüh-

5 Für einen ersten Überblick über das ästhetische Spektrum dieser Arbeiten, vor allem aus produktionsästhetischer Perspektive, siehe Machon 2013.

6 Siehe: Pavis 2014.

7 Siehe: White 2012, insbesondere S. 226f.

rungsformate als Teil von Immersion als kontemporärem Phänomen, das sich – wie wir im nächsten Abschnitt erläutern werden – keinesfalls auf den Bereich der Kunst beschränkt. Immersion soll vielmehr als eine bestimmte, kulturell momentan saliente Qualität subjektiven Erlebens durch wechselseitige Affizierung gefasst werden. In Bezug auf Theaterformen bedeutet dies zunächst, Immersion nicht auf der metaphorischen Ebene eines spezifischen rezeptionsästhetischen ‚Eintritts‘ von Zuschauenden in den Kunst-, Fiktions- bzw. Aufführungsraum zu denken, sondern vielmehr als einen temporär begrenzten, zumeist *krishenhaft* verlaufenden Modus der affektiven Vereinnahmung. Immersion ist dann ein situativer Vorgang und zugleich *Effekt einer wechselseitig modulierenden, inter-affektiven Verschmelzung zwischen Individuen*, wie er sich in Inszenierungs- und Aufführungsgefügen der in Rede stehenden Performanceinstallationen (z.B. des dänisch-österreichischen Kollektivs SIGNA) exemplarisch ereignen kann.

Beispiel A: SIGNA „Ventestedet“ (dt. „Wartezimmer“):⁸

„You have changed lately. You don't know whom you can trust anymore. Nothing seems to be, as you know it. You are confused. You need help.“ – Ich befinde mich bereits seit zwei Stunden in der Performanceinstallation „Ventestedet“ im dänischen Kopenhagen. Nach Betreten der außerhalb des Stadtkerns, in einem Industriepark gelegenen Einrichtung ‚Laguna‘, einer fiktiven psychiatrischen Anstalt, wurde mir zunächst erklärt, dass ich potentielle Patientin der bereits europaweit grassierenden Krankheit 3P sei. Um dies festzustellen, gebe man mir hier die Möglichkeit, mich auf ein fünfstündiges Screening, bestehend aus unterschiedlichen Probe-Therapiesitzungen, Tests sowie Einzel- und Gruppengesprächen, einzulassen. In der Laguna, gegründet vom deutschen Ärztehepaar Wächter, befinden sich derzeit etwa fünfundzwanzig ‚In-Patients‘, die von ungefähr zehn Krankenpfleger_innen betreut werden und zugleich auch Forschungssubjekte dieser noch unzureichend erfassten Pandemie sind. Erschöpfung, Halluzinationen, Schlafstörung und Sprachaussetzer konnten bereits als Symptome festgestellt werden. Gleich zu Beginn galt es, alle persönlichen Gegenstände abzulegen, auch die Kleidung musste gegen eine gebraucht-vergilbte Patient_innen- ‚Uniform‘ eingetauscht werden. Das Interieur wirkt aus der Zeit gefallen, als befände man sich eher im Jahr 1960 als 2014. Alle Fenster sind verschlossen, es ist warm und müffelig.

⁸ Beispiel A liegen die Erfahrungsberichte zweier Besucherinnen zugrunde: die Erinnerungsprotokolle von Theresa Schütz zur besuchten Performanceinstallation „Ventestedet“ in Kopenhagen am 08.12.2014 in der Zeit von 19 bis 24 Uhr sowie der Bericht einer im Rahmen einer Zuschauer_innenbefragung interviewten Frau, die Gast derselben Aufführung war.

Nach einer Einführung, ersten Begegnungen mit den In-Patients Eunita, Minga-Maria und Marlon, einer Malgruppe („Zeichne einen Bart“) und Gymnastikrunde („Stell dir vor, du pflückst die roten, reifen Äpfel vom Baum“), befinde ich mich gemeinsam mit drei weiteren potentiellen Gast-Patient_innen im Untersuchungszimmer von Dr. Wächter. Zunächst will er wissen, wie es uns geht. In der vorgegebenen common ground-Sprache Englisch antworten wir der Reihe nach: Ok. Exited. Confused. Interested. Das seien doch keine Emotionen! [...] Der sich in seiner mit Autorität ausgestatteten Rolle sichtbar wohl fühlende Wächter testet im Folgenden unsere Empathiefähigkeit (indem er sich vor unseren Augen eine Verletzung zufügt) und befragt uns zu unserem Sexualverhalten: Beziehung oder Single, Mann oder Frau, wie oft Sex, wie oft Selbstbefriedigung, welche Vorlieben etc. Da ich die Fragen nicht beantworten möchte, führt er mich vor, indem er süffisant lächelnd in die Runde schaut und mich fragt, ob ich ein Problem mit meiner Sexualität habe. Ich fühle mich unwohl, merke wie ich rot werde.

Ich eile aus dem Zimmer und suche Schutz bei einer Zigarette in der Raucher-ecke.⁹ Sofort gesellt sich eine der burschikos-strengen Schwestern zu mir und beginnt an mir einen Fragebogen zu meinem Rauch-, Trink- und Drogenverhalten abzuarbeiten. Dies führt dazu, dass ich mir vorkomme, wie eine Alkoholikerin, wie jemand, der sein Leben nicht meistert. Von oben herab behandelt sie mich wie eine Idiotin, der man jeden Satz ganz langsam, überbetont und fünfmal sagen muss. Ich würde am liebsten im Boden versinken und fühle mich extrem unwohl. [...] Zurück auf dem Gang beginnt das Licht zu flackern, Schwestern und In-Patients beginnen, wild kreischend von Zimmer zu Zimmer zu rennen. Ich finde mich im Gymnastiksaal wieder, vor mir liegt ein In-Patient mit heruntergelassener Hose, den eine andere Gast-Patientin versucht wieder anzuziehen. Ich helfe ihr. Die Geräuschkulisse, die bislang wie ambiente Musik, geradezu angenehm eindudelnd im ganzen Gebäude zu vernehmen war, wird nun von dröhnendem Rauschen überdeckt. [...] In den Wirren mischt sich auch ein guruähnlich-durchgeknallter In-Patient unter uns. Nackt, nur mit Indianerkopfschmuck versehen und mit schwarz geschminkten Augen. Er ist offenbar in spielerischer Aktion einer anderen In-Patient hinterhergelaufen, die sich gleichfalls nackt zwischen uns drängt und auf einer Handtrommel Rhythmen schlägt. Mit einem Mal stürzt er sich auf sie. Ist sie in Trance? Nein, sie wehrt sich. Aber er scheint völlig manisch und versucht sie mitten unter uns zu vergewaltigen. Ich überlege einzugreifen. Um den Theaterrahmen wissend, finde ich mich zerrissen: Spiele ich weiter mit, indem ich zu- bzw. wegschaue und tue nichts oder interveniere ich? Um mich herum erkenne ich auch A. und S., die teilnahmslos und gelangweilt herumstehen. Ich

9 Hier beginnt der Auszug aus dem Erfahrungsbericht der anderen (anonym bleibenden) Besucherin.

halte es nicht aus. Aus einem Impuls heraus verhindere ich die Vergewaltigung aktiv. Gespielt oder nicht, ich wollte das einfach nicht sehen und hatte das Bedürfnis, etwas dagegen zu tun. Kopfschütteln über die Leute um mich rum, dafür aber eine innere Zufriedenheit, das Richtige getan zu haben.

Im Gegensatz zum klassischen Setting im Theatersaal verfolgt das Publikum die Handlungen der In-Patients, Pfleger_innen und Ärzte hier nicht sitzend und distanziert aus dem verdunkelten Zuschauersaal, sondern wird in den gestalteten Erfahrungsraum der fiktiven Psychiatrie Laguna mit allen Sinnen eingelassen. Die produktionsästhetische Konstellation, dass sich Zuschauer_innen durch die Räume bewegen, das Interieur haptisch erfassen und den gereichten Früchtetee oder bunten Puffreis schmecken können, dass sie der fortlaufenden, klanglichen Beschallung ausgesetzt sind und sie von In-Patients und Angestellten direkt adressiert werden, führt zu einer komplexen affektiven Einbettung der Teilnehmenden. Die Gestaltung des zeitlich entrückten Krankenhaus- bzw. Psychiatrie-Settings, die streng geregelte hierarchische Ordnung inkl. der ausgestellten Machtasymmetrie zwischen Ärzt_innen und In-Patients, deren Zeug_in man in Szenen buchstäblich körperlicher und psychischer Gewalt wird, die Darstellungsweisen der Performer_innen im Hinblick auf die Verkörperung ihrer vermeintlichen nicht-normativen ‚Andersheit‘ sowie das mit der 3P-Narration verbundene Identifizierungspotential mit Symptomen von Burn-out oder Depression bilden das affektive Arrangement, welches die teilnehmenden Zuschauer_innen mit ihren jeweiligen affektiven Dispositionen, situativen Reaktionen und konkreten, aufführungsbezogenen Handlungsweisen mitkonstituieren. Erinnerungen an Krankenhausbesuche, das Körpergedächtnis von Gewalt und Machtstrukturen oder medial zirkulierte und im kulturellen Gedächtnis abgelegte Bilder von Wahnsinn können im Hier und Jetzt der Aufführungssituation die je spezifische Affizierbarkeit jedes/r einzelnen und seine/ihre Fähigkeit, andere zu affizieren, stark beeinflussen, sodass affektive Dynamiken zu entscheidenden Faktoren hinsichtlich des Verlaufs des Aufführungsgeschehens werden.

Für die Immersionserfahrung in „Ventestedet“ scheinen Schlüsselszenen intensiv verunsichernder, emotionaler wie affektiver Einbindung entscheidend zu sein. Verkürzt gesprochen: Im ausgeführten Beispiel führt die körperliche Scham-Empfindung der Zuschauerin, die für die anderen in dem Moment unmittelbar sichtbar wird, zu einer Verunsicherung und veranlasst sie dazu, den Raum zu verlassen. Scham- und Schuldgefühle wie Empfindungen der Wut katapultieren die zu Drogenkonsum befragte Besucherin nachfolgend in eine situative Ohnmacht. Aus Mitleid oder schlicht aus dem Gefühl heraus, jemandem etwas Gutes zu tun, nachdem sie sich selbst

schutzbedürftig fühlte, hilft sie dem Mann mit heruntergezogener Hose und bestimmte ethisch-moralische Wertmaßstäbe verleiten sie dazu, trotz des Wissens um den Kunstrahmen in die Vergewaltigungsszene zu intervenieren. Die spürbar komplexe affektive Eingebundenheit in das relationale Aufführungssetting, welche temporär verschiedentlich in einem performativen, verkörperten Ausagieren bestimmter emotionaler, kulturell verfasster Sinngehalte münden kann, birgt – auch auf Grund des Wissens um den ‚schützenden‘ Kunstrahmen – das Potential, dass sich an die Immersionserfahrung ein Reflexionsmoment anschließt. Dieser Reflexionsmoment kann ermöglichen, dass das *in situ* auffällig gewordene Re-/Agieren nach bestimmten, mit der eigenen Sozialisierung verbundenen Reaktions-, Verhaltens- und normativen Bewertungsmustern, in seiner Gemacht- wie Gewordenheit für das Subjekt hinterfrag- und verhandelbar wird. Doch dazu später mehr in Kapitel 3.

Immersion als Strategie der Verschmelzung in Konsum- und Erlebniswelten

Im Fall von „Ventestedet“ haben wir es mit einer künstlerischen Performanceinstallation zu tun, die ihre Zuschauer_innen einlädt, sich temporär auf die fiktive Parallelwelt einer psychiatrischen Anstalt einzulassen und sich – mit allen Verunsicherungen und Vereinnahmungsmomenten – ‚probehalber‘ in ihr zu erfahren. Dabei sorgen bestimmte Merkmale der SIGNA-Ästhetik zusammen mit der Spielweise einzelner Performer_innen dafür, dass spürbar bleibt, dass das Aufführungssetting ein künstlerisch gerahmtes ist. Anders verhält es sich bei einer zweiten Klasse kontemporärer Beispiele für Immersionsphänomene, die in den zahlreichen ästhetisierten Konsum- und Alltagsumgebungen liegen¹⁰, welche sich aktuell verstärkt den ‚Mythos vom totalen Eintauchen‘ zu Werbe- und Verkaufszwecken aneignen. Ob in großflächigen Themenparks, in andere Städte simulierenden Resort-Hotels, in ausgeleuchteten und parfümierten Konsumtempeln, in Secret-Cinema-Soirées, Wellness-Oasen, Yoga-Retreats oder Nachtclubs – es ist gegenwärtig im Sinne eines ästhetischen Kapitalismus¹¹ die Tendenz zu beobachten, mit der Gestaltung von Erlebniswelten gezielt und angebotsübergreifend auf ein ‚Begehrnis‘ (Böhme) nach vollständiger Verschmelzung abzuheben, das damit erst hervorgebracht wird. Den Konsumierenden wird eine alle Sinne umfassende ‚Parallel‘welt als vermeintliche Auszeit vom Alltag angeboten, auf die sie sich ganz real einlassen können ohne notwendigerweise zu reflektieren, in welchem Maße sie hier systematisch synästhetisch stimuliert und affiziert werden.

10 Vgl. Bieger 2011.

11 Vgl. Böhme 2016.

Beispiel B: Club „Zur Wilden Renate“, Berlin / „The House of Red Doors“:

„A lover’s labyrinth and surrealist soiree of escapism and transgression. Where the borders between performers and audience becomes blurred. [...] A different experience through every door. Secret play rooms to sneak away and explore with lovers, friends and freaks, old and new. Find your own path and uncover the hidden wonders [...]. Dress code is not one thing and will not be strictly enforced (up to a point) but it will be strongly recommended & desired: Embrace escapism, find your fetish, seek out your styles, and dress up to the max.“¹²

Berlin bei Nacht, im berühmt-berüchtigten Friedrichshainer Club „Zur Wilden Renate“. Es handelt sich um einen verkommenen Ostberliner Altbau, in einer Gegend, wo einst ein Rotlichtviertel war. Hier wurden mehrere leerstehende Wohnungen zu einem miteinander verbundenen, mehrstöckigen Parcours umgestaltet, den Clubbesucher_innen bei Nacht tanzend erkunden und kommunikativ bevölkern können. Das Arrangement wirkt wie ein Labyrinth von zu Bars umfunktionierten Küchennischen, etlichen Wohnzimmertanzflächen, flurabwärts befindlichen Séparées, diversen Rauchernischen auf und unter raumeinnehmenden Hochbett-Lagern sowie abgeschotteten Couchwelten zum Entspannen. Alles ist hier stilübergreifend durchgestaltet, nichts dem Zufall überlassen. Durchkomponierte Lichtdesigns treffen auf Möbelstück-Assemblages von Jugendstil über Art déco und Pop Art bis DDR-Retro-Style. Mehrere DJs tauchen die verschiedenen Räume in elektronische Soundscapes, wummernde Beats beeinflussen die Herzfrequenz. Dazu der Duft von Cannabis, Nikotin, Schnaps, Bier, Absinth und Sex. Zelebriert wird ein parallelweltlicher Rausch als gäbe es kein Draußen; ein nicht enden wollendes Hier und Jetzt.

Abgesehen von dem heterotopischen Ort des Nachtclubs „Zur Wilden Renate“, der als konsumistisch durchgestalteter Erfahrungsraum seine Besucher_innen räumlich, klanglich und olfaktorisch vereinnahmt, potenziert die vierteljährlich im Etablissement stattfindende Motto-Party „The House of Red Doors“ die synästhetisch affizierende Involvierung noch um eine konkret körperlich-sexuelle Dimension. In Anlehnung an die Ästhetik Pariser Bordelle wie an die Ausgeh- und (subkulturelle) Tanzkultur eines Berlins der 1920er Jahre, und zugleich als konsumistisch-verkitschte Aneignung von Codes und Praktiken der zeitgenössischen Berliner BDSM-Szene, werden die einzelnen Räume thematisch und motivisch von Freak-, Bondage-, Burlesque- und Striptease-Shows bespielt und münden im Angebot des kollektiven, freien Auslebens diverser sexueller Praktiken. „There is no judgement inside the house, just

¹² Siehe: <https://www.residentadvisor.net/event.aspx?791385>, letzter Zugriff am 11.02.17.

respect each other, kiss, dance, fuck, love, embrace escapism.“ Immersion ist hier verbunden mit Eskapismus und Transgression. Die Vereinnahmung der sich einlassenden Besucher_innen im und durch dieses spezifische affektive Arrangement ereignet sich hier nicht im Rahmen von Kunst, sondern in einem konsumistischen Setting. Für dieses affektive Arrangement sind Parameter der Räumlichkeit, Klanglichkeit, Atmosphäre und Körperlichkeit sowie spezifische, kollektive Praktiken kennzeichnend. Abgesehen von der spezifischen Oszillation zwischen relationalem Einlassen und Eingelassenwerden ist Immersion hier mit einem charakteristischen Verlust von Zeitempfinden, einem positiv affirmierten Eskapismus sowie körperlich-sexuellen Transgressionserfahrungen verbunden.

Immersion in Ausbildungsumgebungen

Die situativen Grenzerfahrungen im Rahmen von Kunst, welche u.a. die *immersive theater*-Formate bieten, lässt sich in den zuvor erwähnten ästhetisch-kapitalistischen Unterhaltungsformaten als ein stimulierbares und verwertbares Begehren nach dem temporären Eintauchen und Verschmelzen in vom Alltag vermeintlich abgetrennten Räumen wiederentdecken. Um intensive Realitäts(flucht)erfahrungen zu ermöglichen, beruhen diese Settings zwar auf erkennbar *künstlich* hervorgebrachten, nicht aber auf sich als *künstlerisch* verstehenden Techniken der Modifikation, Intensivierung oder Aussetzung alltäglicher Interaktionsmuster, affektiver Dynamiken, sozialer Konventionen und Umgebungsparametern.

Mit zwei weiteren Beispielen möchten wir nun aufzeigen, dass das Spektrum gegenwärtiger kultureller und sozialer Phänomene von Immersion tatsächlich noch breiter ist: In einigen Lebensbereichen kommt das Prinzip der Immersion als Strategie zur Einbindung, Verfügbarmachung und Vereinnahmung von Individuen in einer Weise zum Tragen, die nicht an einen willentlichen Rahmenwechsel oder temporären Ausstieg gebunden ist, sondern vielmehr den Alltag und seine spezifische subjektive Erfahrungsweise selbst ausmacht und sogar als eine bestimmte Form der gegenwartsspezifischen *Subjektivierung* aufgefasst werden können. In seiner Kritik von *immersive theater*-Produktionen hebt auch Adam Alston hervor, dass gerade die populären und kommerzialisierten Arbeiten als Teil einer wachsenden *experience industry* aufgefasst werden können, die daran mitwirkt, teilnehmende Zuschauer_innen-Zielgruppen durch „unternehmerische“ und „narzisstische“ Partizipation in Fähigkeiten wie Risikobereitschaft, Flexibilität und Selbstwirksamkeit einzuüben, die sie im neoliberalen Alltag nutzbar machen können.¹³

13 Vgl. Alston 2013.

Es sind diese, in eine Spektakelästhetik eingelassenen, „erzieherischen“ und biopolitischen, auf konkrete Transformation der Besucher_innen zielenden Wirkungsabsichten, die immersive Formate in der Kunst mit didaktischen Projekten aus dem Bereich des *applied theatre* oder der sog. *Living-History*-Kultur gemeinsam haben. Virtuelle wie auch live (re-)enactete Simulationen von historischen Schlachten oder auch von einer nächtlichen Flucht und Grenzüberschreitung¹⁴ sind gerade in der US-amerikanischen Museumskultur fest verankerte *Bildungs-events*. Diese Strategie einer „Bildung“ bzw. erzieherischen Schärfung subjektiver Erfahrungs- und Reaktionsfähigkeiten durch immersive Simulationstechniken wandern auch in militärische Ausbildungskontexte ein. So werden z.B. US-amerikanische Soldaten im National Training Center Fort Irwin in der kalifornischen Mojave-Wüste in einem spezifischen „Warrior Ethos“ (Magelssen) eingeübt, der sie für Einsätze in Kriegsgebieten vorbereiten soll.¹⁵

Beispiel C: Immersion in militärischen Ausbildungscamps, Irak-Simulation:

„Ten months out of the year, battalions of soldiers were immersed in this immense, virtual space of play and experimentation, complete with nine working villages peopled with Arabic-speaking performers engaged in quotidian business and social interactions [...]. The soldier’s job [...] was to learn and work sensitively with the civilians, to mediate in sectarian and ethnic conflicts, and to gain trust, all the while trying not to produce more insurgents by making mistakes. At the same time, they had to learn to deal with snipers, bombs, riots, and bad press from simulation’s equivalents of CNN and Al Jazeera [...].“ Neben den praktischen Übungen ging es im National Training Center Fort Irwin vor allem darum, die Soldaten in eine Strategie namens „Hearts and Minds“ für den Umgang mit dem Feind einzuweisen und ihre Performance als ‚gute, amerikanische‘ Soldaten zu trainieren. Um das Setting möglichst authentisch zu gestalten, stellte die US-Armee 250 in den USA lebende Irakis ein, um die irakische Zivilgesellschaft zu verkörpern. Ihr Skript sah vor, für mehrere Wochen auf dem Gelände zu wohnen und in Phasen des „freien Spiels“ mit den Soldaten in Interaktion zu treten. *„Bilateral issues, especially ‚how to talk to Iraqis‘, were heavily emphasized. For instance, one of the mistakes that Americans in Iraq most frequently committed was making promises to Iraqi civilians in an attempt to build goodwill, promises they could not keep or did not really intend to keep. [...] In Iraq if you don’t keep your promise, you are a liar. There is something deeply wrong*

14 z.B. „Caminata Nocturna: The Bording Crossing Experience“, organisiert von Parque EcoAlberto, Mexiko, siehe auch: Magelssen 2014, insbesondere S. 96–112.

15 Magelssen 2014, insbesondere S. 155–176. Wir greifen für das Beispiel C auf seine Erfahrungsberichte von seinem Camp-Besuch 2007 zurück.

with your character. If a soldier promises to bring water and the next day shows up without it, he's wrecked his reputation with that Iraqi. [...] Lizards predesignated some villages as pro-American ('white'), neutral ('gray'), and anti-American ('black'). [The soldiers] would have done their job right if they were able to turn black towns into gray or white, or at least keep gray or white towns from downgrading a shade."¹⁶

Auch in diesem Beispiel haben wir es mit einem durchgestalteten Raumgefüge zu tun, in das die Teilnehmenden – in diesem Falle US-Soldaten, die für den Einsatz im Irak ausgebildet werden sollen, und die angestellten US-amerikanischen Irakis, die als Mitspielende in die Simulation involviert sind – mit all ihren Sinnen für eine längere Zeitdauer eingebunden sind, um bestimmte Handlungsaufträge im Modus der Simulation und eines konsequenzverminderten Spiels auszuagieren. Für den Besatzungskrieg der USA im Irak wurden die Soldaten mit dieser Technik gezielt auf eine bestimmte *Affektfähigkeit* hin trainiert, die auf die kulturellen Bedingungen des Einsatzfeldes spezifisch zugeschnitten war. Die Soldaten werden in der Trainingssimulation, die sie in den kulturellen wie geografischen Referenzrahmen des Einsatzgebiets hineinversetzt, in Situationen verwickelt, die auf „zwischenmenschlicher“, inter-affektiver Ebene gezielt verunsichern sollen. Das Skript der „Hearts and Minds“-Didaktik sieht auf diese Weise vor, dass die Soldaten sich in das pauschalisiert verkörperte Feindbild einfühlen, um die hegemoniale Machterhaltung nicht nur durch geschickten Umgang mit Waffen, sondern durch ein spezifisch trainiertes, affektives Schwingungs- und Reaktionsvermögen auch im Gespräch und im alltäglichen Umgang durchsetzen zu können.

Immersion im modernen Human Resource Management

Immersion, so zeigt das vorangegangene Beispiel, kann auch als Technik zum gezielten Training einer bestimmten *Affektfähigkeit* von Individuen zum Einsatz kommen, die im Zusammenhang mit einer biopolitischen Strategie der Einbindung und Vernutzung dieser Individuen in einem größeren Apparat (hier: Armeeinsatz im Irak) stehen kann. Die Erkenntnis, dass die produktiv verwertbaren Eigenschaften von Menschen in Zeiten des Neoliberalismus nicht auf den Bereich manueller und kognitiver Fähigkeiten beschränkt sind, sondern auch auf der Ebene ihrer psychologischen und inter-affektiven Potenziale liegen, gehört auch zu den Grundprinzipien des modernen Human Resource Managements.

¹⁶ Ders., insbesondere S. 155f.

Seit dem Heraufkommen des Teamwork-Paradigmas im Management-Diskurs der 1980er und 1990er Jahre¹⁷ ist bekannt, dass Menschen in kapitalistischen Arbeits- und Produktionsumgebungen nicht nur als Träger einer mechanischen Funktion eingebunden werden, sondern möglichst als ganze Personen mit allen zwischenmenschlichen Bindungen und Anknüpfungspunkten. In Techniken wie „Teambuilding“ und „Corporate Retreats“ wird deutlich, wie auch hier eine dafür spezifische Affektfähigkeit der Individuen gezielt trainiert werden kann.¹⁸ Das Versprechen dieser Maßnahmen ist, die Bindung jedes einzelnen in das produktive Gefüge durch Personalisierung und Emotionalisierung der Beziehungen zu den Kolleg_innen zu stärken und somit inhärente (soziale und emotionale) Motivationskräfte für den Zweck der Arbeit zu mobilisieren.¹⁹

Beispiel D: Immersion am Arbeitsplatz, Teamwork:

Claire, 33, arbeitet als Teilzeitangestellte in der Marketingabteilung eines großen Telekommunikationsunternehmens in Brisbane, Australien. Sie hat sich für Teilzeitarbeit entschieden (drei Tage pro Woche, Montag bis Mittwoch), um an den beiden anderen Tagen bei ihrer Familie sein zu können. Ihre Arbeit in ihrer Abteilung ist – typisch für das Personalmanagement der Gegenwart – in Projektteams organisiert.

„Thursday and Friday are my days off, but at the moment [...], Thursday morning is a bit of a catch-up morning for me anyway to send out a lot of emails and get a lot of things moving so that I don't have to wait until Monday before I can get momentum happening on things.“ Extra-Arbeit in der Freizeit zu verrichten, beschreibt Claire als ihre freiwillige Entscheidung, denn es ist ihr wichtig, „die Dinge unter Kontrolle zu halten“ und montags morgens nicht so sehr unter Stress zu stehen. An den übrigen Wochentagen hat es sich mit ihrem Partner, einem Börsenmakler, so eingependelt, dass sie – wenn um 19:30 Uhr das Kind im Bett ist – jeder noch einmal ein wenig von zu Hause aus arbeitet. *„[I]t's just sort of something that we've realized for both of us, that just keeps us sane.“* Der Verweis auf ihr seelisches Wohlbefinden spielt eine wichtige Rolle in ihren Selbstbeschreibungen: *„Management would never expect me to be online, you know. But it's more just if I don't, [...] and I just knew my email was out of control and I had things that I needed to get done, I will sleep better if I spend an hour or an hour and a half at night just getting on top of*

17 Vgl. exemplarisch die kritischen Aufarbeitungen in Boltanski-Chiapello 2006, Bröckling 2007.

18 Vgl. Gregg 2011.

19 Vgl. hierzu auch Berardi 2009, Gregg 2011, Mühlhoff 2016, Slaby 2016. An dieser Stelle sei auch auf die Debatte zu affektiver und immaterieller Arbeit verwiesen, die hier nicht näher berührt werden kann; siehe dazu Dowling, Nunes, Trott 2007, Hardt 1999, Lazzarato 1996, Hochschild 1979, Mühlhoff, Slaby (2018, im Erscheinen).

that, otherwise I will wake up at 4 a.m. in the morning and I'll be just spinning around my head. Got to do this, got to do that. So yeah, [I'm doing it] for my own sanity.“

Claire bezeichnet die Vereinnahmung ihres häuslichen Lebens durch die Arbeit nicht nur als ihre eigene Entscheidung, sie besitzt generell eine sehr positive Einstellung ihrem Arbeitgeber gegenüber. „It is not really typical that you can do a project-based job and only be there half of the week. [...] So I feel very thankful and that's why I want to make it work“. In ihrem Projekt-Team ist Claire die einzige Teilzeitbeschäftigte und daraus leitet sich der wichtigste pragmatische Grund ab, warum sie an ihren freien Tagen von zu Hause aus ihre E-Mails kontrolliert: „[N]o one else is going to remember what days you work and what days you don't. [...] Even though you've got an 'out of office' on ... it still can be a bit hard for people.“ Einer Mischung aus Dankbarkeit, Schuldgefühlen und dem Bewusstsein für die eigene Verantwortung im Team folgend, ist es für sie selbstverständlich, jederzeit ein Auge auf die Dinge zu halten, „[and] if anything urgent comes through or things I can quickly flick on I will keep that moving and keep that working.“

An diesem Arbeitsrhythmus ihres Teams etwas zu verändern, würde erfordern, „upfront conversations about the actual as opposed to the relative urgency of tasks“ zu führen und damit den Zusammenhalt des Teams aufs Spiel zu setzen. Grundsätzlich nimmt Claire sich selbst als die Abweichlerin in dieser Zusammenarbeit und somit als Urheberin dieser möglichen Reibungspunkte wahr. Sie fühlt sich schlecht, andere warten zu lassen und möchte von ihren Teammitgliedern als zuverlässig geschätzt werden. Die Möglichkeit, sich von zu Hause in die Kommunikationsprozesse des Teams einzuklinken, hat für sie deshalb einen zweifachen Vorteil: „[being] appreciated by the team and it makes me feel better.“²⁰

Die Verhaltenskonstellation, die in diesem Beispiel sichtbar wird, ist zunächst wesentlich an ein bestimmtes medientechnologisches Dispositiv gebunden – an die Online-Konnektivität, die in alle räumlichen und zeitlichen Bereiche des Lebens vordringt. Doch zugleich wird deutlich, dass die medientechnologischen Strukturen ständiger Erreichbarkeit allein noch nicht erklären, warum Claire sich weit über das Soll hinaus von ihrer Arbeit vereinnahmen lässt. Dazu ist vielmehr das komplexe Zusammenspiel der digitalen Kommunikationsstrukturen, bestimmter Persönlichkeitseigenschaften (Disposition für Verantwortungsgefühl, Schuldgefühle, Anerkennungsbedürfnisse, Unsicherheiten etc.) und der spezifischen *affektiven* Struktur der Organi-

20 Die Rahmenschilderung ist der arbeitsplatzethnografischen Studie von Melissa Gregg (2011: 49–51, 76–77) entnommen. Zitate folgen Greggs Darstellungen ihrer Interviews mit Claire im Wortlaut.

sationsform „Teamarbeit“ zu untersuchen. Teamarbeit setzt auf ein persönliches Zusammenspiel von Individuen in flachen Hierarchien, bei denen nicht jede_r einen isolierten und klar umgrenzten Teilarbeitsschritt vollzieht, sondern alle den Blick auf das Ganze behalten und sich gemeinsam für den Gesamtprozess verantwortlich fühlen. Dieser Gruppenprozess wird dezidiert so gestaltet, dass er nicht nur „Arbeit“, sondern auch ein sozialer Prozess ist, in dem man seinen Kolleg_innen zur Seite stehen oder sie warten lassen, ihnen gefallen oder sie enttäuschen kann. Auf diese Weise werden die Arbeitenden nicht rein instrumentell, sondern auch *affektiv* und *personal* aneinander gebunden. Melissa Gregg spricht hier von einer immer relevanter werdenden Dimension der „Intimität“ in Arbeitsrelationen. Im Teamprozess verweben sich sachliche Arbeits- und Kommunikationsflüsse mit interpersonalen affektiven Dynamiken, die Arbeitssphäre mit der Lebenssphäre. Das liefert die Grundlage für eine Struktur der Immersivierung, die darauf beruht, dass affektive Dispositionen der Individuen in diesem Arbeitsumfeld handlungsbestimmend werden.

Im Gegensatz zu den Beispielen A und B tritt das für Immersion entscheidende Merkmal der Vereinnahmung im Beispiel D weniger momenthaft auf, sondern in einer Serie vieler kleiner Episoden. Die Organisationsform der Teamarbeit scheint geradezu darauf zu beruhen, dass Vereinnahmung und Verschmelzung des Selbst mit der Arbeit zu einer unmittelbar realen sozialen Seinsweise geworden ist. Im Unterschied zu Beispiel C steht Immersion hier nicht mehr nur in einem Trainingskontext (obwohl ebenfalls argumentiert werden kann, dass Teambuilding und Bonding-Workshops im Bereich des Human Resource Management gezielt mit immersiven Techniken arbeiten), sondern wird als alltägliche Struktur der Einbindung und Verwertung von Subjekten in produktiven Zusammenhängen erkennbar. Im dritten Kapitel werden wir entlang dieser Beobachtungen argumentieren, dass Immersion auch als eine gegenwartsdiagnostisch relevante Technik der *Gouvernementalität* beschrieben werden kann, d.h. als eine Modalität von Macht, die auf der affektiven Ebene von sozialen Relationen und Settings operiert und menschliches Denken, Fühlen und Handeln im Sinne des Gesamtapparats moduliert.

Die gesteigerte Nachfrage nach situativen Grenzerfahrungen im Rahmen von Kunst wie auch nach den unzähligen, populären und alltagsweltlichen Spielarten von Immersionserfahrungen gilt es als seismografisch aufzufassen. Mit der hier vorgeschlagenen Zusammenschau von Phänomenen und Beispielen in einem breiten Spektrum von Kunst über Unterhaltungsindustrie bis zu Ausbildungsumgebungen und modernem *Human Resource Management* sind wir der These auf der Spur, dass sich das Auftreten immersiver Formen als Symptom für eine umfassendere gesellschaftli-

che Entwicklung interpretieren lässt. Wir haben es mit vielfältigen, zur Immersion einladenden oder Immersion kapitalistisch und politisch verwertbar machenden Phänomenen in westlichen Gesellschaften zu tun. Hinsichtlich ihrer Medialität sowie möglicher künstlerischer oder konsumistischer Rahmungen sind diese Beispiele äußerst heterogen – und doch ist ihnen ein bestimmter *affektiver* Verschmelzungs- und Vereinnahmungsmodus gemeinsam.

Um diesen kulturellen und ökonomischen Trend kritisch zu analysieren, möchten wir im nächsten Abschnitt zeigen, dass es eine Analogie zwischen den spezifischen affektiven Einbindungsmodi von Zuschauer_innen in Formen des *immersive theater* und den situativen Affizierungsdynamiken in lebensweltlichen, sozialen Konstellationen des Alltags gibt. Als theoretisches Scharnier für diese Analyse von Immersion in verschiedenen Phänomenbereichen werden wir deshalb eine affekttheoretische Formulierung des Immersionsbegriffs vorschlagen. Darauf aufbauend kann Immersion dann als eine Technik von Mikromacht oder Mikro-Gouvernementalität erläutert werden, in der das Denken, Fühlen und Handeln von Subjekten in täglichen, post-repräsentativen und post-disziplinären soziokulturellen Gefügen spezifisch moduliert wird.

2. Ein affekttheoretisches Verständnis von Immersion

Immersion, so möchten wir vorschlagen, bezeichnet einen bestimmten Modus emotionaler und affektiver Involvierung bei gleichzeitiger Mitwirkung in einem nahweltlich gegenwärtigen oder mediatisierten sozialen Geschehen. Dieser Modus ist am besten durch die Begriffe der *Verunsicherung*, *Vereinnahmung* und *Verschmelzung* umschreibbar. Um dies zu präzisieren, möchten wir im Folgenden das Begriffsverständnis in zwei Teilaspekte zergliedern und diese in einem affekttheoretischen Rahmen formulieren:

1. Zum einen sind immersive Einbindungen gekennzeichnet durch das Merkmal der *Relationalität*: Immersion beruht auf einem reziproken Affizierungsgeschehen, auf einer Dynamik, in der sich für das Subjekt Affizieren und Affiziertwerden, Rezeptivität und Aktivität, Spüren und Bewegen, Erfahrung und Handlung in einem mikrosozialen Kontext verschränken. „Verschränken“ heißt, dass sich aktive und rezeptive Komponenten der Teilhabe nicht analytisch auftrennen lassen, denn wie das Individuum in der Dynamik affiziert wird, beruht wesentlich darauf, wie es selbst affizierend darin wirkt; und wie das Individuum seine Involvierung in die Dynamik erfährt, ist untrennbar damit verknüpft, wie es in die Dynamik selbst auch handelnd einge-

bunden ist.²¹ Immersivierende Dynamiken sind deshalb gekennzeichnet durch ein Zusammenwirken-mit und nicht ein einseitiges Einwirken-auf. Eine affektive Resonanzdynamik als reziprokes Affizierungsgeschehen ist ein typisches Beispiel für eine solche reziproke Verschränkung aktiver und rezeptiver Affizierung. Immersivierung ist jedoch mit Resonanz nicht deckungsgleich,²² da nicht jede Resonanzdynamik immersiv, und nicht jede immersive Situation als Resonanzdynamik erläuterbar sein muss – es können z.B. auch gewaltförmige oder tiefenpsychologisch erläuterbare Affizierungskomponenten im Spiel sein (vgl. die Vergewaltigungsszene in Beispiel A). Tatsächlich operieren die Begriffe affektive Resonanz und affektive Relationalität nicht auf der gleichen Ebene wie der der Immersion, denn Immersion bezeichnet eine bestimmte Qualität *des Eingebundenseins* und *der Erfahrung des Selbst* in relationalen Affizierungsdynamiken.

2. Reziprozität der Affizierung ist kein hinreichendes, nur ein notwendiges Merkmal immersiver Dynamiken. Die tatsächlich spezifische Eigenschaft liegt nun darin, dass wir von Immersion dann sprechen möchten, wenn eine reziproke Affizierungsdynamik eine bestimmte Qualität der *Vereinnahmung* oder *Verschmelzung* aufweist. Damit sind Konstellationen gemeint, in denen die relationale Dynamik ein Individuum ganz *in den Bann ihrer konkreten lokalen Gesetzmäßigkeiten nimmt*, ganz in die innere Funktionslogik eines (affektiven, sozialen, diskursiven, symbolischen, institutionellen) Kräftegefüges einhegt, so dass eine emotionale Involvierung und ein *framing* der darin aufscheinenden Denk- und Handlungsmöglichkeiten erwirkt wird, die gegenüber dem Spektrum des Denkens, Fühlens und Handelns, über das das Individuum alltäglich und gesamtbiografisch verfügt, eine Fokussierung oder Verengung bedeuten.²³ Doch wie lässt sich innerhalb einer solchen situativen Konstellation (für deren ausführlichere theoretische Beschreibung auf den Begriff des *affektiven Arrangements* verwiesen sei²⁴) das zentrale Merkmal der Vereinnahmung und Verschmelzung affekttheoretisch fassen? Wie oder wodurch wird ein affektives Arrangement

21 Wir berufen uns hier auf ein Affekt-Verständnis, das in der philosophischen Theorielinie auf Baruch Spinoza zurückgeht (siehe Spinoza 1677) und gegenwärtig hauptsächlich durch die Spinoza-Rezeption von Gilles Deleuze vermittelt ist (Deleuze 1988, 1993). Siehe zur generellen Orientierung auch Bartuschat 2006 sowie zur Kontextualisierung in den *affect studies* Blackman 2012.

22 Für den Begriff der affektiven Resonanz siehe Mühlhoff 2015. Überlegungen zum Verhältnis von affektiver Resonanz und einer als „immersiv“ bezeichneten Spielart von Macht finden sich in Mühlhoff 2016.

23 Eine Anknüpfung an den *framing*-Begriff in der Tradition des Soziologen Erving Goffman (siehe Goffman 1977) oder der Philosophin Judith Butler (siehe Butler 2009) wäre hier denkbar. Diesen Stoßrichtungen kann im Rahmen des vorliegenden Beitrags jedoch nicht detaillierter nachgegangen werden. Im Vordergrund steht hier die dezidiert affekttheoretische Konzeptualisierung eines ganz *bestimmten* Modus des *framings* durch eine ganz bestimmte Modalität der Affizierung zusammen mit einer ganz bestimmten Qualität subjektiven Erlebens. Diesen Komplex fassen wir unter dem Begriff Immersion, der Rahmen-Begriff wäre demgegenüber eher ein Oberbegriff – unsere Debatte bewegt sich insofern auf einer anderen Konkretisierungsebene.

für ein bestimmtes Individuum zu einem immersiv wirkenden Arrangement? Um dies zu klären, sind verschiedene Konzepte für die Beschreibung des Individuums in affektiver Relationalität erforderlich, die hier kurz skizziert werden sollen.

Affektive Disposition

Wir gehen davon aus, dass jedes Individuum über eine bestimmte *affektive Disposition* verfügt, das heißt über ein biografisch und ontogenetisch hervorgebrachtes, zugleich jedoch situativ stets moduliertes Vermögen, von anderen affiziert zu werden und selbst andere Individuen zu affizieren. Diese Disposition ist prinzipiell Produkt der Subjektgenese und somit *relational* hervorgebracht (und nicht etwa angeboren). Sie umfasst die spezifischen affektiven Resonanzmuster, die in anderen und vergangenen sozialen Relationen und Konstellationen eingeübt wurden (Eltern, primäre Bezugsgruppe, Schulklasse, Freunde u.a.) und ist damit zugleich auch Träger einer sozialen Strukturierung der Affektfähigkeit des Individuums (z.B. entlang von *gender*-Strukturen). Entscheidend ist, dass auch die spezifische *Rezeptivität* des Individuums für Affizierung durch andere Teil dieser affektiven Disposition ist. Das Affizierungsvermögen befähigt ein Individuum nicht allein zur Aktivität, sondern umfasst auch eine spezifische *Sensitivität* für Affizierungen anderer, denn nicht jedes Individuum ist auf gleiche Weise affizierbar.²⁵ Somit umfasst die affektive Disposition insbesondere auch spezifische Verletzlichkeiten und Traumata, affektive Spuren sozialer und politischer Marginalisierungserfahrungen und Strukturierungseffekte, Demütigungen und Diskriminierungen sowie Schamregungen, Unsicherheiten, narzisstische Dispositionen, Anerkennungsbedürfnisse, Eifersuchtsneigungen, Erinnerungen an Trennung und Verlust, etc. – all die spezifischen „wunden Punkte“ eines Individuums, entlang derer es (auf ‚positive‘ oder ‚negative‘ Weise) besonders affizierbar ist.

Prinzipiell ist die affektive Disposition eines erwachsenen menschlichen Individuums mehr oder weniger facettenreich und vielschichtig, da es biografisch einer Pluralität persönlicher und struktureller Einflüsse ausgesetzt ist. Dennoch ist die Art und

24 Siehe Slaby, Mühlhoff, Wüschner (2017). Das „Kräftegefüge“, von dem hier die Rede ist, bzw. der Begriff des „affektiven Arrangements“, den wir für seine theoretische Beschreibung verwenden, fassen wir als ein affektives Mikrodispositiv in Erweiterung des Foucault’schen Begriffs auf (vgl. Foucault 1978). Insbesondere ist damit ein heterogenes Ensemble verschiedenster Elemente bezeichnet, das sowohl auf der kausallogischen und ästhetischen Sinnstiftung einer theatralen Fiktion beruhen kann, als auch auf der unmittelbaren Realität sozialer und sachlicher Konstellationen z.B. einer Arbeitsumgebung mit allen konkreten Bedeutungselementen, Diskursen, Tabus, Narrativen und affektiven Biografien, die daran beteiligt sind.

25 Vgl. für den Begriff der affektiven Disposition auch Mühlhoff 2015. Einen wichtigen empirischen Bezugspunkt dieser Begriffsbildung stellen die entwicklungspsychologischen Arbeiten von Daniel Stern (1985) dar. In der philosophischen Theoriebildung in Anschluss an Spinoza verweist „affektive Disposition“ auf den Begriff des „Vermögens“ bzw. der *potentia*, vgl. dazu Spinoza *Ethik*, Deleuze 1988, Kwek 2014, Mühlhoff 2016.

Weise, wie ein Individuum affizieren und affiziert werden kann, nicht allein Produkt seiner Vergangenheit, sondern wird auch von allen anderen an einer Situation beteiligten Individuen und Dingen, die ihrerseits eine spezifische Affektfähigkeit mitbringen, performativ mitbestimmt. Als affektive Disposition wirkt die affektiv-relationale Vergangenheit des Individuums also in gegenwärtigen sozialen Relationen fort, jedoch nicht deterministisch, sondern in einer Weise, die durch den jeweiligen Kontext wiederum *moduliert* ist. Den Begriff Disposition kennzeichnet darum die charakteristische Doppeldeutigkeit, dass das Individuum in einer Situation einerseits affektiv *verfügt wird* und zugleich *mitgestaltend* die Affektdynamik der Situation hervorbringt. Ein Individuum kann deshalb in ein ganzes Spektrum verschiedener Muster und Dynamiken des Affizierens und Affiziertwerdens treten, etwa in verschiedenen Freundeskreisen, Paarbeziehungen, Ereignissen auf der Straße, Arbeits- und Freizeitkontexten. Es kann in unterschiedliche Interaktionsformen und Resonanzmuster involviert werden, in die es partiell hineinmoduliert wird, die es partiell aber auch selbst mitproduziert. Diese Muster knüpfen jeweils an unterschiedliche Aspekte seiner/ihrer affektiven Disposition mehr und an andere weniger an, und bringen diese Disposition somit je nach situativer Einbindung *differenziell* zur Geltung.²⁶

Darüber hinaus ist das Subjekt vermöge einer reflexiven, handelnden und technischen (i. S. v. gr. *téchnē*) *Selbstrelation*²⁷ prinzipiell dazu in der Lage, sein eigenes Ausgesetztsein gegenüber bestimmten affektiven Dynamiken *mitzugestalten*: Es kann prinzipiell versuchen, ob intuitiv oder qua bewusster Reflexion, bestimmten affektiven Dynamiken auszuweichen, z.B. weil sie in lustvoller oder unlustvoller Hinsicht einen „wunden Punkt“ berühren. Das Subjekt kann etwa einer bestimmten Person oder Situation ausweichen, deren „Art“ ein ganz bestimmtes Trauma, eine Unsicherheit oder Beschämung an ihm hervorkehrt, wie es in besonders extremer Weise in Beispiel A geschieht, wenn die Person den Raum verlässt. In weniger extremer Form kann es sich bei diesen Modulationen auch um leichtere Eingriffe in Situationen handeln, in denen man z.B. gegensteuert, weil man bemerkt, dass man in dieser speziellen Konstellation besonders albern oder vorlaut, raumgreifend oder kontrollwütig, überredungswillig oder aufopferungsbereit wird. Viele solcher Ausweichma-

26 Hiermit ist auf das differenzphilosophische Prozessdenken bei Bergson und Deleuze verwiesen. Das „zur Geltung kommen“ der affektiven Disposition ist als Aktualisierungsprozess *virtueller* Affizierungspotentiale in dem jeweiligen affektiven Arrangement (*agencement*) zu denken. Vgl. zu dieser Terminologie Deleuze 1989, 1992, sowie die Anwendung in Mühlhoff 2015. In diesem Begriffsrahmen ergibt sich auch, dass eine affektive Disposition nicht allein dem Individuum zuschreibbar, sondern immer auf Relationen bezogen ist – sie beschreibt das Individuum-in-Relation.

27 Vgl. den Begriff der Selbsttechniken bei Foucault (Foucault 1989a, 1989b, Saar 2006). Er wird hier in Bezug auf die Einbindung in affektive Dynamiken ausgeweitet.

nöher verlaufen in ihrem Vollzug weniger bewusst und entscheidungsbetont, sondern eher reflexhaft, intuitiv oder habitualisiert.

So ist es z.B. eine häufige Reaktion bei der Bezeugung von Übergriffigkeiten oder Gewaltszenen, dass Subjekte die Situation für sich herunterspielen, wegschauen oder weggehen anstatt einzugreifen. Auch die Vergewaltigungsszene in SIGNAs „Ventestedet“ (Beispiel A) spielt genau mit diesen reflexhaften Distanzreaktionen. Doch hier kommt der/die Zuschauende nicht so leicht davon und genau das macht den situativ krisenhaften Moment der Immersivierung aus: Die Situation ist so konstruiert, dass sich das Subjekt der Szene aussetzen *muss*, weil es zwischen seinen Schamregungen, eventuellen Traumata und Empathiegefühlen, dem Wissen um die Inszeniertheit und der kausallogischen Passung mit dem Rahmennarrativ in einem Mikrobiotop ‚gefangen‘ genommen wird, in dem es überdies noch seiner eigenen reflexhaften Reaktionsweise ausgeliefert wird und genötigt ist, sich dazu zu verhalten. Dies führt nun auf die Qualität der Immersion im engeren Sinn.

Mechanismus der Vereinnahmung und Verschmelzung

Die Qualität der Vereinnahmung und Verschmelzung, die wir mit Immersion in den Blick bringen wollen, bezeichnet Konstellationen, in denen die relationale Affizierungsdynamik für ein Individuum auf einen *bestimmten* Punkt seiner affektiven Disposition mehr oder weniger ausweglos verengt ist. Für Immersion ist kennzeichnend, dass sich das reziproke Miteinander von Erfahrung und Handlung, Affiziertwerden und Affizieren durch das situative affektive Arrangement in einem bestimmten dynamischen Rückkopplungsmuster stabilisiert. Für dieses Rückkopplungsmuster hat man zwar einerseits selbst eine „Anfälligkeit“ in die Szene hineingetragen – es ist Teil der eigenen affektiven Disposition –, zugleich wird es aber durch die Umgebung selektiv intensiviert und verstärkt, so dass ein Ausweichen auf andere Muster z.B. durch innere Distanznahme, Ortswechsel, Gesprächspartnerwechsel in der spezifischen Gestaltung des Arrangements erschwert ist. Für Immersion ist deshalb eine Verengung des Empfindungs-, Aufmerksamkeits-, Handlungs- und Aktionshorizonts auf die spezifische Situation charakteristisch, die als Vereinnahmung oder Verschmelzung im lustvollen wie im unlustvollen Sinn erlebt werden kann: man geht in der Dynamik auf oder man wird durch die Dynamik in verstörender Weise *geframed* und in seinem Denken, Fühlen, Handeln durch Einbindung in ein großes Ganzes moduliert.

Entscheidend ist, dass Immersion das Individuum nicht einfach äußerlich überwältigt oder passiv überrumpelt. (Das verweist auch auf eine entscheidende Limitation solcher Ansätze, die den Immersionsbegriff auf die Eintauchmetapher oder das Containerdenken beschränken.) Immersion beruht nicht primär darauf, dass sie die

Situation vor einer Außenwelt abschließt, sondern auf inhärenter Intensitätssteigerung, so dass der Anschluss eher Effekt als Ursache ist. In dem damit einhergehenden krisenhaften Moment einer immersiven Vereinnahmung des Subjekts tritt eine bestimmte, subjektiv oder „psychologisch“ mitunter tief angelegte Facette des eigenen Affizierungsvermögens in eine *wechselseitige Rückkopplung* mit der Umgebung, so dass sie sich dynamisch stabilisiert und für die eigene Involvierung bestimmend wird (vgl. Beispiele A und D). Während die Eingebundenheit in Immersion also nie rein passiv, sondern immer konstitutiv auch agierend und affizierend ist, bezieht sich das spezifische Merkmal der Vereinnahmung darauf, dass das immersivierte Individuum innerhalb der Situation nicht über Mittel und Kräfte der Distanzierung, Suspension oder willentlichen Modifikation der Art und Weise seines aktiv-passiven Eingebundenseins verfügt. Immersion beruht also einerseits auf der affektiven Disposition der beteiligten Individuen und zugleich bewirkt sie, dass das immersivierte Individuum *von den (anderen) Teilen* seiner affektiven Disposition abgeschnitten ist – und das heißt auch, dass es nicht mehr in vollem Maß über seine Bezüge zur Außenwelt der Szene verfügt (seien sie persönlich, politisch, symbolisch).

Die oben beschriebene Teamwork-Situation (Beispiel D) liefert eine Illustration für diese vereinnahmende Rückkopplung zwischen Affiziertwerden und eigenem Handeln. Es zeigt nämlich, wie in der Teamformation individuelle Dispositionen zu Schuldgefühlen, Anerkennungsbedürfnissen oder Gruppenverantwortlichkeitsgefühlen strategisch eingehegt und produktiv abgeschöpft werden.²⁸ Es kommt zu einer sozial stimulierten Form der Selbstausschöpfung, etwa in Form freiwilliger Überstunden oder Wochenendarbeit. Zu diesem Verhalten lässt sich das exemplarische Individuum Claire „freiwillig“ motivieren, weil sie empfindlich für das Gefühl ist, die anderen im Stich zu lassen oder als nicht „committed“ genug zu erscheinen; doch zugleich hat die Empfindlichkeit dafür selbst zu der gruppenspezifischen Ausrüstung beigetragen, die den Teamzusammenhalt und die eigene affektiv-handelnde Rolle darin stiftet.

3. Schlussfolgerungen und Ausblick auf die folgende Arbeit

a) Das affektpolitische Potential von immersive theater

Die Analogie zwischen den affektiven Vereinnahmungsmodi von Zuschauer_innen in Formen des *immersive theater* und den alltäglichen Affizierungsdynamiken in Le-

28 Vgl. Gregg 2011.

bens- und Arbeitswelt ließe sich nach dem bislang Gesagten noch einen Schritt weitertreiben. Demnach müsste man sich die Frage stellen, ob das Vorhandensein des Kunstrahmens allein wirklich ausreicht, um die Immersivierung für das Subjekt in situ nicht nur erfahrbar, sondern auch *bemerkbar* zu machen. Der Theaterwissenschaftler Adam Alston²⁹ situiert das Gros immersiver Aufführungsformate – vor allem auf Grund ihrer spezifischen Tendenz zur temporären Vereinzelung und direkten Adressierung der Teilnehmenden, was zu einer spezifischen Dynamisierung und Individualisierung des Spektrums von zu machenden Aufführungserfahrungen führt – im Bereich der sogenannten *experience industry*. Alston zu Folge handele es sich hierbei allzu häufig um vom Alltag abgetrennte Erfahrungsmaschinen, in denen Zuschauende als *prosumer* nur diejenigen Erfahrungen machen könnten, die sie gleichsam auch selbst (mit-)erzeugten. An die Stelle einer ästhetischen Erfahrung trete die Ästhetisierung von unbekanntem Grenzerfahrungen. Dies führe, so Alston, – vor allem in den Arbeiten von Gruppen wie Punchdrunk oder You me bum bum train – dazu, dass der vermeintlich ‚aktivierte‘ und ‚emanzipierte‘ Zuschauende primär in einem Ethos narzisstischer oder unternehmerischer Partizipation eingeübt werde, der im Anschluss im neoliberalen (Arbeits-)Alltag nutzbar gemacht werden könne.

So kommt die Bereitschaft des Publikums, sich auf die jeweils veränderte Zuschauer_innenkonstellation und die damit verbundenen, widerfahrenden Momente von Reaktionsunsicherheit im dezidiert nicht-vertrauten Umfeld vor unbekanntem Menschen einzulassen, als Technik des flexiblen Selbst in den Blick. Je stärker die Bereitschaft zum Commitment, desto größer ist das wirkungsästhetische Versprechen, eine einzigartige Erfahrung zu machen. Die jeweilige Erreichung der in diesem Zusammenhang gesteckten Ziele kann eine Lust erzeugen und damit – analog zu unserem Beispiel B – ein Begehren nach Vereinnahmung. So werden im gegenwärtigen *immersive theater*-Trend nicht zuletzt auch bestimmte Zuschauer_innenzielgruppen formiert und gebunden, die dann mit jedem weiteren Besuch einen Prozess der Gewöhnung durchlaufen. Dieser führt zur Einübung einer bestimmten Subjektivität, in der die Verunsicherung nachlässt und – analog zu Claire im Beispiel C – die immersive Macht dieser Erfahrungs- und Affizierungsmaschinen wirksam wird. In diesem Sinne müssten auch *immersive theater*-Formate als Strategien affektiv wirksamer Mikro-Gouvernementalität³⁰ analysiert werden.

Nun ist das ästhetische und formale Spektrum der potenziell immersiv verlaufenden Performances allerdings äußerst divers. Und möglicherweise läge ein Unterscheidungskriterium für die unter dem umbrella term *immersive theater* firmierenden Ar-

29 Vgl. Alston 2016.

30 Vgl. Foucault 2006.

beiten gerade auf der Ebene, inwieweit die Arbeiten durch die Strategie der Immersion gezielt zu einer kritischen (Selbst-)Reflexion anregen. Dies hängt wiederum mit den für die jeweilige Aufführung spezifischen Einbindungsmodi zusammen. Es ist das eine, als mobilisierte und distanziert bleibende Flaneure durch gestaltete Räume zu wandeln und inszenierten Szenen an unterschiedlichen Orten beizuwohnen. Es ist jedoch etwas anderes, wenn Zuschauende mit Übertritt der Schwelle zum Aufführungsraum eine Funktions- oder Rollenzuschreibung erhalten. Im Falle von „Ventes-tedet“ werden die Zuschauenden an der Eingangstür als Patient_innen (und eben nicht als Theaterzuschauer_innen) adressiert. Jeder Versuch der Intervention oder Subversion dieser ‚Rollenzuschreibung‘ wird von den Performer_innen bereits integral in das Narrativ einbezogen: Opponiere ich gegen den Status der Patientin, so wird das in der Fiktionslogik als Beweis für die 3P-Symptomatik formuliert und gleichsam strategisch gegen mich verwendet, in dem ich zusätzlich pathologisiert werde, was wiederum auf mein weiteres Re-/Agieren einwirkt.

Durch die permanente direkte Adressierung muss ich mich kontinuierlich zu mir als Kunstrezipientin, zu mir als potentielle 3P-Patientin und zu mir als Subjekt mit bestimmten affektiven Dispositionen und situationsspezifischen Re-/Aktionsweisen verhalten. Das rationale Wissen um die Spezifik des SIGNA-Settings als ein dezidiert ins Dystopische weisendes, extrem hierarchisch *gestaltetes* kann nicht verhindern und auch kaum beeinflussen, dass und in welchem Maße ich *in situ* ganz real und körperlich Mechanismen des *profilings* und *otherings* unmittelbar zu *spüren* bekomme. Eine immersive Affizierungsdynamik der Vereinnahmung konstellierte sich, die im körperlichen Aufführen bestimmter emotionaler Reaktionsmuster mündet. Durch die Anwesenheit anderer Zuschauer_innen (in z.T. intimen oder kompromittierenden Szenen) erhalten die eigenen Re-Aktionen und Darstellungspraktiken emotionaler Sinngehalte situativen Aufführungscharakter, der komplexe *mirroring*-Prozesse auszulösen vermag. So können immersive Situationen als Effekte kontinuierlich praktizierter, relationaler und diskursiver Zuschreibungs- und Aneignungsprozesse durch das verkörperte Ausleben in der Szene zugleich reflexiv zugänglich werden. In diesem Modus intensiver affektiver Einbindung, der im Falle von *immersive theatre* häufig ein Moment der Selbst-Reflexion beigegeben ist, kann dem Subjekt qua Immersion die kulturelle Verfasstheit von Emotionsrepertoires und Gefühlsordnungen auffällig werden und es kann konkret erfahren, in welcher Weise Wirkungsumgebungen beeinflussen, wie es affiziert wird und seinerseits zu affizieren vermag.

Das politische Potential von *immersive theater*-Produktionen wie SIGNA sie schafft, liegt deshalb unseres Erachtens darin, dass das Individuum in einem gestalteten Kunstrahmen zum Subjekt, Objekt und Zeuge eines relationalen Vereinnahmungsgeschehens wird, welches zahlreiche Bezüge zu seiner politischen, ökonomi-

schen, sozialen und biografischen Wirklichkeit aufweist. Zugleich ist diese situative Vereinnahmung so arrangiert, dass dabei ein Begehren des Individuums provoziert wird, genau in dieser Weise nicht länger affiziert werden zu wollen. Dahinter verbirgt sich die (beinahe didaktische) Idee, das im Theaterrahmen immersivierte Subjekt gezielt auf jenseits des Kunstkontexts und somit auf jene unbemerkt wirkenden Formen von Subjektivierung durch Immersion hinzuweisen. Diese können dann auf Grund der gemachten Erfahrung im *immersive theater* als alltägliche Modi eines affekt-politischen Regiertwerdens in sozialen Relationen erkennbar und vielleicht sogar selbstbestimmt modifizierbar werden.

b) Immersion als sozialtheoretischer Begriff

In Beispiel D deutete sich bereits ein bestimmtes sozialtheoretisches Interesse am Immersionsbegriff an: Immersion – als implizite Personalführungstechnik in Teamwork-Konstellationen – besitzt hier den Effekt, die zeitliche Verfügbarkeit und vermeintlich auch die Produktivität von (Lohn-)Arbeitenden völlig ohne explizite Weisung oder hierarchische Zwänge zu erhöhen.³¹ Darin spiegelt sich der theoretische Sachverhalt wieder, dass das Verhalten eines immersivierten Subjekts darauf beruht, dass ein bestimmter Teil seiner affektiven Disposition (hier Gruppenverantwortlichkeitsgefühl, Anerkennungsbedürfnis, Schuldgefühle) subtil intensiviert und durch situative Rahmung gegenüber anderen möglichen Teilen seines Vermögens prädisponiert wird. Das Verhalten des Subjekts in einem solchen Setting lässt sich deshalb dergestalt analysieren, dass es aus *eigener* Aktivität entspringt, während aber doch das relationale Feld, in dem das Vermögen zur Aktivität seine Bahnen nimmt, subtil vorstrukturiert sein kann. Immersion ist – als Modus der Einwirkung auf Subjekte – deshalb ein *Modulationsgeschehen in vermeintlich a-hierarchischen, sozial-relationalen Kontexten*; sozialtheoretisch steht sie der Repression, dem Zwang, der Weisung, Abrichtung oder Unterwerfung gegenüber und beschreibt doch eine Form der situativen Beeinflussung des Denkens, Fühlens und Handelns eines Individuums.

In Beispiel C kommt dieser Subjektivierungsaspekt von Immersion besonders drastisch in den Blick: Die Affektfähigkeit der Soldaten soll hier dauerhaft so geformt und moduliert werden, dass sie – in das Feld kulturell stark abweichender sozialer Beziehungen und Verhältnisse vor Ort geworfen – aus intuitiv verschalteten Reaktionsweisen ‚genau das richtige‘ tun und eine vermeintliche Bindung zu den Bewohner_innen des besetzten Gebietes aufbauen. Eine Ausbildung dieser Affektfähigkeit wäre nicht auf dem Wege klassischer Disziplinierung oder Weisung zu erreichen.

31 Vgl. auch die umfassende Kritik post-industrieller Managementstrategien in Berardi 2009 und Boltanski, Chiapello 2006.

Man könnte jedoch argumentieren, dass es sich bei der immersiven Strategie dieser Ausbildungscamps um eine ganz besondere, eben affektiv und psychologisch vorgehende, Form der *Abrichtung* handelt, die als *Subjektivierung* zur Tauglichkeit für den Krieg der „Hearts and Minds“ verfährt.

Im Sinne einer kritischen Theorie verweist der Immersionsbegriff deshalb auf eine (vielleicht neuartige, aktuell salient werdende) affektiv-relationale Modalität von *Macht- und Subjektivierungswirkung*.³² Die Subjektivität-formierende Funktion von Macht liegt hierbei nicht in Disziplinierung – denn Disziplinierung ist die Hervorbringung zukünftigen Verhaltens durch hierarchische Einwirkungen in der Vergangenheit. Macht wirkt hier auch nicht primär durch die explizite Bindung des Subjekts an soziale Normen, Konventionen und Ordnungen, durch die etwa bestimmte Normalverhaltensweisen in die Körper und das subjektive Bewusstsein eingeschrieben werden. Die Modulation des Verhaltens verläuft in der auf immersiven Strategien beruhenden Machtmodalität gerade situativ und ephemere im Register affektiver Dynamiken. Sie ist Produkt nicht allein diachroner Prägung, sondern wesentlich auch einer situativen (synchronen) Reziprozität jenseits hierarchischer Gewaltverhältnisse. Sie beruht weniger auf der Durchsetzung als gerade auf der (*Ver-*)*Störung* explizit gefasster sozialer Normen und Normalverhaltensweisen durch Intensivierung und Verwertung bestimmter Formen der Affizierbarkeit.

Wir sprechen hier von „Modulation“ und nicht etwa von Manipulation, Nötigung oder Zwang, weil das Subjekt in immersiven Situationen auf eine Weise agiert, die *seinem eigenen Vermögen* entspringt, obschon sie zugleich durch das situative (affektive) Arrangement mitbedingt ist. Das Denken, Fühlen und Handeln in Immersion ist nicht begrifflich davon unterscheidbar, was das Subjekt „eigentlich“ gemacht, gedacht, gefühlt hätte, wenn es nicht ‚verfälscht‘, ‚manipuliert‘ oder ‚gezwungen‘ worden wäre. Vielmehr *ist* es das Subjekt selbst, welches hier auf diese Weise affiziert und affiziert wird, handelt und Handlungen anderer ausgesetzt ist. Aufgrund der reziproken Doppelstruktur von Rezeptivität und Aktivität der affektiven Disposition – und somit von Verfügen und Verfügtwerden in situativen Kontexten – ist der Seinsmodus, in den eine immersiv verlaufende Situation das Subjekt moduliert, nicht äußerlich determiniert und dem Subjekt „aufgedrückt“, sondern entspringt partiell dem Individuum selbst, da es mit seinem Vermögen Teil der Situation als eines Immanenzzusammenhangs ist.³³ So sind immersiv verlaufende Situationen gerade durch die subjektive Erfahrung eines eigenen Handlungsspielraums gekennzeichnet, der

32 Hierbei ist Macht nicht als individueller Besitz der einen und Mangel der anderen zu verstehen, sondern als relationale, produktive und steigerungsfähige Größe im Sinne eines „handelnden Einwirkens auf Handeln“ in Anschluss an Foucault (1982, 1983; vgl. Saar 2006).

33 Vgl. für eine sozial- und machttheoretische Konturierung des Begriffs der Immanenz Saar 2013.

aber zugleich subtil vorstrukturiert und *geframed*, also nicht ganz frei verfügbar zu sein scheint, wie es auch das Beispiel A illustriert. Mit dem Begriff der Immersion rückt somit ein vergleichsweise gewaltloser Modus der Verhaltenskontrolle in sozialen Machtkontexten in den Blick, welcher die Reihe *produktiver* Machtbegriffe in Anschluss an Foucault (Disziplinarmacht, Biomacht, normalisierende Macht) um eine weitere Spielart ergänzt, die als „immersive Macht“ bezeichnet werden kann.³⁴

Um den relationalen und affektiven Wirkmechanismus der immersiven Macht zu betonen, verwenden wir gezielt ein Vokabular, welches das *Verhältnis* des Subjekts zu der immersiven Umgebung und dabei zugleich ein Verhältnis des Subjekts zu *sich selbst* in diesem situativen Rahmen beschreibt: Nämlich als eines der Verunsicherung, der Vereinnahmung und der Verschmelzung. All diese Begriffe benennen machtvolle Relationen zwischen Subjekt und Umgebung, die zugleich auf einem starken motivationalen (oder dispositionellen) Eigenanteil beruhen und deshalb keinem äußerlichen Verhältnis zwischen Subjekt und Umgebung gleichkommen, sondern auch ein situatives Selbstverhältnis benennen. Man handelt z.B. aus Verunsicherung in Bezug auf ein beobachtetes Gewaltgeschehen oder ein übergriffiges Fragen, wie es in Beispiel A deutlich wird. Oder man handelt aus positiv besetzter, expliziter Lust an Hingabe und Verschmelzung in einer alltagsfremden Umgebung, wie in Beispiel B. Oder man wird edukativ zum Subjekt einer bestimmten Reaktions- und Handlungsfähigkeit disponiert, indem man für längere Zeit einem intensivierten, verunsichernden und vereinnahmenden Modellarrangement ausgesetzt wird und auf der Ebene der eigenen Affektfähigkeit eine Wesensveränderung erfährt, wie in Beispiel C. Oder man handelt in Vereinnahmung seiner eigenen motivationalen und emotionalen Regungen in einer sozialen Dynamik, in der die Zielvorgaben, Normen und Interessen des Gesamtgefüges (Projektteam) dann unvermittelt auch zu den *eigenen* Reflexionskategorien und Bewertungskriterien in Bezug auf sich selbst werden, wie es Beispiel D illustriert. In all diesen Situationen wird durch die immersive Einbindung in einen relationalen Rahmen zugleich eine bestimmte (situative) Selbstrelation produziert – und zugleich wird diese Selbstrelation im immersiven Kontext vereinnahmt. Hinter der Terminologie der Verschmelzung und Vereinnahmung liegt also eine charakteristische *Doppelstruktur* von Fremd- und Selbstrelation, die in den Theorien des Subjekts in der Tradition von Althusser, Foucault und Butler ein einschlägiges Strukturmerkmal ist.³⁵ Davon ausgehend wird theoretisch fassbar, dass Immersion – als Machtgeschehen erläutert – mit einer bestimmten Form der *situationsspezifischen Subjektivität* oder *Subjektivierung* verbunden ist.

34 Mühlhoff 2016.

35 Vgl. Althusser 1969, Butler 1997, Foucault 1982; zur Erläuterung Allen 2008, Saar 2006.

Literatur

- Alston, Adam (2016): *Beyond Immersive Theatre. Aesthetics, Politics and Productive Participation*. London: Routledge.
- Allen, Amy (2008): *The politics of our selves. Power, autonomy, and gender in contemporary critical theory*. New York: Columbia University Press.
- Althusser, Louis (2010 [1969]): *Ideologie und ideologische Staatsapparate*. Hrsg. von Frieder Otto Wolf. Hamburg: VSA.
- Bieger, Laura (2011): „Ästhetik der Immersion: Wenn Räume wollen. Immersives Erleben als Raumerleben“, in: Lehnert, Gertrud (Hg.): *Raum und Gefühl. Der Spatial Turn und die neue Emotionsforschung*. Bielefeld: Transcript, S. 75-95.
- Bartuschat, Wolfgang (2006): *Baruch de Spinoza*. 2. Aufl. München: CH Beck.
- Berardi, Franco (2009): *The soul at work: From alienation to autonomy*. Los Angeles: Semiotexte.
- Blackman, Lisa (2012): *Immaterial Bodies: Affect, Embodiment, Mediation*. London et al.: SAGE Publications.
- Blackman, Lisa u. a. (2008): “Creating subjectivities”, in: *Subjectivity* 22.1, S. 1–27.
- Boltanski, Luc und Ève Chiapello (2006 [1999]): *Der neue Geist des Kapitalismus*. Übers. von Michael Tillmann. Konstanz: UVK Verlagsgesellschaft.
- Butler, Judith (1997): *The psychic life of power. Theories in subjection*. Stanford: Stanford University Press.
- Böhme, Gernot (2016): *Ästhetischer Kapitalismus*. Berlin: Suhrkamp.
- Curtis, Robin (2010): „Immersionseffekte: Intermediale Involvierung in Film und digitalen Medien“, in: Fischer-Lichte, Erika et. alt. (Hg.): *Ausweitung der Kunstzone. Interart Studies – Neue Perspektiven der Kunstwissenschaften*. Bielefeld: Transcript, S. 201-220.
- Deleuze, Gilles (1988 [1981]). *Spinoza: Praktische Philosophie*. Berlin: Merve.
- (1993 [1968]): *Spinoza und das Problem des Ausdrucks in der Philosophie*. Übers. von Ulrich Johannes Schneider. München: Fink.
- (1989 [1966]): *Bergson zur Einführung*. Übers. von Martin Weinmann. Hamburg: Junius Verlag.
- (1992 [1968]): *Differenz und Wiederholung*. Übers. von Joseph Vogl. München: Fink.
- Foucault, Michel (1978 [1977]): “Ein Spiel um die Psychoanalyse. [Interview]”. In: *Dispositive der Macht. Michel Foucault über Sexualität, Wissen und Wahrheit*. Berlin: Merve, S. 118–175.
- (1982). “The Subject and Power”, in: *Critical Inquiry* 8.4, S. 777–795.
- (1983 [1976]): *Der Wille zum Wissen. Sexualität und Wahrheit 1*. Übers. von Ulrich Raulff und Walter Seitter. 1. Auflage. Frankfurt am Main: Suhrkamp.

- (1989a [1984]): *Der Gebrauch der Lüste. Sexualität und Wahrheit 2*. Übers. von Ulrich Raulff und Walter Seitter. Frankfurt am Main: Suhrkamp.
 - (1989b [1984]): *Die Sorge um sich. Sexualität und Wahrheit 3*. Übers. von Ulrich Raulff und Walter Seitter. Frankfurt am Main: Suhrkamp.
 - (2006): *Sicherheit, Territorium, Bevölkerung. Geschichte der Gouvernamentalität I. Vorlesung am Collège de France 1977/78*. Übers. von Claudia Brede-Konersmann und Jürgen Schröder. 1. Auflage. Frankfurt am Main: Suhrkamp.
- Gregg, Melissa (2011): *Work's Intimacy*. Cambridge, UK: polity.
- Kwek, Dorothy (2014): „Power and the Multitude. A Spinozist View“, in: *Political Theory*, S. 1-30.
- Machon, Josephine (2013): *Immersive Theatres. Intimacy and Immediacy in Contemporary Performance*. Basingstoke: Palgrave MacMillan.
- Magelssen, Scott (2014): *Swimming. Participatory Performance and the Making of Meaning*. Ann Arbor: University of Michigan Press.
- Mühlhoff, Rainer (2015): „Affective Resonance and Social Interaction“, in: *Phenomenology and the Cognitive Sciences 2015/14*, p. 1001-1019.
- Mühlhoff, Rainer (2016/in Vorb.): *Immersive Macht. Sozialtheorie nach Foucault und Spinoza*. Dissertation, Institut für Philosophie, Freie Universität Berlin, März 2016.
- Pavis, Patrice (2014): „Immersion“, in: Ders.: *Dictionnaire de la performance et du théâtre contemporain*. Paris, S. 125
- Ryan, Marie-Laure (2001): *Narrative as Virtual Reality. Immersion and Interactivity in Literature and Electronic Media*. Baltimore, S. 89-114 und 140-162.
- Saar, Martin (2007): *Genealogie als Kritik*. Frankfurt am Main: Campus.
- Saar, Martin (2013): *Die Immanenz der Macht. Politische Theorie nach Spinoza*. Berlin: Suhrkamp.
- Slaby, Jan; Rainer Mühlhoff; Philipp Wüschner (2017, im Erscheinen): “Affective Arrangements”, in: *Emotion Review*.
- Spinoza, Baruch de (2010 [1677]): *Ethik in geometrischer Ordnung dargestellt*. Übers. von Wolfgang Bartuschat. Sämtliche Werke, Band 2, Lateinisch/Deutsch. Hamburg: Meiner.
- Stern, Daniel (2000 [1985]): *The Interpersonal World Of The Infant. A View From Psychoanalysis And Developmental Psychology*. First Paperback Edition. New York: Basic Books.
- White, Gareth (2012): „On immersive Theatre“, in: *Theatre Research International 37/03*, p. 221-235.
- Wolf, Werner (2013): „Aesthetic Illusion“, in: Ders.; Bernhart, Walter; Mahler, Andreas (Ed.): *Immersion and Distance. Aesthetic Illusion in Literature and Other Media*. Amsterdam, New York: Rodopi, p. 1-63.