

Dank	7
Einleitung	9
1. Theorien der Immersion	17
1.1 Immersion als Modus ästhetischer Rezeption von Literatur, Film und Game	20
1.2 Apparaturen der Immersion und des <i>Worldbuildings</i>	26
1.3 Immersion und Theater-/wissenschaft	36
2. Immersives Theater	47
2.1 Merkmale immersiver Theaterdispositive	50
2.1.1 Von der Trennung zwischen Bühne und Zuschauerraum zum geteilten Erfahrungsraum	52
2.1.2 Das mit-wirkende Publikum: Von der Kopräsenz zur Relationalität	57
2.1.3 Die Eroberung des affektiven Zuschauer*innen-Körpers	62
2.2 Immersives Theater im engen Sinn	66
2.2.1 Zum Gegenstand: Aufführungen immersiven Theaters	67
2.2.2 Immersive Theateraufführungen als ästhetische Wirklichkeitssimulationen	73
2.2.3 Vereinnahmung als zentrale wirkungsästhetische Kategorie	79
2.3 Zum Korpus: Kurzvorstellung der Beispielaufführungen	91
2.3.1 <i>Alma</i> von Paulus Manker	94
2.3.2 <i>Sleep no more</i> von Punchdrunk	98
2.3.3 <i>Das Heuvolk</i> von SIGNA	102
2.3.4 <i>Wir Hunde</i> von SIGNA	106
2.3.5 <i>Das halbe Leid</i> von SIGNA	109
2.3.6 <i>3/Fifths – SupremacyLand</i> von James Scruggs und Tamilla Woodard	111
3. Polyperspektivismus. Von der Form zur Methode	115
3.1 Aufführungs- und Inszenierungsanalyse als Szenen- und Situationsanalyse	121
3.2 Multiple Polyperspektivität	125
3.3 Über das Zusammenwirken verschiedener Wahrnehmungsmodalitäten	128
3.4 Zum Material: Zuschauer*innen als Ethnograf*innen	131

4. Publikumsinvolvierung in Aufführungen immersiven Theaters	138
4.1 Räumliche und figurenperspektivische Involvierung in Paulus Mankers <i>Alma</i>	142
4.1.1 Desorientierung als dominanter Effekt der Zuschauer*innen-Involvierung	144
4.1.2 Zur Einbettung der Zuschauenden in die Wirklichkeitssimulation	159
4.2 Involvierung durch das Soundscape in Punchdrunks <i>Sleep no more</i>	164
4.2.1 Funktionen und Effekte soundbasierter Publikumsinvolvierung	165
4.2.2 »Is That All There Is?«: Versuch zur soundbasierten Erzeugung von Nostalgie	174
4.3 Olfaktorische Involvierung in SIGNAs <i>Das halbe Leid</i>	184
4.3.1 Funktionen von Geruchsdesign und olfaktorischer Involvierung	187
4.3.2 Zur Vereinnahmung mit-leidender Zuschauer*innen	198
4.4 Involvierung durch Handlungsanweisungen in SIGNAs <i>Das Heuvolk</i>	207
4.4.1 Funktionen und Wirkweisen von Handlungsanweisungen	209
4.4.2 Zur Erzeugung von Zugehörigkeit oder der Sehnsucht nach ihr	219
4.5 Involvierung durch körperliches Berühren in SIGNAs <i>Wir Hunde</i>	232
4.5.1 Berührungen als Modi der Begegnung mit der Transspezies Hundsch	235
4.5.2 Affektive Dynamiken des körperlichen Ausgesetzt-Seins	246
4.6 Involvierung über die affizierende Kraft von Zeichen, Diskursen und Bedeutungen in <i>3/Fifths – SupremacyLand</i> von Scruggs/Woodard	252
4.6.1 Black or White?	254
4.6.2 Zur Relation von fiktionalem Mikrokosmos und außertheatralem Makrokosmos	258
4.6.3 Whiteness erfahren und reflektieren	272
Fazit: Von vereinnahmender Publikumsinvolvierung zum Theater der Vereinnahmung	278

Endnoten	290
Literatur- und Quellenverzeichnis	321
Anhang	340
Die Autorin	342