



universität  
wien

# MASTERARBEIT / MASTER'S THESIS

Titel der Masterarbeit / Title of the Master's Thesis

„Who's controlling who?: Metareferenz als Werkzeug zur narrativen Einbindung von Interaktivität am Beispiel des interaktiven Films *Black Mirror: Bandersnatch*“

verfasst von / submitted by

Maria Sophie Gladitsch, BA

angestrebter akademischer Grad / in partial fulfilment of the requirements for the degree of  
Master of Arts (MA)

Wien, 2020 / Vienna 2020

Studienkennzahl lt. Studienblatt /  
degree programme code as it appears on  
the student record sheet:

A 066 583

Studienrichtung lt. Studienblatt /  
degree programme as it appears on  
the student record sheet:

Theater-, Film- und Medienwissenschaft

Betreut von / Supervisor:

Mag. Dr. Claus Tieber, Privatdoz.



## **Danksagung**

Ich möchte an dieser Stelle nicht nur meinem Betreuer, Mag. Dr. Claus Tieber, sondern auch meinen Eltern für ihre Unterstützung danken. Besonderen Dank möchte ich meinem Vater aussprechen, der sich Zeit genommen hat, um mit vollstem Interesse die Arbeit mit mir Korrektur zu lesen. Für die stets aufschlussreichen Gespräche während des Arbeitsprozesses und die geschätzte Freundschaft über die Studienzeit hinaus danke ich Sandrino.



# Inhaltsverzeichnis

|                                                                                               |           |
|-----------------------------------------------------------------------------------------------|-----------|
| <b>Inhaltsverzeichnis .....</b>                                                               | <b>5</b>  |
| <b>Einleitung.....</b>                                                                        | <b>9</b>  |
| <b>Anmerkungen zur Terminologie .....</b>                                                     | <b>11</b> |
| <b>1. Metareferenz – Reflexive und Referenzielle Strategien in verschiedenen Medien .....</b> | <b>12</b> |
| <i>1.1 Ursprünge und Geschichte .....</i>                                                     | <i>12</i> |
| <i>1.2 Grundlagen, zentrale Elemente und Definition der Metareferenz .....</i>                | <i>15</i> |
| 1.2.1 Hetero-, Selbst- und Metareferenz – Ebenen der Semiotik .....                           | 16        |
| 1.2.2 Meta-Bewusstsein – Rezeption und Interpretation.....                                    | 17        |
| 1.2.3 Ästhetische Illusion – Intention und Illusionsbruch .....                               | 18        |
| <i>1.3 Formen der Metareferenz .....</i>                                                      | <i>19</i> |
| 1.3.1 Intracompositional/direct vs. extracompositional/indirect - Metareference ....          | 20        |
| 1.3.2 Explicit vs. implicit - Metareference .....                                             | 21        |
| 1.3.3 Fictio vs. fictum - Metareference.....                                                  | 22        |
| 1.3.4 Critical vs. non-critical - Metareference .....                                         | 23        |
| <i>1.4 Kunstmittel der Metareferenz .....</i>                                                 | <i>23</i> |
| 1.4.1 Metalepse .....                                                                         | 24        |
| 1.4.2 Mise en Abyme.....                                                                      | 25        |
| 1.4.3 Intertextualität, Inter- und Transmedialität.....                                       | 26        |
| <i>1.5 Videospiele – Metareferenz in einem partizipatorischen Medium .....</i>                | <i>29</i> |
| 1.5.1 Easter Eggs – Metareferenz als „Insiderwitz“ .....                                      | 30        |
| 1.5.2 Spielinterne Funktionen von Metareferenz .....                                          | 31        |
| <b>2. Interactive Storytelling – Narratologie im medialen Umschwung.....</b>                  | <b>35</b> |
| <i>2.1 Das Erzählen in verschiedenen Medien .....</i>                                         | <i>35</i> |
| 2.1.1 Film – Klassisches Erzählen als beispielhafte audiovisuelle Narration .....             | 35        |
| 2.1.2 Videospiele – Das Erzählen im Zweifel .....                                             | 36        |
| <i>2.2 Interaktivität .....</i>                                                               | <i>40</i> |
| 2.2.1 Interaktivität in linearen Medien – Ein Gimmick? .....                                  | 41        |
| 2.2.2 Interaktivität als Essenz des Spiels .....                                              | 42        |
| 2.2.3 Interaktivität, Kunst und Medienhybridität .....                                        | 44        |
| <i>2.3 Interactive Storytelling .....</i>                                                     | <i>45</i> |
| 2.3.1 Ausmaß und Art der Interaktivität .....                                                 | 48        |
| 2.3.2 Erzählstruktur .....                                                                    | 50        |
| 2.3.3 Erzählte Zeit.....                                                                      | 53        |
| 2.3.4 Erzählperspektive .....                                                                 | 55        |
| 2.3.5 Erzählszenarien.....                                                                    | 57        |

|                                                                              |            |
|------------------------------------------------------------------------------|------------|
| <b>3. Interaktiver Film – Ein Hybridmedium zwischen Spiel und Film .....</b> | <b>59</b>  |
| 3.1 Kino .....                                                               | 60         |
| 3.2 Laserdiscs .....                                                         | 61         |
| 3.3 CD-ROM .....                                                             | 62         |
| 3.4 DVD und Blu-Ray Disc .....                                               | 63         |
| 3.5 Online-Streaming .....                                                   | 64         |
| <b>5. Black Mirror: Bandersnatch – Eine Analyse .....</b>                    | <b>67</b>  |
| 4.1 Interaktive Erzählweise in <i>Black Mirror: Bandersnatch</i> .....       | 69         |
| 4.1.1 Art und Ausmaß der Interaktivität .....                                | 69         |
| 4.1.2 Erzählstruktur .....                                                   | 75         |
| 4.1.3 Erzählte Zeit .....                                                    | 77         |
| 4.1.4 Erzählperspektive .....                                                | 79         |
| 4.2 Selbst- und Metareferenz in <i>Black Mirror: Bandersnatch</i> .....      | 80         |
| 4.2.1 Metalepse .....                                                        | 80         |
| 4.2.2 Mise en Abyme .....                                                    | 89         |
| 4.2.3 Intertextualität, Inter- und Transmedialität .....                     | 95         |
| <b>Conclusio .....</b>                                                       | <b>101</b> |
| <b>Literaturverzeichnis .....</b>                                            | <b>104</b> |
| <b>Medienverzeichnis .....</b>                                               | <b>107</b> |
| <b>Abbildungsverzeichnis .....</b>                                           | <b>108</b> |







## Einleitung

Mit dem interaktiven Film *Black Mirror: Bandersnatch* sind nicht-lineare Erzählweisen in die bisher davon weitgehend unberührte Streaming-Plattform Netflix eingezogen. *Bandersnatch* ist das erste Format dieser Art für erwachsene Zielgruppen, das durch den Bekanntheitsgrad seiner Plattform zu großer Aufmerksamkeit gelangte.<sup>1</sup> Obwohl das Hybridmedium des interaktiven Films, welches Aspekte des Videospiels und des Spielfilms miteinander vereint, bereits seit den 1960er Jahren in verschiedenen Formen die Welt der Medien beeinflusst hat, galt es seit Anfang der 2000er als mehr oder weniger verschollen.<sup>2</sup> Mit der Technologie der heutigen Zeit jedoch scheint dem interaktiven Film eine neue Chance gegeben zu sein, die eine modifizierte Rückkehr des Formats erlaubt und die es ihm ermöglicht, Geschichten damit auf eine neuartige Weise zu erzählen.

Besonders die interaktiven Komponenten des Hybridmediums unterscheiden es grundlegend von traditionellen, linearen Medien und damit auch ihr Erzählverfahren, ihre Rezeption und die erzählte Geschichte selbst. Eine der Fragen, die sich nun stellen, ist: Wie beeinflusst Interaktivität die Narration?

*Black Mirror: Bandersnatch* diene für das vorliegende Thema als Inspiration und soll zugleich als Beispiel fungieren. Durch das gezielte Einsetzen von Metareferenz gelingt es ihm, die interaktive Funktionsweise nicht nur als Steuerungsmittel, sondern auch als ein für die Geschichte selbst relevantes Element darzustellen. Dies eröffnet einen differenzierten Zugang zum Gestalten einer interaktiven Geschichte, in der die Zusehenden trotz der Trennung von Publikum und Diegese selbst zu Agierenden werden können.

Das transmediale Konzept der Metareferenz stammt von dem Anglisten Werner Wolf und basiert auf den literaturwissenschaftlichen Theorien zum Phänomen der Metafiktion. Dieses bezeichnet jegliche narrative Effekte, die die Fiktionalität eines Werks auf verschiedene Weise direkt oder indirekt kommentieren. Da dies ein erhöhtes Maß an Involviertheit und Rezeptionswillen im Publikum voraussetzt, kann dies aufgrund der Ähnlichkeit der Eigenschaften mit Interaktivität in Beziehung gesetzt werden.

---

<sup>1</sup> vgl. Roettgers, Janko. „Netflix Takes Interactive Storytelling to the Next Level With ‘Black Mirror: Bandersnatch’” *Variety* 28. Dezember 2018. Web. URL: <https://variety.com/2018/digital/news/netflix-black-mirror-bandersnatch-interactive-1203096171/> [Zugriff: 09.01.20]

<sup>2</sup> vgl. Wolf, J.P. Mark. *The Video Game Explosion. A History from PONG to Playstation and Beyond* Westport: Greenwood Press, 2008. S. 130

Die vorliegende Arbeit hat sich zum Ziel gesetzt, das Zusammenspiel von Interaktivität und Metareferenz innerhalb des Hybridmediums des interaktiven Films zu untersuchen.

Das zentrale Forschungsanliegen liegt daher in der Ermittlung der narrativen Möglichkeiten, die die metareferenziellen Prozesse des interaktiven Universums von *Black Mirror: Bandersnatch* zur Einbindung der Interaktivität in die Erzählung ermöglichen.

Metareferenz als Begriff ist, so Werner Wolf, im akademischen Umfeld der Geisteswissenschaften noch nicht in das terminologische Standardrepertoire eingeflossen.<sup>3</sup> Innerhalb verschiedenster Forschungsdisziplinen, besonders aber der Literaturwissenschaft, sind derartige Phänomene zumeist mit dem Begriff Metafiktion beschrieben, jedoch existieren zahlreiche Konzepte, die aufgrund ihrer verschiedenartigen Perspektiven zwar oftmals das Gleiche beschreiben, jedoch ein anderes Medium oder andere Aspekte bevorzugen. Besonders aufgrund seiner transmedialen Herangehensweise bietet sich das Konzept der Metareferenz jedoch für den Umgang mit einem Hybridmedium an, da dies eine eigenständige Kombination anderer Theorien obsolet macht.

Um dem Forschungsanliegen näherzukommen, werden nach der Eingrenzung des Themenbereichs die zentralen Konzepte der Arbeit erläutert. Die Konzepte der Interaktivität und Metareferenz sind für die Fragestellung gleichermaßen relevant und bedürfen somit einer ausgiebigen Darstellung. Besonders die Fülle an Begrifflichkeiten, die um das Phänomen der Metafiktion schwirren, soll in Kapitel 1 mit zielgerichteter Klarheit versehen werden. Kapitel 2 widmet sich der Interaktivität und deren Auswirkung auf den Prozess des Erzählens. Dem Werdegang des interaktiven Films (Kapitel 3) folgt in Kapitel 4 die Analyse von Schlüsselszenen des Beispielfilms, seiner erzähltechnischen Funktionsweise sowie schließlich dessen Einsatz von Metareferenz, basierend auf den theoretischen Grundlagen von Kapitel 1 und 2. Abschließend sollen in einer Conclusio die zuvor erarbeiteten Erkenntnisse erläutert und interpretiert werden, sodass die Schlussfolgerung und die Darstellung der Forschungsergebnisse nachvollziehbar sind.

Transmediale Forschung zu interaktiver Narration erscheint aufgrund ihrer Aktualität für die Film- und Medienwissenschaft in zunehmendem Maße relevant. Die Erweiterung dieses Forschungsbereichs hat sich diese Arbeit zum Ziel gesetzt.

---

<sup>3</sup> vgl. Wolf, Werner, et al. *Metareference across Media: Theory and Case Studies*. Amsterdam/New York: Rodopi, 2009. S. 15

## Anmerkungen zur Terminologie

Begrifflichkeiten um das digitale Spiel sorgen im Deutschen oftmals für Unklarheiten, besonders in den häufig synonymen Bezeichnungen für digitale Spiele, wie zum Beispiel „Computerspiel“ und „Videospiel“.<sup>4</sup> Um Verwirrungen zu vermeiden, soll daher im Folgenden das Wort Videospiel als Oberbegriff für digitale Spiele jeglicher Art verwendet werden.

Der interaktive Film scheint wahrlich ein Hybridmedium zu sein, welches sowohl Zugänge aus der Perspektive der Filmwissenschaft als auch der Game Studies zulässt. Aufgrund eines Mangels an Begrifflichkeiten, die es möglich machen, das Hybridmedium und seine Dichotomie kennzeichnend zu beschreiben, wird hier das Wort „spielen“ als Bezeichnung für den Rezeptions- und Partizipationsprozess eines interaktiven Films eingesetzt. Obwohl der Begriff sich traditionell auf das Spielen eines Spiels, unabhängig von dessen Typ und Definition, bezieht, scheint er aufgrund der, seitens des Publikums, aktiven Komponente des Rezeptionsprozesses interaktiver Filme passender als die Begriffe „sehen“ oder „schauen“, welche Passivität implizieren. Ebenso werden „Zusehende“ im Diskurs über interaktive Filme als „Publikum“ oder aber auch als „Spielende“ bezeichnet. Auch auf geschlechtergerechte Sprache wird in dieser Arbeit durchgehend Wert gelegt.

Bezüglich des Medieninhalts soll angemerkt werden, dass die Begriffe diegetisch bzw. intradiegetisch, extradiegetisch sowie metadiegetisch benutzt werden, um die Position gewisser Instanzen innerhalb des jeweiligen Mediums zu beschreiben. Diegetisch bzw. intradiegetisch ist eine Instanz dann, wenn sie zumindest einmal innerhalb der gezeigten Diegese, also zum Beispiel innerhalb eines filmischen Universums, visuell oder auditiv verankert wurde. Als extradiegetisch wird jede Instanz bezeichnet, die jenseits der Diegese angesiedelt ist. Eine Instanz, welche zwar innerhalb des filmischen Raumes, jedoch über der zentralen Diegese agiert, wird als metadiegetisch beschrieben.<sup>5</sup>

Es soll mir erlaubt sein, Begrifflichkeiten für den Fall, dass sie Funktionen oder Elemente passend beschreiben, disziplinübergreifend zu nutzen. Kommt dies vor, wird dies auch im Text thematisiert.

---

<sup>4</sup> vgl. Lochner, David. *Storytelling in Virtuellen Welten*. Konstanz: UVK-Verl.-Ges., 2014. S. 139ff

<sup>5</sup> vgl. Kuhn, Markus. *Filmnarratologie: Ein Erzähltheoretisches Analysemodell*. Berlin/New York: De Gruyter, 2011. S. 271

# 1. Metareferenz – Reflexive und Referenzielle Strategien in verschiedenen Medien

## 1.1 Ursprünge und Geschichte

Der amerikanische Filmtheoretiker Robert Stam definiert Reflexivität sehr umfassend als Prozess, mit dem sowohl literarische als auch filmische Texte ihre Produktion, Autorenhaftigkeit, intertextuelle Einflüsse, Rezeption oder ihre Ausdrucksweise in den Vordergrund stellen können.<sup>6</sup> Das Konzept der Reflexivität, welches etymologisch vom lateinischen *reflexio/reflectere* entstammt, stammt aus der Psychologie und Philosophie und deutet auf die Fähigkeit der Psyche hin, zugleich Subjekt und Objekt in ihrem eigenen Denkprozess zu sein.<sup>7</sup>

Der Anglist Werner Wolf argumentiert, dass die Reflexion über sich selbst in Malerei, Drama und Lyrik ein häufiges Phänomen und in der Literatur bereits in der griechischen Antike nachzuweisen ist. Jedoch scheint seit den 1960er Jahren, so Patricia Waugh, Autor\*innen und Schriftsteller\*innen die Problematik des Aufbaus von Fiktion verstärkt bewusst geworden zu sein. Aus diesem Grund lässt sich in Romanen ab dieser Zeit häufig eine Ebene der Selbst-Reflexivität und formaler Unstimmigkeiten feststellen. Anlässlich der Übertragung des Meta-Begriffs in andere Bereiche, wie zum Beispiel das Metatheater oder die Metapolitik, kann seit den 1960er Jahren auch generell ein kulturelles Interesse an der Konstruktion, Reflexion und Steuerung der Welterfahrung des Menschen entdeckt werden.

Über lange Zeit existierten, so Werner Wolf, nur enge Begriffe für verschiedene reflexive Strategien in vielerlei Sparten, die in den 70er Jahren unter dem ursprünglich auf den Roman bezogenen Sammelbegriff der „Metafiktion“ gefasst wurden.<sup>8</sup>

„Metafiktion“ ist eine Bezeichnung, welche einem fiktionalen Text zugeschrieben wird, der bewusst und systematisch auf seinen Status als Artefakt hinweist, um Fragen nach der Beziehung zwischen Fiktion und Realität aufzuwerfen.<sup>9</sup> Der Begriff wurde in den 70er

---

<sup>6</sup> vgl. Stam, Robert. *Reflexivity in Film and Literature: from Don Quixote to Jean-Luc Godard*. New York: Columbia Univ. Press, 1992. S. xiii

<sup>7</sup> vgl. Waugh, Patricia. *Metafiction: The Theory and Practice of Self-Conscious Fiction*. London/New York: Methuen, 1984. S. 14

<sup>8</sup> vgl. Wolf, Werner. *Ästhetische Illusion und Illusionsdurchbrechung in Der Erzählkunst: Theorie und Geschichte mit Schwerpunkt auf Englischem illusionsstörenden Erzählen*. Tübingen: Niemeyer, 1993. S. 221

<sup>9</sup> vgl. Waugh, Patricia. *Metafiction: The Theory and Practice of Self-Conscious Fiction*. London/New York: Methuen, 1984. S. 2

Jahren von den amerikanischen Kritikern und Autoren William H. Gass und Robert Scholes benannt und wurde damit erstmals zu einem eigenen Forschungsbereich der Literaturwissenschaft.<sup>10</sup> Er entstand während einer größeren kulturellen Bewegung, die als Postmoderne bezeichnet wird und eine Bewegung des kulturellen und künstlerischen Umbruchs und des Verlusts des Glaubens an autoritäre Ordnungssysteme der Moderne war.<sup>11</sup> Da Texte dieser Art sich selbst kritisch gegenüberstehen, untersuchen sie nicht nur die grundlegenden Strukturen von Erzählliteratur, sondern auch die mögliche Fiktionalität der Welt außerhalb des Textes.<sup>12</sup> „If our knowledge of this world is now seen to be mediated through language, then literary fiction (worlds constructed entirely of language) becomes a useful model for learning about the construction of ‚reality‘ itself.“<sup>13</sup> Die Metafiktion untersucht dieses Interesse mittels ihrer selbst.<sup>14</sup> Metafiktionale Romane werden zumeist nach einem Prinzip erstellt, welches einen fundamentalen, anhaltenden Gegensatz in den Mittelpunkt rückt: Die Konstruktion einer Fiktion und ihrer Entblößung. „In other words, the lowest common denominator of metafiction is simultaneously to create a fiction and to make a statement about the creation of that fiction.“<sup>15</sup> Metafiktion ist also ein dehnbarer Begriff, welcher ein weites Spektrum an Erzähl- und Romanliteratur umfassen kann. An einem Ende des Spektrums können Romane stehen, deren zentrales Thema ihre Fiktionalität ist, während in Romanen am anderen Ende nur in limitierter Weise Bewusstsein über Fiktionalität vermittelt wird.<sup>16</sup>

In der Literaturwissenschaft wurden Meta-Phänomene seit den 1970er Jahren nun ausgiebig bearbeitet, was zur Entwicklung hochdifferenzierter, wenngleich vieler unterschiedlicher Theorien und Begrifflichkeiten um diese geführt hat, welche in verschiedenste Richtungen deuten können.<sup>17</sup> Die damit assoziierten Begriffe gehören zu morphologischen Familien mit Präfixen oder Wurzeln wie „auto“, „meta“, „reflekt“, „selbst“ oder „textualität“. Im Zuge der Auseinandersetzung mit verschiedensten Quellen, die sich mit derartiger Thematik beschäftigen, sind folglich unterschiedliche

---

<sup>10</sup> vgl. Wolf, Werner, et al. *Metareference across Media: Theory and Case Studies*. Amsterdam/New York: Rodopi, 2009. S. 3f

<sup>11</sup> vgl. Waugh, Patricia. *Metafiction: The Theory and Practice of Self-Conscious Fiction*. London/New York: Methuen, 1984. S. 21

<sup>12</sup> vgl. ebd. S. 2

<sup>13</sup> ebd. S. 3

<sup>14</sup> vgl. ebd. S. 2

<sup>15</sup> ebd. S. 6

<sup>16</sup> vgl. ebd. S. 19

<sup>17</sup> vgl. Wolf, Werner, et al. *Metareference across Media: Theory and Case Studies*. Amsterdam/New York: Rodopi, 2009. S. 3f

Bezeichnungen für jegliche Variationen verwandter, reflexiver Vorgänge zu finden, wie zum Beispiel Selbstreferenz, Selbstreflexivität und Metanarrativität sowie auch das oben erläuterte Konzept der Metafiktion.<sup>18</sup> Obwohl die Begriffe synonym scheinen können, ist anzumerken, dass jeder Begriff, stets abhängig von einer werkspezifischen Betrachtungsperspektive, zumeist in bestimmten Aspekten unterschiedlich definiert wird. „[...] all offer different perspectives on the same process. But the terms shift the emphasis in different ways.“<sup>19</sup> Es scheint also zwar einen grundlegenden impliziten Konsens über die Existenz und essenziellen Eigenschaften von Meta-Phänomenen zu geben, jedoch keine anerkannte, allumfassende Definition und Bezeichnung.

„Der implizite Konsens, der innerhalb dieser literaturwissenschaftlichen Praxis darüber zu bestehen scheint, was Metafiktion sei, entbehrt jedoch immer noch einer klaren und expliziten theoretischen Grundlage in Form einer umfassenden Definition, die alle unter 'Metafiktion' subsumierten Phänomene erfassen würde und gleichzeitig ein Ausufern des Begriffs und seine indifferente Applizierbarkeit auf alles und jedes verhindern könnte.“<sup>20</sup>

Die Existenz eines allgemeingültigen Überbegriffs für derartige Phänomene steht also immer noch in Frage und verlangt somit für einen gezielten akademischen Diskurs nach einer reflektierten Auswahl eines Begriffs und einer Theorie, die einen passenden Begriffsapparat zur Vermittlung des Forschungswegs liefert.

Das Konzept der Metareferenz nach Werner Wolf, welches er in seinem Buch *Metareference across Media: Theory and Case Studies* aus dem Jahr 2009 vorstellt, rekonzeptualisiert das ursprünglich aus der Literaturwissenschaft stammende Konzept der Metafiktion mit dem Ziel, als interdisziplinäre, transmedial anwendbare Theorie zu fungieren und eine konzeptuelle und terminologische Basis für transmediale Vergleiche und Beschreibungen von Meta-Phänomenen zu liefern.<sup>21</sup> Das reichlich erforschte Konzept der Metafiktion liefert für jenen Zugang eine erhebliche Menge an Material, jedoch produzierte sein monomedialer Fokus Kategorien und Begriffe, welche zwar für rein narrative Medien unter Umständen nützlich, jedoch für nicht-narrative Medien unbrauchbar wären.

---

<sup>18</sup> vgl. Wolf, Werner, et al. *Metareference across Media: Theory and Case Studies*. Amsterdam/New York: Rodopi, 2009. S. 15

<sup>19</sup> Waugh, Patricia. *Metafiction: The Theory and Practice of Self-Conscious Fiction*. London/New York: Methuen, 1984. S. 14

<sup>20</sup> Wolf, Werner. *Ästhetische Illusion und Illusionsdurchbrechung in Der Erzählkunst: Theorie und Geschichte mit Schwerpunkt auf Englischem illusionsstörenden Erzählen*. Tübingen: Niemeyer, 1993. S. 222

<sup>21</sup> vgl. Wolf, Werner, et al. *Metareference across Media: Theory and Case Studies*. Amsterdam/New York: Rodopi, 2009. S. 7

Aus diesem Grund sah Wolf die Überholung und Rekonzeptualisierung der analytischen Terminologie in diesem Kontext als nötig.

Die Auswahl des Konzepts der Metareferenz als zentrale Theorie dieser Arbeit basiert auf ihrer interdisziplinären und transmedialen Natur. Das hier im Fokus stehende Genre des interaktiven Films ist selbst ein Hybridmedium aus Film und Spiel und vereint damit zwei Disziplinen, die sich trotz einiger Übereinstimmungen in ihrer Art des Erzählens unterscheiden. Die Metafiktion wäre als Konzept der Literatur zwar durchaus auf den Film übertragbar, würde jedoch in der Analyse interaktiver Erzählstrukturen unter Umständen auf terminologische Sackgassen stoßen, die der Rekonzeptualisierung bedürfen würden. Diese ist mit Wolfs Überarbeitung seiner 1993 erstellten, ausführlichen Theorie zur Metafiktion in das von ihm 2009 formulierte interdisziplinäre Konzept der Metareferenz gegeben. Aus diesem Grund soll Werner Wolfs Konzept sowie seine Terminologie und Typologie als Grundlage für die Analyse in Kapitel 4 fungieren. Das nun folgende Kapitel dient also nicht nur der Aufarbeitung des theoretischen Kontexts dieser Arbeit, sondern auch der Definition von spezifischen Begrifflichkeiten, die in Kapitel 4 Anwendung finden und für ihr Verständnis unweigerlich erläutert werden müssen.

## 1.2 Grundlagen, zentrale Elemente und Definition der Metareferenz

Werner Wolf verfolgt die These, dass Meta-Phänomene im Prinzip in allen Medien vorkommen können, betont jedoch auch, dass ihr Vorkommen innerhalb der Möglichkeiten des jeweiligen Mediums variieren kann.<sup>22</sup> Unter seinem transmedialen Vorhaben erschien ihm der Begriff Metafiktion in jedem Fall zu diszipliniert und limitierend. Aus diesem Grund versucht Wolf den Begriff zu rekonzeptualisieren, sodass er jenseits der Literaturwissenschaft verwendbar wird, und schlägt dafür die Bezeichnung „Metareferenz“ als Sammelbegriff für Meta-Phänomene in allen Medien vor.

---

<sup>22</sup> vgl. Wolf, Werner, et al. *Metareference across Media: Theory and Case Studies*. Amsterdam/New York: Rodopi, 2009. S. 25

### 1.2.1 Hetero-, Selbst- und Metareferenz – Ebenen der Semiotik

Um sein Konzept und den dafür gewählten Begriff innerhalb seines thematischen Kontexts zu positionieren und von anderen, alternativen oder ähnlichen Konzepten zu differenzieren, unterscheidet er zunächst zwei verwandte Konzepte aus einer semiotischen Perspektive, Heteroreferenz und Selbstreferenz. Erstere nimmt für gewöhnlich auf die Welt außerhalb eines Zeichensystems Bezug und ist eine natürliche Eigenschaft des täglichen Sprachgebrauchs. Zweitere ist typischerweise ein intentionaler Bezug auf Aspekte ihrer selbst oder anderer Zeichen ihres eigenen Zeichensystem.<sup>23</sup> Wenn Selbstreferenz einen Denkprozess über Elemente des eigenen Zeichensystems auslöst, so würde Wolf dies als spezielle Form der Selbstreferenz mit dem Begriff Selbstreflexion oder -reflexivität bezeichnen.<sup>24</sup> Im Gegensatz zu Heteroreferenz, welche Bezüge zur „Realität“ auf erster Ebene herstellt und in darstellenden Medien dem Schaffen der dargestellten Welt dient, bezieht sich Selbstreferenz in darstellenden Medien auf Texte, Medien und damit verwandte Dinge unabhängig davon ob diese als Teil der „Realität“ oder einer dargestellten Welt angesehen werden oder nicht.

Metareferenz erstellt einen Bezug zu Texten und Medien durch ihr Betrachten „von außen“, also von einer zusätzlichen Metaebene, deren Perspektive die Inhalte stets von der unmittelbaren Realität und dem Inhalt der dargestellten Welt differenziert.<sup>25</sup>

„Metareference thus appears to be a special kind of self-reference (and also of self-reflection), which is (theoretically) opposed to heteroreference.“<sup>26</sup>

Bei genauer Betrachtung erschien Wolf jedoch eine derart strenge Unterteilung unrichtig. Hetero- und Selbstreferenz (welche nach Wolf also Metareferenz inkludiert) sind in der Theorie zwar anhand klarerer Definitionen dargelegt, beim Analysieren von Beispielen wird, so Wolf, jedoch deutlich, dass ihr Vorkommen zumeist eher auf eine Art Spektrum zwischen den Begriffen zu positionieren ist oder ihrer Kombination bedarf. „In fact, real signs are never entirely self- nor entirely heteroreferential, but rather show a mixture of both aspects to varying degrees.“<sup>27</sup> Besonders in darstellenden Medien, so Wolf, tritt Metareferenz stets in Kombination mit Heteroreferenz auf. Als Beispiel dafür nennt er eine

---

<sup>23</sup> vgl. Wolf, Werner, et al. *Metareference across Media: Theory and Case Studies*. Amsterdam/New York: Rodopi, 2009. S. 18f

<sup>24</sup> vgl. ebd. S. 21

<sup>25</sup> vgl. ebd. S. 22f

<sup>26</sup> ebd. S. 23

<sup>27</sup> ebd. S. 23



bildliche Darstellung des Malprozesses eines Malers. Diese ist nicht nur metareferenziell, sondern durch die abgebildeten, darstellenden Objekte wie eine bestimmte Person oder unter Umständen ein Zimmer, Möbel oder Ähnliches, heteroreferenziell. Daraus schließt Wolf, dass die meisten metareferenziellen Arbeiten oder bestimmte Elemente stets *double-coded*, also doppelt kodiert sind.<sup>28</sup>

Besonders durch diese Eigenschaft erhält der Rezeptions- und Interpretationsprozess von metareferenziellen Elementen oder Werken enorme Wichtigkeit.

### 1.2.2 Meta-Bewusstsein – Rezeption und Interpretation

Hinweisend auf Metareferenz als eine Form der Kommunikation, bemerkt Wolf, dass Metareferenz für ihr Verständnis nicht nur von ihren Autor\*innen, ihrem Inhalt, dem Medium und dem kulturellen Kontext abhängt, sondern besonders auch von ihren Rezipient\*innen. Diese müssen im Idealfall dazu fähig sein, potenzielle metareferenzielle Bedeutungen zu identifizieren und interpretieren.<sup>29</sup> In diesem Zusammenhang wird die Wirkung der doppelten Kodierung relevant: Während heteroreferenzielle Inhalte auf einer ersten kognitiven oder kommunikativen Ebene geschehen, müssen diese für ihr metareferenzielles Verständnis auf eine höhere Meta-Ebene bewegt werden, auf der die Gedanken und Äußerungen der ersten Ebene Objekte der Reflexion werden können.<sup>30</sup> Wolf benennt diese „Metaisierung“ als einen von den Autor\*innen beabsichtigten Vorgang, obwohl dies in den meisten Fällen nur angenommen und nicht verifiziert werden kann.

Der grundlegende kognitive Effekt, den Metareferenz vermitteln soll, ist folglich nach Wolf das Auslösen eines Denkprozesses, der in den Rezipierenden ein Bewusstsein über die Medialität und Künstlichkeit eines Werks schafft und diese in den Vordergrund stellt.

„Where metareference is properly understood, an at least minimal corresponding ‘meta-awareness’ is elicited in the recipient, who thus becomes conscious of both the medial (or ‘fictional’ in the sense of artificial and, sometimes in addition, ‘invented’) status of the work under discussion and the fact that media-related phenomena are at issue [...].”<sup>31</sup>

---

<sup>28</sup> vgl. Wolf, Werner, et al. *Metareference across Media: Theory and Case Studies*. Amsterdam/New York: Rodopi, 2009. S. 24

<sup>29</sup> vgl. ebd. S. 25f

<sup>30</sup> vgl. ebd. S. 3

<sup>31</sup> ebd. S. 31

Mit dieser *Meta-Awareness*, dem Meta-Bewusstsein, kann die davor bestehende, geschlossene fiktionale Diegese zerrüttet und ein Bruch zwischen der fiktionalen und der realen Welt rezipiert werden.

### 1.2.3 Ästhetische Illusion – Intention und Illusionsbruch

In der Filmsprache betonen metareferenzielle Mittel zumeist all das, was traditionell vor dem Publikum versteckt bleiben würde. Sie brechen den diegetischen Bildrahmen und damit die bestehende ästhetische Illusion der Autonomie der Innenwelt des jeweiligen Films, welche dem kognitiven Phänomen der Immersion der Rezipient\*innen in eine dargestellte Welt trotz ihres Bewusstseins über ihre Fiktionalität einen Namen gibt.

Um einen Bruch der ästhetischen Illusion zu erzeugen, gibt es einige Mittel, wie zum Beispiel das Bloßstellen der Präsenz der Kamera oder eines Mikrophons, die direkte Adressierung des Publikums seitens der Charaktere, das Brechen oder Brennen des Bildes, das Offenbaren des Sets, des Produktionsteams oder der Effekte sowie das Vorstellen der Schauspieler\*innen oder Regisseur\*innen als sie selbst innerhalb der Diegese.<sup>32</sup>

Es gibt jedoch auch Umstände, unter denen das Meta-Bewusstsein verhältnismäßig schwach ist und die ästhetische Illusion folglich trotz metareferenzieller Elemente bestehen bleibt oder gar durch sie gefestigt wird.<sup>33</sup> Im Film *Body Double* (USA 1984) von Brian de Palma etwa ist in einer Szene eine (extradiegetische) Kamera in einem Spiegel zu sehen. Obwohl dies die Kamera ist, mit der die Szene gefilmt wurde, erzeugt ihre Präsenz in diesem Fall keinen Bruch der ästhetischen Illusion. Die Kamera wird durch den Mann, der sie bedient, zu einem Teil der Logik der Diegese, denn es ist eine diegetische Filmfigur, die von Beruf Regisseur ist.<sup>34</sup> Es soll nicht unerwähnt bleiben, dass metareferenzielle Effekte auch durch Zufälle erzielt werden können, wie es zum Beispiel jüngst in der amerikanischen Fantasy-Serie *Game of Thrones* der Fall war, als in einer Szene der Kaffeebecher einer bekannten Kaffeehauskette auf einem Tisch vergessen wurde und

---

<sup>32</sup> vgl. Jean-Marc Limoges. "The Gradable Effects of Self-Reflexivity on Aesthetic Illusion in Cinema" in: *Metareference across Media: Theory and Case Studies*, Werner Wolf, et al. Amsterdam/New York: Rodopi, 2009. S. 392f

<sup>33</sup> vgl. Wolf, Werner, et al. *Metareference across Media: Theory and Case Studies*. Amsterdam/New York: Rodopi, 2009. S. 28f

<sup>34</sup> vgl. Jean-Marc Limoges. "The Gradable Effects of Self-Reflexivity on Aesthetic Illusion in Cinema" in: *Metareference across Media: Theory and Case Studies*, Werner Wolf, et al. Amsterdam/New York: Rodopi, 2009. S. 394

schließlich in der Episode zu entdecken war.<sup>35</sup> Es lässt sich also schlussfolgern, dass für die Identifikation und Vermittlung metareferenzieller Bedeutungen und das Auslösen des Meta-Bewusstseins auch die Intention und Darlegung seitens der Autor\*innen in großem Ausmaß mitwirkend ist. „[...] the author (performer) is usually thought to be responsible for the meta-referential message, including non-accidental ‘signals’ that invite a ‘meta-reading’.”<sup>36</sup>

Unter all diesen Aspekten formt sich Werner Wolfs transmediales Konzept der Metareferenz und wird von ihm schließlich zusammenfassend wie folgt definiert:

„It is a special, transmedial form of usually non-accidental self-reference produced by signs or sign configurations which are (felt to be) located on a logically higher level, a ‘meta-level’, within an artefact or performance; this self-reference, which can extend from this artefact to the entire system of the media, forms or implies a statement about an object-level, namely on (aspects of) the medium/system referred to.”<sup>37</sup>

### 1.3 Formen der Metareferenz

Mit der Vielzahl an verschiedenen Theorien und Begrifflichkeiten um Meta-Phänomene stellt sich bei jedem Versuch der Typologisierung erneut die Frage nach der Methode und damit dem Blickwinkel der Ausarbeitung der Thematik. Mögliche Ansatzpunkte zur Systematisierung von Meta-Phänomenen sind zum Beispiel ihre Funktionen, ihre inhaltliche Bedeutung oder ihr Vorkommen in einem spezifischen Medium.<sup>38</sup>

Obwohl dies zunächst einem transmedialen Konzept widersprüchlich erscheinen kann, ist es für Wolfs Konzept essenziell, die Besonderheiten der verschiedenen Medien nicht zu ignorieren und jene als individuelle Bereiche, in denen Metareferenz auftreten kann, anzuerkennen. Die von Wolf erarbeiteten Sub-Formen der Metareferenz stammen ursprünglich aus der von ihm 1993 getroffenen Einteilung metafiktionaler Formen in der Literatur, deren Ordnung hauptsächlich sehr großflächig an ihrem Effekt und den Rezipierenden orientiert war und daher nach Wolf in allen Medien anwendbar ist. Um die transmediale

---

<sup>35</sup> vgl. Savov, Vlad. „Is that a Starbucks Cup in Game of Thrones?“ *The Verge*, 2019. Web. URL: <https://www.theverge.com/2019/5/6/18530917/game-of-thrones-got-season-8-hbo-final-last-of-the-starks-starbucks-coffee-cup-bloopers> [Zugriff: 1.7.2019]

<sup>36</sup> Wolf, Werner, et al. *Metareference across Media: Theory and Case Studies*. Amsterdam/New York: Rodopi, 2009. S. 26

<sup>37</sup> ebd. S. 31

<sup>38</sup> vgl. ebd. S. 34ff

Anwendung seiner Terminologie der literarischen Metafiktion zu ermöglichen, adaptierte er die Begrifflichkeiten in einer Weise, die den monomedialen Bezug auf Fiktionsliteratur vermeidet, und lässt Formen, welche nach ihm nicht transmedial applizierbar wären, unbeachtet.<sup>39</sup> All die hier genannten Subformen von Metareferenz treten durchaus, ja sogar zumeist in Kombinationen miteinander auf. Sie dienen der genaueren Identifikation von metareferenziellen Mustern, die in allen Medien zu finden sind, und liefern einen Begriffsapparat, welcher deren Beschreibung und Analyse erleichtert und damit Raum zur Reflektion und Interpretation im Kontext des jeweiligen medialen Beispiels öffnen.

### 1.3.1 Intracompositional/direct vs. extracompositional/indirect - Metareference

Die erste Unterscheidung, *Intracompositional/direct Metareference* und *extracompositional/indirect Metareference*, wird anhand des Kriteriums ihres Geltungsbereiches bestimmt. Intrakompositionelle Metareferenz funktioniert innerhalb des diegetischen Systems des jeweiligen spezifischen Werks, wohingegen extrakompositionelle Metareferenz alle metareferenziellen Formen bezeichnet, die über die Grenzen des Werks hinausgehen, sei es als Referenz zu einem spezifischen anderen Werk oder einem generellen ästhetischen Kommentar zu einem Medium. Eine derartige Referenz zu einem Medientypus, zu dem ebenso das spezifische referenzierende Werk gehört, impliziert also indirekt eine Metareferenz mittels eines Umwegs. Aufgrund dessen kann jene Form, so Wolf, auch indirekte Metareferenz genannt werden. Diese steht der direkten Metareferenz gegenüber, bei welcher der genannte Umweg nicht stattfindet. Darunter würden in der Fiktionsliteratur zum Beispiel Kommentare einer Erzählinstanz zu ihrem eigenen Stil fallen, während eine Bemerkung zu den Anfängen von Romanen auf der ersten Seite eines Romans zu indirekten Metareferenzen gehören würde. Auch die Parodie eines zuvor bereits existierenden Werks ordnet Wolf der indirekten Metareferenz zu.<sup>40</sup> Sowohl direkte als auch indirekte Metareferenz können auch transmedial gefunden werden, so Wolf:

„Thus, a painting can, for instance, portray the very artist of the picture under consideration in the act of painting (this is direct metareference); alternatively, a painting may also draw the viewer's attention to some general feature of the art in question“<sup>41</sup>

---

<sup>39</sup> vgl. Wolf, Werner, et al. *Metareference across Media: Theory and Case Studies*. Amsterdam/New York: Rodopi, 2009. S. 35f

<sup>40</sup> vgl. ebd. S. 38f

<sup>41</sup> ebd. S. 39

### 1.3.2 Explicit vs. implicit - Metareference

Die zweite Unterscheidung leitet Wolf aus der Theorie zu *overt* und *covert metafiction*<sup>42</sup> der Literaturtheoretikerin Linda Hutcheon ab. *Explicit* und *implicit metareference*, also explizite und implizite Metareferenz, beziehen sich auf die semantische Erkennbarkeit der Metareferenz in verschiedenen Zeichensystemen. Wenn ein metareferenzieller Kommentar deutlich anhand von konventionellen Bedeutungen innerhalb eines bestimmten Zeichensystems erkennbar ist, wird, so Wolf, von expliziter Metareferenz gesprochen. Rückführend auf die unter Punkt 1.3.1 angeführten Beispiele für direkte und indirekte Metareferenz, erkennt Wolf, dass aufgrund ihrer klaren Referenzen auf das Geschichtenerzählen beide unter explizite Metareferenz fallen würden. Ihr Vorkommen in einem Werk der Fiktionsliteratur und ihre Bedeutung in dem Zusammenhang versetzen sie auf eine Metaebene, von der sie sowohl auf das Werk selbst als auch auf die Literatur und das Medium Buch als solches hinweisen.

Im Kontrast dazu stehen verdeckte, also implizite Mittel, die genauso eine Metaebene erzeugen, jedoch ohne explizite metareferenzielle Zeichen zu nutzen. Sie funktionieren auf einer Basis, die besonders das Medium als Artefakt anhand des intentionalen Brechens von Konventionen hervorheben soll. In Fiktionsliteratur kann solch implizite Metareferenz zum Beispiel durch drucktechnische Abweichungen zur Norm des traditionellen Aufbaus ein Bewusstsein des Werks über seine medialen Konventionen ausdrücken. Ein Beispiel wäre ein Buchkapitel, welches nur aus einem einzigen Satz besteht. Dies ist eine herausstechende Abweichung von der Konvention, welche bedeutungsvolle Kapitel erst als schlüssig anerkennen würde, wenn sie aus längeren Textteilen bestehen würden. Diese Abweichung von der Norm soll, so Wolf, genau jene Konvention entblößen und ins Licht stellen.<sup>43</sup> Implizite Metareferenz ist ein Beispiel dafür, warum das Verständnis der Rezipierenden im Bereich der Metareferenz nach Wolf so eine große Rolle spielt.

„[...] [The cooperation of the recipient] is indispensable in all metareference, in a particularly clear way, for it is in principle possible to overlook the meta-implication of, for instance, typographical devices or of an extremely short chapter and consider such features as mere oddities. Consequently, markers are requisite in order to ensure a metareferential reception.”<sup>44</sup>

---

<sup>42</sup> vgl. Hutcheon, Linda. *Narcissistic Narrative: The Metafictional Paradox*. Waterloo: Wilfrid Laurier University Press, 2013. S. 30f

<sup>43</sup> vgl. Wolf, Werner, et al. *Metareference across Media: Theory and Case Studies*. Amsterdam/New York: Rodopi, 2009. S. 39f

<sup>44</sup> ebd. S. 40

### 1.3.3 Fictio vs. fictum - Metareference

Das Mittel zur Unterscheidung der nächsten Gegenüberstellung nach Wolf bildet der Inhalt der Metareferenz. Er wiederholt an dieser Stelle, dass Metareferenz nach ihrer Definition stets auf die Medialität und den Status als Artefakt des jeweiligen Werks hinweisen muss. Orientiert an dem lateinischen Wort *fictio*, welches „formen“ bedeutet, nennt er jene Facette der Metareferenz *fictio-metareference*, also *Fictio*-Metareferenz.<sup>45</sup> Daraus zieht Wolf den Schluss, dass also Metareferenz, um als solche bezeichnet werden zu können, stets zumindest in impliziter oder indirekter Form auf die geformte Natur des Werks hinweisen muss. „[...] metareference always goes along with an at least implicit and indirect statement concerning the (existing) fictio nature of the artefact or performance in which it occurs.“<sup>46</sup> Wolf betont zudem, dass in allen bisher auch in dieser Arbeit genannten Beispielen Fälle von *Fictio*-Metareferenz zu bestimmen sind, wie zum Beispiel der inhaltliche Bezug auf das Geschichtenerzählen, Kommentare zu Buchanfängen oder auch eine Kapitelstruktur. *Fictio*-Metareferenz bildet also eine sehr breite, jedoch grundlegende Form der Metareferenz, unter die laut Wolf alle Metareferenzen fallen.

Die *Fictum*-Metareferenz umfasst metareferenzielle Elemente, die zusätzlich zur Hervorhebung der Fiktionalität des Werks einen Kommentar zu seinem Wahrheitsgehalt inkludieren. Wolf betont hier, dass in diesem Fall das Wort „Fiktionalität“ das Werk in Relation zur Realität stellt. Dies würde aber nicht bedeuten, dass das Werk stets als schlichtweg erfunden entblößt werden müsse, sondern mittels der *Fictum*-Metareferenz auch die Wahrhaftigkeit ihres Inhalts suggerieren kann. Diese bezeichnet Wolf, im Gegensatz zu Andeutungen auf den Status des Werks, als ein Erfundenes, als eher selten. Die *Fictum*-Referenz ist also eher eine mögliche Addition zur *Fictio*-Metareferenz als ihr Gegenüber, welches Hinweise auf den Wahrheits- oder Fiktionsgehalt des jeweiligen Werkes beinhaltet.<sup>47</sup> Ein literarisches Beispiel, welches Wolf für die anschauliche Darstellung jener *fictum*-metareferenziellen Form gewählt hat, stammt aus dem Roman *The French Lieutenant's Woman* von John Fowles.

„This story I am telling is all imagination. These characters I create never existed outside my own mind. If I have pretended until now to know my characters' minds and innermost thoughts,

---

<sup>45</sup> vgl. Wolf, Werner, et al. *Metareference across Media: Theory and Case Studies*. Amsterdam/New York: Rodopi, 2009. S. 41

<sup>46</sup> ebd. S. 41

<sup>47</sup> vgl. ebd. S. 41f

it is because I am writing in [...] a convention universally accepted at the time of my story [...].“<sup>48</sup>

#### 1.3.4 Critical vs. non-critical - Metareference

Das oben genannte Beispiel aus *The French Lieutenant's Woman* verdeutlicht auch einen Aspekt der nächsten von Wolf getroffenen Unterscheidung zwischen *critical* und *non-critical Metareference*, also kritischer und nicht-kritischer Metareferenz. Es veranschaulicht nicht nur die *Fictum*-Metareferenz, sondern auch eine selbstkritische Ebene der Reflektion über das bisherige Erzählen einer Geschichte, die schließlich von ihr selbst als Fiktion entlarvt wird. Wolf betont, dass besonders in akademischen Diskussionen in Bezug auf die Postmoderne jenes kritische Entblößen der Fiktionalität hervorgehoben wird, jedoch nicht außer Acht gelassen werden darf, dass Metareferenz nicht zwingend kritisch sein muss. In der Malerei wäre ein Beispiel für nicht-kritische Metareferenz ein Selbstportrait eines Malers als Maler, wohingegen andere Werke durch ihren Bildinhalt kritisch auf die Möglichkeit des Wahrheitsgehaltes bildlicher Repräsentationen hinweisen können. Ein Beispiel dafür ist das 1929 entstandene Bild „La trahison des images“ des belgischen Malers René Magritte, welches eine Pfeife mit der Unterschrift „Ceci n'est pas une pipe“, auf Deutsch „Das hier ist keine Pfeife.“ zeigt.<sup>49</sup>

#### 1.4 Kunstmittel der Metareferenz

Um jene genannten Formen von Metareferenz tatsächlich zu erzeugen, gibt es, so Wolf, besonders im Bereich der impliziten Metareferenz eine Vielzahl an narrativen Kunstmitteln. Am häufigsten werden in diesem Kontext besonders drei spezifische Mittel genannt: Metalepse, *Mise en Abyme* und Intertextualität oder Intermedialität. Die meisten jener Mittel implizieren zumindest Beziehungen zwischen Elementen des jeweiligen Werks, in dem sie auftauchen, oder zwischen verschiedenen Werken, die zum breiten Feld der Medien gehören, und sind daher in jedem Fall selbstreferenziell. Die Tatsache, dass jene Mittel häufig in metareferenziellen Werken auftauchen, beweist für Wolf, dass sie zumindest metareferenzielles Potenzial aufweisen.<sup>50</sup> Aufgrund ihres häufigen Vorkommens und der

---

<sup>48</sup> Fowles, John. *The French Lieutenant's Woman*. New York: New American Library<sup>3</sup>, 1970. S. 80

<sup>49</sup> vgl. Magritte, René. *La trahison des images*. Belgien, 1929. Öl auf Leinwand

<sup>50</sup> vgl. Wolf, Werner, et al. *Metareference across Media: Theory and Case Studies*. Amsterdam/New York: Rodopi, 2009. S. 50

Möglichkeit ihrer Bestimmung anhand ihrer Definition soll nun im Folgenden auf die genannten drei zentralen Mittel zur Erzeugung von Metareferenz eingegangen werden. Ein weiteres Mittel, die Transmedialität, wird aufgrund ihrer Relevanz für die Analyse hinzugefügt. Im Zuge dieser Arbeit ist besonders die nähere Erläuterung der Mittel notwendig, um die metareferenziellen Vorgänge und Elemente in der Analyse des Beispielfilms in Kapitel 4 identifizieren und benennen zu können. Sie bilden einen wichtigen Anhaltspunkt und eine Basis für die systematische Betrachtung verschiedener Erscheinungen von Metareferenz.

#### 1.4.1 Metalepse

Der französische Literaturwissenschaftler und Narratologe Gérard Genette prägte in seinem Werk *Figures III* 1972 den Begriff der Metalepse, welcher ursprünglich aus der Rhetorik stammt. Die „narrative Metalepse“, wie Genette sie nennt, bezeichnet nach Werner Wolf das Verschwimmen der Grenzen verschiedener fiktiver Erzählebenen, besonders jener der fiktiven Rahmenwelt der Erzählinstanz und des diegetischen, erzählten Universums.<sup>51</sup> Dies kann bedeuten, dass die Erzählinstanz selbst in die Erzählung eindringt, ein paradoxer Wechsel zwischen verschiedenen Erzählebenen geschieht und damit schließlich Metareferenz erzeugt wird. „The paradoxical ‘impossibility’ of metaleptic transgressions seems to lay bare the fictionality of the work in which they occur and thus implies a meta-statement on its medial nature as an artefact.“<sup>52</sup> Werner Wolf betont nach jener Feststellung, dass in den Werken vieler Theoretiker der Begriff oftmals verschiedenartig genützt wird, woraus er schließt, dass die Metalepse bisher keine allgemeingültige Definition besitzt. Er selbst definiert die Metalepse aber als ein intentionales Mittel, welches die Existenz von zumindest zwei ontologischen Ebenen voraussetzt, deren Grenzen innerhalb der Logik des Werks in stets paradoxer Weise überschritten werden.<sup>53</sup> Er betont zudem, dass er in seine Definition auch metaleptische Phänomene inkludieren möchte, die nicht nur dem klassischen Fall von Überschreitung vertikaler Ebenen entsprechen.

---

<sup>51</sup> vgl. Wolf, Werner. *Ästhetische Illusion und Illusionsdurchbrechung in der Erzählkunst: Theorie und Geschichte mit Schwerpunkt auf Englischem illusionsstörenden Erzählen*. Tübingen: Niemeyer, 1993. S. 356f

<sup>52</sup> Wolf, Werner, et al. *Metareference across Media: Theory and Case Studies*. Amsterdam/New York: Rodopi, 2009. S. 50

<sup>53</sup> vgl. ebd. S. 50f



“It is helpful to postulate ‘levels’ or ‘worlds’ as a minimal condition in order to be able to accommodate metaleptic phenomena that do not only involve the classical case of a transgression between the ‘vertically stacked’ levels of the representation and the represented within a representational work but also the following phenomena: a – seeming – transgression between a work and the world of the author or recipient outside it, transgressions between parallel or ‘horizontal’ subworlds within a work”<sup>54</sup>

Im Film kann die Metalepse sowohl als Gegenstand als auch als Modus der Erzählung eingesetzt werden. Als Beispiel für Ersteres wird im Lexikon der Filmbegriffe Woody Allens Film *The Purple Rose of Cairo* von 1985 erwähnt, bei dem in einer diegetischen Filmvorführung in einem Kino der Hauptdarsteller eines diegetischen Kinofilms aus der Leinwand in den diegetischen Rezeptionsraum tritt. Bei der Metalepse als Modus wird dem Publikum suggeriert, es würde durch das Gesehene Filmmaterial gleichzeitig Zeug\*in bei dessen Entstehung sein. Dies ist auch ein bedeutendes Merkmal des Found-Footage-Horrorfilms, wie zum Beispiel *Blair Witch Project* (1999), bei dem durch verschiedene Mittel versucht wird, das Gesehene als authentisch und real darzustellen.<sup>55</sup> Dazu zählen Zwischentitel, die eine Rahmenhandlung und damit das Filmmaterial auf eine weitere Rezeptionsebene heben, sowie die direkte Adressierung des Publikums durch eine Kamera, welche sowohl als Filmkamera der Protagonist\*innen in die Erzählung der Diegese integriert wird, als auch die reale Filmkamera der Produktion ist. Dieser metaleptische Prozess bildet ein weiteres Beispiel dafür, dass eine Metareferenz nicht zwingend die filmische Illusion brechen muss, sondern sogar festigen kann.<sup>56</sup>

#### 1.4.2 Mise en Abyme

Die *Mise en Abyme* ist sowohl in der Literatur als auch in Comics, Film, Malerei oder anderen Medien zu finden und damit, wie auch die Metalepse, ein transmediales metareferenzielles Phänomen. *Mise en Abyme* ist der Begriff für ein spezielles metareferenzielles Mittel, welches eine semiotische Struktur, zum Beispiel ein Werk, einen Text oder eine Darstellung, auf einer höheren Ebene des jeweiligen Werks durch Spiegelung oder

---

<sup>54</sup> Wolf, Werner, et al. *Metareference across Media: Theory and Case Studies*. Amsterdam/New York: Rodopi, 2009. S. 51f

<sup>55</sup> vgl. Hölting Stefan. „Metalepse“ *Lexikon der Filmbegriffe*, 08. Februar 2012. Web. URL: <http://filmlexikon.uni-kiel.de/index.php?action=lexikon&tag=det&id=2582> [Zugriff: 7.11.19]

<sup>56</sup> vgl. Jean-Marc Limoges. “The Gradable Effects of Self-Reflexivity on Aesthetic Illusion in Cinema” in: *Metareference across Media: Theory and Case Studies*, Werner Wolf, et al. Amsterdam/New York: Rodopi, 2009. S. 392f

Wiederholung auf dort eingebettete, tiefere Ebenen setzen kann. Ein Beispiel für eine *Mise en Abyme* wäre das vermutlich weitgehend bekannte Phänomen der scheinbar unendlichen erneuten Reflektion, welches geschieht, wenn man sich zwischen zwei sich gegenüberstehenden Spiegel stellt.

Es kann eingesetzt werden um Beziehungen zwischen Ähnlichkeiten oder Identitäten zu untersuchen oder um Kontraste zwischen den verschiedenen hierarchisch angeordneten Ebenen darzustellen.<sup>57</sup> Da die *Mise en Abyme* auf Gleichartigkeit innerhalb eines Werks beruht, ordnet Wolf es der intrakompositionellen Selbstreferenz zu und bemerkt, dass hier nicht in allen Fällen Metareferenz zugegen ist.<sup>58</sup> Die *Mise en Abyme* ist, so Wolf, ein gutes Beispiel für die Unterschiedlichkeit der Metareferenz in ihrer möglichen Wahrnehmung.

“[...] sometimes [it] can become so covert – or, in double-coded representations, so dominated by the heteroreferential facet – that it is barely perceptible. Where the recursivity is plausible, in particular, where it can be said to be a feature of a represented [...] the prominence of the artificial similarity thereby involved will be low. As a consequence, the *mise en abyme* in question will not be conceived of as a metareferential phenomenon but as a predominantly heteroreferential one. Dominance of heteroreferential plausibility is thus a criterion which can considerably diminish the salience of a *mise en abyme*.”<sup>59</sup>

Die *Mise en Abyme* ist also ein Phänomen, dessen Wirkung stark abhängig von seiner Platzierung und seiner Rolle im jeweiligen Werk ist. Im Gegensatz zur eben erläuterten Möglichkeit, eine *Mise en Abyme* innerhalb des Werks plausibel und natürlich erscheinen zu lassen, kann es die Künstlichkeit des Werkes genauso herausheben und damit Metareferenz erzeugen. Dies passiert zumeist, wenn häufig Wiederholungen oder Spiegelungen innerhalb eines Werks auftauchen.

Besonders in visuellen Medien erhält das Mittel der *Mise en Abyme* sehr häufig eine metareferenzielle Bedeutung. Ein Theaterstück in einem Theaterstück oder ein Film im Film stellt nicht zuletzt aufgrund der Einrahmung zumeist eine Metareferenz dar.

### 1.4.3 Intertextualität, Inter- und Transmedialität

Intertextualität ist ein Phänomen, welches den Austausch von Elementen zwischen verschiedenen Texten untereinander bezeichnet. Als Texte gelten, so Robert Stam, in diesem

---

<sup>57</sup> vgl. Wolf, Werner, et al. *Metareference across Media: Theory and Case Studies*. Amsterdam/New York: Rodopi, 2009. S. 56f

<sup>58</sup> vgl. ebd. S.57

<sup>59</sup> ebd. S. 58

Kontext alle sprachlichen Informationen, die neben der mündlichen Äußerung auch schriftlich dargestellt werden könnten. So ist auch der Film ein Text, welcher durch kinematische Codes Bedeutungen in ein textuelles System bringt.

Der Begriff „Intertextualität“ wurde von der Literaturtheoretikerin Julia Kristeva in ihrer Übersetzung von Mikhail Bakhtins Konzept des „Dialogischen“ vorgestellt. Das Konzept der Intertextualität besagt nach Robert Stam, dass jeder Text innerhalb einer kulturellen Struktur die Gesamtheit aller bestehenden Texte miteinbezieht. Dies kann sowohl zufällig, durch den unbewussten Einfluss des textuellen Vorwissens der Autor\*innen, als auch intentional zur bewussten Erzeugung von referenziellen Bedeutungen geschehen.<sup>61</sup> „[...] art renews itself through this process of creative mistranslation.“<sup>62</sup>

Obwohl Werner Wolf dieser Definition zuzustimmen scheint, bezieht er sich in *Metareference Across Media* spezifisch auf textuelle Referenzen zu bereits existierenden, realen oder fiktiven Texten, die in einem jeweiligen rezipierten Text in Beziehung gesetzt werden und woraus schließlich neue Bedeutungen entstehen.<sup>63</sup>

Um einen ähnlichen Austausch von Elementen zwischen konventionell verschiedenen Medien zu bezeichnen, wird der Begriff Intermedialität eingesetzt.<sup>64</sup> Ein Beispiel dafür ist das Hybridmedium, welches in dieser Arbeit im Zentrum steht, der interaktive Film, welcher Elemente des Videospiele mit denen eines traditionellen Films vereint. Seiner Zusammensetzung und Geschichte ist das vierte Kapitel der vorliegenden Arbeit gewidmet.

Der Begriff Transmedialität bildet nicht nur einen Grundstein des Konzeptes der Metareferenz von Werner Wolf, sondern wird von ihm zudem auch als Subkategorie der Intermedialität identifiziert. Sie bezeichnet Phänomene, die in mehr als einem Medium zu finden und keinem spezifischen Ursprungsmedium zuzuordnen sind.<sup>65</sup> Im Zuge der Auseinandersetzung mit neuen Medien ist besonders das Konzept des *Transmedia Storytellings* erwähnenswert, welches von dem amerikanischen Medienwissenschaftler Henry Jenkins benannt wurde. Dieses bezeichnet den Prozess, bei dem wesentliche Elemente eines Werks systematisch über verschiedene Medien verstreut werden. Das Ziel

---

<sup>61</sup> vgl. Stam, Robert. *Reflexivity in Film and Literature: from Don Quixote to Jean-Luc Godard*. New York: Columbia Univ. Press, 1992. S. 20

<sup>62</sup> ebd. S. 20

<sup>63</sup> vgl. Wolf, Werner, et al. *Metareference across Media: Theory and Case Studies*. Amsterdam/New York: Rodopi, 2009. S.60

<sup>64</sup> vgl. ebd. S.60f

<sup>65</sup> vgl. Wolf, Werner. „Literature and Music: Theory“ in: *Handbook of Intermediality*, Gabriele Rippl, et al. Berlin/Boston: De Gruyter, 2015. Part II

dieser Vorgangsweise ist es, Unterhaltung zu einem Erlebnis zu machen, bei dem jedes Medium die Welt der Geschichte erweitert, anstatt sie zu wiederholen.<sup>66</sup>

Grundsätzlich, so Wolf, ist Intertextualität in jedem Fall ein selbstreferenzielles Mittel und hat durchaus das Potenzial, als Metareferenz aufzutreten. Intermedialität und Transmedialität können nur unter spezifischen Umständen selbst- oder metareferenziell sein.<sup>67</sup>

„It should indeed be noted that not all forms and instances of intermediality can be classified as (medially) self-referential; while this is possible for intermedial reference (in analogy to intertextual reference) as well as for intermedial transposition (as in the filmicization of novels), other forms, i. e., plurimediality and transmediality (analogies between works created in different media) can only be considered self-referential under certain circumstances.“<sup>68</sup>

Für die Umsetzung des metareferenziellen Potenzials der Intertextualität spielt, wie auch bei den anderen metareferenziellen Kunstmitteln, eine Reihe von Faktoren eine tragende Rolle, wie zum Beispiel die Häufigkeit des Auftretens des Mittels, seine Kombination mit anderen Formen der Metareferenz oder seine Identifizierbarkeit als Metareferenz auf einer Metaebene über dem Erzählten auf erster Ebene.<sup>69</sup>

„Intertextuality – in the form of individual or system reference – may, for instance, be predominantly used for the construction of a represented world; but it may also be employed in order to lay bare the pastiche character of a text as a ‘mere’ representation. In the first case it would not make sense to speak of metareference, in the second case it would.“<sup>70</sup>

Nicht jede Form von Intertextualität ist also metareferenziell. Um dies zu verdeutlichen, nennt Wolf ein Beispiel: Wird von einer Figur eine Bibelpassage innerhalb der fiktionalen Welt des Romans zitiert, ist diese Form von Intertextualität zwar selbstreferenziell, jedoch nicht metareferenziell. Sie passt sinnhaft zu jenen Referenzen auf der ersten Erzählebene des Romans, die dessen fiktionale Welt aufbauen, und verleiten die Lesenden nicht zum Betrachten des Texts von einer Metaebene. Diese Intertextualität könnte jedoch durchaus

---

<sup>66</sup> vgl. Jenkins, Henry. „Transmedia Storytelling and Entertainment: An Annotated Syllabus“ *Continuum* 24/6, 2010. S. 994

<sup>67</sup> vgl. Wolf, Werner, et al. *Metareference across Media: Theory and Case Studies*. Amsterdam/New York: Rodopi, 2009. S. 60f

<sup>68</sup> ebd. S. 60f

<sup>69</sup> vgl. ebd. S. 60f

<sup>70</sup> ebd. S. 61

metareferenziell werden, wenn zum Beispiel dem Bibelzitat im Roman eine Diskussion über den Wahrheitsgehalt der Bibel folgen würde.

Besonders häufig tritt metareferenzielle Intertextualität in Parodien auf. Diese agieren stets mit einem impliziten, kritischen Kommentar bezüglich des ursprünglichen Texts oder Werks und setzen diese Kritikpunkte mittels verzerrter Imitation in den Vordergrund.<sup>71</sup>

## 1.5 Videospiele – Metareferenz in einem partizipatorischen Medium

Patricia Waugh sieht in ihrem Buch *Metafiction: The Theory and Practice of Self-Conscious Fiction* eine explizite Verbindung zwischen Spiel und Metafiktion. Das Spiel an sich sei eine autonome Aktivität, die definitiv einen Wert für die Gesellschaft beinhalte. Obwohl sich ihr Spielbegriff auf die Praxis des Spielens an sich bezieht, kann er trotzdem auch zum Videospiel in Bezug gesetzt werden. „Play is facilitated by rules and roles, and metafiction operates by exploring fictional rules to discover the role of fictions in life. It aims to discover how we each ‚play‘ our own realities.“<sup>72</sup> Nach Waugh ist die wichtigste Parallele zwischen Spiel und Metafiktion, dass sie beide durch die Manipulation verschiedener Zeichen eine alternative Realität konstruieren können, dessen Existenz den Zuschauenden oder Spielenden bewusst ist.<sup>73</sup>

Es ist besonders ein Aspekt, der das Videospiel und seinen analytischen Umgang als Medium erschwert: seine non-lineare und interaktive Struktur, die es von seinen erzählenden Vorgängermedien wie der Literatur oder dem Film unterscheidet. Die Möglichkeit zur aktiven Teilnahme am Narrationsprozess macht ein Videospiel zu einem Komplex aus mehreren darstellenden Medien und damit, so Bernhard Rapp, anfälliger für Reibungspunkte auf der Repräsentations- und Rezeptionsebene.<sup>74</sup>

Einen weiteren Aspekt in der Betrachtung von Metareferenz in Videospielen bildet das Faktum, dass die simulierte Welt der Videospiele oftmals eine Reproduktion der realen Welt darstellt, in der die Spielenden sich nach eigenem Willen bewegen können. Während

---

<sup>71</sup> vgl. Wolf, Werner, et al. *Metareference across Media: Theory and Case Studies*. Amsterdam/New York: Rodopi, 2009. S. 61

<sup>72</sup> Waugh, Patricia. *Metafiction: The Theory and Practice of Self-Conscious Fiction*. London/New York: Methuen, 1984. S. 34

<sup>73</sup> vgl. ebd. S. 35

<sup>74</sup> vgl. Rapp, Bernhard. *Selbstreflexivität Im Computerspiel: Theoretische, Analytische Und Funktionale Zugänge Zum Phänomen Autothematischer Strategien in Games*. Boizenburg: Hülsbusch, 2008. S. 166

in der Literatur und im Film jene Dinge in den Mittelpunkt gerückt werden, die die Autor\*innen und Regisseur\*innen spezifisch ausgewählt haben, können in Videospielen zumeist die Spielenden selbst mehr oder weniger entscheiden, welche Orte und Dinge sie erkunden. Jedes Objekt oder jede Aktivität im Spiel kann somit potenziell zu einer Metareferenz werden, wenn sie im Spiel thematisiert wird.<sup>75</sup>

### 1.5.1 Easter Eggs – Metareferenz als „Insiderwitz“

Metareferenz, so Fotis Jannidis, kann nicht nur in der Diegese der Videospiele selbst gefunden werden, sondern ist auch seit geraumer Zeit ein Teil der Interaktion zwischen dem Spiel und den Spielenden. Trotzdem wird besonders ein metareferenzielles Phänomen nicht mit dem akademischen Begriffsapparat bezeichnet, sondern als *Easter Egg*, also Ostererei. Obwohl im Videospiel durchaus auch andere Formen der Metareferenz gemäß seiner Vorgängermedien zu finden sein können, ist das *Easter Egg* dem Videospiel weitgehend spezifisch. Der Name selbst stellt sich als äußerst deskriptiv heraus, da *Easter Eggs* zumeist versteckte Elemente in der Spielewelt bezeichnen, die, wenn sie gefunden werden, wie eine Art Überraschung funktionieren und eine Form von Kommunikation zwischen Spieleentwickler\*innen und Spielenden darstellen. Sie sind intertextuelle Phänomene, die oftmals als eine Art „Insiderwitz“ für die Produktionsfirmen dienen, wenn sie von den Spielenden gefunden werden. Dies ist, so Jannidis, eine typische Eigenschaft der meisten intertextuellen Elemente in Videospielen. Sie tauchen eher im Hintergrund auf und zumeist ist es für die Spielenden kein Muss, sich mit ihnen zu befassen. Oftmals müssen die Spielenden sich gar bemühen, um diese zu finden. In Spielen funktionieren metareferenzielle Elemente also zumeist grundlegend anders als in der Literatur oder im Film, wo die Linearität des Texts die Lesenden stets in eine vorgeformte Wahrnehmungsposition stellt.<sup>76</sup> Eines der ersten *Easter Eggs* stammt von Warren Robinett, dem Programmierer des Atari-Spiels *Adventure* (1979), welcher innerhalb eines Raumes in der Spielewelt einen Eingang in einen weiteren Raum versteckte, wo lediglich sein Name als

---

<sup>75</sup> vgl. Rapp, Bernhard. *Selbstreflexivität Im Computerspiel: Theoretische, Analytische Und Funktionale Zugänge Zum Phänomen Autothematischer Strategien in Games*. Boizenburg: Hülsbusch, 2008. S. 97

<sup>76</sup> vgl. Fotis Jannidis. „Metareference in Computer Games“ in: Wolf, Werner, et al. *Metareference across Media: Theory and Case Studies*. Amsterdam/New York: Rodopi, 2009. S. 549

Wandinskription zu sehen war. Seitdem ist die Praxis des Versteckens von *Easter Eggs* keine Seltenheit.<sup>77</sup>

### 1.5.2 Spielinterne Funktionen von Metareferenz

Die Funktionen von Metareferenz in Videospielen können nach Bernhard Rapp aus zweierlei Perspektiven betrachtet werden, welche er als „spielintern“ und „spielextern“ bezeichnet. Ersteres bezieht sich auf die partizipatorische und inhaltliche Ebene des Spiels und beschreibt selbstreflexive Funktionen in dem Bereich, in dem die Spielenden am Spiel beteiligt sind. Zweiteres ist einer Ebene außerhalb des Spiels zuzuordnen und beschreibt Funktionen, die sich auf das soziokulturelle Umfeld des Videospiels oder die Praktiken der Partizipation in Videospielen beziehen. Beide schließen einander jedoch nicht aus und können lediglich durch die Betrachtung der Funktionen unter einem bestimmten Blickwinkel differenziert werden.<sup>78</sup>

Aufgrund der größeren Relevanz spielinterner Prozesse für die Thematik dieser Arbeit soll nun näher auf diese eingegangen werden. Zu den spielinternen Funktionen gehören nach Rapp Attraktion und Motivation, Immersion, Unterhaltung und Komik, die Indikatorfunktion und Kohärenzstiftung.

Metareferenzielle und selbstreflexive Prozesse können grundsätzlich durch ihre zumeist unerwartet auftretende Natur in den Rezipierenden Interesse und Neugierde wecken. Zusätzlich wirken sie für diese aber auch herausfordernd, da der Rezeptionsprozess nun durch den Miteinbezug einer höheren Verständnisebene aktiver geschehen muss als zuvor. Bei Videospielen wird jene Aktivität durch die Möglichkeit zur Teilhabe am Medieninhalt erneut verstärkt. Folglich können selbstreflexive Prozesse als Motivatoren zum Agieren in der Spielwelt genutzt werden. Diese Ebene des Involviertseins im Videospiel kann, so Rapp, die Intensität des Erlebnisses eines metareferenziellen Prozesses für die Rezipient\*innen erheblich verstärken.<sup>79</sup>

Der Begriff der Immersion bezeichnet nach Britta Neitzel das Hineingezogenwerden der Rezipient\*innen in die Welt des Spiels. Im Bereich der Medien gibt es verschiedene

---

<sup>77</sup> vgl. ebd. S. 546f

<sup>78</sup> vgl. Rapp, Bernhard. *Selbstreflexivität Im Computerspiel: Theoretische, Analytische Und Funktionale Zugänge Zum Phänomen Autothematischer Strategien in Games*. Boizenburg: Hülsbusch, 2008. S. 166f

<sup>79</sup> vgl. Rapp, Bernhard. *Selbstreflexivität Im Computerspiel: Theoretische, Analytische Und Funktionale Zugänge Zum Phänomen Autothematischer Strategien in Games*. Boizenburg: Hülsbusch, 2008. S. 167ff

Techniken, wie zum Beispiel ein ausgeschmücktes narratives Universum, Erzählperspektiven oder den unsichtbaren Schnitt, die die Konstruktion der Fiktion der Medien zunächst verbergen sollen. Mit der weiteren Entwicklung der Technik und dem daraus folgenden Aufkommen neuer Medien erhielt die Eigenschaft Immersion große Aufmerksamkeit, besonders im Bereich der Videospiele, welche durch ihre Möglichkeiten der Interaktivität scheinbar eine neue, zuvor noch nicht existierende Ebene der Immersion in ein Medium zuließen. Die Definition des Begriffs Immersion impliziert nach Britta Neitzel die Existenz von Grenzen und ihrer Überschreitung, ein Eintauchen in den Medieninhalt. Die zuvor bestehende Trennung zwischen Mensch und Maschine schien nun überbrückt zu sein. Jene Brücke bildet das *Interface*, zu Deutsch: die Schnittstelle, welche in Form von Bedienelementen und -oberflächen zur Kommunikation zwischen Medium und Nutzer\*in dient.<sup>80</sup> Es scheint, als bilde der Begriff der Immersion in seiner Definition nach Neitzel eine Opposition zum Metareferenziellen, welche die Rezipierenden auf die Fiktionalität des jeweiligen Inhalts explizit hinweist. Bernhard Rapp schlägt jedoch in Bezug auf das Videospiel eine differenzierte Sichtweise vor: Obwohl der Rahmen des Bildschirms in Videospielen gleichsam dem eines Films gleicht, ist der Spielraum dahinter im Videospiel von den Spielenden beeinfluss- oder navigierbar. Die Partizipation der Spielenden öffnet einen Möglichkeitsraum der Kommunikation zwischen Spiel und Spieler\*innen, wodurch Immersion durch metareferenzielle und selbstreflexive Prozesse nicht durchbrochen, sondern unter Umständen verstärkt werden kann.<sup>81</sup>

Als nächste spielinterne Funktion führt Rapp Unterhaltung und Komik an. Er erläutert, dass selbstreflexive und metareferenzielle Videospiele komische Prozesse besonders durch ihre eigene Kontrastierung zur Realwelt erzeugen können. Auch das plötzliche Nutzen von Konventionen aus anderen Spielgenres und der damit induzierte vermeintliche temporäre Wechsel des Spiels in ein anderes Genre kann komische Effekte auslösen. Die Identifizierung jener Konventionen als solche thematisiert die Existenz von Genres in der Diegese und kann damit den Spielinhalt ad absurdum führen. Rapp vermutet zusätzlich, dass in Fällen, in denen ein Spiel in einem Spiel auftritt, ebenso der komische Effekt eines der vorrangig intendierten Wirkungselemente ist.<sup>82</sup> So kann zum Beispiel im vierten Spiel der

---

<sup>80</sup> vgl. Neitzel, Britta. *Das Spiel Mit Dem Medium: Partizipation, Immersion, Interaktion*. Marburg: Schüren 2006. S. 16f

<sup>81</sup> vgl. Rapp, Bernhard. *Selbstreflexivität Im Computerspiel: Theoretische, Analytische Und Funktionale Zugänge Zum Phänomen Autothematischer Strategien in Games*. Boizenburg: Hülsbusch, 2008. S. 170ff

<sup>82</sup> vgl. Rapp, Bernhard. *Selbstreflexivität Im Computerspiel: Theoretische, Analytische Und Funktionale Zugänge Zum Phänomen Autothematischer Strategien in Games*. Boizenburg: Hülsbusch, 2008. S. 174ff



Lebenssimulations-Reihe *Die Sims* auf dem diegetischen Computer der Spielfiguren das Spiel *The Sims Forever* gespielt werden, welches im Grunde genau dasselbe Spiel darstellen soll, das *Die Sims* selbst ist.<sup>83</sup>

Als Indikator-Funktionen bezeichnet Rapp jene selbstreflexiven und metareferenziellen Prozesse, die spielrelevante Informationen und Sachverhalte den Spielenden übermitteln. Zumeist geschieht dies über Prozesse innerhalb der Spielwelt, die der Fiktions- und Darstellungslogik unterliegen. Auch in diesen Fällen können metareferenzielle und selbstreflexive Prozesse die Illusion durchaus intakt lassen. Durch verschiedene Vorgänge können zum Beispiel Spielfiguren den Spielenden die Konsequenzen ihrer Handlungen mitteilen oder sie über bevorstehende Aufgaben entweder diegetisch oder extradiegetisch informieren. Auch die Reaktionen von Spielfiguren auf die Steuerkommandos können unter Umständen als Indikatoren für eine mögliche Fehlsteuerung der Spielenden gelten.<sup>84</sup>

Als kohärenzstiftende Funktion bezeichnet Rapp jenen Effekt selbstreflexiver und metareferenzieller Prozesse, welcher im Kern das zusammenhängende Ganze des fortlaufenden Spielerlebnisses und seiner Geschichte fördert. Da die Beteiligung der Spielenden für den Fortlauf des Spiels essenziell ist, wird diese oftmals vom Spiel selbst oder den diegetischen Spielfiguren metareferenziell eingefordert. Oftmals können jene Effekte nur durch das Aussetzen der Partizipation seitens der Spielenden ausgelöst werden. Auch die durch Pausen ausgelösten Effekte können somit Teil der fiktionalen Umgebung oder Geschichte werden.<sup>85</sup> Ein Beispiel dafür wäre das Spielmenü des Spiels *Detroit: Become Human* von Quantic Dream aus dem Jahr 2018, welches als zunächst extradiegetisches Steuerungsmenü des Spiels präsentiert wird, bei dem den Spielenden der humanoide Android Chloe zu Hilfe steht. Je weiter jedoch das Geschehen im Spiel selbst fortschreitet, desto mehr Veränderungen sind auch an Chloe festzustellen. Obwohl sie durch ihre Präsenz im Spielmenü stets Teil der Spielpausen ist, wird sie durch dieses Element ein Teil der Narration.<sup>86</sup> Metareferenz dient innerhalb einer Narration also verschiedensten Funktionen, die Bedeutungen verändern und erweitern können. Es ist ein Phänomen, welches narrative Inhalte oder Motive auf eine höhere Rezeptionsebene bringen, sowie auf die Fiktionalität eines

---

<sup>83</sup> vgl. O.N. „Video Gaming“ *The SimsWiki* O.J. Web. URL: [https://sims.fandom.com/wiki/Video\\_gaming](https://sims.fandom.com/wiki/Video_gaming) [Zugriff: 10.7.19]

<sup>84</sup> vgl. Rapp, Bernhard. *Selbstreflexivität Im Computerspiel: Theoretische, Analytische Und Funktionale Zugänge Zum Phänomen Autothematischer Strategien in Games*. Boizenburg: Hülsbusch, 2008. S. 179ff

<sup>85</sup> vgl. ebd. S. 180f

<sup>86</sup> vgl. CINEMATIC GAMING. „Detroit Become Human - Chloe's All Main Menu Quotes & Dialogues (including survey)“ *YouTube* Mai 2018. Web. URL: [https://www.youtube.com/watch?v=eNTUhKs\\_xwQ](https://www.youtube.com/watch?v=eNTUhKs_xwQ) [Zugriff: 6.1.2020]

Mediums mit verschiedenen Mitteln hinweisen kann. Besonders die Praxis des Erzählens in Medien mit partizipatorischen Elementen, wie das Videospiel, benötigt einen differenzierten Zugang zum Aufbau von Geschichten und dem Geschichtenerzählen. Auch metareferenzielle Prozesse können unter Umständen durch jene non-lineare Erzählweise neu- oder andersartig eingesetzt werden. Um dies zu untersuchen muss ein Überblick über das traditionelle, lineare Erzählen in verschiedenen Medien gegeben werden. Dem widmet sich das folgende Kapitel, welches schließlich die Unterschiede des interaktiven zum traditionellen Erzählen und seine Eigenschaften identifizieren und damit eine Grundlage für die Analyse interaktiver Erzählungen bietet.

## 2. Interactive Storytelling – Narratologie im medialen Um- schwung

### 2.1 Das Erzählen in verschiedenen Medien

Nach der mündlichen Erzählung war die schriftliche Dokumentation und darauffolgend das Buch die erste Form zur langfristigen Bewahrung von Texten. Deren Analyse widmeten sich zahlreiche Forscher\*innen und Theoretiker\*innen und entwickelten schließlich Strukturen, denen eine „perfekte“ Erzählung folgen sollte.<sup>87</sup>

Die Disziplin der Narratologie befasst sich mit der Analyse und Erforschung von Erzählstrukturen in all ihren Erscheinungsformen. Sie ist ein eigenständiger, interdisziplinärer Forschungszweig, der sich in den sechziger Jahren aus dem französischen Strukturalismus herausentwickelte und von den Literaturwissenschaftlern Claude Bremond, Roland Barthes, Gerard Genette und Seymour Chatman geprägt wurde. Sie befassten sich mit der Suche nach universalen Strukturen in der Vielzahl an existierenden Erzählungen, unabhängig von ihrem Medium.<sup>88</sup> Die aus der Narratologie stammenden Theorien und Forschungsansätze können also auf verschiedenste Medien jenseits der Literatur angewendet werden, wodurch die Erzählforschung Einzug in den Bereich der Film- und Medienwissenschaft hielt.

#### 2.1.1 Film – Klassisches Erzählen als beispielhafte audiovisuelle Narration

Durch die Filmkunst wurde es dem Menschen möglich, Dinge festzuhalten und sichtbar zu machen, welche normalerweise mit bloßem Auge unsichtbar wären. Sie kann kleinste Details einer großen Fläche herausheben, die Zeit raffen oder verlangsamen und die Welt aus verschiedensten Perspektiven darstellen. Allein diese revolutionären Errungenschaften eröffneten völlig neue Möglichkeiten für das Erzählen von Geschichten. Der Film kann also nach dem Buch und der Fotografie als ein großer Meilenstein im Bereich der Erzählkunst bezeichnet werden. Das audiovisuelle Erzählen wurde innerhalb der Filmwissenschaft zu einem viel erforschten Sujet. Der Filmwissenschaftler David Bordwell hat mit seinem Buch *Narration in the Fiction Film* im Jahr 1985 ein Werk geschaffen,

---

<sup>87</sup> vgl. Krug, Dominik. *Interaktive Drehbücher Für Digitale Welten: Wie Videogames Traditionelle Erzählweisen Erneuern*. Hamburg: Diplomica Verl., 2010. S. 10

<sup>88</sup> vgl. Hartmann, Bernd. *Literatur, Film Und Das Computerspiel*. Münster: Lit-Verl., 2004. S. 32

welches die bisherigen Erkenntnisse der Filmwissenschaft zum Thema der Narration erläutert und das traditionelle, filmische, lineare Erzählen anschaulich darlegt. Um nun in den folgenden Kapiteln Unterschiede zwischen der linearen und interaktiven audiovisuellen Erzählweise identifizieren und herausheben zu können, muss zunächst ein kurzer Überblick über Narration im traditionellen Film gegeben werden.

Obwohl es Prinzipien und Prozesse der filmischen Narration gibt, merkt Bordwell an, dass im Verlauf der Geschichte des Films einige formelle Veränderungen geschahen und oftmals mit andersartigen Erzählweisen experimentiert wurde. Die Existenz von verschiedenartigen Konventionen innerhalb von Genres, Lehren, Bewegungen oder gar Kinonationen verlangt, so Bordwell, einen differenzierten Umgang mit der Bestimmung von Normen.<sup>89</sup> „It is uninformative to call a film ‚unconventional,‘ for its peculiarity may itself be law-abiding according to another set of conventions”<sup>90</sup> Trotzdem existiert eine historisch bestimmte Norm narrativer Konstruktion, deren einheitlicher Standard aus den bisherigen Beiträgen entstand und sich als Mainstream etablierte. „In fictional filmmaking, one mode of narration has achieved predominance. Whether we call it mainstream, dominant or classical cinema, we intuitively recognize an ordinary, easily comprehensible movie when we see it.”<sup>91</sup>

Es wurde also eine klassische audiovisuelle Erzählweise etabliert, die als die traditionelle Art des filmischen Erzählens bezeichnet werden kann und anhand derer Abweichungen von der Norm aufgezeigt werden können.<sup>92</sup> Besonders für die Auseinandersetzung mit non-linearen Erzählformen, welche allein durch ihre Struktur klare Unterschiede zu klassischer Narration aufweisen, bieten jene Normen Anhaltspunkte zur Charakterisierung der Eigenschaften interaktiver Narration und werden im Folgenden als solche eingesetzt.

### 2.1.2 Videospiele – Das Erzählen im Zweifel

Nach David Lochner, welcher im Bereich des Geschichtenerzählens in digitalen Welten forscht, bewirkte den nächsten Schritt in der Entwicklung des Erzählens nach dem Film der Computer. Er revolutionierte mit seiner Funktion das Geschichtenerzählen in einer Weise, wie es noch nie da war: Durch interaktive Erzählstrukturen kann das Publikum in

---

<sup>89</sup> vgl. Bordwell, David. *Narration in the Fiction Film*. Madison: Univ. of Wisconsin Press, 1985. S. 149f

<sup>90</sup> ebd. S. 150

<sup>91</sup> ebd. S. 156

<sup>92</sup> vgl. ebd. S. 150

die Handlung und ihren Verlauf eingebunden werden. Das Verhältnis zwischen Autor\*in und Rezipient\*in verändert sich damit von Grund auf. Im Film fungieren die Rezipierenden als schiere Betrachter, im Spiel jedoch als Akteure. Beinahe alle bisher unveränderbaren und essenziellen Aspekte einer linearen Filmhandlung können nun von den Spielenden verändert werden: die Kameraperspektive, die Zeit, die Protagonist\*innen und der Dialog. All diese Möglichkeiten erweitern das Repertoire der Geschichtenerzähler\*innen, zudem aber auch ihr Aufgabenfeld. Trotzdem wird dem Spiel weitgehend der Ruf eines reinen Unterhaltungsmediums zugeschrieben, das an die Qualität und den Wert linearer Realfilme nicht herankommt. Nun kann die Frage gestellt werden, ob Geschichten digitaler Spielformen sich überhaupt mit jenen von Realfilmen messen müssen, verfolgen sie doch oftmals nicht das gleiche Ziel.

Wie im Filmbereich existiert auch in der Spielebranche eine Kategorisierung in Genres und Spielarten. Es gibt Spielgenres, welche sich die grafisch-realistische Optimierung und die emotionale, facettenreiche und cineastische Aufarbeitung einer Geschichte für ihre Spiele zum Ziel setzen.<sup>93</sup> Sie bedienen sich Elementen der Filmkunst und übersetzen diese in die Sprache ihres eigenen Mediums.

Vor allem in Prozessen ihrer Analyse und Dissektion werden jene Beziehungen zwischen Medien offengelegt und ins Bewusstsein gerufen. Die Entwicklung der Medien von Literatur bis hin zum Videospiel und ihre Auswirkungen aufeinander spielen vor allem dann eine Rolle, wenn in den jeweils jüngeren Medien in ihrer Darstellung oder Funktion Spuren älterer Medien zu finden sind. Davon ausgehend sind also auch Konventionen des Geschichtenerzählens über verschiedene Medien hinweg wiederzufinden. Aufgrund der Unterschiede in den Medieneigenschaften erhalten diese jedoch je nach Medium eine andere Erscheinung.<sup>94</sup> So gibt es zum Beispiel Literaturverfilmungen, deren narrative Struktur aufgrund der beiden durch den Inhalt verbundenen Medien im Film erhalten bleiben soll. In diesem Fall darf ihr Grundgerüst also nicht zu sehr vom Ursprungsmedium abweichen, während bei Verfilmungen eines Videospiels wie zum Beispiel dem Film *Lara Croft: Tomb Raider*<sup>95</sup> aus dem Jahr 2001 allein durch die verschiedenartige Erzählstruktur der beiden Medien Einschränkungen in den Übereinstimmungen unabdingbar sind.

---

<sup>93</sup> vgl. Lochner, David. *Storytelling in Virtuellen Welten*. Konstanz: UVK-Verl.-Ges., 2014. S. 30ff

<sup>94</sup> vgl. Hartmann, Bernd. *Literatur, Film Und Das Computerspiel*. Münster: Lit-Verl., 2004. S. 32

<sup>95</sup> vgl. *Lara Croft: Tomb Raider*. R.: Simon West, USA 2001.

Besonders das Videospiel hat mit seiner Genese und Existenz als neues Medium und Forschungsobjekt eine Debatte entfacht. Die Forschung ist sich uneinig, ob das Videospiel eine Erzählung sein kann. 1997 betont Janet Murray, Professorin für Literatur und Kommunikation und Autorin des Buchs *Hamlet on the Holodeck: the Future of Narrative in Cyberspace*, die zunächst grundlegenden Unterschiede zwischen Geschichten und Spielen:

„Games seem [...] to be very different from stories and to offer opposing satisfactions. Stories do not require us to do anything except to pay attention as they are told. Games always involve some kind of activity and are often focused on the mastery of skills [...]. Games generally use language only instrumentally [...] rather than to convey subtleties of description or to communicate complex emotions. They offer a schematized and purposely reductive vision of the world. Most of all, games are goal directed and structured around turn taking and keeping score. All of this would seem to have nothing to do with stories.“<sup>96</sup>

Obwohl ihre Beschreibung von Spielen nicht auf jedes der Videospielgenres zutreffen würde, sind die genannten Unterschiede zu anderen Medien in der Rezeption, Struktur und im Gebrauch ein Faktum. Trotz ihrer im angeführten Zitat zu erkennenden Gegenüberstellung von Spielen und Geschichten erkennt Janet Murray als eine Vertreterin der Narratologie sehr wohl Parallelen zwischen Spiel und Geschichte. Im Kern geht die Debatte auf die äußerst variablen Definitionen der Begriffe „Spiel“<sup>97</sup> und „Text“ verschiedener Disziplinen zurück. Die Lektorin der Literaturwissenschaftlerin Patricia Waugh merkt in einem Vorwort an:

„[...] the question of what ‚texts‘ are or may be has also become more and more complex. It is not just the impact of electronic modes of communication, such as computer networks and data banks, that forced us to revise our sense of the sort of material to which the process called ‚reading‘ may apply.“<sup>98</sup>

An diesem Punkt setzt die Diskussion über das Videospiel als erzählendes Medium an. Es scheint, als würde sich die Forschung ebenso um deren klare Definitionen uneinig sein. Diese Tatsache macht die Existenz einer Debatte nachvollziehbar, ja sogar notwendig. Janet Murray vertritt mit anderen im Bereich der Spielforschung ebenso einen narratologischen Ansatz in der Analyse des Videospiels. Dieser ist primär auf das Analysieren eines

---

<sup>96</sup> Murray, Janet Horowitz. *Hamlet on the Holodeck: The Future of Narrative in Cyberspace*. Cambridge: MIT Press, 1998. S. 140

<sup>97</sup> „Spiel“ kann grundsätzlich sehr weit gefasst werden, wird das Wort im Zuge dieser Arbeit verwendet, handelt es sich jedoch, wenn nicht anderweitig kommentiert, um ein digitales Videospiel.

<sup>98</sup> Waugh, Patricia. *Metafiction: The Theory and Practice of Self-Conscious Fiction*. London/New York: Methuen, 1984. S. viii

Spiels als Text mittels Theorien der Literatur- und Medienwissenschaft fokussiert. Das etablierteste Konzept dieses Ansatzes ist das der Erzählung. Vereinfacht ausgedrückt kann eine Erzählung als ein Zusammenschluss aus Diskurs und Geschichte aufgefasst werden, in dem die Geschichte die Informationen für die Erzählung bereitstellt, welche schließlich von verschiedenen Diskursen geformt wird. Aus diesem Grund bezieht sich der narratologische Ansatz in der Analyse von Videospielen nicht nur auf eine Geschichte, die erzählt wird, sondern auch auf verdeckte Elemente sowie Muster in der Rezeption und Interpretation.<sup>99</sup>

Im Gegensatz dazu steht die Disziplin der Ludologie, welche die Erforschung der Spiele umfasst. Sie konzentriert sich hauptsächlich auf Strukturen des Spielablaufs und bezieht sich dabei auf klassische Theorien des Spiels, wie zum Beispiel die des niederländischen Kulturhistorikers Johan Huizinga. Für ihn ist das Spiel ein zentraler Aspekt für das Verständnis der menschlichen Gesellschaft und er betont die Wichtigkeit des Spiels in der Sprache, Zivilisation, Recht, Krieg, Mythologie, Wissen, Poesie, Philosophie und Kunst. Seine Theorien wurden in die Forschung von Videospielen vor allem in drei Punkten eingebracht: Das Spiel ist in Zeit und Ort limitiert, es ist ein Fantasieprodukt und während der Spielzeit gelten Regeln und Ziele, die außerhalb des Spiels nicht gelten.<sup>100</sup> Innerhalb der Ludologie wird Videospielen ihr Erzählcharakter zumeist abgesprochen.<sup>101</sup> Hier scheint zwischen Narratologie und Ludologie eine Diskrepanz in der Perspektive vorzuliegen: Während Ludologen sich mit der formalen Zusammensetzung eines Spiels beschäftigen, betrachten Narratologen ihr potenzielles narratives Verständnis.<sup>102</sup> Beides schließt einander jedoch nicht aus.

Es ist wichtig zu erwähnen, dass diese Debatte, nach Sichtung der Veröffentlichungen dazu, Ende der 1990er und Anfang der 2000er Jahre ihren Höhepunkt fand. Zu dieser Zeit war das Videospiel noch ein relativ junges Medium und stand mehr oder weniger in den Anfängen seiner Entwicklung in vielerlei Spielarten und Genres. Die Beantwortung der Frage nach der Narrativität des Videospiels, welche der eben erläuterten Debatte zu Grunde liegt, kann aus diesem Grund nur unterschiedlich und je nach Spielart ausfallen. Aufgrund der Fokussierung auf das Geschichtenerzählen wird im Folgenden

---

<sup>99</sup> vgl. Crawford, Garry/Victoria K. Gosling. "More Than a Game: Sports-Themed Video Games and Player Narratives." *Sociology of Sport Journal* 26/1, 2009. S. 55

<sup>100</sup> vgl. ebd. S. 54

<sup>101</sup> vgl. Hartmann, Bernd. *Literatur, Film Und Das Computerspiel*. Münster: Lit-Verl., 2004. S. 59

<sup>102</sup> vgl. Crawford, Garry/Victoria K. Gosling. "More Than a Game: Sports-Themed Video Games and Player Narratives." *Sociology of Sport Journal* 26/1, 2009. S. 55

ausschließlich auf narrative Spiele Bezug genommen. Für diese Arbeit ist es absolut notwendig, den Erzählcharakter des später behandelten, zentralen Genres des interaktiven Films anzuerkennen. Das Beobachten narrativer Eigenheiten und Phänomene einer Handlung ist nur möglich, wenn der Inhalt des Spiels zweifellos an seine Geschichte gebunden ist.

Ein narratives Spiel, so Bernd Hartmann, muss die meisten Charakteristika einer Erzählung haben, wie Literatur und Film es vorweisen können, um als solches definiert werden zu können: ein Setting, Charaktere, Ereignisse und Kardinalpunkte.<sup>103</sup> Letztere stammen aus einem Erzählkonzept des Narratologen Seymour Chatman, welches sich durch seine Unabhängigkeit von einem Medium auszeichnet und damit auf Erzählsysteme des Videospieles übertragbar ist. Nach diesem Konzept setzt sich eine Geschichte aus dynamischen und statischen Elementen zusammen, wobei letztere die während der Handlung weitgehend unveränderten Informationen über Charaktere und das Setting umfassen. Sie sind ausschlaggebend für die Konstituierung der erzählten Welt. Die dynamischen Elemente, also jene, die sich während der Handlung verändern, bezeichnet Chatman als Satelliten, welche lediglich zur Ausschmückung der Ereignisse dienen. Die Kardinalpunkte sind die essenziellen Punkte der Handlung, an denen tragende Wendungen passieren können und welche die Handlung vorantreiben. Die Kardinalpunkte bilden also das Rückgrat der Erzählung.<sup>104</sup> Bevor jedoch die Erzählstrukturen von Videospielen näher betrachtet werden sollen, muss der entscheidende Begriff definiert und erläutert werden, der im Diskurs über das Videospiel stets Erwähnung findet und die Eigenschaft bezeichnet, die es von anderen Medien grundlegend unterscheidet: der Begriff Interaktivität.

## 2.2 Interaktivität

Der Begriff der Interaktivität taucht vor allem im Diskurs mit digitalen Medien auf. Er bezeichnet, so Medienwissenschaftlerin Britta Neitzel, das eingreifende Handeln, ein Agieren und Reagieren innerhalb einer vorgegeben technischen oder sozialen Struktur. Aus rein

---

<sup>103</sup> vgl. Hartmann, Bernd. *Literatur, Film Und Das Computerspiel*. Münster: Lit-Verl., 2004. S. 64

<sup>104</sup> vgl. ebd. S. 35f



technischer Perspektive kann Interaktivität auch als eine Funktion der Steuerung einer Maschine anhand ihres Regelwerks bezeichnet werden.<sup>105</sup>

Grundsätzlich kann festgehalten werden, dass die Frage nach der Interaktivität eines Mediums stets mit ja beantwortet werden kann, wenn es, um seiner vollen Funktion mächtig zu werden, menschlich beeinflusst werden muss. Daraus kann geschlossen werden, dass die Definition von Interaktivität sehr breit gehalten werden muss und es durchaus viele Ansatzpunkte gibt, von denen aus der Begriff betrachtet werden kann. Aus diesem Grund spielt in der Definition des Begriffs das Ausmaß der Interaktivität zunächst keine Rolle.

### 2.2.1 Interaktivität in linearen Medien – Ein Gimmick?

Bereits im Theater, einem „alten“ Medium, lassen sich bestimmte Formen von Interaktivität finden, besonders durch die gleichzeitige Präsenz des Publikums und der Schauspielenden im Theaterdispositiv.<sup>106</sup> In der Geschichte des Fernsehens und des Films gab es immer wieder Versuche, diese interaktiv zu gestalten. Besonders seit der Erfindung des Telefons und seines Einzugs in Privathaushalte gibt es zumindest im Fernsehen häufig einen gewissen Grad an Interaktivität. Die Zusehenden können in zahlreichen Shows durch Telefon-Voting Einfluss auf das Geschehen nehmen, wie zum Beispiel beim Eurovision Song Contest, bei dem sie durch Anruf für den besten Song abstimmen und somit das Ergebnis des Wettbewerbs beeinflussen können. Die Sendungen und ihre Handlung verlaufen trotz des Votings linear ab, die Zuschauenden haben also nur minimalen Einfluss auf einen einzigen Aspekt der Show. Andere experimentelle Formate, die die Fernbedienung als Abstimmungsinstrument nutzten, wurden vom Publikum bisher weitgehend abgelehnt. Interaktivität ist in derartigen Shows außerdem wahrlich nur eine Möglichkeit und keine Notwendigkeit: Das Publikum kann selbst entscheiden, ob es zum Hörer greifen möchte oder nicht.<sup>107</sup> Die interaktive Funktion ist hier wie die Erweiterung eines Mediums, dessen Form für seine ursprüngliche Funktion perfektioniert war. Jedes hinzugefügte interaktive Element entspricht unter diesen Umständen einem *Gimmick*. Dieses beschreibt jegliches neuartige Element eines bestehenden Gegenstandes, welches den Anreiz und die Aufmerksamkeit auf dieses erhöhen soll.

---

<sup>105</sup> vgl. Neitzel, Britta. *Das Spiel mit dem Medium: Partizipation, Immersion, Interaktion*. Marburg: Schüren 2006. S. 15f

<sup>106</sup> vgl. Lochner, David. *Storytelling in Virtuellen Welten*. Konstanz: UVK-Verl.-Ges., 2014. S. 215

<sup>107</sup> vgl. ebd. S. 219f

“Calling something a gimmick is a distancing judgment [sic!], a way to apotropaically ward off, by publicly proclaiming ourselves unconvinced by [it] [...]. At the same time the gimmick enables us to indirectly acknowledge this power to enchant, as one to which others, if not ourselves, are susceptible. [...] A device cannot be a gimmick – it would just neutrally be a device – without this moment of distrust and aversion, which seems to respond directly to or even correct our initial euphoria in the image of something promising [...].”<sup>108</sup>

Aus heutiger Sicht scheinen die Möglichkeiten zur Interaktivität im Bereich des kommerziellen Fernsehens und Films beinahe unverändert geblieben zu sein. Das Grundproblem beim Versuch des Integrierens interaktiver Funktionen in derartige Unterhaltungsformate ist laut David Lochner, dass ihre ursprüngliche Nutzungsform statischer und linearer Natur ist.<sup>109</sup>

Eine veränderte Medienrezeption bedarf zudem Rezipient\*innen, die dazu bereit sind. Videospiele geben den Spielenden die Möglichkeit, digitale Welten mittels der Spielfiguren zu erkunden, selbst Geschichten zu schreiben und Inhalte zu schaffen. All diese Elemente sind Medien, deren Rezeption vorrangig passiv geschieht, wie zum Beispiel dem Buch, Gemälden oder dem Film, traditionell vorenthalten. Die traditionelle Benutzung bestimmter Medien und die Motivation der Konsument\*innen dahinter ist also an dieser Stelle nicht außer Acht zu lassen: Ist Entspannung die Nutzungsmotivation, scheinen passive Medien die gegebene Auswahl zu sein, denn aktive Medien bedürfen in ihrer aktiven Natur eines höheren Grades an Spannung und Aufmerksamkeit als passive Medien. Bei der Produktion von Medien mit interaktiven Funktionen ist es also notwendig, den menschlichen Charakter und seine Grundbedürfnisse und Motivationen zu berücksichtigen, um Interaktivität für die Spielenden natürlich zu gestalten und eine einvernehmliche Rezeptionssituation zu schaffen. Schließlich ist ihre Entscheidung und vor allem ihre Motivation für die Funktion des interaktiven Mediums essenziell.<sup>110</sup>

### 2.2.2 Interaktivität als Essenz des Spiels

Im Diskurs über das Videospiel wird der Begriff Interaktivität zumeist als Schlüsselwort angesehen. Laut dem Spielwissenschaftler Martin Boldt ist Interaktivität jene Eigenschaft des Spiels, welche es von den anderen Medien abhebt und zugleich Ursache der

---

<sup>108</sup> Ngai, Sianne. „Theory of the Gimmick” *Critical Inquiry* 43/2, 2017. S. 471f

<sup>109</sup> vgl. Lochner, David. *Storytelling in Virtuellen Welten*. Konstanz: UVK-Verl.-Ges., 2014. S. 219f

<sup>110</sup> vgl. ebd. S. 143f

allgemeinen Faszination für das Medium ist.<sup>111</sup> Im Gegensatz zu Filmen, deren Inhalte vom Publikum passiv rezipiert werden, benötigen Videospiele ein aktives, agierendes Gegenüber, welches im ständigen Austausch mit den Spielinhalten steht, um zu funktionieren. Game Designer Chris Crawford definiert Interaktivität als „A cyclic process between two or more active agents in which each agent alternately listens, thinks, and speaks – a conversation of sorts.“<sup>112</sup> Er nutzt das Zuhören, Denken und Sprechen als Metapher für die Aktivität des Computers und seiner Nutzer\*innen während des Spielprozesses und betont damit, dass nur solche Vorgänge als interaktiv bezeichnet werden können, bei denen das Medium die individuellen Informationen der Spielenden aufnimmt, sie verarbeitet und seine Reaktion an diese anpasst. Grundsätzlich gibt es also zwei Wege der Mediennutzung, das passive Aufnehmen und das aktive Agieren, wobei das Spiel intrinsisch unter zweitäre Nutzungsform fällt. Interaktivität bedeutet also auch im Videospiel Aktion und Reaktion, die aktive, menschliche Handlung, auf die das Medium reagiert.

Die Aktivität des Spielens wird von David Lochner als eine besondere Form menschlicher und sozialer Interaktion bezeichnet. Ähnlich wie bei Wettkämpfen gibt es Hürden, Gegner oder Aufgaben, denen sich die Spielenden stellen müssen. Es gibt klar definierte Regeln, die den Spielablauf und das Ziel nicht mehr in Frage stellen lassen. Es ist ein Testen der Fähigkeiten, das Einsetzen einer Taktik und Ergreifen einer Strategie. Ist die Herausforderung zu gering, so könnte das Spiel in Langeweile enden, ist sie zu groß, in Frustration. Die Held\*innen sind die Spielenden. Einen weiteren ausschlaggebenden Faktor bildet das Unterscheiden des Spiels von der Realität, wo klare Grenzen gezogen werden müssen. Dies erscheint bei digitalen Spielen allein schon durch das Medium gegeben.

Gemäß Britta Neitzel unterscheidet sich das Videospiel nicht nur von anderen Spielen, sondern auch von einer Vielzahl anderer computergestützter Bildmedien. Der Unterschied liege in der „Interaktion mit einer dargestellten Welt, einer Welt, die man nicht nur, aber auch sehen kann, und in die man nicht direkt, sondern nur indirekt, über technologische Apparaturen eindringen kann.“<sup>113</sup> Es bedarf also, um ein Videospiel als solches definieren

---

<sup>111</sup> vgl. Boldt, Martin. *Entertainment-Hybride: transmediale Austauschprozesse zwischen Kinofilm und Videospiel*. München: AVM, 2011. S. 16

<sup>112</sup> vgl. Crawford, Chris. *Chris Crawford On Interactive Storytelling*. Berkeley: New Riders, 2013. Kapitel 2

<sup>113</sup> Neitzel, Britta. „Videospiele: Zwischen Fernsehen und Holodeck.“ in: *TV-Trash: The TV-Show I love to hate*, Ulrike Bergermann, et al. Marburg: Schüren, 2000. S. 122

zu können, stets eines gewissen Maßes an Interaktivität. Dies kann ein Zug im digitalen Schachspiel genauso sein wie das Manövrieren einer Spielfigur durch virtuelle Welten.<sup>114</sup>

### 2.2.3 Interaktivität, Kunst und Medienhybridität

Seit dem Aufkommen digitaler Medien haben die Möglichkeiten zur Interaktivität in verschiedenste Bereiche der Kunst und Unterhaltung verstärkt Einzug gehalten. So findet sie ihren Weg in Museen, welche immer häufiger interaktive, entdeckende Elemente einsetzen, oder in interaktiven Videoinstallationen, bei denen die Besucher\*innen durch ihre eigene Bewegung das Gesehene verändern können.<sup>115</sup> Jene Überschneidungen und Verbindungen beweisen abermals die grenzüberschreitende Natur der modernen Medienlandschaft, welche mit dem aus der Medientheorie stammenden Begriff der Intermedialität als Phänomen neuer Medien bezeichnet werden kann.<sup>116</sup> Literatur, Fernsehen, Film, aber vor allem das Videospiel stehen also heute stets im intermedialen Austausch. Aus diesem Grund ist die Existenz von Medienhybriden selbstverständlich geworden.<sup>117</sup> Damit stellt sich nun die Frage nach den Effekten, die jene Medienhybridisierung mit sich bringt.

„Hybridität betrifft die Organisation (die Regeln), die Präsentation (Die Bildschirmästhetik, aber auch den Modus der Vermittlung der Spielinhalte [...]) und die Partizipationsmöglichkeiten an Computerspielen (z.B. aktiv interagieren und ‚passiv‘ rezipieren).“<sup>118</sup>

Auch der interaktive Film ist ein Hybridmedium, das die Grenzen zwischen Film und Videospiel verschwimmen lässt und Interaktivität Einzug in stark narrative, cineastische Geschichten gewährt. Dieses Subgenre erhält im Zuge dieser Arbeit eine tragende Bedeutung und soll aufgrund dessen in einem eigenen Kapitel, Kapitel 3, näher betrachtet werden.

Im Zuge der Fokussierung dieser Arbeit auf Narration stellt sich im Hinblick auf das Hinzuziehen interaktiver Elemente die Frage, wie sich dies auf die Struktur und

---

<sup>114</sup> vgl. Lochner, David. *Storytelling in Virtuellen Welten*. Konstanz: UVK-Verl.-Ges., 2014. S. 219f

<sup>115</sup> vgl. Neitzel, Britta. *Das Spiel Mit Dem Medium: Partizipation, Immersion, Interaktion*. Marburg: Schüren, 2006. S. 11

<sup>116</sup> vgl. ebd. S. 12

<sup>117</sup> vgl. Hartmann, Bernd. *Literatur, Film Und Das Computerspiel*. Münster: Lit-Verl., 2004. S. 21

<sup>118</sup> Rapp, Bernhard. *Selbstreflexivität Im Computerspiel: Theoretische, Analytische Und Funktionale Zugänge Zum Phänomen Autothematischer Strategien in Games*. Boizenburg: Hülsbusch, 2008. S. 206f

Zusammensetzung der Erzählung und schließlich das Erzählte selbst auswirkt. Im folgenden Kapitel wird versucht, jene Frage zu beantworten, um schließlich einige Anhaltspunkte festzulegen, die für die Analyse des Beispielfilms dieser Arbeit relevant sind.

## 2.3 Interactive Storytelling

Nach dem Game Designer und Theoretiker Chris Crawford ist eine Geschichte eine lineare Folge von Ereignissen, dessen Struktur als Handlungsstrang bezeichnet wird. Wenn die Sprache als Ausdrucksmittel der Geschichte dient, ist Linearität schier unvermeidbar: Eine Geschichte kann nicht auf einmal erzählt werden. Es müssen Ereignisse auf Ereignisse folgen und doch kann eine Geschichte erst nach ihrem Ende gänzlich erfasst und verstanden werden. Sie muss einer strikten Struktur folgen, um in sich geschlossen und sinntragend zu sein. Bereits aus simplen Kinderreimen lassen sich Strukturen ablesen, die die fünf grundlegenden Geschichtselemente enthalten: Protagonist\*in, Konflikt, Struggle, Lösung und in manchen Fällen sogar eine Moral. Auch wenn eine Geschichte keine Protagonist\*innen aufweist, geht es, so Crawford, im Wesentlichen stets um Menschen, sei es dezidiert durch die Hauptfiguren oder durch metaphorische Darstellungen. Es gibt stets einen Konflikt, der entweder direkt, zum Beispiel in Form von agitatorischen Darstellungen, oder indirekt, als soziale Unstimmigkeit, auftritt.<sup>119</sup> Diese werden im Laufe der Handlung ausgetragen und schließlich am Ende aufgelöst.

In Bezug auf das interaktive Geschichtenerzählen scheint etwas Verwirrung in den Begrifflichkeiten vorzuliegen. Begriffe wie „interaktive Geschichte“ erscheinen zunächst widersprüchlich, da eine Geschichte ein Zusammenschluss aus Informationen und kein Prozess ist.

„You can’t interact with data; interaction centers on process. Images, sounds, text, and numbers are all forms of data. You can’t interact with any of these. They don’t *do* anything. You *can* interact with a process because it’s alive—it’s taking place, and you can intervene in that process to change the way it operates, creating an interactive loop with it. A story is data; it’s fixed, permanent, and unchanging, so you can’t interact with it. But *storytelling* is a process, a dynamic process that you can intervene in, alter, play with, and thereby interact with. Therefore, the appropriate term is “interactive storytelling.”<sup>120</sup>

---

<sup>119</sup> vgl. Crawford, Chris. *Chris Crawford On Interactive Storytelling*. Berkeley: New Riders, 2013. Kapitel 1

<sup>120</sup> ebd. Kapitel 3

Als Überbegriff für non-lineare Erzählprozesse scheint also *interactive storytelling* oder „interaktives Geschichtenerzählen“ angebracht. Da jedoch auch dessen Resultat eine Art Prozess darstellt, soll gemäß Chris Crawford in diesem Zusammenhang die Erzählung als „interaktive Erzählwelt“ bezeichnet werden.<sup>121</sup>

Auch beim Vergleich zwischen Handlung und Interaktivität sind im akademischen Diskurs oftmals Unstimmigkeiten zu erkennen. Das Erstellen einer Handlung verlangt sorgsames Umgehen mit ihrer Zusammenstellung. Dem Publikum die Erlaubnis zu geben, mit dieser zu interagieren, erscheint aus der Perspektive der Autor\*innen zunächst als ein Eingriff von Laien in ein gewissenhaft erstelltes Konstrukt und damit als dessen Zerrüttung. Es scheint also, als wären (narrative) Handlung und Interaktivität nicht kompatibel. Trotzdem besteht das Grundgerüst einer Handlung, deren Ausgang von den Autor\*innen vorbestimmt ist.

Besonders relevant wird die Diskussion dieser scheinbaren Diskrepanz in Bezug auf das Medium Videospiel. Innerhalb eines digitalen Universums soll die Illusion des freien Willens geschaffen werden, nach dem die Spielenden nach Belieben handeln können. Die Game Designer spezifizieren nie die Ereignisse, die erlebt werden können, sondern die Prozesse, welche die Spielenden in der Welt zum Handeln befähigen oder darin beschränken. Es wird nie festgelegt, welchen Pfad die Spielenden einschlagen werden, um zum Ausgang zu gelangen. Festgelegt werden lediglich die Regeln, anhand derer sie dies versuchen können. Eine Handlung bestimmt Ereignisse, nicht Prozesse. Interaktivität kann nur über Prozesse kontrolliert werden, nicht durch eine festgelegte Handlung. Aus diesem Grund schließen sich Handlung und Interaktivität nicht aus, sondern bilden sich nur *inherent anders*.<sup>122</sup>

Obwohl die oben genannten Elemente einer Geschichte in non-linearen Handlungen keine untergeordnete Rolle spielen, muss an den primären Entstehungsprozess einer interaktiven Erzählwelt weitgehend anders herangegangen werden als an den einer traditionellen, linearen Geschichte. Als Autor\*in benötigt man die Fähigkeit, weitgehend über die Wahrnehmung des Publikums nachdenken zu können. In jedem traditionellen, linearen Kunstwerk stecken zwar Überlegungen bezüglich seiner Rezeption, doch ist dies nicht sein

---

<sup>121</sup> vgl. Crawford, Chris. *Chris Crawford On Interactive Storytelling*. Berkeley: New Riders, 2013. Kapitel 3

<sup>122</sup> vgl. ebd. Kapitel 3

primäres Anliegen, während bei jeglicher interaktiven Funktion die Rezeption für dessen Resultat essenziell ist.

Die wichtigste Frage während des Entstehungsprozesses einer interaktiven Erzählwelt, so Chris Crawford, ist, seitens der Produzent\*innen, jene nach dem, was die Spielenden im Spiel machen können. Das fundamentale Element einer interaktiven Erzählwelt bildet, wie oben erläutert, ihre Fähigkeit, für die Handlung signifikante Entscheidungen treffen zu können. Interaktivität ist hier nicht vom Erzählen trennbar, denn beide müssen im Gleichgewicht stehen, um effektiv zu sein. Die Entscheidungsmöglichkeiten müssen in Relation zu den vorhergehenden Ereignissen der Erzählwelt realistisch und nicht ständig von gleicher Gewichtung sein. Werden die Spielenden von einer Entscheidung zwischen Leben oder Tod zur nächsten gebracht, leidet die Erzählwelt darunter. Aus diesem Grund müssen immer wieder kleinere und weniger einflussreiche Entscheidungen getroffen werden können. Besonders Konversationen zwischen Charakteren eignen sich dafür, da diese es den Spielenden erlauben, Beziehungen zu den Figuren aufzubauen und ihren Charakter zu formen, während zeitgleich der dramatische Fortschritt langsam entwickelt wird. Anders als in traditionellen linearen Geschichten, sind es die Spielenden, welche die Vorarbeit hin zu den großen dramatischen Entwicklungen der Handlung machen. Diese sollten als natürliche Folge der vergangenen Entscheidungen und Ereignisse wirken. Aus diesem Grund ist jede einzelne getroffene Entscheidung in gleicher Weise wichtig für den Ausgang der Handlung. Je nach Entscheidung in einer Konversation können die Protagonist\*innen zu völlig unterschiedlichen Figuren gemacht werden, die folglich anders handeln.<sup>123</sup>

Ein weiterer wichtiger Aspekt beim Erzählen interaktiver Geschichten ist das Zulassen unbefriedigender Auswirkungen und Ausgänge. Wenn die Spielenden Entscheidungen treffen, die sich in negativer Weise auf die Erzählwelt auswirken, müssen auch deren Konsequenzen im Spiel erlebbar sein.<sup>124</sup> Auf diese Weise lässt sich von den Produzent\*innen des jeweiligen Spiels eine kohärente Botschaft oder Aussage miteinbringen, denn obwohl die Spielenden Entscheidungen nach Auswahl treffen können, entscheidet das Produktionsteam die Reaktion des Spiels auf deren Verhalten. In einer interaktiven Erzählwelt ist also nicht die Prämisse der Geschichte für ihren Handlungsverlauf ausschlaggebend, sondern ihr übergeordnetes Thema. Es geht also viel mehr um den Weg als um das Ziel. „A

---

<sup>123</sup> vgl. Crawford, Chris. *Chris Crawford On Interactive Storytelling*. Berkeley: New Riders, 2013. Kapitel 3

<sup>124</sup> vgl. ebd. Kapitel 3

romantic storyworld is not about a happy ending—it's about *romance*! Romance includes all the variations: happy endings, tragic endings, angry endings, funny endings. Therefore, a storyworld about romance must address all these possibilities.”<sup>125</sup> Interaktivität erlaubt also den Spielenden, eine Geschichte aus verschiedenen Perspektiven zu betrachten, während Linearität nur eine einzelne zulässt.

Wie bereits erwähnt, gilt im Erstellen einer interaktiven Erzählwelt alle Aufmerksamkeit den Spielenden. Es muss für sie eine Möglichkeit bestehen, ihren Spielstil durch ihre Entscheidungen in der Erzählwelt wiederzuerkennen und dort ihre eigene Identität zu schaffen. Es gibt jedoch einige Punkte, welche das Kontinuum einer interaktiven Erzählwelt zerstören würden. Zum einen dürfen Entscheidungen an dramatischen Handlungspunkten keine Option beinhalten, welche für die Spielenden einen Ausweg ohne wahre, tragende Entscheidung zulässt. Dies würde die Erzählwelt keineswegs weiterentwickeln. Darauf aufbauend kann keine Option gegeben werden, bei denen die Spielenden selbst eine Entscheidungsmöglichkeit erfinden, aus schierem Fehlen der danach eintretenden möglichen Handlung.<sup>126</sup>

Wie bereits erläutert muss an einen interaktiven Erzählprozess anders herangetreten werden als an eine lineare Geschichte. Obwohl grundlegende narratologische Elemente einer Geschichte wie die Erzählperspektive oder -struktur beiderseits existieren, unterscheidet sich der Umgang mit ihnen essenziell. Besonders der Umgang mit jenen Bereichen des Geschichtenerzählens soll betrachtet werden, die für die sinnhafte Zusammensetzung einer interaktiven Erzählwelt verantwortlich sind. Interaktivität eröffnet einen Forschungsbereich, der in der Analyse interaktiver Erzählwelten nicht fehlen darf. Das Ausmaß ihres Vorkommens und ihre Art ist es, die das Grundgerüst für die Struktur der Erzählwelt bestimmen. Das Ausmaß der Interaktivität kann im interaktiven Erzählprozess also zu einem essenziellen erzählungsleitenden Element anerkannt werden und ist somit für den Analyseprozess durchwegs relevant.

### 2.3.1 Ausmaß und Art der Interaktivität

Nach Crawford gibt es drei Faktoren, anhand derer jenes Ausmaß im interaktiven Erzählprozess festzustellen ist: *Speed*, *Depth* und *Choice*.

---

<sup>125</sup> Crawford, Chris. *Chris Crawford On Interactive Storytelling*. Berkeley: New Riders, 2013. Kapitel 3

<sup>126</sup> vgl. ebd. Kapitel 3



*Speed*, also die Geschwindigkeit des Anwendungsprogramms, ist ausschlaggebend für das Funktionieren der Interaktivität. Ein langsames Programm limitiert den Spielverlauf und damit die Möglichkeiten zur Interaktivität, während hohes Tempo mehr Möglichkeiten und ein höheres Ausmaß an Interaktivität zulässt.

*Depth*, also Tiefe, deutet auf die kognitiven Abläufe der Spielenden während des Spielprozesses hin. Sehr viele Computeraktivitäten benötigen nur wenig Konzentration, wie zum Beispiel das Scrollen auf Websites. Obwohl Videospiele voller Informationen sind, erfordern auch diese nicht zwingend ein hohes Maß an Hirnaktivität. Ein Schachspiel jedoch benötigt eine tiefere Auseinandersetzung mit dem Inhalt als das Spiel Tic-Tac-Toe. Tiefe bedeutet, in Bezug auf interaktives Geschichtenerzählen, Tiefgründigkeit. Spiele bedienen sich einiger der grundlegenden Modalitäten der menschlichen Wahrnehmung: Auge-Hand-Koordination, Rätsellösen, räumliche Orientierung und das Managen von Ressourcen. Beim Erzählen interaktiver Geschichten aber ist vor allem soziales Denken und Urteilsvermögen vonnöten. Dieses kann, ebenso wie die Geschwindigkeit, von Geschichte zu Geschichte variieren. Daher ist auch die Tiefe ein wichtiger Faktor zur Bestimmung des Ausmaßes an Interaktivität und ihrer Art.

Ein weiterer entscheidender Faktor ist *Choice*, also die Möglichkeit zur Entscheidung. Alle Handlungen und Ereignisse während des interaktiven Erzählprozesses führen dazu, dass eine Entscheidung zu treffen ist, und bringen damit den Denk- und Spielprozess bewusst oder unbewusst an einen Knotenpunkt.<sup>127</sup>

„Choice is to thinking as battle is to war. You can philosophize and deliberate all day long, but the end result of all your mental gymnastics has to be a choice of some sort. Your choice might not seem like much of a choice. (For example, “Do I eat lumpy oatmeal or pickled prunes for breakfast?”) But it’s still a choice, and all your mental processes are geared toward making it, even in the absence of clear information.”<sup>128</sup>

Auch ohne den direkten Hinweis auf die Notwendigkeit einer Entscheidung wird diese von den Spielenden unbewusst getroffen. Diese Möglichkeit, Entscheidungen zu treffen, bildet nicht nur ein grundlegendes Element des Spielprozesses, sondern kann ebenso, neben den zuvor erläuterten Faktoren Geschwindigkeit und Tiefe, als Mittel zur Bestimmung des Ausmaßes der Interaktivität einer interaktiven Erzählwelt zu Rate gezogen werden.

---

<sup>127</sup> vgl. Crawford, Chris. *Chris Crawford On Interactive Storytelling*. Berkeley: New Riders, 2013. Kapitel 2

<sup>128</sup> ebd. Kapitel 2

Die Qualität der Entscheidungen ist ebenso von großer Relevanz. Chris Crawford macht diese abhängig von zwei Faktoren: der *functional significance*, auf Deutsch: funktionelle Signifikanz jeder Entscheidung, und von ihrer *perceived completeness*, der als komplett und ausgeglichen wahrgenommenen Anzahl an Entscheidungsmöglichkeiten in Relation zu der Anzahl an von den Spielenden als plausibel erscheinenden Möglichkeiten. Funktionelle Signifikanz bezeichnet die Sinnhaftigkeit der Entscheidung in Relation zu den Erwartungen der Spielenden. Obwohl deren Bestimmung äußerst subjektiv sein kann, soll damit herausgehoben werden, dass zu viele Entscheidungsmöglichkeiten sich negativ auf die Spielerfahrung auswirken können, wenn diese nicht innerhalb der Spielwelt passend platziert sind. Es kann also festgehalten werden, dass, anders als bei traditionell-linearen Geschichten, die potenzielle Aktivität der User\*innen bei interaktiven Geschichten den höchsten Stellenwert einnimmt.<sup>129</sup>

Interaktivität ist also, so Chris Crawford, keine Eigenschaft, die eine Erzählung entweder hat oder nicht hat, sondern sie ist eine messbare Größe. Sie kann in vielerlei Variationen eingesetzt werden und folglich auf verschiedenste Weise das Geschichtenerzählen beeinflussen. Das Ausmaß ihres Vorkommens beeinflusst nicht nur ihre Relevanz für den Inhalt der Geschichte, sondern auch die Art der Erzählstruktur, welcher die Geschichte folgt.

### 2.3.2 Erzählstruktur

Die Erzählstruktur einer Geschichte bildet das Grundgerüst ihrer Handlung. Sie schafft Ordnung in den Ablauf der Ereignisse und lässt sich mittels verschiedenster Ansätze analysieren. Bordwell benennt die filmische Erzählstruktur gemäß der formalistischen Narrationstheorie *Syuzhet*, wofür auch die Bezeichnung *Plot* geläufig ist. Dies ist ein abstraktes Konstrukt, welches die tatsächliche Organisation der Ereignisse der Geschichte im Film als eine Art Struktur beschreibt. Die tatsächliche Entstehung der Narration geschieht schließlich im Zusammenspiel von *Syuzhet* und *Fabula*, welche auch *Story* genannt wird. Die *Fabula* ist die Geschichte, welche die Rezipierenden der Narration während ihrer Rezeption durch narrative Hinweise, Mutmaßungen und Schlussfolgerungen entwickeln.<sup>130</sup> „‘Syuzhet‘ names the architectonics of the film’s presentation of the fabula; [...]”<sup>131</sup>

---

<sup>129</sup> vgl. Crawford, Chris. *Chris Crawford On Interactive Storytelling*. Berkeley: New Riders, 2013. Kapitel 2

<sup>130</sup> vgl. Bordwell, David. *Narration in the Fiction Film*. Madison: Univ. of Wisconsin Press, 1985. S. 49f

<sup>131</sup> ebd. S. 50

Eine der meist genutzten Filmstrukturen ist zum Beispiel die *Canonic Narration*, die aus der Periode des klassischen Hollywoodkinos von 1917 bis 1960 stammt. Das *Syuzhet* des klassischen Films des kanonischen Musters stellt zuerst den momentanen Stand der Dinge vor, der dann von einer Störung beeinflusst wird, die schließlich wieder aufgelöst wird.<sup>132</sup> Besonders in interaktiven Erzählwelten aber gestalten sich Erzählstrukturen aufgrund der zahlreichen Möglichkeiten des Handlungsverlaufs als sehr komplex und können nur bedingt mit denen des Films verglichen werden. Die Struktur einer interaktiven Erzählwelt ist abhängig von der Art der Interaktivität ihres Mediums. Diese Interaktivität erlaubt es den Spielenden den *Plot* zu beeinflussen, welcher schließlich auch die finale Version ihrer *Story* verändert.

Spielforscher David Lochner erkennt in den meisten digitalen Spielen, in denen die Narration von großer Bedeutung ist, besonders zwei Erzählmuster: statisch-interaktive oder dynamisch-interaktive. Die statische Interaktivität wird im Folgenden anhand von Beispielstrukturen näher erläutert, zuvor muss jedoch die Bedeutung des Wortes „statisch“ im vorliegenden Kontext erklärt werden. Der Begriff „statisch“ erscheint der Bedeutung von Interaktivität zunächst konträr und nicht mit ihr vereinbar. Statische Interaktivität steht im Gegensatz zu dynamischer Interaktivität und kann vermutlich erst durch deren Erklärung und Definition verständlich werden.

In der Forschung zum interaktiven Geschichtenerzählen wird grundsätzlich untersucht, wie Geschichten in einer Weise erzählt werden können, die zugleich für die Spielenden stets spannend ist und Interaktivität im Handlungsverlauf zulässt. Dabei stoßen die Möglichkeiten immer an ein Problem: Dramaturgie ist stets abhängig von menschlichen Autor\*innen, sie sind also für das Schreiben interaktiver Drehbücher essenziell und können nicht von Computern ersetzt werden. Obwohl es zwar die Möglichkeit gibt, Computer Geschichten erzählen zu lassen, sind diese trotzdem beschränkt auf die Grenzen der vom Menschen geschriebenen Software, was schließlich den Spielverlauf unnatürlich wirken lassen kann. Basierend auf diesen Überlegungen beschäftigten Michael Mateas und Andrew Stern sich mit ihrem Videospiel *Façade* und erforschten anhand dessen die Möglichkeiten des *Interactive Storytellings*. In diesem Spiel werden die interaktive Erzählwelt und ihr Verlauf und Inhalt von menschlichen Emotionen geschrieben. Die Spielenden treffen auf von künstlicher Intelligenz gesteuerte Avatare, deren Reaktionen und Handlungen

---

<sup>132</sup> vgl. Bordwell, David. *Narration in the Fiction Film*. Madison: Univ. of Wisconsin Press, 1985. S. 156f

gänzlich von den Tastatur- und Satzeingaben der Spielenden abhängig sind. Dieser Vorgang bezeichnet dynamische Interaktivität.<sup>133</sup> „Die Ereignisse entfalten sich ad hoc im Spielprozess und werden laufend generiert; [...] sie entwickeln in Echtzeit ihre eigene Dynamik.“<sup>134</sup> Aufgrund der Existenz derartiger Prozesse wird nun die statische von der dynamischen Interaktivität unterschieden. Statisch bezeichnet also in diesem Fall die menschlich vorgefertigte, unveränderbare Natur der möglichen Handlungspfade. In dieser Arbeit soll der Fokus, nicht zuletzt aufgrund der Erzählstruktur des Beispielfilms, auf das Geschichtenerzählen anhand statisch-interaktiver Erzählstrukturen liegen. Obwohl die Erzählstruktur bei interaktiven Projekten nicht immer ersichtlich ist, sei festgehalten, dass eine feste Struktur das Grundgerüst einer interaktiven Geschichte ausmacht. Aus diesem Grund wird jene Interaktivität als statisch bezeichnet. Die Handlung besteht also aus einer Vielzahl an Bausteinen, die den Verlauf der Ereignisse bis hin zu einem Abschluss mithilfe von Interaktivität formen.

Bei einem Videospiel ist nun die Geschichte bekanntlich abhängig von den jeweiligen Aktionen der Spielenden. Trotzdem folgen die Handlungsmöglichkeiten einem festgelegten Erzählmuster, das die Spielenden schließlich an ein Ende bringt. Auch während der Strukturierung einer interaktiven Geschichte unterteilt man sie, wie bei einer linearen Geschichte, in mehrere Abschnitte und Untergliederungen, die kombiniert werden sollen. Auf diesem Wege wird ein Pfadsystem erstellt, welches für die Verzweigung der Handlungsteile verantwortlich ist und dieses anschaulich macht. Die Entscheidungen der Spielenden beeinflussen den Weg des Pfades bis zum nächsten Handlungsteil und, unter Umständen, dem nächsten Entscheidungspunkt. Die Struktur der Spiele, die in dieser Weise funktionieren, bezeichnet Lochner als **einfache *Branching*-Struktur**. Jene Punkte, an denen sich die Handlung erneut in weitere Erzählstränge je nach Entscheidung aufteilen kann, werden *Branchingpoints* genannt.<sup>135</sup>

Die Produktion von Geschichten dieser Erzählstruktur gestaltet sich für ihre Autor\*innen als relativ schwierig, denn mit jeder Entscheidung steigert sich der Umfang der Pfade exponentiell. Zudem muss jeder dieser Wege in der Narration stimmig und spannend sein. Die einfache *Branching*-Struktur gilt als Basis für das Konzept des Geschichtenerzählens

---

<sup>133</sup> vgl. Lochner, David. *Storytelling in Virtuellen Welten*. Konstanz: UVK-Verl.-Ges., 2014. S. 178f

<sup>134</sup> Kocher, Mela. *Folge dem Pixelkaninchen! Ästhetik und Narrativität digitaler Spiele*. Zürich: Chronos, 2007. S. 177

<sup>135</sup> vgl. Lochner, David. *Storytelling in Virtuellen Welten*. Konstanz: UVK-Verl.-Ges., 2014. S. 171f

nach Pfadsystem, jedoch ist dies nicht die einzige Erzählstruktur im Bereich des *Interactive Storytellings*.

Die **sequenzielle Perlenketten-Struktur** folgt einer linearen Handlung, die den Spielenden an verschiedenen Stellen Interaktionsfreiraum gibt, ohne insgesamt jedoch Einfluss auf den tatsächlichen Verlauf der Handlung zu haben.

Die **sequenzielle Struktur mit Seitenwegen** verläuft nach ähnlichem Kettenschema wie die Perlenketten-Struktur, jedoch besteht hier die Möglichkeit, Seitenwege einzuschlagen. Diese führen die Spielenden nach erfolgreichem Abschluss des Seitenwegs wieder zurück zu dem *Branching point*, der ihr Ausgangspunkt war.

Bei der **Welten-Struktur** können sich die Spielenden frei zwischen verschiedenen Welten bewegen, in denen jeweils selbst eigene Erzählstrukturen bestehen.<sup>136</sup>

In der **Struktur der Verzweigung mit Pflichtfaden** soll nur die Illusion vermittelt werden, dass die Spielenden Einfluss auf die Handlung hätten. Es gibt nur einen linearen Handlungspfad, bei dem die inkludierten Möglichkeiten zur Entscheidung stets auf denselben Pfad hinführen.

Das **Flaschenhalsprinzip** baut auf die eben definierte Struktur der Verzweigung mit Pflichtfaden auf. In der Struktur gibt es zwar Seitenwege, jedoch gibt es gewisse Fixpunkte, an denen diese wieder auf den Pfad der Haupthandlung und schließlich zu einem einheitlichen Ende zurückführen.<sup>137</sup> Wann dieses Ende erreicht wird, ist jedoch abhängig von einer Reihe von Faktoren, die den Umgang mit Zeit innerhalb einer interaktiven Erzählwelt betreffen. Im Gegensatz zum Film, dessen Länge mit Fertigstellung des Schnitts feststeht, ist die Länge eines Videospiels nicht nur von den verfügbaren Handlungs- und Interaktionselementen abhängig, sondern auch von den Spielenden. Auch die Zeit ist also ein wichtiges Element interaktiver Narration.

### 2.3.3 Erzählte Zeit

Die Dauer der Geschichte einer interaktiven Erzählwelt hängt grundsätzlich vom Spielstil und Können der Spielenden ab. Die Dramaturgie eines Spiels, welches eine Geschichte erzählen möchte, muss also trotz der unsicheren Zeitstruktur funktionieren. Häufig ändert

---

<sup>136</sup> vgl. Lochner, David. *Storytelling in Virtuellen Welten*. Konstanz: UVK-Verl.-Ges., 2014. S. 173ff

<sup>137</sup> vgl. ebd. S. 176f

sich auch durch das Spielverhalten der Spielenden oder ihre Spieleinstellungen die gegebene Menge an Zeit.

Für die Spielautor\*innen ist es wichtig, ein gutes Verhältnis zwischen Spielanforderungen und Spielspaß herzustellen, um das Vergnügen der Spielenden zu garantieren. Aus diesem Grund lassen sich die Schwierigkeitslevel häufig dynamisch, je nach Auswahl und Kompetenz der Spielenden, steuern.<sup>138</sup> Daraus kann geschlossen werden, dass auch der Schwierigkeitsgrad die Spielzeit erheblich beeinflussen kann. Aufgrund all dieser Elemente kann keine fixierte Länge eines Spieldurchlaufs festgelegt werden, sondern höchstens ein Zeitfenster zwischen minimaler und maximaler Spielzeit. Der Spielforscher Jesper Juul bezeichnet dies als *Play Time*.<sup>139</sup> Diese benennt die tatsächliche Spielzeit des oder der Spielenden bis zur Komplettierung des Spiels. Er unterscheidet diese von der *Event Time*, welche die Zeit und den Zeitverlauf innerhalb der interaktiven Erzählwelt bezeichnen soll. Die beiden gilt es zu unterscheiden, da Zeitraffer und -sprünge und schneller Tag- und Nachtwechsel die *Event Time* von der *Play Time* abweichen lassen. Das Verhältnis dieser Zeitformen kann jedoch je nach Genre variieren. Bei Filmen scheint diese Unterscheidung obsolet, da die *Play Time*, also die Länge des Films, stets gleichbleibend ist und ebenso die *Event Time* nicht variiert. Schon zu Beginn ihrer Planung werden Filme oft auf eine gewisse Länge ausgelegt. Alle dramaturgischen Höhepunkte werden zeitlich exakt festgelegt und in die Handlung eingebaut. Diese Art von Zeitmanagement ist den Autor\*innen von Videospielen nicht möglich.<sup>140</sup> „Under normal circumstances, the film absolutely controls the order, frequency, and duration of the presentation of events.“<sup>141</sup> Bei interaktiven Erzählwelten trifft dies nicht zu. Es gibt zum Beispiel Spiele, die sich selbst unterbrechen oder nicht weiterlaufen, wenn die Spielenden nicht mit ihnen interagieren. Diese kann man mit dem Begriff *Turn Based-Spiel* kategorisieren. In jenen ist das Verhältnis zwischen den zwei Zeitformen variabel, da die Spielenden beliebig viel Zeit haben, um sich für ihren nächsten Spielzug zu entscheiden. Ein Beispiel dafür wäre ein digitales Schachspiel gegen den Computer, bei dem die Spielenden sich für ihren Zug beliebig Zeit lassen können, da das Spiel erst voranschreitet, wenn dieser geschehen ist. Im Gegensatz dazu stehen Spiele, die in *Real Time* gespielt werden müssen. Hier schreitet das

---

<sup>138</sup> vgl. Lochner, David. *Storytelling in Virtuellen Welten*. Konstanz: UVK-Verl.-Ges., 2014. S. 164f

<sup>139</sup> vgl. Juul, Jesper. „Introduction to Game Time“ *First Person: New Media as Story, Performance, and Game*. Cambridge: MIT Press 2004. Web. URL: <https://www.jesperjuul.net/text/timetoplay/> [Zugriff: 08.01.2020]

<sup>140</sup> vgl. Lochner, David. *Storytelling in Virtuellen Welten*. Konstanz: UVK-Verl.-Ges., 2014. S. 164f

<sup>141</sup> Bordwell, David. *Narration in the Fiction Film*. Madison: Univ. of Wisconsin Press, 1985. S. 74

Spielgeschehen fort, auch wenn die Spielenden nicht interagieren. Dies stellt die Spielenden unter Zeitdruck und bildet damit eine wesentliche Spannungsquelle.<sup>142</sup> Aufgrund des tragenden Einflusses ihrer Entscheidungen auf die Geschichte des Spiels und ihr Bewusstsein darüber, verlangen Spiele in *Real Time* schnelles Handeln. In diesem Fall führt fehlende Interaktion zu Konsequenzen, in Schießspielen zum Beispiel unter Umständen zum „Tod“ der Protagonist\*innen.<sup>143</sup> Für das interaktive Geschichtenerzählen ist dies insofern ausschlaggebend, als dass der Handlungsverlauf abhängig von den Entscheidungen der Spielenden ist. Folglich besteht bei Spielen in *Real Time* die Möglichkeit, dass die Spielenden zu spät reagieren und eine wichtige Entscheidung verpassen. In Spielen dieser Art wird zumeist ein zeitlich limitiertes Überlegungsfenster gegeben, in dem die Entscheidung getroffen werden muss. Wird dieses verpasst, wird, je nach Spiel, die Entscheidung per Zufall gewählt oder nach einem beliebigen anderen Schema.<sup>144</sup> Dieser Weg kann durch das Erleben von Konsequenz jedoch eine spezielle Identifikation mit den Protagonist\*innen eines Spiels auslösen, welche im Folgenden thematisiert wird. Als weiteres wichtiges Element interaktiver Erzählwelten wird die Erzählperspektive vorgestellt, welche in den meisten narrativen Medien für Erzählungen nicht zuletzt für die Zusammensetzung der Charaktere und der Übermittlung der Geschichte eine große Rolle spielt.

### 2.3.4 Erzählperspektive

Die Erzählperspektive eines Spiels ist, so Lochner, ein zentrales und wichtiges Erzählelement für interaktive Erzählwelten. Sie verstärkt die Verbindung und Identifikation der Spielenden mit der Hauptfigur des Spiels.<sup>145</sup> Zur näheren Erläuterung dieses Elements greift das Vokabular der Spielwissenschaft, so Crawford, auf Theorien der Literaturwissenschaft zurück. Grundsätzlich unterscheidet man zwischen von innen analysierten und von außen beobachteten Ereignissen und zwischen Geschichten, in denen die Erzählinstanz in der Handlung als Figur vorkommt oder nicht vorkommt. Die Ereignisse können also entweder aus der Perspektive der Held\*innen oder aus der von Zeug\*innen und/oder allwissenden oder außenstehenden Erzählinstanzen gespielt werden. Dies gleicht den

---

<sup>142</sup> vgl. Lochner, David. *Storytelling in Virtuellen Welten*. Konstanz: UVK-Verl.-Ges., 2014. S. 167

<sup>143</sup> vgl. ebd. S. 154ff

<sup>144</sup> vgl. Crawford, Chris. *Chris Crawford On Interactive Storytelling*. Berkeley: New Riders, 2013. Kapitel 3

<sup>145</sup> vgl. Lochner, David. *Storytelling in Virtuellen Welten*. Konstanz: UVK-Verl.-Ges., 2014. S. 156f

Begrifflichkeiten der Filmwissenschaft, wo David Bordwell ersteres als *Character-Narrator* und zweiteres als *Non-Character Narrator* bezeichnen würde.<sup>146</sup>

Es gibt drei Erzählformen, die aus der Literaturwissenschaft bekannt sind und in der Spielforschung unter folgenden Bezeichnungen definiert werden. Die *First Person* übernimmt die Position des Ich-Erzählers. Auf Deutsch wird die Position oftmals als Ego-Perspektive bezeichnet, was bereits im Namen deren übliche Bildzusammensetzung impliziert. Die Spielenden nehmen in der *First Person* die Rolle des Avatars ein und sehen damit das Spielgeschehen sozusagen durch ihre Augen. Der Effekt dieser Illusion des Einnehmens des Körpers der Hauptfigur wird in den meisten Fällen durch das Einbeziehen ihrer Hände in den Bildkader unterstützt. Besonders in Schießspielen wird diese Erzählperspektive gerne eingesetzt. Die Spielenden schlüpfen somit durch den Körper ihres Avatars in eine Kampfsituation, in denen ihre Sicht durch die subjektive Ego-Perspektive durchaus auf ein menschliches Sichtfeld limitiert ist. Dadurch werden Bedrohungen unmittelbarer und allgegenwärtiger als in einer distanzierteren Perspektive.

In der *Second Person* werden die Spielenden direkt von der Erzählinstanz angesprochen, stehen also in ständiger Kommunikation mit dem Spielprogramm und eine starke Identifikation zwischen Hauptfigur und ihnen selbst wird geschaffen. Avatar und Spielende sind in diesem Fall stets auf gleichem Wissensstand, sie sind eins.

In der *Third Person* sehen die Spielenden die Hauptfigur stets in der Mitte des Bildkaders. Zumeist folgt die Kameraperspektive der Blick- oder Laufrichtung des Avatars, kann jedoch in vielen Fällen kontrolliert werden. Das Bild wird also von dem Avatar zentriert, die Perspektive kann jedoch im Bereich von 360 Grad um die Figur herumbewegt werden.<sup>147</sup>

In manchen Fällen lässt sich von den Spielenden selbst entscheiden, ob sie in der subjektiven Innenperspektive der Hauptfigur oder in objektiver Perspektive, also einer Außenposition, das Geschehen erleben wollen. Sie können also ihre Erzählposition nach Belieben wählen und damit auch ihr Erlebnis der Ereignisse grundlegend ändern. All diese Aspekte sind von den Spielautor\*innen während des Produktionsprozesses zu berücksichtigen. Es soll daran erinnert werden, dass auch jene Funktionen dynamischen Perspektivenwechsels in Spielgenres in ihrer Existenz nach Entscheidungen der Spielautor\*innen variieren. Nicht jedes Videospiel erlaubt die Möglichkeit zur freien Entscheidung über die Erzählperspektive. Fakt ist jedoch, dass das Publikum als

---

<sup>146</sup> vgl. Bordwell, David. *Narration in the Fiction Film*. Madison: Univ. of Wisconsin Press, 1985. S. 61f

<sup>147</sup> vgl. Lochner, David. *Storytelling in Virtuellen Welten*. Konstanz: UVK-Verl.-Ges., 2014. S. 158f



Spieler\*innen und Rezipient\*innen einer Erzählwelt in digitalen Spielen eine bedeutende Rolle einnehmen. Sie fungieren als eigene Erzählinstanz, die über den Spielverlauf mitentscheidet. Die wahren Autor\*innen, also die Produzent\*innen des Spiels, bleiben zumeist unsichtbar.

„Das Spiel scheint (je nach Genre, technischer Möglichkeit und ästhetischer Gestaltung) seinen Partizipanten aktiv am Entstehungszusammenhang eines Textes, einer Narration, einer Struktur und vor allem eines Prozesses teilhaben zu lassen und gleichzeitig die explizite Einschreibung von Autorenhaftigkeit zu negieren.“<sup>148</sup>

Aufgrund der verschiedenartigen interaktiven Perspektiven, die im Videospiel im Gegensatz zu anderen narrativen Medien gegeben sind, erweitert sich ebenso die Möglichkeit zur Präsentation wichtiger narrativer Punkte in der Handlung. Trotzdem können in Videospielen neben interaktiven Spielsequenzen immer wieder Szenen entdeckt werden, die einer cineastischen Aufbereitung ähneln und damit die intermedialen Einflüsse des Vorgängermediums Film unterstreichen. Aufgrund dessen kann innerhalb eines Videospiels zwischen verschiedenen Erzählszenarien unterschieden werden.

### 2.3.5 Erzählszenarien

All die oben genannten Elemente einer interaktiven Erzählwelt lassen das interaktive Geschichtenerzählen in vielen Dingen vom traditionellen, linearen Erzählen unterscheiden. Obwohl Elemente traditionellen Erzählens, wie Charaktere, Setting oder ein Konflikt, durchaus genauso in interaktiven Erzählwelten vorhanden sind, folgen diese nicht derselben Reihung und Ordnung. Die grundlegende Erzählstruktur wird an die interaktive Situation angepasst und erweitert. Trotzdem sind intermediale Elemente nicht selten neben interaktiven Spielsequenzen in Videospielen zu finden.

Nach David Lochner gibt es in Videospielen grundsätzlich zwei Erzählszenarien: Interaktive Szenen, in denen die Spielenden agieren können, und lineare Szenen, welche in Form von sogenannten *Cutscenes*, also nicht spielbaren, filmischen Zwischenszenen auftreten. Einige Elemente der Praxis des Geschichtenerzählens verlangen jedoch im Bereich der Videospiele einen völlig anderen Umgang als in traditionellen, linear erzählenden Medien. Das Bild zum Beispiel agiert im Spiel anders als im Film. Die Spielenden haben, wie zuvor

---

<sup>148</sup> Neitzel, Britta. *Das Spiel Mit Dem Medium: Partizipation, Immersion, Interaktion*. Marburg: Schüren, 2006. S. 16

erläutert, oftmals völlige Kontrolle über Kameraperspektiven und Bildausschnitte, während diese im Film völlig dem fertigen Schnitt des Produktionsteams unterliegen. Dadurch verändert sich ein ausschlaggebender Faktor des Geschichtenerzählens, welcher eines der bedeutendsten Elemente für die Erzählform der Filmkunst ausmacht: die Montage. Im Videospiel bestehen, durch den hohen Einfluss der Spielenden auf die Kameraführung, oft nur bedingt Möglichkeiten zur Bedeutungserzeugung durch Montagetechniken. Aus diesem Grund bilden *Cutscenes* in narrativen Spielen eine gerne und viel eingesetzte Methode zur Inszenierung bedeutender dramaturgischer Handlungsmomente.<sup>149</sup> Bedeutend für die Narrationsbildung im Videospiel ist auch die Identifizierung der Spielenden mit den Protagonist\*innen, die sie steuern. Sie nehmen also zwei Rollen bewusst an, nämlich die, welche David Lochner als „Ich“ und als „Ich im Spiel“ definiert. Das Kontrollinstrument, sei es Computertastatur, Fernbedienung oder Konsolen-Controller, bildet die Verbindung zwischen beiden. Dies ist für die Funktion der Interaktivität essenziell.

Im Begriff Konsequenz findet sich ein weiteres Schlüsselwort zur Beschreibung der Intensivierung der Erzählszenarien in der Rezeption von Videospielen. Sie erfordern, im Gegensatz zu Filmen, ein gewisses Maß an Fähigkeit zum aktiven Konsequenzdenken. Ein Film reflektiert eine Geschichte, die bereits abgeschlossen ist. Den Zusehenden bleibt nur die Hoffnung auf ein positives Ende der Erzählung. Ein Spiel geschieht unmittelbar. Trotz des Bewusstseins der Spielenden darüber, dass auch der Ablauf eines Spiels in unterschiedlicher Weise von den Autor\*innen bestimmt wurde, besteht die Illusion, dass sie ihre Geschichte selbst „schreiben“ würden. In gewissem Maße kann dies auch als die Wahrheit erklärt werden, sofern das Spiel variable Spiel- und Handlungsabläufe zulässt.

Das Geschichtenerzählen ist eine seit jeher existierende Praxis, die stets verändert und in vielerlei Bereichen jeglicher erzählenden Medien auftritt. Es erscheint daher als selbstverständlich, dass Regeln, Schemata und typische Elemente wie jene, die in diesem Kapitel erläutert wurden, stets durch neuartige oder hybride Formen erweitert werden. Besonders die Nähe der audiovisuellen digitalen Medien ermöglicht ihnen intermediales Verschmelzen und damit das Entstehen von Hybridmedien, die erneut eine einzigartige Form des Erzählens mit ihren eigenen Mitteln schaffen. Eines davon ist der interaktive Film, ein Hybridmedium zwischen Film und Videospiel, dessen Entstehung, Geschichte und Bedeutung für erzählende Medienformen im nächsten Kapitel behandelt wird.

---

<sup>149</sup> vgl. Lochner, David. *Storytelling in Virtuellen Welten*. Konstanz: UVK-Verl.-Ges., 2014. S. 153

### 3. Interaktiver Film – Ein Hybridmedium zwischen Spiel und Film

Der interaktive Film befindet sich an einer Schnittstelle zwischen Spiel und Film, welche seine Zuordnung zu einem der beiden Medien als schwierig gestaltet. Beispiele des Hybridmediums tauchen unter dieser Bezeichnung, gerade aufgrund ihrer Existenz im verschwommenen Grenzbereich, sowohl in der Geschichtsforschung und Theorie des Films als auch der des Videospiels auf. Als Begründung für die zumeist einschlägige Bearbeitung interaktiver Filme kann die Existenz der beiden Medien als eigenständige Medienformen und Forschungsdisziplinen angenommen werden. Demnach wird das Hybridmedium und seine Werdengeschichte auch häufig aus der Perspektive der jeweiligen Disziplin behandelt.

Der Name des Hybridmediums selbst erscheint zunächst paradox, da der Film ein etabliertes Massenmedium bezeichnet, unter dessen traditioneller Definition Interaktivität als Erfahrungselement nicht zu finden ist. Eine breite Definition bezeichnet Film als Kunstwerk oder Unterhaltungsmedium, welches mit Mitteln des Visuellen, Auditiven und der Kunst des Erzählens ein in sich geschlossenes sinnhaftes Werk ergibt, das eine lineare Geschichte erzählt. Es kann also behauptet werden, dass das Hinzuziehen einer interaktiven Komponente zu dem traditionell als linear gestalteten Erzählprozess des Films diesen zunächst zerstören würde.<sup>150</sup> Trotzdem benennt der interaktive Film bereits in seiner Bezeichnung den Film als sein zentrales Medium, was bereits über einige Eigenschaften des Hybridmediums Aufschluss gibt. Daraus kann geschlossen werden, dass ein großer Teil der visuellen, auditiven und narrativen Gestaltung eines interaktiven Films aus der Filmkunst übernommen wird. Dem interaktiven Film zugrunde liegt die Idee, Realfilme mit spielerischen Elementen zu einem interaktiven Erlebnis zu machen.<sup>151</sup>

Um die Geschichte des interaktiven Films als intermediales Hybridmedium näher zu betrachten, ist es notwendig, die Perspektiven beider Forschungsbereiche, in der er sich bewegt, auszuleuchten. Aus diesem Grund soll im Folgenden ein Überblick über den Werdegang des interaktiven Films unabhängig von einem disziplinentorientierten Schwerpunkt gegeben werden. Dabei wird seine Entwicklung anhand seines technologischen

---

<sup>150</sup> vgl. Hartmann, Bernd. *Literatur, Film und das Computerspiel*. Münster: Lit-Verl., 2004. S. 9

<sup>151</sup> vgl. Wolf, J.P. Mark. *The Video Game Explosion. A History from PONG to Playstation and Beyond*. Westport: Greenwood Press, 2008. S. 127

Fortschrittes chronologisch betrachtet und nach dem jeweiligen Dispositiv oder Trägermedium seiner Zeit geordnet.

### 3.1 Kino

In einem Artikel über Interaktivität und Kino beschreibt Chris Hales, Forscher im Bereich der *Interactive Moving Images*, die Mechanismen und das Dispositiv des scheinbar ersten, als solchen bezeichneten, interaktiven Films, welcher im Rahmen der Expo'67 in Montreal besucht werden konnte. Es handelt sich um ein Projekt namens *Kinoautomat* des tschechoslowakischen Regisseurs Radúz Cincera. Der Film war wahrlich ein interaktives Projekt, welches nach folgendem partizipatorischen Schema im Kinosaal vonstatten lief:

Dem Publikum wurde von zwei Moderator\*innen der Ablauf der Vorstellung und ihre interaktive Funktion erklärt. An verschiedenen Punkten des Films, in denen über moralische Dilemmas zu entscheiden war, war die Meinung des Publikums gefragt. Durch eigens hergestellte Sitze, auf welchen jeweils ein grüner und roter Knopf repräsentativ für eine Antwortmöglichkeit zu finden waren, konnte für den Protagonisten Dr. Novak entschieden werden. Während das Auswahlverfahren mithilfe der Moderator\*innen vonstatten ging, schien der Film zu pausieren, um schließlich dem von der Mehrheit des Publikums ausgewählten Handlungsweg weiter zu folgen. Im Projektionsraum liefen jedoch zwei Projektoren gleichzeitig mit jeweils einer Filmfassung, von denen immer einer im Moment der Auswahl von den Projektionist\*innen überdeckt wurde. Da es die Technik nicht anders zuließ, verlangte dieses Vorgehen, dass die Handlung des Films nach der Entscheidung zwar in verschiedene Richtungen geht, sich jedoch vor der nächsten Entscheidung wiederum vereinheitlicht. Aus Mangel an technischem Fortschritt bestand also nicht die Möglichkeit, die Handlung in vielerlei Wege verzweigen zu lassen.

Es lässt sich folglich feststellen, dass besonders die Entwicklung der Technik an der Weiterentwicklung interaktiver Filme und ihrer Funktion beteiligt ist. Das Projekt *Kinoautomat* ist das erste dokumentierte Exemplar eines interaktiven Films, welcher zum Zeitpunkt seiner Genese weltweit als Sensation bezeichnet wurde. Lange blieb der Ruhm des Projekts jedoch nicht bestehen, denn 1974 geschah seine letzte Ausstrahlung und

interaktiver Realfilm schien bis auf Weiteres von der kommerziellen Kinoleinwand verschwunden.<sup>152</sup>

Aufgrund der aufstrebenden Beliebtheit von *Choose-Your-Own-Adventure*-Büchern und Videospiel-Systemen fand der interaktive Film jedoch zur selben Zeit in einem anderen Medium seinen Platz.<sup>153</sup>

### 3.2 Laserdiscs

In den Jahrzehnten nach 1967 entwickelten sich audiovisuelle Medien rasant und in verschiedenste Richtungen. Ende der 80er Jahre erlebte die Videotechnologie mit der Veröffentlichung der Laserdiscs einen enormen Fortschritt. Diese boten eine höhere Speicherkapazität als ihre Vorgängermedien und somit ebenso Raum für neue Entwicklungen im Sektor der Videospiele.

Die Laserdisc-Technologie hielt nun in die damals beliebten, münzbetriebenen Spielautomaten der amerikanischen Videospiehallen Einzug. Dort fand das Videospiel als Medium, vor der Entwicklung von Heimspielkonsolen, seinen Ursprung und seine Spieler\*innen. Das Spiel *Dragon's Lair* der Firma Cinematronics aus dem Jahr 1983 nutzte eine *Laserdisc*, um im Hintergrund animierte Videosequenzen zu zeigen, während im Vordergrund computergenerierte Kontrollanzeigen zur Steuerung abgebildet waren. Die Spielenden konnten mithilfe eines Joysticks und von Kontrolltasten Entscheidungen für den Spielhelden treffen, welche, je nach Scheitern oder Erfolg, die Geschichte veränderten oder beendeten. Dies ergab das Aufspalten der Handlung in verschiedene Zweige. Im Gegensatz zu Chris Hales, welcher *Kinoautomat* zum Ursprung des interaktiven Films erklärt, bezeichnet Mark Wolf, Professor für Kommunikation an der Universität Wisconsin, *Dragon's Lair* als ersten interaktiven Films.<sup>154</sup>

Zur ungefähr gleichen Zeit wie *Dragon's Lair* wurde an Sportspielen gearbeitet, welche im Hintergrund reale Videoaufnahmen einer Sportart zeigten, wie zum Beispiel das Spiel *Goal to Go* von 1983 Aufnahmen eines Fußballspiels. Jene Arcade-Spiele der 80er Jahre, welche reale Videoaufnahmen verwendeten, wiesen jedoch eine nur kurze Lebenszeit auf,

---

<sup>152</sup> vgl. Hales, Chris. „Cinematic Interaction: From Kinoautomat to Cause and Effect.” *Digital Creativity* 16/1, 2005. S. 54

<sup>153</sup> vgl. ebd. S. 60

<sup>154</sup> vgl. Wolf, J.P. Mark. *The Video Game Explosion. A History from PONG to Playstation and Beyond*. Westport: Greenwood Press, 2008. S. 127f

bis sie wieder aus den Spielhallen verschwanden. Die Technologie, welche zum Einsatz von Realfilm in einem Videospiel angewendet wurde, erwies sich als zu unzuverlässig.<sup>155</sup>

### 3.3 CD-ROM

In den 90er Jahren erlebte Realfilm in Videospielen erneut einen Aufschwung, besonders als CD-ROMs ihren Weg in die Spielkonsolen von Privathaushalten fanden. Zu jener Zeit galt dies als revolutionär und wurde als die Zukunft der Videospielindustrie angesehen. Viele neu herauskommende Spiele wurden als interaktive Filme beworben, die Verwendung von Realfilm als narrative Videosequenzen zwischen den spielbaren Sequenzen stieg an. Heute bezeichnet man jene nicht spielbaren, filmartigen Zwischensequenzen als *Cutscenes*, damals nannte man sie *Cinemas*.<sup>156</sup>

Im Laufe der 90er Jahre wurde häufig erfolgreich mit einer Kombination aus animierter Umgebung mit echten Schauspieler\*innen experimentiert. Besonders das Spiel *The 7th Guest*, ein puzzle-orientiertes Spiel, welches im Jahr 1993 erschien, kann als namentlicher Vertreter hier genannt werden. Es ist eines der Spiele, welches aufgrund seines Datenumfanges ausschließlich auf CD-ROM erhältlich war und nach denen die Praxis des Einsetzens realer Schauspieler\*innen vor virtuellem Hintergrund zu einer Norm des Genres wurde. Die interaktiven Filme dieser Zeit fielen zumeist unter Mystery- und Detektivgeschichten, bei denen die Spielenden mit den Hauptfiguren zusammenarbeiten mussten. Mithilfe von am Bildschirm abgebildeten Dialogboxen konnten nun, neben den üblichen Suchspielen und dem Entdecken der Umgebung, vorgegebene Antwortmöglichkeiten in Gesprächen zwischen Figuren ausgewählt werden.<sup>157</sup>

Die Produktion von Spielen mit Realfilmelementen war jedoch sehr teuer. Besonders *Wing Commander III* aus dem Jahre 1994 kostete mehrere Millionen Dollar in der Produktion, nicht zuletzt deshalb, weil es ein professionell erstelltes Drehbuch hatte und in Hollywood produziert wurde. Daraus lässt sich auch schließen, dass zu dieser Zeit Spiele, die der damaligen Auffassung des Genres des interaktiven Filmes entsprachen, enorme Beliebtheit erreicht hatten. Im Spiel selbst spielten besonders die Moral und die Stimmung der Charaktere eine große Rolle, denn durch die Entscheidungen, die die Spielenden in

---

<sup>155</sup> vgl. Wolf, J.P. Mark. *The Video Game Explosion. A History from PONG to Playstation and Beyond*. Westport: Greenwood Press, 2008. S. 129

<sup>156</sup> vgl. ebd. S. 129

<sup>157</sup> vgl. ebd. S. 130

Konversationen für sie treffen konnten, veränderten sich die darauffolgenden Geschehnisse. Der interaktive Aspekt der Handlung diente nun also dazu, den Charakteren Tiefe zu verleihen und die Geschichte zu erweitern. An diesem Punkt der Geschichte des interaktiven Films scheint das Genre besonders in Bezug auf das Erzählen weit fortgeschritten zu sein. Die bisher genannten Beispiele wiesen allesamt narrative Neuheiten auf, die die Funktion der Interaktivität als Tool zur Vertiefung und Erweiterung der Handlung auf verschiedene Weise nutzten. Das Genre lässt sich folglich weiter charakterisieren durch einen wachsenden Fokus auf das Erzählen von Geschichten und die visuelle und bildtechnische Anlehnung an die Filmkunst.

Ab der Mitte der 90er Jahre nahm der Einsatz von Realfilm auf virtuellem Hintergrund rasant ab. Grund dafür war die zunehmende Qualität von 3D-Animationen, welche vielseitigere Interaktionen zuließen als Realfilm. Auch die hohen Produktionskosten sowie die mangelnde Formbarkeit des Realfilm-Bildes und die dadurch limitierten Möglichkeiten des Spielablaufs machten den Einsatz von Realbild im Videospiel sowohl für Game Designer als auch für Spielende unattraktiv.<sup>158</sup> Ende der 90er Jahre bewirkte dies einen Halt in der Experimentation mit dem interaktiven Film als Genre des Videospieles, wie es zu der Zeit existierte.

### 3.4 DVD und Blu-Ray Disc

Einer der letzten interaktiven Filme der 90er Jahre erschien auf einem neuen Speichermedium, der DVD, und brachte das Hybridmedium damit von Spielkonsolen auch auf die gewöhnlichen DVD-Player der Haushalte. *Tender Loving Care*, ein interaktiver Realfilm aus dem Jahr 1998, war geteilt in Kapitel, an deren Ende jeweils Fragen an die Spielenden gestellt wurden. Die Auswahl der Antworten beeinflusste die Auswahl des darauffolgenden Kapitels und damit die Handlung, durchaus vergleichbar mit dem Leseprozess von *Choose-Your-Own-Adventure*-Büchern, bei denen die Lesenden am Ende jedes Kapitels aufgefordert sind, eine Antwortmöglichkeit zu wählen und dann, abhängig davon, auf einer bestimmten Buchseite weiterzulesen.<sup>159</sup>

---

<sup>158</sup> vgl. Wolf, J.P. Mark. *The Video Game Explosion. A History from PONG to Playstation and Beyond* Westport: Greenwood Press, 2008. S. 130

<sup>159</sup> vgl. ebd. S. 132

Der interaktive Film bildet ein Hybridmedium, das sich gemeinsam mit den verfügbaren technischen Neuerungen entwickelt hat und dies noch immer zu tun scheint. Besonders die Speicherkapazität der DVD und ihres Nachfolgers, der Blu-ray Disc, unterstützten die stetig wachsende Qualität der 3D-Animationstechnik und die nun beinahe nahtlose Verschmelzung von *Cutscenes* mit *Gameplay*-Sequenzen. All diese Entwicklungen ermöglichten dem interaktiven Film, welcher weiterhin großen Wert auf das Erzählen von Geschichten mit tiefgründigen Charakteren legt, ein Streben nach visuellem Realismus.<sup>160</sup> Virtuelle, doch realitätsnahe Darstellung in Kombination mit filmischer Narration ergibt Videospiele, deren Narrations- und Rezeptionsprozess eine Fusion von Film und Spiel bilden. Jedoch werden auch Realfilme, die eine interaktive Funktion besitzen, dem interaktiven Film zugeordnet. Marc Nix, Autor des Online-Magazins IGN, sieht aus diesem Grund die Notwendigkeit einer Unterscheidung dieser beiden Formen innerhalb des Genres des interaktiven Films: „This audience does not expect an experience comparable to a video game, but rather a more interesting way to watch a DVD. In this way, there is an important distinction between an ‚interactive movie‘ and a ‚cinematic game.‘“<sup>161</sup> Besonders erwähnenswert erweisen sich die *Cinematic Games* der französischen Spieleentwicklungsfirma Quantic Dream. Die Spiele der 1997 gegründeten Firma sind allesamt interaktive Konsolenspiele, die mit den Mitteln der Filmkunst und mithilfe der Entscheidungen der Spielenden tiefgründige Geschichten erzählen wollen.<sup>162</sup>

### 3.5 Online-Streaming

Eine der neuesten Entwicklungen im Bereich des Medienkonsums ist die wachsende Nutzung von Online-Streaming-Plattformen, welche seitens der Nutzer\*innen keine physischen Speichermedien mehr benötigen. Mit der Existenz von Film- sowie Videospiel-Streaming-Diensten scheint die Problematik der Speichermedien, welche aus historischer Sicht scheinbar stets der Entwicklung des interaktiven Films im Wege standen, nunmehr gebannt.

---

<sup>160</sup> vgl. Boldt, Martin, *Entertainment-Hybride: Transmediale Austauschprozesse zwischen Kinofilm und Videospiel*. München: AVM, 2011. S. 14

<sup>161</sup> Nix, Marc. „The Lives and Deaths of Interactive Movies.“ *IGN* März 2008. Web. URL: <https://www.ign.com/articles/2008/03/04/the-lives-and-deaths-of-the-interactive-movie?page=1> [Zugriff: 20.5.19]

<sup>162</sup> vgl. ebd.



Der erste streaming-basierte, interaktive Film wurde sowohl als App als auch als herunterladbarer Content auf diversen Spiele-Streamingplattformen im Jahr 2016 veröffentlicht. Das Schweizer Projekt *Late Shift* ist ein Realfilm, in dem die Spielenden Entscheidungen für den Protagonisten treffen können.<sup>163</sup>

Im Jahr 2017 veröffentlichte der Film- und Serien-Streaming-Dienst Netflix seinen ersten interaktiven Film, welcher auf beinahe allen Endgeräten verfügbar und spielbar ist, den animierten Kinderfilm *Puss in Book: Trapped in an Interactive Tale*. Der Film macht nun das Erleben interaktiver Filme auch über einen bislang ausschließlich auf lineare Filme und Serien konzentrierten, weltweit verbreiteten Service möglich.<sup>164</sup>

Den ersten interaktiven Realfilm für eine ältere Zielgruppe und damit ein Meilenstein in der Entwicklung interaktiver, streamingbasierter Filme bildet der für diese Arbeit ausgewählte Beispielfilm *Black Mirror: Bandersnatch*. Es ist ein zur Gänze aus Realfilm bestehendes, interaktives Erlebnis, welches den Spieler\*innen nicht nur ermöglicht, auf den Verlauf des Films Einfluss zu nehmen, sondern sie selbst durch die Funktion der Interaktivität zu einem Teil der Handlung macht.<sup>165</sup> Die Veröffentlichung von *Black Mirror: Bandersnatch* erzeugte Online vielerlei Spekulationen über den Grund der Verwendung interaktiver Funktionen jenseits der Exploration neuer narrativer Möglichkeiten. Das Online-Technik-Portal *The Verge* vermutete hinter dem interaktiven Format ein Marketing-Tool, welches die ausgewählten Antworten der Nutzer\*innen auswertet und für die Erstellung einer äußerst personalisierten Marketing-Infrastruktur verwendet. Nach dieser Theorie würde weitaus mehr hinter der interaktiven Auswahl zwischen Stefans Frühstückszerealien stecken, als eine in der Narration unbedeutende Entscheidung.<sup>166</sup> Das Online-Magazin *Wired* hingegen sieht *Black Mirror: Bandersnatch* als Netflix erstes Format, welches eine neue Ära des *Storytellings* einläutet.<sup>167</sup>

Ende des Jahres 2018 gründet der amerikanische Einzelhandelskonzern Walmart mit der Produktionsfirma interaktiver Videos und Online-Plattform Eko ein gemeinsames

---

<sup>163</sup> vgl. *Late Shift*. R.: Tobias Weber, Schweiz/Großbritannien 2016.

<sup>164</sup> vgl. Roettgers, Janko. „Netflix Launches ‘Puss in Book,’ Its First Interactive Story” *Variety* Juni 2017. Web. URL: <https://variety.com/2017/digital/news/netflix-puss-in-book-interactive-1202471301/> [Zugriff: 21.11.19]

<sup>165</sup> vgl. *Black Mirror: Bandersnatch*. Dir.: David Slate. House of Tomorrow. 2018, Netflix

<sup>166</sup> vgl. Damiani, Jesse. „Black Mirror: Bandersnatch could become Netflix’s secret Marketing-Weapon” *The Verge* 2. Januar 2019. Web. URL: <https://www.theverge.com/2019/1/2/18165182/black-mirror-bandersnatch-netflix-interactive-strategy-marketing> [Zugriff: 10.1.20]

<sup>167</sup> vgl. Rubin, Peter. „How the Surprise New Interactive Black Mirror Came Together” *Wired* Dezember 2018. Web. URL: <https://www.wired.com/story/black-mirror-bandersnatch-interactive-episode/> [Zugriff: 10.1.20]

Tochterunternehmen und investierte in die Entwicklung neuer und innovativer Wege, die emotionale Beziehung ihrer Kunden mit ihrer Marke zu vertiefen.<sup>168</sup> 2019 wurden vermehrt interaktive Realfilme veröffentlicht, wie zum Beispiel der interaktive Live-Action Psychothriller *Erica*, welche auf der Spielekonsole Playstation 4 spielbar ist<sup>169</sup>, oder die interaktive Abenteuerserie *You vs. Wild* auf Netflix.<sup>170</sup> Es scheint also, als würden zahlreiche Unternehmen den interaktiven Film als zukunftssträchtiges Medium betrachten. Wie sich dieses Medium innerhalb des Marktes weiterentwickelt und die zukünftige Art des Geschichtenerzählens beeinflusst, bleibt an diesem Punkt jedoch offen.

Im Gegensatz zu einem Großteil traditioneller, linearer Medienformen wie Literatur und Film, muss sich der interaktive Film bereits durch das intrinsische Element des Austauschs auch in seiner Rezeption von anderen Medienformen abheben. Es ist erlaubt, ja nötig, in das Werk einzugreifen, damit es das wird, was es sein soll. Es ist bereit, Sichtbarkeit und Medialität darzustellen und geschlossene Welten aufzubrechen. Es scheint, als würde seine Interaktivität als Kommunikationsmittel zwischen Film und Spieler\*innen dienen. All dies bietet eine Basis für die Realisierung von Geschichten, die ohne die interaktive Komponente nicht vollständig wären. Aus diesem Grund widmet sich diese Arbeit *Black Mirror: Bandersnatch*. Im folgenden Kapitel soll betrachtet werden, in welcher Weise die Geschichte des Films erzählt wird, um Interaktivität innerhalb der Narration zuzulassen, und wie es ihr mit den Mitteln der Metareferenz gelingt, diese zu einem großen und wichtigen Teil der Handlung werden zu lassen.

---

<sup>168</sup> vgl. O.N. „Walmart and Eko Announce Joint Venture to Create Interactive Storytelling for Entertainment and Retail“ *Walmart* Oktober 2018. Web. URL: <https://corporate.walmart.com/newsroom/2018/10/11/walmart-and-eko-announce-joint-venture-to-create-interactive-storytelling-for-entertainment-and-retail> [Zugriff: 10.1.20]

<sup>169</sup> vgl. *Erica*. R.: Jack Attridge/Jamie Magnus Stone, Großbritannien 2019, Playstation 4

<sup>170</sup> vgl. *You vs. Wild*. R.: Ben Simms, USA 2019, Netflix

## 5. Black Mirror: Bandersnatch – Eine Analyse

*Black Mirror: Bandersnatch* ist Teil der britischen, anthologischen Serie *Black Mirror* von Charlie Booker. Sie wird auf dem Streaming-Service Netflix angeboten und umfasst momentan drei Staffeln. Die Serie spielt stets in einer nicht allzu fern positionierten Zukunft und thematisiert die Weisen, in denen neue technologische Entwicklungen das Leben der Protagonist\*innen beeinflussen. Jede Episode spielt in einer etwas anderen Realität, in der mit kritischem Unterton die Auswirkungen moderner Erfindungen auf den Alltag imaginiert werden. Charlie Booker äußert sich zum Konzept der Serie wie folgt:

“If technology is a drug – and it does feel like a drug – then what, precisely, are the side-effects? This area – between delight and discomfort – is where *Black Mirror*, my new drama series, is set. The "black mirror" of the title is the one you'll find on every wall, on every desk, in the palm of every hand: the cold, shiny screen of a TV, a monitor, a smartphone.”<sup>171</sup>

Er betont, dass die Serie sich in der grauen Zone zwischen Freude und Unbehagen gegenüber neuen Technologien bewegt und auch in der Rezeption auf das Publikum durchaus denselben Effekt haben soll. Als Vorbild für *Black Mirror* galt die in den späten 1950er Jahren laufende Serie *The Twilight Zone* von Rod Serling. Der Autor dieser Serie schuf sie, um gesellschaftliche und politische Themen trotz der Zensur mittels ihrer metaphorischen Thematisierung in einer fiktionalen Welt medial behandeln zu können. Booker muss sich zwar mit *Black Mirror* gegenüber keiner Zensur im Sinne der 1950er Jahre behaupten, jedoch existiert, so Booker, in der heutigen kommerziellen Medienlandschaft wenig Raum für derartige Serien. Der Markt sei mit Langzeit-Serien gesättigt, die stets ähnlichen Handlungskonstrukten und Inhalten folgen. *Black Mirrors* Episoden haben stets eine andere Besetzung und einen anderen Schauplatz, oft auch eine andere Realität. Durch ihre Staffeln zieht sich jedoch derselbe Ton, das zuvor erwähnte Gefühl zwischen Unbehagen und Freude gegenüber neuen technischen Entwicklungen. Die Überthemen reichen von Wirtschaft, Medien und Privatsphäre bis hin zur menschlichen Beziehung zur Technologie.<sup>172</sup> Indes überschreitet die Serie diverse Genregrenzen und bedient sich einer Vielzahl an

---

<sup>171</sup> Booker, Charlie. „Charlie Booker: The Dark Side of or Gadget Addiction” *The Guardian* Dezember 2011. Web. URL: <https://www.theguardian.com/technology/2011/dec/01/charlie-booker-dark-side-gadget-addiction-black-mirror> [Zugriff: 21.5.19]

<sup>172</sup> vgl. ebd.

Konzeptionen aus dem Horrorgenre, der Satire, dem Thriller oder der Science-Fiction. *Black Mirror* beschäftigt sich mit denselben Technologien, mit denen auch die Zusehenden der Serie vermutlich vertraut sind. Die Entwicklungen innerhalb der Serie erscheinen plausibel, oder sind bereits gar Realität. Es scheint, als würde gerade dieses Phänomen die Essenz der Serie ausmachen.

*Black Mirror: Bandersnatch* wird durch den Titel zwar bewusst als Teil der Serie anerkannt, ist jedoch auf dem Streaming-Service Netflix als von der Serie separater Titel, vermutlich aufgrund seiner interaktiven Narrationsstruktur, verfügbar. Die Betonung von dessen Zugehörigkeit zu *Black Mirror* ist für die Interpretation des Films bedeutend, denn er thematisiert durch seine Machart und Handlung ein Überthema, dass durchaus im Sinn der regulären Serie agiert und für dessen Verständnis und Interesse ein Publikum wie das der Serie *Black Mirror* voraussetzt. Das Hinzufügen der interaktiven Funktion in einem Spielfilm ist zwar keine Neuheit, wie es die Recherche in Kapitel 2 beweist, jedoch wird durch *Black Mirror: Bandersnatch* das Genre des interaktiven Films erstmals in den populären Mainstream des Film- und Serienkonsums für Erwachsene im 21. Jahrhundert versetzt.

Der Protagonist des interaktiven Films, Stefan Butler, ein junger, technikaffiner Brite, entwickelt ein Videospiel, basierend auf dem Buch *Bandersnatch* von Autor Jerome F. Davies, einem *Choose-Your-Own-Adventure*-Buch, bei dem die Lesenden durch eigene Entscheidungen den Fortlauf der Geschichte beeinflussen können. Stefan erhält die Möglichkeit, sein Spiel über das Softwareentwicklungsunternehmen Tuckersoft veröffentlichen zu lassen. Je intensiver er jedoch an dem Spiel arbeitet, desto mehr nimmt sein Leben merkwürdige Züge an, es scheint, als würde es aus seiner Kontrolle geraten. Der Spielentwicklungsprozess treibt Stefan in den Wahnsinn.

Der Film selbst folgt demselben Prinzip wie das Buch, welches Stefan zu einem Spiel verarbeitet: Das Publikum wird an verschiedenen Stellen des Films vor Entscheidungsmöglichkeiten gestellt und kann damit die darauf unmittelbar folgende Szene sowie auch spätere Szenen und den gesamten Verlauf der Handlung beeinflussen.

Um dem Ziel der Beantwortung der in der Einleitung dargelegten Forschungsziele dieser Arbeit näher zu kommen, wird im Folgenden der interaktive Film *Black Mirror: Bandersnatch* aus zwei verschiedenen Perspektiven analysiert. Zunächst soll anhand der in Kapitel 2 Punkt 2.3 erläuterten Theorien und Begrifflichkeiten von David Lochner und Chris Crawford die Erzählstruktur sowie die Elemente der Zusammensetzung der

interaktiven Erzählwelt näher betrachtet werden. Dies soll die spezifische Erzählweise der Geschichte offenlegen, die Interaktivität innerhalb ihrer Handlung zulässt. Danach soll mithilfe der Theorien und Begriffe zu Metareferenz nach Werner Wolf das Vorkommen metareferenzieller Prozesse in *Black Mirror: Bandersnatch* anhand der von ihm genannten zentralen Kunstformen analysiert werden, um schließlich herauszufinden, wie Metareferenz mit Interaktivität in der Handlung verwoben ist und welche Auswirkungen sie auf die Narration hat.

## 4.1 Interaktive Erzählweise in Black Mirror: Bandersnatch

### 4.1.1 Art und Ausmaß der Interaktivität

#### **Speed**

Der Streaming-Service Netflix ist ein Anbieter eines breiten Sortiments an Filmen und Serien, die fast ausschließlich der linearen Erzählform folgen. Wie bereits in Kapitel 3 erläutert, gab es auf der Plattform vor *Black Mirror: Bandersnatch* zwar ein animiertes, interaktives Projekt in Form einer Kinderserie, jedoch bildet *Bandersnatch* den ersten interaktiven Film für die Zielgruppe der Erwachsenen.

Die beiden Projekte unterscheidet nicht nur die Zielgruppe, sondern auch die Komplexität ihrer Art von Interaktivität, die für das Funktionieren der jeweiligen Handlung ausschlaggebend ist. Um die Funktionsweise der Interaktivität nach den Vorstellungen des *Creators* Charlie Booker und seiner Partnerin Annabel Jones umzusetzen, arbeitete Netflix zusammen mit dem Produktionsteam an einem Programm, welches ihnen beim Schreiben des nicht-linearen Drehbuchs für *Black Mirror: Bandersnatch* eine Hilfe sein sollte. Bereits existierende Programme, die mithilfe von *Flowcharts* Handlungsabläufe anschaulich machen konnten, waren aufgrund der Dynamik der Geschichte von *Bandersnatch* in diesem Fall nicht einsetzbar. So wurde eigens für dieses, jedoch auch für zukünftige interaktive Projekte das sogenannte *Branch Manager*-Programm erstellt, welches die Funktion besitzt, zu speichern, an welchem Punkt die Spielenden sich in der Handlung befinden, sowie all ihre bisherig getroffenen Entscheidungen.<sup>173</sup> Außerdem musste Netflix einen Weg

---

<sup>173</sup> vgl. Strause, Jackie. „'Black Mirror' Bosses Unpack the Multiple 'Bandersnatch' Endings” *The Hollywood Reporter* Dezember 2018. Web. URL: <https://www.hollywoodreporter.com/live-feed/black-mirror-bandersnatch-endings-explained-1171556> [Zugriff: 4.10.19]

finden, der es für die Plattform möglich macht, während des Spielprozesses des Films im Hintergrund mehrere Versionen von Szenen zu laden, sodass der narrative Handlungsstrang für das Publikum nach ihren Entscheidungen ununterbrochen und ohne Ladezeit weiterlaufen kann. Obwohl die Interaktivität sich im aktiven Spielverlauf auf ein simples Entscheidungsschema beschränkt, ermöglicht der *Branch Manager* und das Spielsystem ein nahtloses interaktives Filmerlebnis, welches den Fluss der Handlung nie zerstört und damit dem Film bereits durch den Abspielmechanismus einen höheren Grad an Immersionspotenzial verleiht.<sup>174</sup> Im Fall von *Black Mirror: Bandersnatch* ist also der Speed, die Geschwindigkeit des Anwendungsprogrammes, an das Spiel selbst angepasst worden. Die Möglichkeiten zur Interaktivität waren hier also nicht von der Beschaffenheit eines bereits existierenden Programmes beschränkt, sondern funktionieren nach der Vorstellung des Produktionsteams und der Plattform, auf der der Film zur Verfügung steht.

## **Depth**

Tiefgründigkeit spielt in *Bandersnatch* eine große Rolle. Während das Publikum mehr und mehr über Stefans Vergangenheit herausfindet, offenbaren sich der Hintergrund des Umgangs der Charaktere miteinander sowie Stefans Dasein als der Mensch, der er geworden ist, geprägt von seiner Vergangenheit. Einen zentralen Handlungsaspekt bildet Stefans unausgesprochener Wunsch, die Vergangenheit durch das Treffen anderer Entscheidungen seinerseits zu ändern. Im Umgang mit Situationen seiner Vergangenheit sind also unter anderem vom Publikum ebenso Entscheidungen zu treffen, die Stefans Schicksal beeinflussen können. Aufgrund des hohen Einfühlungsvermögens, welches zum Treffen tragender Entscheidungen für den Protagonisten seitens des Publikums nötig ist, kann festgestellt werden, dass *Black Mirror: Bandersnatch* ein großes Potenzial an Tiefe besitzt. Dies kann darauf zurückgeführt werden, dass es sich hierbei um kein Videospiel im traditionellen Sinne handelt, sondern um einen interaktiven Film, welcher sich durchwegs an narrativen sowie audiovisuellen Praktiken der Filmkunst bedient und diese mit dem Element der Interaktivität ergänzt. Da Film als Medium ein hohes narratives und damit emotional immersives Potenzial besitzt, ist dieses auch in *Bandersnatch* festzustellen. Wie bereits in Kapitel 2 erwähnt, kann Interaktivität durchaus zur Stärkung immersiver

---

<sup>174</sup> vgl. Reynolds, Matt. „The inside story of Bandersnatch, the weirdest Black Mirror tale yet” *Wired* Dezember 2018. Web. URL: <https://www.wired.co.uk/article/bandersnatch-black-mirror-episode-explained> [Zugriff: 7.10.19]

Wirkungen beitragen. In diesem Fall kann dies nicht zuletzt aufgrund der eben genannten Eigenschaften von interaktiven Filmen für zutreffend erklärt werden. Das aktive Teilnehmen an einer cineastisch und narrativ gestalteten interaktiven Erzählwelt verstärkt nicht nur das Immersionspotenzial, sondern auch die mögliche emotionale Investition des Publikums. Sie entscheiden für den Protagonisten und tragen damit zu seinem Schicksal aktiv bei. *Black Mirror: Bandersnatch* gestaltet seine Funktion der Interaktivität also zumeist als sehr tiefgängig. Dies trägt zur Art und des Ausmaßes der Interaktivität bei und bildet einen interaktiven Film, für dessen Verständnis, Fortlauf und Rezeption ein hohes Maß an Urteilsvermögen und sozialem Denken vonnöten ist.

### **Choice**

Setzt man *Black Mirror: Bandersnatch* in Bezug zu einem traditionellen Videospiel, so erscheinen seine Möglichkeiten zur Interaktivität begrenzt. Zum einen kann dies darauf zurückgeführt werden, dass *Black Mirror: Bandersnatch* wahrlich als ein interaktiver Film umgesetzt werden sollte, welcher sich von *Cinematic Games* unterscheidet und sich durch die Nähe zum traditionellen Linearfilm definiert. Die audiovisuelle Darstellung gleicht diesem zunächst, bis der erste Entscheidungspunkt erreicht ist. Während die Antwortmöglichkeiten, welche bis auf eine Ausnahme stets binär sind – untermalt von einem immer höher werdenden Synthesizer-Geräusch – ,im unteren Bildrand eingeschoben werden, läuft die momentane Szene stets weiter. Das Publikum wird durch einen dünnen, immer schmaler werdenden Balken über dem Entscheidungsfenster darüber informiert, dass sein Zeitfenster zur Auswahl auf einige Sekunden limitiert ist. Wird entschieden, so geht die Szene nahtlos an die Entscheidung angepasst weiter. Wird nicht entschieden, so entscheidet der Zufall.

In *Black Mirror: Bandersnatch* wird das Publikum nicht, wie bei einem traditionellen Videospiel, ständig vor unbewusste Entscheidungen gestellt, wie zum Beispiel, in welche Richtung der Avatar sich bewegen oder welche Objekte er aufheben soll. Die Entscheidungen sind stets explizit und werden durch das Auftauchen der Entscheidungsmöglichkeiten verdeutlicht. Obwohl zunächst das Publikum selbst nicht direkt adressiert wird, ist seine Position deutlich: Es folgt dem Protagonisten Stefan durch sein Leben und muss für ihn entscheiden. Wenn also innerhalb der Diegese eine Frage gestellt wird, deren Beantwortung in eine extradiegetische interaktive Entscheidung mündet, wird diese zunächst stets Stefan und damit zugleich auch dem Publikum gestellt. Als

diesem jedoch bewusst wird, dass er von außen kontrolliert wird, ändert sich diese Dynamik. Ab diesem Zeitpunkt scheint Stefan wahrzunehmen, dass eine fremde Entität, sprich: das Publikum, seine Entscheidungen trifft. Diese neue Dynamik resultiert in der Offenbarung einer Metaebene, auf die im zweiten Teil der Analyse eingegangen wird.

Wenn keine direkte Frage gestellt wird, wird durch die audiovisuelle Ebene oder durch den Dialog das Dilemma ausgelegt, welches nicht immer von gleicher narrativer Signifikanz ist. Es kommt auch vor, dass die Sinnhaftigkeit einer Entscheidungsmöglichkeit erst nach ihrer Auswahl oder in einem erneuten Spieldurchlauf deutlich wird. Erklärbar ist dies in der interaktiven Erzählwelt von *Bandersnatch* durch die diegetische Thematisierung der Existenz paralleler Realitäten. Jede Entscheidung soll auch diegetisch einen Punkt simulieren, an dem sich die Realitäten entzweien. Die Möglichkeit zur Wiederholung einer Entscheidung bildet ein essenzielles Element der Narration, da es dem Publikum ermöglicht, unter Umständen alle möglichen Realitäten und die Folgen ihrer Entscheidungen zu erleben. In diesem Sinne können auch trivial erscheinende Entscheidungen für die Narration genauso signifikant sein wie Entscheidungen zwischen Leben und Tod. Die Frage nach der Qualität der Entscheidungen, welche Chris Crawford, wie in Kapitel 2, Punkt 2.3.1 erläutert, anhand ihrer funktionellen Signifikanz beantworten möchte, scheint hier unbeantwortbar. Im Vergleich zum traditionellen Videospiel erscheinen die Entscheidungen in *Black Mirror: Bandersnatch* deutlich kalkuliert, denn sie bilden einen Teil der Handlung. Zudem ist die Medienform des interaktiven Films für die breite Masse neuartig, weshalb die Erwartungen des Publikums als niedrig vermutet werden können. Auf die Ausgeglichenheit der Entscheidungen wurde während der Produktion des Films in Kooperation mit Netflix großen Wert gelegt. Carla Engelbrecht, dessen Direktorin für Produktinnovation, erzählt in einem Interview mit dem Online Magazin *Wired*, dass die Entscheidungsprozesse im Vorfeld mit einem Publikum ausgiebig getestet wurden. Es sollte eine Balance zwischen cineastischer Narration und den Entscheidungsmomenten geben, wodurch sie sich schließlich auf eine Entscheidung alle drei bis fünf Minuten einigten.<sup>175</sup> „[...] long enough for cinematic storytelling, but short enough that the viewer never feels the decision mechanic has been left behind.“<sup>176</sup>

---

<sup>175</sup> vgl. Reynolds, Matt. „The inside story of Bandersnatch, the weirdest Black Mirror tale yet“ *Wired* Dezember 2018. Web. URL: <https://www.wired.co.uk/article/bandersnatch-black-mirror-episode-explained> [Zugriff: 7.10.19]

<sup>176</sup> ebd.



Das Ausmaß der Interaktivität wurde bei *Black Mirror: Bandersnatch* bewusst limitiert. Es vereint interaktive Prozesse mit tiefgehender Narration, bei der Entscheidungen ein essenzielles Element ausmachen. Aufgrund der Wichtigkeit der Entscheidungen sowohl für den Handlungsverlauf als auch für übergeordnete Thematiken des Films nimmt die Funktion der Interaktivität hier einen differenzierten Status ein, welcher über ein *Gimmick* hinausreicht und somit einen narrativen Mehrwert innerhalb einer interaktiven Erzählstruktur liefert, der für die Handlung von *Black Mirror: Bandersnatch* anders nicht zu erreichen wäre.



#### 4.1.2 Erzählstruktur

Der *Creator* von *Black Mirror* und *Black Mirror: Bandersnatch*, Charlie Brooker, und seine Partnerin Annabel Jones schildern im Interview mit *Wired*, dass das meiste ihrer Arbeit im Erstellen der Grundstruktur des Filmes lag. Dem Publikum die Option zu geben, ihren eigenen Weg durch einen Film zu finden, machte es für das Produktionsteam schwierig, jeden der möglichen Handlungsverläufe und seine Rezeption vorherzusehen. Brooker beschreibt den Rezeptionsprozess eines interaktiven Films wie das Besuchen einer neuen Stadt als Tourist, aus der man erst wieder bereit ist, mit gutem Gewissen und Zufriedenheit abzureisen, wenn man das Gefühl hat, genug gesehen zu haben. Trotzdem musste von ihnen als Filmemacher\*innen auch zur Kenntnis genommen werden, dass viele Zusehender einige Teile des Films nie zu sehen bekommen werden, die Handlung aber trotzdem sinnhaft bleiben muss.<sup>177</sup>

Rückführend auf die in Kapitel 2 erläuterten interaktiven Erzählstrukturen nach David Lochner lassen sich nun verschiedene Muster und damit die Wegmöglichkeiten der verschiedenen Pfade näher betrachten und nach seiner Typisierung unter Umständen zuordnen. Die Art und das Ausmaß der Interaktivität des Mediums beeinflussen diesen Prozess jedoch erheblich. Aus diesem Grund ist es nötig, schon vorab festzuhalten, dass allein die Zusammensetzung der Narration eine Fusion verschiedener von Lochner bestimmter Erzählmuster voraussetzt.

Auf den ersten Blick folgt die Handlung von *Black Mirror: Bandersnatch* einer einfachen Branching-Struktur. Es kommt zu Entscheidungspunkten, den Branching-Points, an denen sich durch die zumeist zwei Auswahlmöglichkeiten der Handlungsfortgang exponentiell steigert, bis jeder Pfad schließlich an ein Ende gelangt. Bei näherer Betrachtung der Flowchart des Films (Abb.1), beziehungsweise der Entscheidungen und ihrer Folgen in der Narration, ist jedoch festzustellen, dass manche Entscheidungen keinen unmittelbaren Einfluss auf die narrative Entwicklung der Geschichte haben und lediglich stilistische Veränderungen auslösen, wie zum Beispiel die Entscheidung „Now 2 or Thompson Twins?“. Hier gibt es die Möglichkeit zu entscheiden, welche Musik der Protagonist auf dem Weg ins Büro hören soll. In beiden Fällen wird ein Lied abgespielt, welches in der darauffolgenden Sequenz als Hintergrundmusik dient, jedoch an der Narration und am

---

<sup>177</sup> vgl. Reynolds, Matt. „The inside story of Bandersnatch, the weirdest Black Mirror tale yet“ *Wired* Dezember 2018. Web. URL: <https://www.wired.co.uk/article/bandersnatch-black-mirror-episode-explained> [Zugriff: 7.10.19]

Handlungsverlauf nichts ändert. Diese stilistische Entscheidung betrifft also lediglich die auditive Ebene des Films.

In *Black Mirror: Bandersnatch* wird die einfache *Branching*-Struktur mit der sequenziellen Struktur mit Seitenwegen nach David Lochner kombiniert. Zweitens soll nur die Illusion der Möglichkeiten zur interaktiven Beteiligung an dem Handlungsverlauf erwecken und ergänzt den Haupthandlungsstrang mit Seitenwegen, die schließlich wieder dorthin zurückführen. Die Handlung von *Bandersnatch* verläuft definitiv non-linear, denn es besteht die Möglichkeit, eine oder mehrere der verschiedenen finalen Endsequenzen zu erreichen. Trotzdem scheinen in der Handlung einige *Branching-Points* Schlüsselszenen der Handlung zu bilden, die in jedem Spieldurchlauf in gewisser Form, angepasst an die zuvor getroffenen Entscheidungen der Spielenden, stets auftreten und damit zur sequenziellen Struktur mit Seitenwegen passen. Außerdem sei erneut erwähnt, dass einige Entscheidungen unter Umständen in Sackgassen führen können und die Spielenden zur erneuten Auswahl der zuvor getroffenen Entscheidung diegetisch oder extradiegetisch aufgefordert werden. Dieser Vorgang wird auch in der Diegese nicht ignoriert: Müssen die Spielenden eine Szene erneut durchgehen, ist der grundlegende Verlauf der Ereignisse in der Szene zwar meist ähnlich, jedoch scheinen die Protagonist\*innen sich der Wiederholung dieser Szene bewusst zu sein und beklagen ein Gefühl von *Dejà-Vu*. Auch die Wiederholungen führen also nicht zurück zu einer identen Version des Handlungsstranges, die nochmals durchquert werden muss. Jedes interaktive Moment bewirkt also eine Veränderung, wenn auch auf verschiedenen Erzählebenen.

So lässt sich also festhalten, dass jede einzelne Entscheidung auf den diegetischen Inhalt Einfluss hat. Fakt ist, dass der interaktive Film zwar einen zentralen Handlungsstrang mit Schlüsselpunkten und -szenen hat, diese jedoch in angepasster Variation und Reihenfolge auftauchen können und schließlich zu den Endsequenzen führen. Es ist also bei *Black Mirror: Bandersnatch* festzustellen, dass zwar nicht jede der vorkommenden Entscheidungen den Verlauf der Handlung verändert, jedoch stets Elemente der Diegese beeinflusst.

Der Autor des *Wired*-Artikels, Matt Reynolds, erkennt in *Bandersnatch* drei Grundbausteine, aus denen seine Struktur besteht. Den ersten Baustein bilden die verschiedenen Segmente, in die der Film geteilt ist, welche aus Filmmaterial einer bestimmten Sequenz bestehen. Diese sind mit den anderen Segmenten durch Entscheidungen verbunden. Jede Entscheidung hinterlässt im System eine Art „Erinnerung“, welche den zweiten Grundbaustein bildet. Jene „Erinnerungen“ sind abhängig von den seitens des Publikums

getroffenen Entscheidungen und werden von Netflix während eines Durchlaufs des Films gespeichert, da sie die anderen Segmente des Films beeinflussen. Werden zum Beispiel von zwei Zuschauer\*innen bis auf eine einzige die exakt gleichen Entscheidungen getroffen, unterscheiden sich die „Erinnerungen“ beider Durchläufe und somit die möglichen Pfade der Narration.

Der Film besitzt eine Vielzahl von möglichen Enden, jedoch gilt es hier einige zu unterscheiden, denn nicht alle sind final. Erhält man an einem „Ende“ die Möglichkeit zur Wiederholung von Teilen des Durchlaufs, werden auf einem alten, diegetisch abgebildeten Fernsehbildschirm jene Ausschnitte der zuvor getroffenen Entscheidungen gezeigt, die das Publikum zu genau diesem „Ende“ geführt haben. Diese *Recaps*, also Zusammenfassungen, so Reynolds, bilden den dritten wichtigen Grundbaustein von *Black Mirror: Bandersnatch*. Davon ausgehend kann an einem früheren Handlungspunkt des Films wieder eingestiegen werden. Dies vergleicht Reynolds mit dem *respawning*, der Möglichkeit zu einem erneuten Spielversuch ab einem früheren Speicherpunkt in einem traditionellen Videospiel. Oftmals bleibt aber auch die Entscheidung, ob ein Ende final oder nicht ist, ebenso für das Publikum übrig: In manchen Fällen kann ausgewählt werden, ob das Publikum wieder in den Film einsteigen oder zum Abspann gelangen möchte. Bei den tatsächlich finalen Endsequenzen besteht diese Möglichkeit jedoch nicht.<sup>178</sup>

#### 4.1.3 Erzählte Zeit

Ein weiteres Element, welches den interaktiven Film vom traditionellen Spielfilm unterscheidet ist sein Verhältnis zu Zeit. Aufgrund seiner Nähe zum Videospiel nimmt die interaktive Funktion einen hohen Stellenwert ein, welcher die Spielzeit und auch den diegetischen Zeitverlauf erheblich beeinflussen kann. Im Bereich des *Interactive Storytellings* wird, wie in Kapitel 2 erwähnt, daher auf Begrifflichkeiten der Spielforschung zurückgegriffen.

Jesper Juul unterscheidet, wie bereits erwähnt, zwischen *Play Time* und *Event Time*. *Black Mirror: Bandersnatch* bildet ein Hybridmedium aus Film und Spiel und besitzt daher ein variables Verhältnis der beiden Zeitfaktoren. Die *Play Time* des interaktiven Films, also die Zeit, die tatsächlich von den Spielenden bis zur Komplettierung in Anspruch

---

<sup>178</sup> Reynolds, Matt. „The inside story of Bandersnatch, the weirdest Black Mirror tale yet“ *Wired* Dezember 2018. Web. URL: <https://www.wired.co.uk/article/bandersnatch-black-mirror-episode-explained> [Zugriff: 7.10.19]

genommen wird, kam bei von Netflix durchgeführten Testungen laut *Wired* auf 60 bis 75 Minuten. Aufgrund der verschiedenartigen Zusammensetzungen und Möglichkeiten der Handlungspfade kann dies stark variieren. Tatsächlich existieren, so Matt Reynolds, jedoch zweieinhalb Stunden an Filmmaterial.<sup>179</sup>

Die *Event Time*, also die Zeit und der Zeitverlauf innerhalb der Diegese von *Bandersnatch*, verteilt sich über einige Monate des Jahres 1984 und des Lebens von Stefan Butler, dem Protagonisten. Da es in der Handlung unter anderem um den mühsamen Schaffensprozess eines Videospiels geht, arbeitet der interaktive Film häufig mit Montagen, Zusammenschnitten und auch Datumsanzeigen in Form von Untertiteln, welche die im Flug vergehenden Arbeitsmonate und damit die Länge und Zeitintensivität des Prozesses ausdrücken sollen. Zudem gibt es Sequenzen, die Stefan in seine Vergangenheit zurückkehren lassen, Tage, die, resultierend aus bestimmten Entscheidungen seitens des Publikums, wiederholt werden können oder auch Zeitsprünge in die heutige Zeit. Auch die finalen Endsequenzen folgen dem Aufbau einer Fernsehsendung, die meist fünf Monate nach den vorhergehenden Sequenzen das Schicksal Stefans und seines Spiels *Revue* passieren lässt. Das Vorkommen all jener genannten Zeitformen ist jedoch auch abhängig von den Entscheidungen des Publikums, somit ist auch die *Event Time* variabel. Die Zeit ist für *Black Mirror: Bandersnatch* also nicht nur ein gegebener Faktor, sondern ein für die Handlung essenzielles Element, welches dem Publikum auf verschiedenste Weise stets bewusst gemacht wird.

Der Film passt sich nicht an das Spieltempo des Publikums an, ist also kein *Turn-Based*-Spiel. In *Real Time* müssen Entscheidungen innerhalb eines Zeitfensters von 10 Sekunden getroffen werden, geschieht dies nicht, so wird per Zufall eine Entscheidungsmöglichkeit gewählt und die Handlung entwickelt sich dementsprechend weiter. Während jenes Zeitfensters ist es zudem nicht möglich, den Film zu pausieren. Es bleibt also tatsächlich keine Möglichkeit zur Unterbrechung.

Das entscheidende Element im Vergleich des Verhältnisses zum Faktor Zeit zwischen einem traditionellen Spielfilm und einem interaktiven Film bildet die Interaktivität. Sie öffnet einen Kanal zwischen dem Film und dem Publikum und macht den Inhalt bis zu einem gewissen Grad abhängig von der unmittelbaren Steuerung der Rezipient\*innen. Ein

---

<sup>179</sup> Reynolds, Matt. „The inside story of Bandersnatch, the weirdest Black Mirror tale yet“ *Wired* Dezember 2018. Web. URL: <https://www.wired.co.uk/article/bandersnatch-black-mirror-episode-explained> [Zugriff: 7.10.19]

traditioneller Spielfilm ist ein abgeschlossenes Ganzes mit Anfang und Ende, welches passiv konsumiert werden kann. Die *Play Time* und *Event Time* eines Spielfilms sind also nicht variabel und bilden damit einen grundlegenden Unterschied zum interaktiven Film.

#### 4.1.4 Erzählperspektive

Die Erzählperspektive bildet einen wichtigen Faktor für die Identifikation mit den Protagonist\*innen und beeinflusst die Rezeption der jeweiligen Geschichte tragend. Im Bezug darauf unterscheidet sich der traditionelle Spielfilm weitgehend von Videospielen, jedoch bildet auch hier der interaktive Film als Hybridmedium der beiden einen Sonderfall. Auch die Erzählperspektive ist abhängig von der Art der Interaktivität und an welchen Punkten diese auf den diegetischen Inhalt Einfluss hat.

*Black Mirror: Bandersnatch* unterscheidet sich von einem traditionellen Videospiel in der Hinsicht, dass kein vom Publikum steuerbarer Avatar zugegen ist. Die Rolle des Protagonisten übernimmt Stefan Butler, welcher in *Third Person*, also stets von außen, zu beobachten ist. Die Bildposition und -perspektive ist mit jener eines traditionellen Spielfilms zu vergleichen und ist nicht dynamisch einstellbar. Es gibt keine sicht- oder hörbare Erzählinstanz, jedoch wird die Geschichte aus der Perspektive des Protagonisten dargestellt und das Publikum scheint zunächst stets am gleichen Wissensstand zu sein wie Stefan. Besonders herauszuheben sind hier jedoch die bereits in Punkt 5.3 erwähnten *Recaps* und „Erinnerungen“, die einen Grundbaustein der Erzählstruktur des Films bilden. Durch sie besteht die Möglichkeit, dass sich Sequenzen in leicht veränderter Form wiederholen und die Charaktere ein Gefühl von *Déjà-Vu* ausdrücken. In jenen wiederholten Sequenzen ist der Wissensstand des Publikums nicht gleich dem des Protagonisten, denn die Tatsache, dass sich eine Sequenz wiederholt, ist für das Publikum gegeben, Stefan kann dies nur vermuten. Im Verlauf der Handlung wird der größere Wissensstand des Publikums über die Lebensrealität Stefans dem Protagonisten immer bewusster. Durch die immer präsenter werdende Thematisierung des Themas Kontrolle und Stefans immer stärker werdende Vermutung, dass jemand von außen seine eigenen Entscheidungen für ihn trifft, lassen die Position des Publikums von einer der Diegese und Handlung außenstehenden zu einer nah am Geschehen beteiligten Erzählinstanz werden. Jene metafictionalen Berührungspunkte sind Stoff der Analyse unter Punkt 4.2.

Auch hier unterscheidet die Funktion der Interaktivität die Möglichkeiten der Erzählperspektive im interaktiven Film von jener im traditionellen Spielfilm. Da die Funktionsweise

von *Black Mirror: Bandersnatch* dem Publikum während des Rezeptionsprozesses vertraut gemacht wird, wird sie für die Protagonist\*innen innerhalb der Diegese als eine Art Bauchgefühl und Vermutung dargestellt. Aufgrund der Relevanz der extradiegetischen, interaktiven Funktionsweise des Films für das intradiegetische Geschehen, die im Handlungsverlauf immer klarer wird, stellt sich jedoch heraus, dass das Publikum allein durch den spezifischen aktiven Rezeptionsprozess dem Protagonisten stets einen Schritt voraus ist.

## 4.2 Selbst- und Metareferenz in Black Mirror: Bandersnatch

### 4.2.1 Metalepse

Das Konzept der Metalepse, wie es in Kapitel 1 erläutert wurde, erzeugt einen paradoxen Wechsel verschiedener Erzählebenen, bei dem unter anderem auch die Erzählinstanz in die Erzählung eintreten kann und damit Metareferenz erzeugt. Besonders im Umgang mit metaleptischen Phänomenen in *Black Mirror: Bandersnatch* kann verdeutlicht werden, warum für manche Erzählungen eine Definition der Metalepse, wie Werner Wolf sie darstellt, bedeutsam ist. Wie bereits in Kapitel 1 ausgeführt, inkludiert Wolf in seine Definition der Metalepse nicht nur Fälle, bei denen Überschreitungen zwischen der diegetischen Welt und der Welt der Autor\*innen oder Lesenden geschieht, sondern auch Übertretungen zwischen parallelen Subwelten innerhalb der Diegese.<sup>180</sup> Diese besondere Form der Metalepse, sowie auch die klassische, gewähren *Black Mirror: Bandersnatch* an verschiedensten Punkten Einzug in die metareferenzielle Ebene der Erzählung und bilden damit ein wichtiges Mittel zur sinnhaften Einbindung der interaktiven Funktion in die Geschichte.

### ***Have we met before?***

Parallel verlaufende Pfade der Realität des Lebens und die Möglichkeit, die Vergangenheit zu verändern, sind in *Black Mirror: Bandersnatch* diegetisch oftmals angesprochene Themen, die sich durch die Möglichkeiten des interaktiven Erzählens als Tatsachen innerhalb

---

<sup>180</sup> vgl. Wolf, Werner, et al. *Metareference across Media: Theory and Case Studies*. Amsterdam/New York: Rodopi, 2009. S. 51f



der Diegese bewahrheiten. Durch das intentionale Wiederholen einiger Sequenzen des Films in etwas abgeänderter Variation wird dem Publikum verdeutlicht, dass es in diesem interaktiven Film nicht nur die Möglichkeit gibt, wieder zu einem vorherigen Punkt zurückzukehren, sondern auch, dass dies nicht unbemerkt geschieht.

Ein Beispiel dafür bietet eine Sequenz, die am Anfang des Films das erste Mal gezeigt wird.

Protagonist Stefan Butler tritt in das Bürogebäude der Spieleentwicklungsfirma Tuckersoft ein und wird von Mohan Shatur, dem Geschäftsführer, begrüßt. Er stellt Stefan dem bekannten Spieleentwickler Colin Ritman vor, welcher für Tuckersoft arbeitet und von dem Stefan ein großer Fan ist. Dieser zeigt Shatur und Stefan das Spiel, an dem er momentan arbeitet: *Nohzdyve*. Als das Spiel abstürzt, erklärt Colin, dass dies an einem *Buffer Error* liegen würde. Hierauf stellt Stefan seine Demo für das Spiel *Bandersnatch* vor, erklärt dessen Funktionsweise und betont, dass er sich an die Buchvorlage von Jerome F. Davies halten möchte, da er brilliant sei. Shatur scheint gefallen an dem Spiel zu finden und macht Stefan das Angebot, dass er es in der Firma mit einem Team zusammen entwickeln kann, damit es schließlich bis Weihnachten in den Läden ist. An diesem Punkt kommt es zu einer interaktiven Entscheidung seitens des Publikums: Soll Stefan den Deal annehmen oder nicht? Im Gegensatz zu den vorhergehenden zwei interaktiven Entscheidungen, bei denen es einmal um die Auswahl seiner Frühstückszerealien und ein anderes Mal um die Musik, die Stefan auf seiner Busfahrt hören soll, ging, erscheint diese Entscheidung mit enormer Gewichtung und verdeutlicht, dass die Antwort darauf den Verlauf der Geschichte nachhaltig ändern würde. Lehnt man den Deal ab, so bekommt Stefan die Möglichkeit, von zuhause zu arbeiten, und die Narration schreitet zur nächsten Sequenz fort. Wählt man die Option „Ja“, so willigt Stefan ein und nimmt den Deal an. Colin klopf ihm darauf auf die Schulter und sagt: „Sorry man, wrong path.“<sup>181</sup> Diese Aussage kann ohne Zweifel als eine explizite, indirekte Metareferenz identifiziert werden, ist jedoch noch nicht die oben als Beispiel genannte Metalepse und soll daher nur kurz kommentiert werden. Obwohl Colin sich diegetisch und an Stefan gerichtet äußert, kann sich das Publikum angesprochen fühlen, denn es agiert als Stefan. Die Aussage fungiert wie ein Omen, als hätte Colin eine ominöse Vorahnung, welche sich mit der darauffolgenden Sequenz bestätigt: Es folgt ein Schnitt zu einem Black Screen, auf dem die Worte „five months later“ zu lesen sind und

---

<sup>181</sup> *Black Mirror: Bandersnatch*. R.: David Slade, Großbritannien 2018, Netflix

damit einen Zeitsprung erklären. Stefan und sein Vater sitzen im Wohnzimmer mit enttäuschem Ausdruck, während der Moderator einer Spielereviewsendung im Fernsehen davon spricht, dass das nun fertige Spiel *Bandersnatch* wirkt, als wäre es ungenau und eilig produziert worden, um schnell Geld zu generieren. Er gibt dem Spiel keinen von fünf Sternen und merkt an, dass die Entwickler des Spiels einfach zum Anfang zurückgehen und es nochmal versuchen sollten. Stefan begibt sich, sichtlich verärgert, in sein Zimmer und bekennt sich währenddessen dazu, es nochmal zu versuchen.

Unmittelbar nachdem Stefan aus dem Bildkader getreten ist, startet die nächste Sequenz. Diesmal ist der Bildkader etwas verkleinert, sodass das Bild von einem schwarzen Rand umkleidet bleibt. Es zeigt erneut Stefan, wie er am 9. Juli 1984 morgens aufwacht, seine Tabletten nimmt, frühstückt und schließlich erneut zu Tuckersoft fährt. All diese Szenen scheinen dieselben aus dem ersten Durchlauf des bereits gesehenen und erlebten Tages zu sein, jedoch sind es nur Ausschnitte aus diesem. Der schnelle Zusammenschnitt dieser Ausschnitte ist hinterlegt mit dem gleichen Hintergrundgeräusch, welches während dem Entscheidungszeitfenster zu vernehmen ist und suggeriert den Schnelldurchlauf derselben Ereignisse, die zuvor schon gesehen wurden. Stefan lernt im Bürogebäude Tuckersofts Colin kennen. In diesem Moment erweitert sich der verkleinerte Bildkader zur Originalgröße und signalisiert, dass der Schnelldurchlauf nun vorbei ist. Auch das Hintergrundgeräusch verstummt. Die Sequenz des Kennenlernens ist audiovisuell exakt gleich aufgebaut wie im ersten Durchlauf, doch bei aufmerksamem Zusehen kann bemerkt werden, dass der Dialog sich an manchen Stellen unterscheidet. Durch dieses Element werden ein gewisses Unbehagen und ein bislang noch unerklärliches Gefühl der Wiedererkennung in den Figuren von Colin und Stefan dargestellt. Bevor Colin Stefan und Thakur sein neues Spiel zeigt, fragt er Stefan, ob sie sich schon einmal kennengelernt hätten. Dieser verneint. Als Colin auf sein Spiel hinweist, spricht Stefan dessen Namen aus, *Nohzdyve*, und identifiziert, als das Spiel abstürzt, dessen Fehler als *Buffer Error*. Beide diese Informationen „lernte“ Stefan im ersten Durchlauf des Tages und konnte sich im zweiten Durchlauf unbewusst daran erinnern. Über dieses Wissen scheint er äußerst verwundert, denn er hatte eigentlich noch nie zuvor von dem Spiel gehört. Auch Colin weist im zweiten Durchlauf Wissen auf, das er im ersten Durchlauf nicht hatte: Er kennt nun das Buch *Bandersnatch* und den Autor Jerome F. Davies und verteidigt ihn vor Thakur, als dieser ihn als verrückt bezeichnete. Dieses Wissen erhielt er von Stefan während des ersten Durchlaufs. Durch diese Diskrepanzen innerhalb der wiederholten Sequenz wird

impliziert, dass auch für die Diegese die Wiederholung der Sequenz nicht unbemerkt geschieht. Die Charaktere scheinen sich dieser bewusst zu sein oder zumindest die Herkunft ihres eigenen Wissens zu hinterfragen. Die Sequenzwiederholung geschieht also nicht nur als ein stilistisches Mittel für das Publikum, welches daraus lernen soll, dass es sehr wohl Entscheidungen gibt, die eine negative Folge für Stefans Schicksal haben könnten, sondern hat auch eine große Bedeutung für die Narration, wie sich später in der Geschichte herausstellen wird. Besonders die Figur des Colin Ritman scheint das System, auf dem die interaktive Erzählstruktur basiert, durchschaut zu haben. Er ist von der Existenz paralleler Realitäten und der Möglichkeit, durch diese zu reisen, überzeugt und möchte Stefan auch davon überzeugen. Dies geschieht in besonders einer Szene, auf die an diesem Punkt jedoch nicht näher eingegangen wird, da sie im Unterpunkt zum Stilmittel der *Mise en Abyme* analysiert wird.

Die oben erläuterten zwei Durchläufe der Sequenz in der Spieleentwicklungsfirma sind jedoch nicht die einzigen: An anderen Punkten des Films gibt es ebenso die Möglichkeit, Entscheidungen für Stefan zu treffen, die in eine scheinbare Sackgasse führen.

Bei einem möglichen dritten Durchlauf sagt Colin zu Stefan, als sich dieser bei ihm in der Spieleentwicklungsfirma vorstellt: „We’ve met before and I told you I’d see you around. I was right.“<sup>182</sup>

Dieser Bedeutungstransfer zwischen den Realitäten oder Pfaden der Erzählung kann rückführend auf die Definition Werner Wolfs der Metalepse als solche eingeordnet werden. Obwohl es sich hierbei nicht um die Transgression einer Erzählinstanz von einer extradiegetischen in eine intradiegetische Ebene oder umgekehrt handelt, geschieht ein zunächst paradoxer Übertritt der Charaktere in als parallele Realitäten dargestellte Ebenen der Erzählung. Dieser Prozess ist ein metareferenzieller Hinweis auf die extradiegetische Funktionsweise einer interaktiven Erzählwelt, die sich auch in der diegetischen Narration und im Bewusstsein der Charaktere bemerkbar macht. Dadurch gelingt ein Effekt, der die Interaktivität des interaktiven Films mit der Narration verwebt und auf diese Art und Weise innerhalb der Diegese das Reisen zwischen parallelen Welten plausibel macht.

---

<sup>182</sup> *Black Mirror: Bandersnatch*. R.: David Slade, Großbritannien 2018, Netflix

## ***The Unknown Entity outside***

Je weiter die Narration von *Black Mirror: Bandersnatch* fortschreitet, desto intensiver wird Stefans Arbeitsprozess an dem Spiel. Er scheint immer mehr davon überzeugt zu werden, dass seine Entscheidungen nicht mehr von ihm selbst getroffen werden, wobei ihn auch Arbeitskollege Colin durch seine eigenen Theorien unterstützt. Bei einem der zahlreichen Besuche bei seiner Psychotherapeutin Dr. Haynes berichtet ihr Stefan über seine Vermutung. “I’m not in control of anything. Little things, tiny decisions. What I have for breakfast in the morning, what music I listen to, whether I shout at Dad or...”<sup>183</sup> Als Dr. Haynes nachfragt, ob er glaubt, nicht selbst seine Entscheidungen zu treffen, antwortet Stefan: “I feel like I’m not guiding them. Someone else is. [...] there is something. I don’t know, an impulse? I’m sure there is.”<sup>184</sup>

Beide Zitate des Protagonisten enthalten explizite, jedoch indirekt vermittelte Metareferenzen auf die Existenz einer für Stefan unerklärlichen, außenstehenden Kraft, die er als „Impuls“ bezeichnet, welche seine Entscheidungen für ihn trifft. Die von ihm genannten Beispiele, die Auswahl des Frühstücks, der Musik oder sein Verhalten gegenüber seinem Vater sind tatsächliche interaktive Entscheidungspunkte, über die davor das Publikum zu urteilen hatte. Die Metareferenz zum tatsächlichen extradiegetischen Entscheidungsvorgang stellt nun das Publikum in eine Position, in der es mehr weiß als der Protagonist: Er kann nur vermuten, ob und wer ihn kontrolliert. Das Publikum weiß: Es selbst ist der Impuls.

Noch während des Gesprächs mit Dr. Haynes, die ihm gegen sein „dissoziatives Verhalten“ Tabletten verschreibt, wird das Publikum vor eine weitere interaktive Entscheidung darüber gestellt, ob Stefan Nägel beißen oder an seinem Ohrläppchen ziehen soll. Die Entscheidung selbst ändert nichts am Verlauf der Geschichte, wird jedoch zur Darstellung einer für die Narration essenziellen Eigenschaft der Interaktivität genutzt: Stefan unterliegt ihr nicht. Unmittelbar nach der eben beschriebenen Entscheidung setzt Stefan mit seiner Hand dazu an, die befohlene Bewegung auszuführen. Als er seine Handlung bemerkt, hält er sich mit aller Kraft zurück. Diese Szene suggeriert nicht nur, dass Stefan das Publikum unter Umständen entlarven könnte, sondern auch, dass er nicht ihre stille Marionette darstellt. Die Identifikation der Spielenden als die Figur des Protagonisten Stefan wird durch

---

<sup>183</sup> *Black Mirror: Bandersnatch*. R.: David Slade, Großbritannien 2018, Netflix

<sup>184</sup> ebd.

seinen Widerstand gestört. Dadurch wird klargestellt, dass das Publikum, obwohl es Stefan kontrolliert, ihn trotzdem nicht bedingungslos verkörpert.

Dieser Strang der Erzählung kommt besonders an einer Szene eines Pfades der Erzählung zum Höhepunkt. Als Stefan eines Nachmittags erneut intensiv an seinem Spiel arbeitet, stürzt dieses ab. Dem Publikum wird nun zur Entscheidung gestellt, ob Stefan Tee über den Computer gießen oder ihn zerstören soll. Diese Entscheidung ist der zuletzt beschriebenen insofern ähnlich, als dass sie ebenso keine Auswirkung auf die Geschichte hat und Stefan ihr resistent. Sie dient dazu, Stefan auf den Höhepunkt seines Wahns zu treiben. Seine Hand greift nach der Entscheidung zum jeweiligen Objekt, um die Handlung auszuführen, doch Stefan versucht mit aller Kraft, sich zurückzuhalten. Voller Ungläubigkeit starrt er seine Hand an, die zuckt und sich windet, aus seiner Kontrolle geraten will. Als Stefan es schafft, sich vom Handeln abzuhalten, ist er nun überzeugt, von außen kontrolliert zu werden. Er richtet seinen Blick nach oben und beginnt ins Leere zu sprechen: „Who’s doing this to me? I know there’s someone there. Who’s there? Who are you? Just give me a sign!”<sup>185</sup> Obwohl Stefan nicht weiß, zu wem und wohin er spricht, kann dies aufgrund der unmittelbar zuvor geschehenen interaktiven Entscheidung, die Stefan zum Handeln bewegte, als eine direkte Adressierung des Publikums identifiziert werden. Mit seinen Fragen verlangt er ein Zeichen der außenstehenden Entität, die ihn kontrolliert. Er möchte, dass sie sich zu erkennen gibt. Im selben Moment folgt für das Publikum nun die nächste interaktive Entscheidung. Die im Auswahlfenster angezeigten Entscheidungsmöglichkeiten variieren je nach den zuvor getroffenen Entscheidungen, an diesem Punkt soll jedoch aufgrund ihrer Relevanz für diesen Unterpunkt nur auf eine davon eingegangen werden. Diese zeigt das Logo des Streaming-Services Netflix, auf dem der interaktive Film vom Publikum angeschaut wird. Wird diese Entscheidungsmöglichkeit ausgewählt, so wird der Bildschirm von Stefans Computer plötzlich schwarz und ein Text zeigt sich: „I am watching you on Netflix. I make decisions for you.”<sup>186</sup> Stefan fragt nach, was Netflix sei und eine weitere interaktive Entscheidung ist zu treffen, jedoch resultieren beide Antworten in dieselbe Erklärung: “It is a streaming entertainment platform from the early 21<sup>st</sup> century.”<sup>187</sup> Als Stefan weiterhin nicht zu verstehen scheint, kann die Entscheidung getroffen werden, ihm noch mehr zu erzählen oder die Konversation zu stoppen. Ersteres lässt

---

<sup>185</sup> *Black Mirror: Bandersnatch*. R.: David Slade, Großbritannien 2018, Netflix

<sup>186</sup> ebd.

<sup>187</sup> ebd.

auf dem Bildschirm „It’s like TV, but Online. I control it.“<sup>188</sup> erscheinen. Als Stefans Vater sein Zimmer betritt und ihn fragt, mit wem er spreche, antwortet dieser: “I’m being controlled by someone from the future.”<sup>189</sup>

Bereits als Stefan beginnt, den vom Publikum ausgewählten Entscheidungen zu resistieren, macht sich in der Rezeption besonders ein Gedanke bemerkbar: Kann er uns entlarven? Stefan bemerkt, dass nicht er selbst seine Entscheidungen trifft, und beginnt dagegen anzukämpfen. Im ersten Moment erscheint dies paradox, da den Sinn und Reiz der Interaktivität scheinbar die Kontrolle über ihn ausmacht. Die Tatsache, dass er nicht Nägel beißt oder sich am Ohrläppchen zieht, wenn es ihm per Steuerung befohlen wird, verdeutlicht, dass hinter dem Einsatz von Interaktivität im Narration ein ganz anderer Zweck steckt, als die bloße Möglichkeit zu kontrollieren. Das Resistieren ist eine Art Negieren des Zwecks, ermöglicht so aber den Zugang zu einer Bedeutungsebene, die für einige Handlungsstränge essenziell wird: Das Publikum ist mehr als nur stille Betrachter\*innen mit Steuerungsfähigkeit, es ist Teil der Handlung. Der oben beschriebene Moment ihrer Entlarvung, bei dem ihre Identität preisgegeben wird, unterstützt dies und fungiert wie eine Metalepse: Dem Publikum wird sowohl extradiegetisch als auch intradiegetisch eine erzählende Funktion und Position zugeschrieben, die zunächst im Hintergrund agiert, über deren Existenz zwar diegetisch von den Charakteren philosophiert, diese jedoch nie bewiesen wird. Mittels der Entscheidung für das Preisgeben der Existenz einer außenstehenden Kontrollinstanz durch den Computer Stefans geschieht innerhalb der Narration ein Übertritt des Publikums von seiner extradiegetischen Metaebene hinein in die Diegese. Die Unmittelbarkeit des interaktiven Entscheidungsprozesses ermöglicht die Instrumentalisierung der Wahrheit innerhalb eines fiktiven Konstrukts, welche für einen Moment die narrative Fusion von Fiktion und Realität durch eine Metalepse erzeugt: „I am watching you on Netflix. I make decisions for you“<sup>190</sup> Das still agierende Publikum erhält durch die interaktive Funktion die Möglichkeit, mit dem Protagonisten als „sie selbst“ zu kommunizieren, anstatt durch ein intradiegetisches Surrogat. Interaktivität kann folglich in derart konzipierten, narrativen Konstrukten die intranarrative Kommunikation zwischen der Diegese und der Wirklichkeit auf eine Weise plausibel machen, wie es passive Medien nicht können. Durch diese aktive, teilhabende Komponente kann das Publikum eine

---

<sup>188</sup> *Black Mirror: Bandersnatch*. R.: David Slade, Großbritannien 2018, Netflix

<sup>189</sup> ebd.

<sup>190</sup> ebd.

unmittelbare Rolle übernehmen, welche in einer traditionellen, linearen Geschichte aufgrund der klaren Trennung zwischen Diegese und Wirklichkeit in selber Weise nicht existieren könnte.

### ***Leap out the window***

Bereits kurz nach der im vorherigen Unterpunkt beschriebenen Sequenz kommt es in der Narration zu einem weiteren metareferenziellen Ereignis, welches in diesem Kapitel relevant ist.

Nach dem Erlebnis, bei dem Stefan mit jemandem – dem Publikum – aus der Zukunft kommuniziert hatte, brachte sein Vater ihn zu seiner Therapeutin Dr. Haynes, der er von seiner Erfahrung schildert. Diese scheint Stefan nicht ganz ernst zu nehmen und möchte mit ihm durch Logik zu einem Punkt kommen, an dem er realisiert, dass es sich um eine Wahnvorstellung seinerseits handeln könnte:

„Ok, well, let’s try to pick it apart logically, to see if we can define if this is reality or delusion. [...] So, all of this is happening to entertain someone. Someone who’s controlling you. So why aren’t you in a more entertaining scenario? [...] If this was entertainment surely, you’d make it more interesting. Inject a little action isn’t that right? I mean... wouldn’t you want a little more action if you were watching this right now on telly?“<sup>191</sup>

Auf diese Frage hin öffnet sich erneut das Entscheidungsfenster für das Publikum mit zwei bejahenden Antwortmöglichkeiten, die am Handlungsverlauf folglich nichts verändern. Dramatische Musik beginnt zu ertönen, als Stefan der Therapeutin plötzlich ihren Kaffee ins Gesicht schüttet und wütend alle Objekte von ihrem Schreibtisch herunterfegt. Währenddessen tritt die Therapeutin an ihr Regal, um etwas zu holen, und wendet sich gleich darauf voller Kampflust zu Stefan. Als sie ihre Hände ruckartig nach unten bewegt, entfalten sich plötzlich zwei Teleskopschlagstöcke. Stefan schaut sie unschlüssig an, während sie ihn animieren will, mit ihr zu kämpfen. Es ist wieder eine interaktive Entscheidung darüber zu treffen, was Stefan nun machen soll: Aus dem Fenster springen oder mit ihr kämpfen? Diese Entscheidung hat Auswirkungen auf den Verlauf der Narration, an diesem Punkt soll aber besonders auf das Geschehen, welches auf erstere Auswahlmöglichkeit folgt, eingegangen werden. Stefan wendet sich zum Fenster und versucht dieses zu öffnen, als plötzlich eine Klingel ertönt und eine Frauenstimme aus dem Off „Cut!“ ruft. Die

---

<sup>191</sup> *Black Mirror: Bandersnatch*. R.: David Slade, Großbritannien 2018, Netflix

Kamera bewegt sich nun weg von Stefan und entblößt das Filmset, auf dem er sich befindet. Der vermeintlichen Therapeutin wird von einem Assistenten Kaffee gebracht, in verschiedensten Einstellungen wird reges Treiben am Set suggeriert. Als Stefan gefragt wird, ob es ihm gut geht, scheint er verwirrt. „You’re not scripted to jump out, see, Mike? It’s the fight scene now“,<sup>192</sup> teilt ihm eine Mitarbeiterin am Set mit. Stefan antwortet nicht, blickt ratlos um sich und sieht seinen vermeintlichen Vater im Hintergrund auf einem Stuhl sitzen, iPhone und eine E-Zigarette in den Händen. Als er nochmals mit seinem scheinbar echten Namen, Mike, von der Setmitarbeiterin angesprochen wird, korrigiert er sie, er heiße Stefan. Sie blickt ihn besorgt an, fragt, ob er sich kurz hinsetzen wolle, und ruft im Weggehen nach einem Sanitär, während Stefan in einer Totalen mitten im Filmset, umzingelt von Scheinwerfern und Kameras zu sehen ist. Aus dem Geschehen kann gedeutet werden, dass Stefan ein Schauspieler auf einem Filmset ist, dessen echter Name Mike lautet. Er scheint sich zu sehr mit seiner Rolle auseinanderzusetzen zu haben und nun zu glauben, dass er wirklich Stefan sei. Das Entblößen des Sets erzeugt einen Bruch der ästhetischen Illusion, auch für Stefan. Es wird auf die Künstlichkeit des Gesehenen sowie den Film als fiktives Artefakt hingewiesen, dem sowohl das Publikum als auch Stefan bis zum Punkt der Unterbrechung unterlegen ist. In diesem Fall wird diese Unterbrechung durch das Mittel der Metalepse erzeugt, bei der die vermeintliche Diegese plötzlich von der diegetisch als Realität dargestellten Narrationsebene durchbrochen und schließlich die gesamte Handlung als Fiktion entlarvt wird. Es handelt sich hierbei also um eine explizite, direkte Fictio-Metareferenz.

Ein ähnlicher Vorgang geschieht in einem anderen Pfad der Handlung, bei dem Stefan herausfindet, dass seine gesamte Kindheit und ihr Verlauf vorgetäuscht wurden, da sein Vater an ihm eine *Program and Control*-Studie durchführte. Stefan findet in einem bisher verschlossenen, geheimen Schrank im Arbeitszimmer seines Vaters unzählige Materialien der Studie, unter anderem eine Videokassette, auf der „Trauma Inception“ zu lesen ist. Auf dem Videomaterial sieht Stefan, wie sein Vater ihm als Kind in Drogen getränkte Kekse gibt, mit Absicht ihm seinen Stoffhasen entreißt und ihn in sein vermeintliches Kinderzimmer bringt, welches sich nicht in ihrem Haus, sondern in einer Art Fabrik befindet. Als der kleine Stefan seinen Hasen nicht unter dem Bett findet, tritt seine Mutter bei der Tür herein und sagt ihm, er solle mit ihr mitkommen, doch Stefan verweigert dies. Es handelt sich

---

<sup>192</sup> *Black Mirror: Bandersnatch*. R.: David Slade, Großbritannien 2018, Netflix



hierbei um eine Darstellung jener Situation, die Stefans bestehendes Trauma begleitet, denn genau dies ist die letzte Erinnerung an seine verstorbene Mutter. Schon an einem früheren Punkt der Handlung kann diese Szene, jedoch aus Stefans eigener Sicht und vermeintlicher Erinnerung, gesehen werden. Auf der nun gefundenen Videokassette scheint er jedoch die Wahrheit darüber zu erfahren, denn im Moment, als Stefans Mutter den Raum verlässt, wird das Kinderzimmer als Filmset entblößt, welches von Scheinwerfern beleuchtet wird und über das der Vater von außen wacht. Obwohl das Entblößen eines Filmsets in beiden eben beschriebenen Szenen als narratives Mittel genutzt wird, gilt es, diese zu unterscheiden. Im ersten Beispiel geschieht, wie bereits erläutert, durch das Offenlegen des Sets eine Metalepse des Protagonisten in eine fiktive Rahmenwelt, die als „Realität“ dargestellt wird und damit ein Bruch der ästhetischen Illusion. Bei dem zweiten Beispiel geschieht jene Offenlegung eines Filmsets jedoch innerhalb der Diegese auf dem vom Protagonisten angesehenen Filmmaterial und bildet daher keine Metareferenz. In diesem Fall bricht dies nicht die ästhetische Illusion des interaktiven Filmes selbst, da die Offenlegung einer Fiktionalität nicht auf zweiter narrativer Ebene geschieht, sondern auf erster: Stefans Illusion seines bisherigen Lebens wird gebrochen, nicht jedoch die des Publikums gegenüber der Diegese.

#### 4.2.2 Mise en Abyme

##### ***Choose-Your-Own-Adventure Book***

In *Black Mirror: Bandersnatch* gibt es einige Szenen, die ein intradiegetisches Bewusstsein über die extradiegetische, interaktive Funktionsweise des Films andeuten. Im Sinne des Kunstmittels der *Mise en Abyme*, welches in Kapitel 1 erläutert wurde, wird schon zu Anfang des Films klargestellt, dass auch in der Handlung selbst die Interaktivität und die Möglichkeit zu entscheiden eine große Rolle spielt, nämlich in Form des Videospiele *Bandersnatch*, welches auf einem gleichnamigen Buch basiert. Dessen Entwicklungsprozess ist für die Figurenentwicklung des Protagonisten Stefan Butler, sowie für die gesamte Handlung essenziell. Bevor schon die erste interaktive Entscheidungsmöglichkeit für das Publikum auftaucht, erklärt Stefan, der am Frühstückstisch sitzend in das Buch vertieft ist, seinem Vater die Funktionsweise des Buches. „It’s a Choose-Your-Own-Adventure-Book.

You decide what your character does. It's a game.”<sup>193</sup> Diese Erklärung seitens des Protagonisten erhält dank der Funktionsweise des interaktiven Films eine doppelt kodierte Bedeutung. Auf diegetischer Ebene erklärt Stefan die Funktionsweise seines Buches, auf metadiegetischer Ebene jedoch genauso die Funktionsweise des interaktiven Films selbst. Es ist eine indirekt vermittelte, jedoch explizite Metareferenz, welche die tatsächliche interaktive Erzählstruktur des Films innerhalb der Diegese thematisiert und damit in eine dort eingebettete, tiefere Ebene setzt. Zudem fungiert Stefans Erklärung als eine Art Gebrauchsanleitung für das Publikum, denn schon im nächsten Moment antwortet Stefans Vater: „Sounds thrilling. How about you decide what you want for breakfast?“<sup>194</sup> Die Beantwortung dieser Frage ist nun dem Publikum überlassen, es ist die erste interaktive Entscheidung des Films. Durch diesen Prozess wird klargestellt, dass das Publikum stets für den Protagonisten Stefan entscheidet. Dieser wird nicht nur durch seine Darstellung als Protagonist, sondern auch aufgrund der interaktiven Verbindung zwischen dem Publikum und ihm das zentrale Subjekt der Identifizierung.

### ***PAC-Man Metapher***

Besonders eine Szene des interaktiven Films verdeutlicht, dass auch der innere Konflikt der Charaktere, welcher auf ihre Vermutung zurückführt, dass ihre Realität von außen kontrolliert wird und sie keinen freien Willen besitzen, mittels doppelter Kodierung eine *Mise en Abyme* darstellt.

Entscheidet sich das Publikum in einer vorhergehenden Szene dafür, dass Stefan seinem Programmierkollegen Colin Ritman folgt, so findet man sich in dessen Apartment wieder. Colin möchte Stefan aus seiner momentanen Programmierblockade helfen. Sie setzen sich auf die Couch und Colin zündet einen Joint an. Nachdem auch Stefan einen Zug genommen hat, öffnet Colin eine kleine Dose, aus der er zwei kleine Tabletten für sich und Stefan holt. Er beteuert, dass die Tablette seinen Kopf beruhigen würde und ihm helfen würde zu verstehen. „It lets you see the bigger picture.“<sup>195</sup> Colins Beschreibung der Wirkung der Tablette wird in der deutschen Synchronisierung als „Damit siehst du das große Ganze“ übersetzt. Diese Aussage unterstützt die metareferenzielle Deutung seines darauffolgenden Monologs, denn Colin scheint tatsächlich das „große Ganze“ erfassen zu können.

---

<sup>193</sup> *Black Mirror: Bandersnatch*. R.: David Slade, Großbritannien 2018, Netflix

<sup>194</sup> ebd

<sup>195</sup> ebd.

Nun wird das Publikum vor die Entscheidung gestellt, die Tablette zu nehmen oder nicht zu nehmen. Trotz dieser Möglichkeit zur Entscheidung enden beide Pfade damit, dass Stefan die Tablette nimmt: Willigt man ein, so nimmt Stefan sie freiwillig. Lehnt man ab, so lässt Colin unbemerkt die Tablette in Stefans Tee fallen. Nachdem beide sie genommen haben, nähert Colin sich dem Plattenspieler und legt Musik auf, die als Hintergrundmusik während der darauffolgenden Drogentrip-Sequenz dient. Stefans Gemüt verändert sich von besorgt und unbehaglich zu einem Ausdruck der übermäßigen Freude und innerlicher Euphorie. Auf die Frage, was er gemacht hätte, antwortet Colin – wenn er Stefan das LSD ins Getränk geworfen hat – „I chose for you, are you okay with that?“<sup>196</sup>

Während Stefan die Welt um sich, von den Drogen beeinflusst, wahrzunehmen beginnt, versucht Colin ihn über die Realität aufzuklären.

„People think there’s one reality, but there’s loads of them all snaking off like roots and what we do on one path effects what happens on other paths. Time is a construct. People think you can’t go back and change things, but you can. That’s what flashbacks are. They’re invitations to go back and make different choices. When you make a decision, you think it’s you doing it but it’s not. It’s the spirit out there that’s connected to our world that decides what we do, and we just have to go along for the ride.“<sup>197</sup>

Gemäß einer doppelten Kodierung beschreibt der Monolog auf der ersten Ebene etwas für die Erzählung Sinnhaftes, das auf einer zweiten Ebene eine weitere Bedeutung besitzt. Auf der Ebene der Diegese zeigt der Monolog Colins drogeninduzierte Theorie zum Verlauf des Lebens und der Realität. Aus metadiegetischer Ebene betrachtet beschreibt Colin mit dem Monolog die tatsächliche Funktionsweise seiner Realität als Figur in einem interaktiven Film, als hätte er durch die Tablette die Fähigkeit bekommen, sein Leben als Figur in einer fiktiven, von außen gesteuerten Realität zu durchschauen. Spricht er also von seinem Universum, so scheint er durchblickt zu haben, wie seines und das Leben seiner Freunde und Bekannten gesteuert und über mehrere, parallele, aber verzweigte Pfade geleitet wird. In seiner Realität kann tatsächlich die Vergangenheit beeinflusst, wiederholt oder verändert werden. Trotzdem kann er nicht identifizieren, was das „große Ganze“ oder der „Geist“ ist, welcher ihre Entscheidungen trifft, und bezeichnet diesen als „[...] the spirit out there that’s connected to our world“<sup>198</sup>. Dieser „Spirit“ kann als indirekte Referenz auf das Publikum gedeutet werden, denn dieses ist tatsächlich eine außenstehende, für ihn

---

<sup>196</sup> *Black Mirror: Bandersnatch*. R.: David Slade, Großbritannien 2018, Netflix

<sup>197</sup> ebd.

<sup>198</sup> ebd.

unerfassbare Entität, welche mit der diegetischen Realität verknüpft ist und diese kontrolliert. Jenes Nicht-Identifizieren des „Geistes“, also des Publikums, oder des „großen Ganzen“, welches unter Umständen der interaktive Film selbst ist, bewahrt die ästhetische Illusion vor ihrer Zerstörung. Das diegetische Bewusstsein über die Fiktivität der Erzählwelt wird hier also nie direkt kommentiert, sondern über einen Umweg, den drogeninduzierten, philosophischen Monolog Colins, metareferenziell angedeutet.

Trotzdem sind die Referenzen auf die Funktionsweise einer interaktiven Erzählwelt sehr deutlich zu erkennen: „People think there’s one reality, but there’s loads of them all snaking off like roots and what we do on one path effects what happens on other paths.”<sup>199</sup>

Gemäß einer doppelten Kodierung kann Colins Assoziation von der Realität mit Eigenschaften eines Videospiele auf erster Ebene auf seinen Beruf als Spieleprogrammierer zurückgeführt werden. Auf einer Metaebene jedoch kommentiert er damit die tatsächliche Vorgehensweise der Handlung in einer interaktiven Erzählwelt. Auch diese doppelte Kodierung ist lediglich aufgrund der tatsächlichen Funktion der Interaktivität möglich. Aus all den eben genannten Eigenschaften abgeleitet, kann Colins Monolog als indirekte, jedoch explizite Metareferenz gedeutet werden, die als *Mise en Abyme* auftritt.

Aus dem letzten Teil von Colins Monolog lässt sich deuten, dass er Stefan mit dem, was er ihm erzählt, in eine Art Geheimnis einweihen möchte.

„It’s a fucking nightmare world and the worst thing is it’s real and we live in it. It’s all code. If you listen closely you can hear the numbers. There’s a cosmic flowchart that dictates where you can and where you can’t go. I’ve given you the knowledge, I’ve set you free.“<sup>200</sup>

Verpackt in die Hülle eines durch Drogen ausgelösten Wahnes, glaubt Colin, das System und damit die Welt, in der er lebt, tatsächlich durchblickt zu haben. Würde es sich hier um einen linearen, nicht interaktiven Film handeln, so würde sein Monolog für die Handlung nicht dieselbe Bedeutung haben. Es gäbe fast keine andere Möglichkeit, als seinen Vortrag zunächst als eine durch Drogen ausgelöste Paranoia abzustempeln. Da Colins Theorie jedoch die tatsächliche Erzählstruktur und Funktionsweise der interaktiven Erzählwelt wiedergibt, wird ein Effekt erzeugt, der mit dem Mittel der *Mise en Abyme* agiert. Er setzt mit seinen Worten seine diegetische Realität und gleichzeitig die Funktionsweise des Films

---

<sup>199</sup> *Black Mirror: Bandersnatch*. R.: David Slade, Großbritannien 2018, Netflix

<sup>200</sup> ebd.

in Beziehung zueinander und appelliert damit an die kognitiven Fähigkeiten des Publikums, welches im Rezeptionsprozess jene Zusammenhänge identifizieren kann. Die Tatsache, dass Colins Theorie der Wahrheit entspricht, kann während seiner Rezeption eine verändertes Verhältnis des Publikums zu seiner Figur induzieren und somit unter Umständen folgende Entscheidungen beeinflussen.

Als Stefan äußert, nicht ganz verstanden zu haben, was Colin ihm in seinem Monolog mitteilen möchte, will dieser es ihm zeigen. Sie gehen auf den Balkon. Colin erklärt:

„We’re on one path. Right now, me and you. And how one path ends is immaterial. It’s how your decisions on that path affect the whole that matters. Do you believe me? [...] I’ll prove it. One of us is going over.”<sup>201</sup>

Colin deutet mit seinem Finger auf das Balkongeländer. Stefan wird verängstigt und beteuert, dass man sterben würde, wenn man springt. Colins Ansicht nach würde das nichts ausmachen.

„It wouldn’t matter because there are other timelines, Stefan. How many times have you watched Pac-Man die? Doesn’t bother him! He just tries again. One of us is jumping, so who’s it gonna be?”<sup>202</sup>

Das Publikum steht nun erneut vor einer Entscheidung. Es entscheidet darüber, wer von den beiden Charakteren vom Balkon springen soll, Stefan oder Colin. Der Entscheidungsprozess führt insgeheim auf das zuvor durch den Effekt der *Mise en Abyeme* aufgebaute zögerliche Vertrauen gegenüber Colin zurück: Bewahrheitet sich seine Theorie, dass auch das Sterben in ihrer Realität nichts ausmachen würde oder beendet man damit das Leben einer der beiden Figuren? Ohne die Wahrheitskomponente in Colins Monolog, dem metareferenziellen Kommentar zur tatsächlichen Erzählstruktur, ausgelöst durch die *Mise en Abyeme*, würde Ersteres nicht als eine realistische Möglichkeit in Betracht gezogen werden können. Das Wiederholen der Erzählstruktur als in die Diegese eingebettetes Erzählmittel dient hier also der Anregung eines Denkprozesses seitens des Publikums, welcher zur Reflexion über den Erzählprozess selbst und seine potenziellen Auswirkungen auf das Schicksal der Charaktere einlädt.

---

<sup>201</sup> *Black Mirror: Bandersnatch*. R.: David Slade, Großbritannien 2018, Netflix

<sup>202</sup> ebd.

## **Pearl Ritman Ending**

Ein klassischer Fall der *Mise en Abyme* ist besonders bei einer Abspannszene von *Black Mirror: Bandersnatch* zu entdecken, die auf eine der zahlreichen Endsequenzen folgt. Es ist zum einen das brutalste Ende, zum anderen jedoch das erfolgreichste für Stefans Spiel *Bandersnatch*. Das Spiel wird veröffentlicht und erhält von der Spielereviewsendung ausschließlich Lob und fünf von fünf Sternen. Als jedoch die grauenvolle Tat Stefans, das Töten seines Vaters, ans Licht kommt, wird das Spiel aus den Regalen genommen. Eine Nachrichtensendung aus der Jetzt-Zeit berichtet über diesen Vorfall und das Spiel *Bandersnatch*, da eine junge Programmiererin nun das kontroverse Spiel für die jetzige Generation neu herausbringen möchte. Es ist die nun erwachsene Pearl Ritman, Tochter des Programmierers Colin Ritman. In einem Interview spricht sie darüber, dass sie das Spiel auf einer TV-Streaming-Plattform herausbringen möchte, doch zum Gerücht, dass es sich dabei um Netflix handeln würde, möchte sie sich nicht äußern. Nach diesem expliziten und direkt vermittelten metareferenziellen Kommentar wird Pearl bei ihrem Arbeitsprozess gezeigt. Sie scheint, genauso wie Stefan zuvor, davon überfordert zu sein. In einer der Einstellungen ist ihr Arbeitsbildschirm mit ihrem Schreibprogramm zu sehen, auf dem sie die Aufschrift „Run Bandersnatch“, auf Deutsch „Starte Bandersnatch“, anklickt. Gleich darauf ist auf ihrem diegetischen Bildschirm die- selbe Sequenz zu sehen, die tatsächlich auch die erste Sequenz des Filmes ist.

Stefan ist im Bett liegend abgebildet, auf dem Bildschirm die



Abbildung 2: Screenshot Pearl Ritman *Mise en Abyme*. *Black Mirror: Bandersnatch*. R.: David Slate, Großbritannien 2018, Netflix

Aufschrift „9th July 1984“, doch der Computer stürzt nach ein paar Sekunden ab. Es folgt eine Entscheidung darüber, ob Pearl Tee über den Computer leeren oder ihn zerstören soll. In beiden Fällen wird die jeweilige Handlung ausgeführt, doch es bleibt unaufgeklärt, was

danach passiert. Dieselbe Entscheidung wird dem Publikum an einem früheren Punkt des Filmes mit Stefan gestellt, als auch er sein Spiel testet und es während der Anfangssequenz abstürzt. Es wird also nicht nur die tatsächliche Anfangssequenz des Filmes in Form einer *Mise en Abyme* als Pearl Ritmans Version von *Bandersnatch* in die Diegese eingebettet, sondern auch das mentale Schicksal scheint sich zu wiederholen. Der Effekt der *Mise en Abyme* erzeugt eine Verbindung zwischen dem Film als reales Artefakt und der Diegese. Er stellt den Film dar als Produkt einer diegetischen Figur, die bei dessen Produktion in denselben Wahn verfällt wie der (fiktive) Autor des Spiels, auf dem der Film basiert, Stefan Butler. Dies äußert sich zudem durch dieselbe Entscheidung für Pearl, die das Publikum zuvor schon für Stefan treffen musste. Rückblickend auf die intradiegetische Darstellung des Autors des Buches *Bandersnatch*, welcher in einem Wahn während des Schreibprozesses seine Frau umgebracht hatte, wird durch diese dreifache Wiederholung des Wahns dem Entstehungsprozess einer interaktiven, verzweigten Geschichte eine Art „Fluch“ zugesprochen, der die Produzent\*innen scheinbar nicht mehr Herr\*in über ihre Entscheidungen sein lässt.

#### 4.2.3 Intertextualität, Inter- und Transmedialität

Die Intermedialität von *Black Mirror: Bandersnatch* beweist bereits sein Dasein als interaktiver Film, also als Hybridmedium aus Film und Videospiel. Innerhalb der Narration und der visuellen Bildgestaltung sind immer wieder auch intertextuelle Referenzen zu erkennen. Diese sind mittlerweile zu einer Art Markenzeichen der Serie *Black Mirror* geworden, denn durch genaue Beobachtung können zahlreiche intertextuelle Referenzen auf vergangene Episoden innerhalb des gesamten *Black Mirror*-Serienuniversums gefunden werden.<sup>203</sup> Ein aufmerksames *Black Mirror*-Publikum ist also bereits auf intertextuelle Referenzen vorbereitet und tendiert vermutlich dazu, diese Art von intertextuellen *Easter Eggs* häufig zu entdecken oder gar zu suchen.

Als ein Teil des Serienuniversums sind auch in *Black Mirror: Bandersnatch*, zahlreiche intertextuelle Referenzen zu finden. Sie treten in einer derartigen Vielzahl auf, dass nicht alle an dieser Stelle genannt werden können. Zudem weisen auch nicht alle eine zentrale

---

<sup>203</sup> vgl. Nguyen, Hahn. „‘Black Mirror’ Easter Eggs: How All the Episodes Connect in Charlie Brooker’s Dark Universe” *Indiewire* Jänner 2018. Web. URL: <https://www.indiewire.com/2018/01/black-mirror-references-easter-eggs-episodes-netflix-1201912263/> [Zugriff: 3.12.19]

metareferenzielle Bedeutung auf. Dazu zählt zum Beispiel der Titel eines in der Diegese von Colin Ritman programmierten Videospiels, *Metl Hedd*. Dies ist eine klare intertextuelle Referenz auf die fünfte Episode der vierten Staffel von *Black Mirror*, die den Titel *Metalhead* trägt, selbst die robotischen Hunde, die in der Episode eine Rolle spielen, zieren das Werbeposter des Spiels innerhalb der Diegese von *Black Mirror: Bandersnatch*.<sup>204</sup> Abgesehen von den im Hintergrund zu sehenden Plakaten und einem für die Narration irrelevanten Randkommentar eines Fernsehmoderators zum Spiel, hat *Metl Hedd* keine metareferenzielle Bedeutung. Diese intertextuelle Referenz kann folglich, sowie viele andere in *Black Mirror: Bandersnatch*, dem Phänomen des *Easter Eggs* zugeordnet werden, wie es in Kapitel 2 definiert wurde. Weitere Beispiele für derartige Referenzen sind das immer wiederkehrende, gabelartige Symbol, welches den Entscheidungsprozess impliziert und aus der vergangenen *Black Mirror*-Episode *White Bear*<sup>205</sup> stammt, ein weiteres Spiel von Colin Ritman namens *Nohzdyyve*, angelehnt an den *Black Mirror*-Episodentitel *Nosedive* aus Staffel 3.<sup>207</sup> Oder die zahlreichen kurzen Zeitungsartikel, die in einer diegetischen Zeitung neben einem großen Bericht über Stefan Butler zu sehen sind, die Referenzen an die Episoden *Hang the DJ*, *Be Right Back* und *Fifteen Million Merits* enthalten.<sup>208</sup> Sie sind intertextuelle Referenzen, die sich zumeist im Hintergrund befinden und versteckte „Insiderwitze“ seitens der Produktionsfirma darstellen und nur bedingt metareferenziell deutbar sind. Da der Fokus in dieser Analyse auf Metareferenz und ihre Rolle in der Narration liegt, werden jene *Easter Eggs* hier nicht näher betrachtet. Stattdessen wurden drei Beispiele intertextueller Metareferenzen in *Black Mirror: Bandersnatch* ausgewählt, welche durch ihre doppelte Kodierung nicht nur das Gesehene auf eine Metaebene heben, sondern durch ihren Inhalt auch Elemente der Geschichte unterstützen.

### ***Bandersnatch and the Looking Glass***

Der Titel des interaktiven Films kann auf verschiedenste Ursprünge zurückgeführt werden. Zum einen ist es der Arbeitstitel des vom Protagonisten Stefan zu programmierenden Videospiels. Dieses basiert jedoch auf einem gleichnamigen *Choose-Your-Own-Adventure*-Buch des fiktiven Autors Jerome F. Davies, welches er so originalgetreu wie möglich

<sup>204</sup> vgl. „Metalhead“ *Black Mirror* Staffel 4. R.: David Slate, Großbritannien 2017, Netflix

<sup>205</sup> vgl. „White Bear“ *Black Mirror* Staffel 2. R.: Carl Tibbetts, Großbritannien 2013, Netflix

<sup>207</sup> vgl. „Nosedive“ *Black Mirror* Staffel 3. R.: Joe Wright, Großbritannien 2016, Netflix

<sup>208</sup> vgl. *Black Mirror: Bandersnatch*. R.: David Slate, Großbritannien 2018, Netflix



umsetzen möchte. Obwohl einiges über den Inhalt des Buchs preisgegeben wird, wird in der Erzählwelt keine weitere Erklärung des Namens gegeben.

Außerhalb der Erzählwelt kann der Name *Bandersnatch* besonders auf zwei Quellen zurückgeführt werden, die in Anbetracht der Geschichte des interaktiven Films mit ziemlicher Sicherheit in ihrem Entstehungsprozess beachtet und bewusst als Metareferenzen eingesetzt wurden.

Eine davon betrifft das von dem Spieleentwicklungsunternehmen Imagine Software 1984 groß angekündigte Videospiel *Bandersnatch* für den Heimcomputer ZX Spectrum. Bevor es fertiggestellt werden konnte, war Imagine Software bankrott und das Projekt wurde eingestellt. Gemäß dem Bericht der Website *Crash*, eines Online-Archivs eines 1984 bis 1992 veröffentlichten ZX Spectrum Magazins, ist das Datum, an dem die Insolvenz von Imagine Software feststand, der 9. Juli 1984 – der Tag, an dem die Geschichte von *Black Mirror: Bandersnatch* beginnt. Außerdem ist Stefans Nachname derselbe, wie der eines Gründers von Imagine Software, Mark Butler.<sup>209</sup> Es ist anzunehmen, dass diese Übereinstimmungen keine Zufälle sind. Diese indirekten und expliziten intertextuellen Metareferenzen durch das spezifische Datum des Ereignisses und den Nachnamen sind jedoch äußerst schwer als solche wahrzunehmen, wenn nicht das Publikum schon zuvor ein Vorwissen über das Schicksal von Imagine Software besitzt. Dies beweist eine gewisse Vorliebe und Affinität des Produktionsteams zu Metareferenzen verschiedenster Art, die das Erzählte mit der Realität verbinden.

Neben der eben genannten Referenz kann der Name *Bandersnatch* auch auf eine fiktionale Kreatur in einem Roman des englischen Autors Lewis Carroll zurückgeführt werden, *Through the Looking-Glass*, auf Deutsch *Alice hinter den Spiegeln*, aus dem Jahre 1872. Das Buch ist eine Fortsetzung seines Romans *Alice im Wunderland*, in der Alice erneut in eine wundersame Welt gerät, diesmal jedoch nicht durch ein Hasenloch, sondern durch einen Spiegel, der sie in eine Welt bringt, in der alles umgekehrt funktioniert. Nicht nur der Name der Kreatur bildet in *Black Mirror: Bandersnatch* eine Analogie zu *Through the Looking-Glass*, sondern auch in der Narration und visuellen Darstellung sind einige Hinweise darauf zu finden. Am Anfang des Films kann das Publikum darüber entscheiden, ob Stefan mit seiner Psychologin Dr. Haynes über das tragischste Ereignis seiner

---

<sup>209</sup> vgl. O.N. „The biggest commerical break of them all” *CRASH Online* 12 1984/85. Web. URL: <https://web.archive.org/web/20190105132126/http://www.crashonline.org.uk/12/imagine.htm> [Zugriff: 18.02.20]

Vergangenheit redet. Wird dies mit „Ja“ beantwortet, so erzählt Stefan von dem Tod seiner Mutter, visuell dargestellt durch ein Flashback. In der Nacht vor dem Ereignis stritten seine Eltern, da sein Vater sich beschwerte, dass Stefan mit fünf Jahren noch an seinem weißen Stoffhasen hing. Am Morgen darauf war der Hase nicht mehr unter dem Bett, wo Stefan ihn hingelegt hatte. Er sollte mit seiner Mutter am nächsten Morgen mit dem Zug seine Großeltern besuchen, wollte jedoch nicht ohne seinen Hasen gehen und begab sich auf die Suche. Seine Mutter fragt ihn, ob er mitkomme oder nicht, da sie sonst den Zug verpassen würde. Daraufhin öffnet sich das Entscheidungsfenster für das Publikum, jedoch nur mit einer einzigen Option, „Nein“, schließlich handelt es sich hierbei um eine unveränderbare Entscheidung der Vergangenheit. Stefans Mutter musste wegen ihm den späteren Zug nehmen, welcher schließlich entgleiste und sie in den Tod riss. Stefan gibt sich selbst dafür die Schuld. Dr. Haynes möchte ihn vom Gegenteil überzeugen und spricht darüber, dass man akzeptieren muss, dass die Vergangenheit unveränderbar ist.

An einem späteren Punkt des Films, während Stefan schon in den Arbeitsprozess an *Bandersnatch* vertieft ist, kommt es zu einer interaktiven Entscheidung, bei der Stefan entweder ein Buch oder ein Familienfoto näher anschauen kann. Entscheidet man sich für das Familienfoto, so setzt sich Stefan damit aufs Bett, schaut es an und schläft schließlich ein. Wenn man zuvor die LSD-Sequenz mit Colin durchlebt hat, hört man nun während eines kurzen *Blackscreens* seine Stimme: „Mirrors let you move through time.“<sup>210</sup> Es ist ein Satz aus seinem Monolog. Als Stefan in der Nacht aufwacht, begibt er sich ins Bad, stellt sich vor den Spiegel und versucht seine Hand darauf zu legen. Diese greift jedoch mühelos durch ihn hindurch und Stefan lehnt sich hinein. In der nächsten Einstellung ist dasselbe Bad spiegelverkehrt zu sehen und der körnige Effekt des Bildes lässt in Kombination mit Colins Statement deuten, dass es sich nun um die Vergangenheit handelt. Aus dem Spiegel steigt nun Stefan als Kleinkind. Er betritt sein Zimmer und legt seinen Stoffhasen wieder unter das Bett. Aus dem im Hintergrund zu vernehmenden Streit zwischen Mutter und Vater ist zu schließen, dass es sich um die Nacht vor dem schrecklichen Ereignis des Todes von Stefans Mutter handelt. Stefan legt sich ins Bett und täuscht vor zu schlafen. Er bekommt mit, wie sein Vater den Stoffhasen wegnimmt und in sein versperrtes Büro bringt. Im nächsten Moment wacht Stefan, nun wieder erwachsen, auf. Es wird suggeriert, dass dieses Erlebnis ein Traum war.

---

<sup>210</sup> *Black Mirror: Bandersnatch*. R.: David Slate, Großbritannien 2018, Netflix

Die intertextuellen Referenzen und Parallelen zu Lewis Carrolls *Through the Looking-Glass* sind für ein Publikum, welches den Roman kennt, beinahe unübersehbar. Stefan findet wie auch Alice heraus, dass er durch seinen Spiegel hindurchsteigen kann. Auf der anderen Seite des Spiegels ist dasselbe Badezimmer zu sehen, jedoch spiegelverkehrt. Auch die Welt hinter dem Spiegel in *Through the Looking-Glass* zeichnet sich dadurch aus, dass dort alles anders funktioniert als in der Realität.<sup>211</sup> Wie es Colin vorhergesehen hat, lässt der Spiegel Stefan in die Vergangenheit reisen und gibt ihm die Möglichkeit zu sehen, was wirklich am Abend vor dem Tod seiner Mutter vorgefallen ist. An einem späteren Zeitpunkt eines Pfades der Handlung besteht zudem die Möglichkeit, den Stoffhasen bei den Sachen von Stefans Vater zu finden und zurück unters Bett zu legen. Die Welt hinter dem Spiegel hilft Stefan also dabei, seine Vergangenheit umzukehren, und liefert damit auch motivisch eine Parallele zu *Through the Looking-Glass*. Diese zu erkennen, unterstützt das Verständnis der Möglichkeiten, die eine umgekehrte Welt auf der anderen Seite des Spiegels Stefan gibt: Das Umkehren des Traumas, an dem er sich selbst die Schuld gibt. Dies geschieht dadurch, dass er den Stoffhasen in der veränderten Version der Vergangenheit nun am Morgen unter seinem Bett findet, mit seiner Mutter mitkommt und sie schließlich beide in dem Zug sitzen, der wenige Minuten später entgleist und beide gemeinsam in den Tod reißt. Dies führt zu einem Ende, welches für Stefan, trotz seines eigenen Todes, als einziges den Kreis seines persönlichen Leidens zu schließen scheint.

### **QR-Code & Tuckersoft Website**

In *Black Mirror: Bandersnatch* gibt es, wie unter Punkt 4.1.2 erläutert, eine Vielzahl an möglichen Enden, die von dem Publikum erreicht werden können. Es existiert jedoch ein Ende, welches nicht, wie alle anderen Enden des interaktiven Films, auf die zuvor getroffenen Entscheidungen des Publikums zurückzuführen ist. Von Seiten der Produktion gibt es keine klaren Äußerungen dazu, wie man auf dieses zusätzliche Ende stößt. Zudem ist es nicht in jedem Spieldurchlauf verfügbar und bleibt oftmals gänzlich aus.

Die Szene beginnt nach den *Credits* des Films. Stefan sitzt nun erneut in einem Bus und setzt seine Kopfhörer auf, kramt in seinem Rucksack und holt eine Kassette heraus, auf der „Bandersnatch-Demo. Stefan Butler“ zu lesen ist. Er legt sie in seinen Kassettenrekorder

---

<sup>211</sup> vgl. Carroll, Lewis. *Through the Looking-Glass, and What Alice Found There*. Minneapolis: First Avenue Editions, 2014. S. 5f

und als er auf *Play* drückt, verschwindet der diegetische Ton. Während das diegetische Bild Stefans Busfahrt zeigt, sind auf auditiver Ebene schrille, elektronische Geräusche, die im ersten Moment nicht zuzuordnen sind, zu hören, bis der Ton graduell in Geräusche von Regen übergeht und schließlich mitsamt dem Bild plötzlich abreißt.

Auf erster Ebene suggeriert die Szene, dass Stefan es geschafft hat, *Bandersnatch* fertigzustellen, und sich auf dem Weg zu Tuckersoft befindet, wo er die Demoversion des Spiels einreicht. Die Geräusche, welche von der Kassette zu hören sind, sind allerdings zunächst uneinordenbar. Da sie sowohl diegetischer oder metadiegetischer Natur sein könnten, erzeugen sie eine implizite, indirekt vermittelte Metareferenz, die lediglich von jenem Publikum entschlüsselt werden kann, dem derartige Geräusche bekannt sind. Es handelt sich hierbei um die Geräusche, die in den 1980er Jahren während dem Ladeprozess eines Spieles auf der Konsole ZX Spectrum, auf der auch Stefan Butler sein Spiel schreibt, zu hören sind. Dem Youtube-Kanal *HackHappy* zufolge muss für die Decodierung der Geräusche ihre Audiodatei aufgenommen und in ein Format umgewandelt werden, das mit einem ZX Spectrum-Emulator schließlich geöffnet werden kann.<sup>212</sup> Es zeigt sich ein QR-Code, der das Publikum auf die Website von Tuckersoft, der Spieleentwicklungsfirma, führt. Dort sind sowohl Informationen über *Bandersnatch* zu finden, als auch über andere Spiele, die unter Tuckersoft erschienen sind. Die meisten davon sind intertextuelle Referenzen auf ältere *Black Mirror*-Episoden, deren Titel den Titeln des Spiels entsprechen sowie an deren visuelle Gestaltung angelehnt sind. Auch eine spielbare Version von *Nohzdyyve* ist dort verfügbar.

Mit der Erweiterung des Universums der Diegese von *Black Mirror: Bandersnatch* auf andere Medien und die Notwendigkeit einer Decodierung mittels ZX Spectrum und schließlich einer Webseite entwickelt sich hier ein transmedialer Erzählprozess. Die Geschichte ist an diesem Punkt nicht nur intertextuell und intermedial, sondern wird durch die Erweiterung über mehrere Medien weitergesponnen. Aus diesem Grund kann dieses versteckte Ende von *Black Mirror: Bandersnatch* als ein Beispiel des *Transmedia Storytelling* nach Henry Jenkins, wie es in Kapitel 4 erläutert wurde, gesehen werden.

---

<sup>212</sup> vgl. HackHappy. „Black Mirror: Bandersnatch: Decoding Secret Ending Easter Egg” *YouTube* 29. Dezember 2018. Web. URL.: <https://www.youtube.com/watch?v=vBBRhRXReI4&t=35s> [Zugriff: 08.01.20]

## Conclusio

Die Handlung von *Black Mirror: Bandersnatch* profitiert ausgiebig von einer Metaebene, die mit zunehmendem Verlauf der Geschichte deutlicher wird. Besonders die Position des Publikums verändert sich während des Geschehens stetig, genauso wie auch das Gemüt des Protagonisten Stefan stetig mehr in einen Zustand der Manie gerät. Die Arbeit an dem verzweigten Videospiel sowie Colin Ritmans Bemühungen, Stefan seine Existenz als Figur innerhalb einer Welt, in der freier Wille nur eine Illusion ist, zu beweisen, lassen den Protagonisten seine eigenen Entscheidungen anzweifeln. Dies endet mit seiner Überzeugung, kontrolliert zu werden, und führt dazu, dass die außenstehende Entität, der „Geist“, von dem Colin in seinem Monolog spricht, also das Publikum, gezwungen ist, Stefan über sein Dasein aufzuklären. Dies geschieht mit einer Metalepse, die es dem Publikum ermöglicht, seine Position als Spielende innerhalb der Diegese preiszugeben. Ein gradueller Wechsel der Dynamik findet statt, welcher das Publikum von einer für Stefan entscheidenden, jedoch stillen Instanz zu einer in der Narration von Stefan gelösten eigenständigen, wenngleich körperlosen, Figur werden lässt. Dieser Vorgang, welcher in der unter Punkt 4.2.1 *The Unknown Entity Outside* näher geschilderten Szene seinen Höhepunkt findet, erzeugt besonders durch den Wahrheitsgehalt des diegetisch Preisgegebenen im Rezeptionsprozess eine enorme persönliche Identifikation des Publikums mit seiner Präsenz innerhalb der Diegese. Besonders diese Sequenz verdeutlicht das narrative Potenzial interaktiver Filme. Die Wirkung jener metareferenziellen Mittel gelingt aufgrund der damit in die Narration eingebundenen Funktion der Interaktivität. Diese macht den scheinbar tatsächlichen Eingriff in die Erzählwelt möglich. Die evozierte Nähe und das Gefühl der Involviertheit der Spielenden in die Handlung verleihen der Narration einen sehr hohen Grad an Immersion, welcher in einer Geschichte in der Art von *Black Mirror: Bandersnatch* benötigt wird.

Die Figur des Colin Ritman weist stetig, nicht zuletzt mit seinem Monolog über die Wahrheit seiner Realität, einen hohen Grad an Meta-Bewusstsein auf. Besonders erkennbar ist dies an seinem stets ausgeglichenen Gemüt, welches auf sein Wissen über die allgegenwärtige Möglichkeit eines Neustarts zurückzuführen ist. Den anderen Figuren gegenüber erscheint Colin, welcher oftmals auch deren Auffassung der Realität kommentiert und kritisiert, deshalb sonderbar. Nach jedem Neubeginn des Kreislaufs, der stets am 9. Juli 1984 einsetzt, scheint Colin der einzige zu sein, der sich seiner Wiederholung bewusst ist.

Während Stefan sich über sein unerklärliches Wissen über Situationen, die er innerhalb einer anderen Realität bereits erlebt hat, wundert, amüsiert sich Colin. Er versucht Stefan über die Funktionsweise ihrer Realität aufzuklären, doch dieser kann damit aufgrund seiner psychischen Labilität nicht umgehen. Die Existenz paralleler Realitäten innerhalb der interaktiven Narration ermöglicht jedoch die Offenlegung von Stefans Charakterentwicklung in vielerlei Richtungen, abhängig von den zuvor getroffenen Entscheidungen.

Wenn man die Gesamtheit aller intertextuellen Metareferenzen innerhalb von *Bandersnatch* betrachtet, kann festgestellt werden, dass diese Klarheit in die Thematik bringen und die Aussagen des Films verdeutlichen können. Alle intertextuellen Referenzen auf literarische Werke zum Beispiel erlauben einem Publikum, welches diese kennt, ein tieferes Verständnis der Figuren, ihres Handelns und verschiedener anderer Symbole des interaktiven Films. Wie Chris Crawford es geäußert hat, geht es in interaktiven Filmen weniger um die Geschichte selbst als um die übergreifende Thematik, die behandelt wird. *Bandersnatch* ist nur sekundär ein Film über einen jungen Programmierer, der am Arbeitswahn zerbricht und verrückt wird. Übergeordnet geht es um die Illusion des freien Willens, die sowohl diegetisch als auch extradiegetisch im selben Moment Bedeutung erlangt. Derartige Überthemen erlauben das diegetische Preisgeben scheinbar unmittelbarer extradiegetischer Informationen, die das Brechen der ästhetischen Illusion Teil der Logik der Geschichte werden lassen. Stefans Feststellung „I’m being controlled by someone from the future“<sup>213</sup> unterstützt diesen Effekt.

*Black Mirror: Bandersnatch* will das Publikum darauf aufmerksam machen, dass nicht nur die Figuren realisieren, dass sie ihre Entscheidungen nicht selbst kontrollieren können, sondern auch das Publikum dieser Illusion unterliegt. Interaktivität ist folglich die Illusion der Freiheit innerhalb eines streng reglementierten Wirkungsbereichs. Allein aus diesem Grund bildet Interaktivität mithilfe von Metareferenz eine umso wirksamere Instanz.

Es kann festgestellt werden, dass Interaktivität durchaus spezifisch angelegten interaktiven Erzählwelten einen großen Mehrwert verleihen kann und einen Erzählraum öffnet, der linearen Geschichten vorenthalten bleibt. Um dies zu schaffen, scheint Metareferenz ein sehr geeignetes Mittel zu sein, mit dessen Hilfe das interagierende Publikum nicht nur eine diegetische Figur vertreten, sondern auch selbst sinnhaft Teil der Diegese werden kann.

---

<sup>213</sup> *Black Mirror: Bandersnatch*. R.: David Slate, Großbritannien 2018, Netflix

Interaktivität kann also nicht nur als eine experimentelle Möglichkeit zum Miteinbezug der Zusehenden in eine Geschichte verwendet, sondern, wie bei *Black Mirror: Bandersnatch*, ein essenzieller Teil der Handlung werden. Eine Erzählung dieser Art, welche auf eine außenstehende, aktive Entität angewiesen ist, wäre in einem linearen Format nicht möglich.

Die Kombination von Interaktivität und Metareferenz kann also spezifischen Geschichten die Möglichkeit bieten, ihre gesamte Erzählung und Aussage auf eine Metaebene zu heben. Um in einem traditionell dafür nicht bestimmten Medium Interaktivität umzusetzen, braucht es also Geschichten, die sich deren Möglichkeiten intradiegetisch zunutze machen, um ihrem Dasein als *Gimmick* zu entkommen. So funktioniert Metareferenz in *Black Mirror: Bandersnatch* als ein Werkzeug, welches gemeinsam mit Interaktivität die Kommunikation und Verbindung von Publikum und Diegese ohne das Zerstören der ästhetischen Illusion innerhalb der Logik der Geschichte ermöglicht.

## Literaturverzeichnis

### Primärliteratur:

Carroll, Lewis. *Through the Looking-Glass, and What Alice Found There*. Minneapolis: First Avenue Editions, 2014

Fowles, John. *The French Lieutenant's Woman*. New York: New American Library<sup>3</sup>, 1970

Magritte, René. *La trahison des images*. Belgien, 1929. Öl auf Leinwand

### Sekundärliteratur:

Boldt, Martin. *Entertainment-Hybride: transmediale Austauschprozesse zwischen Kino-film und Videospiel*. München: AVM, 2011

Booker, Charlie. „Charlie Booker: The Dark Side of or Gadget Addiction” *The Guardian* Dezember 2011. Web. URL: <https://www.theguardian.com/technology/2011/dec/01/charlie-brooker-dark-side-gadget-addiction-black-mirror> [Zugriff: 21.5.19]

Bordwell, David. *Narration in the Fiction Film*. Madison: Univ. of Wisconsin Press, 1985

CINEMATIC GAMING. „Detroit Become Human - Chloe's All Main Menu Quotes & Dialogues (including survey)” *YouTube* Mai 2018. Web. URL: [https://www.youtube.com/watch?v=eNTUhKs\\_xwQ](https://www.youtube.com/watch?v=eNTUhKs_xwQ) [Zugriff: 6.1.2020]

Crawford, Chris. *Chris Crawford On Interactive Storytelling*. Berkeley: New Riders, 2013

Crawford, Garry/Victoria K. Gosling. “More Than a Game: Sports-Themed Video Games and Player Narratives.” *Sociology of Sport Journal* 26/1, 2009

Damiani, Jesse. „Black Mirror: Bandersnatch could become Netflix's secret Marketing-Weapon” *The Verge* 2. Januar 2019. Web. URL: <https://www.the-verge.com/2019/1/2/18165182/black-mirror-bandersnatch-netflix-interactive-strategy-marketing> [Zugriff: 10.1.20]

Fotis Jannidis. „Metareference in Computer Games“ in: Wolf, Werner, et al. *Metareference across Media: Theory and Case Studies*. Amsterdam/New York: Rodopi, 2009



- HackHappy. „Black Mirror: Bandersnatch: Decoding Secret Ending Easter Egg”  
*YouTube* 29. Dezember 2018. Web. URL.: <https://www.youtube.com/watch?v=vBBRhRXReI4&t=35s> [Zugriff: 08.01.20]
- Hales, Chris. „Cinematic Interaction: From Kinoautomat to Cause and Effect.” *Digital Creativity* 16/1, 2005
- Hartmann, Bernd. *Literatur, Film Und Das Computerspiel*. Münster: Lit-Verl., 2004
- Höltgen Stefan. „Metalepse“ *Lexikon der Filmbegriffe*, 08. Februar 2012. Web. URL: <http://filmlexikon.uni-kiel.de/index.php?action=lexikon&tag=det&id=2582> [Zugriff: 7.11.19]
- Hutcheon, Linda. *Narcissistic Narrative: The Metafictional Paradox*. Waterloo: Wilfrid Laurier University Press, 2013
- Jean-Marc Limoges. “The Gradable Effects of Self-Reflexivity on Aesthetic Illusion in Cinema” in: *Metareference across Media: Theory and Case Studies*, Werner Wolf, et al. Amsterdam/New York: Rodopi, 2009
- Jenkins, Henry. „Transmedia Storytelling and Entertainment: An Annotated Syllabus” *Continuum* 24/6, 2010
- Juul, Jesper. „Introduction to Game Time“ *First Person: New Media as Story, Performance, and Game*. Cambridge: MIT Press 2004. Web. URL: <https://www.jesperjuul.net/text/timetoplay/> [Zugriff: 08.01.2020]
- Kocher, Mela. *Folge dem Pixelkaninchen! Ästhetik und Narrativität digitaler Spiele*. Zürich: Chronos, 2007
- Krug, Dominik. *Interaktive Drehbücher Für Digitale Welten: Wie Videogames Traditionelle Erzählweisen Erneuern*. Hamburg: Diplomica Verl., 2010
- Kuhn, Markus. *Filmnarratologie: Ein Erzähltheoretisches Analysemodell*. Berlin/New York: De Gruyter, 2011
- Lochner, David. *Storytelling in Virtuellen Welten*. Konstanz: UVK-Verl.-Ges., 2014
- Murray, Janet Horowitz. *Hamlet on the Holodeck: The Future of Narrative in Cyberspace*. Cambridge: MIT Press, 1998.
- Ngai, Sianne. „Theory of the Gimmick” *Critical Inquiry* 43/2, 2017
- Nix, Marc. „The Lives and Deaths of Interactive Movies.” *IGN* März 2008. Web. URL: <https://www.ign.com/articles/2008/03/04/the-lives-and-deaths-of-the-interactive-movie?page=1> [Zugriff: 20.5.19]
- Nguyen, Hahn. „‘Black Mirror‘ Easter Eggs: How All the Episodes Connect in Charlie Brooker’s Dark Universe” *Indiewire* Jänner 2018. Web. URL:

- <https://www.indiewire.com/2018/01/black-mirror-references-easter-eggs-episodes-netflix-1201912263/> [Zugriff: 3.12.19]
- Neitzel, Britta. „Videospiele: Zwischen Fernsehen und Holodeck.“ in: *TV-Trash: The TV-Show I love to hate*, Ulrike Bergermann, et al. Marburg: Schüren, 2000. S. 107-122
- Neitzel, Britta. *Das Spiel Mit Dem Medium: Partizipation, Immersion, Interaktion*. Marburg: Schüren 2006
- O.N. „The biggest commerical break of them all” *CRASH Online* 12 1984/85. Web. URL: <https://web.archive.org/web/20190105132126/http://www.crashonline.org.uk/12/imagine.htm> [Zugriff: 18.02.20]
- O.N. „Video Gaming” *The SimsWiki* O.J. Web. URL: [https://sims.fandom.com/wiki/Video\\_gaming](https://sims.fandom.com/wiki/Video_gaming) [Zugriff: 10.7.19]
- O.N. „Walmart and Eko Announce Joint Venture to Create Interactive Storytelling for Entertainment and Retail“ *Walmart* Oktober 2018. Web. URL: <https://corporate.walmart.com/newsroom/2018/10/11/walmart-and-eko-announce-joint-venture-to-create-interactive-storytelling-for-entertainment-and-retail> [Zugriff: 10.1.20]
- Rapp, Bernhard. *Selbstreflexivität Im Computerspiel: Theoretische, Analytische Und Funktionale Zugänge Zum Phänomen Autothematischer Strategien in Games*. Boizenburg: Hülsbusch, 2008
- Reynolds, Matt. „The inside story of Bandersnatch, the weirdest Black Mirror tale yet” *Wired* Dezember 2018. Web. URL: <https://www.wired.co.uk/article/bandersnatch-black-mirror-episode-explained> [Zugriff: 7.10.19]
- Roettgers, Janko. „Netflix Takes Interactive Storytelling to the Next Level With ‘Black Mirror: Bandersnatch’” *Variety* 28. Dezember 2018. Web. URL: <https://variety.com/2018/digital/news/netflix-black-mirror-bandersnatch-interactive-1203096171/> [Zugriff: 09.01.20]
- Rubin, Peter. „How the Surprise New Interactive Black Mirror Came Together” *Wired* Dezember 2018. Web. URL: <https://www.wired.com/story/black-mirror-bandersnatch-interactive-episode/> [Zugriff: 10.1.20]
- Savov, Vlad. „Is that a Starbucks Cup in Game of Thrones?” *The Verge*, 2019. Web. URL: <https://www.theverge.com/2019/5/6/18530917/game-of-thrones-got-season-8-hbo-final-last-of-the-starks-starbucks-coffee-cup-bloopers> [Zugriff: 1.7.2019]
- Stam, Robert. *Reflexivity in Film and Literature: from Don Quixote to Jean-Luc Godard*. New York: Columbia Univ. Press, 1992

- Strause, Jackie. „'Black Mirror' Bosses Unpack the Multiple 'Bandersnatch' Endings” *The Hollywood Reporter* Dezember 2018. Web. URL: <https://www.hollywoodreporter.com/live-feed/black-mirror-bandersnatch-endings-explained-1171556> [Zugriff: 4.10.19]
- Waugh, Patricia. *Metafiction: The Theory and Practice of Self-Conscious Fiction*. London/New York: Methuen, 1984
- Wolf, J.P. Mark. *The Video Game Explosion. A History from PONG to Playstation and Beyond*. Westport: Greenwood Press, 2008
- Wolf, Werner. *Ästhetische Illusion und Illusionsdurchbrechung in Der Erzählkunst: Theorie und Geschichte mit Schwerpunkt auf Englischem illusionsstörenden Erzählen*. Tübingen: Niemeyer, 1993
- Wolf, Werner, et al. *Metareference across Media: Theory and Case Studies*. Amsterdam/New York: Rodopi, 2009
- Wolf, Werner. „Literature and Music: Theory” in: *Handbook of Intermediality*, Gabriele Rippl, et al. Berlin/Boston: De Gruyter, 2015. Part II

## Medienverzeichnis

- Black Mirror*. C.: Charlie Booker, Großbritannien 2011.
- „Be Right Back“ *Black Mirror* Staffel 2. R.: Owen Harris, Großbritannien 2013.
- „Fifteen Million Merits“ *Black Mirror* Staffel 1. R.: Euros Lyn, Großbritannien 2011.
- „Hang the DJ” *Black Mirror* Staffel 4. R.: Timothy Van Patten, Großbritannien 2017.
- „Metalhead“ *Black Mirror* Staffel 4. R.: David Slate, Großbritannien 2017.
- „Nosedive“ *Black Mirror* Staffel 3. R.: Joe Wright, Großbritannien 2016.
- „White Bear“ *Black Mirror* Staffel 2. R.: Carl Tibbetts, Großbritannien 2013.
- Black Mirror: Bandersnatch*. R.: David Slate, Großbritannien 2018, Netflix
- Blair Witch Project*. R.: Daniel Myrick/Eduardo Sanchez, USA 1999.
- Detroit: Become Human*. R.: David Cage, Frankreich 2018.
- Dragon's Lair*. R.: Don Bluth, USA 1983.
- Erica*. R.: Jack Attridge/Jamie Magnus Stone, Großbritannien 2019, Playstation 4

*Game of Thrones*. R.: David Benioff/D.B. Weiss, USA 2011-2019.

*Goal to Go*. O.R., USA 1983.

*Lara Croft: Tomb Raider*. R.: Simon West, USA 2001.

*Late Shift*. R.: Tobias Weber, Schweiz/Großbritannien 2016.

*Kinoautomat*. R.: Radúz Cincera, Tschechien 1967.

*Puss in Book: Trapped in an Epic Tale*. R.: Roy Burdine/Johnny Castuciano, USA 2017.

*Tender Loving Care*. R.: David Wheeler, USA 1998.

*The 7th Guest*. R.: Joe McDermott, USA/Kanada 1993.

*The Purple Rose of Cairo*. R.: Woody Allen, USA 1985.

*The Sims 4*. O.R., USA 2014.

*The Twilight Zone*. R.: Rod Serling, USA 1959-1964

*Wing Commander III*. R.: Chris Roberts, USA 1994.

*You vs. Wild*. R.: Ben Simms, USA 2019, Netflix

## Abbildungsverzeichnis

Abbildung 3: Bandersnatch Flowchart, von Scrixie. *A Flowchart of Bandersnatch*. Reddit Dezember 2018. Web. URL:  
<https://www.reddit.com/r/blackmirror/comments/aaaf3a/aflowchartof-bandersnatch/> [Zugriff: 09.01.20]

Abbildung 4: Screenshot Pearl Ritman Mise en Abyme. *Black Mirror: Bandersnatch*. R.: David Slate, Großbritannien 2018, Netflix



## Zusammenfassung

Die vorliegende Arbeit beschäftigt sich mit dem Einfluss von Interaktivität auf Narration und ihr Zusammenspiel mit Metareferenz innerhalb des Hybridmediums des interaktiven Films am Beispiel von *Black Mirror: Bandersnatch*. Das zentrale Forschungsanliegen liegt in der Ermittlung der narrativen Möglichkeiten, die die metareferenziellen Prozesse des interaktiven Universums von *Black Mirror: Bandersnatch* zur narrativen Einbindung der Interaktivität in die Erzählung ermöglichen. Nach näherer Betrachtung der Erzählweise und -struktur sowie der interaktiven Elemente des Films konnte mittels der Analyse einiger Schlüsselszenen anhand der theoretischen Grundlage des Konzepts der Metareferenz von Werner Wolf eine Vielzahl narrativer Konstrukte ermittelt werden, die in dieser Art nur innerhalb einer interaktiven Erzählwelt möglich sind. Die durch Interaktivität evozierte Nähe und Involviertheit des Publikums in die Handlung, die Möglichkeit eines tatsächlichen Eingriffs in die Erzählwelt sowie die übergreifende Thematik des Films erlauben die diegetische Offenlegung scheinbar extradiegetischer Informationen mittels Metareferenz, welche das Brechen der ästhetischen Illusion Teil der Logik der Geschichte werden lässt.

## Abstract

This thesis deals with the influence of interactivity on narration and its interplay with metareference within the media-hybrid interactive movie with the example of *Black Mirror: Bandersnatch*. The central research objective lies in the establishment of the narrative possibilities that the metareferential processes in the interactive universe of *Black Mirror: Bandersnatch* that allow the incorporation of interactivity into its narrative. After a close study of the film's way of storytelling and structure as well as its interactive elements, a variety of narrative constructs that can only be realized in an interactive storyworld could be identified through the analysis of key scenes on the basis of Werner Wolf's concept of metareference. The (emotional) involvement of the audience into the narrative, the possibility of an actual intrusion in the storyworld as well as the overarching complex of themes allow a diegetic disclosure of seemingly extradiegetic information through metareference, which transfers the rupture of aesthetic illusion into the logic of the story.