

Nähe und Distanz im interaktiven Spielfilm

Von KINOAUTOMAT (1967) zu BANDERSNATCH (2018)

Laura Katharina Mücke

Zum Status quo des interaktiven Spielfilms

Interaktive Spielfilme bieten Zuschauer*innen die Möglichkeit, per Knopfdruck die Entwicklung der Filmerzählung zu lenken, indem von zwei die Handlung weiterführenden Narrationsfragmenten eines ausgewählt wird – entweder individuell vor dem häuslichen Fernsehgerät oder im Kinosaal kollektiv per Mehrheitsentscheid. Weil die so gebotene ‹freie› Wahlmöglichkeit jedoch als Blindtipp ohne Kenntnis der weiteren filmischen Konsequenzen erfolgen muss; weil im Fall von Kollektiventscheidungen die individuelle Präferenz oft nicht berücksichtigt wird; und weil mit der Wahl im Grunde nur ein bereits im Vorfeld feststehendes Filmsegment angehängt wird, begegnet interaktiven Filmen zumeist der Vorwurf der ‹Pseudo-Interaktivität›: Sie werden a priori als gescheitert bezeichnet oder schon der Begriff zum ‹Oxymoron› erklärt (Veale 2012). Film benötige – so die Argumentation – ohnehin keine Steigerung des aktivierenden Potenzials, denn einerseits sei er immer schon interaktiv, weil durch die audiovisuellen Reize eine kognitive Aktivierung des Publikums erfolge (vgl. Manovich 2002, 57), könne jedoch andererseits nie ‹tatsächlich› interaktiv sein, weil die unterschiedliche ontologische Situierung von Publikum und Film die gegenseitige Beeinflussung im Sinne einer materiellen Kontaktaufnahme verhindere. Im Fokus der Diskussion stand damit bislang vor allem das Scheitern (vgl. Rauscher 2019): Es wurde räsoniert, welche Aktivierungs-Parameter noch integriert werden müssten, um

beispielsweise den Interaktivitätsstatus von Videospielen zu erreichen (Schwarz 1996). Und in der Filmpraxis wurde gewetteifert, mit welchen technologischen Entwicklungen eine Interaktivierung vorangebracht oder wie interaktiver Film ins kapitalistische System der (Social-Media-)Dienstleistungen integriert werden könne (vgl. Gromasz 2012, 47 f.).

Das Folgende tangiert all diese Diskussionen nur peripher. Denn interessanter als diese Auslotung von Grenzen der Interaktivität erscheint mir die Beobachtung, dass es Experimente, die Rezeption interaktiv zu gestalten, immer wieder gegeben hat. Einen ersten Versuch mit interaktiven Filmelementen unternahm beispielsweise Winsor McCays Zeichentrick-Experiment *GERTIE THE DINOSAUR* (USA 1914), für das der Regisseur sich bei jeder Vorführung *vor* der Leinwand positionierte und mit der gezeichneten Dinosaurierdame Gertie «interagierte», die seine Befehle «befolgte» («Now will you raise your left foot?»). Zwischen 1953 und 1957 entstand mit der Etablierung des Fernsehens die Kinder-Mitmach-TV-Show *WINKY DINK AND YOU* (Harry W. Prichett & Edwin Brit Wyckoff, USA), in der Kinder auf dem Fernsehmonitor mit analogem Zeichenmaterial malen lernten; mit *ASPEN MOVIE MAP* (USA 1978) wurde ein filmischer Vorläufer von Google Streetview in einer Zeit etabliert, in der DIY-Filme und tragbare Videokameras *en vogue* waren; und nicht zuletzt demonstrierten Filme wie *LATE FRAGMENT* (Daryl Cloran, Anita Doron & Mateo Guez, CDN 2007), wie Interaktion mit der Fernbedienung bei einer DVD-Auswertung funktioniert.¹

Das Phänomen setzt sich in heutige Formate fort – und diesen Entwicklungen nachzugehen ist das Ziel dieses Aufsatzes. Untersucht an zwei zeitlich auseinander liegenden Beispielen – am Netflix-Projekt *BANDERSNATCH* (David Slade, USA/GB 2018) und am tschechischen Filmexperiment *KINOAUTOMAT – ONE MAN AND HIS HOUSE* (Radúz Činčera, CS 1967), das auf der Weltausstellung in Montréal präsentiert wurde – soll eine historisch perspektivierte Auseinandersetzung mit der Beschaffenheit filmischer Interaktivität angestoßen werden. Ich frage dabei vor allem danach, inwiefern eine teilnehmende Verstrickung als Grundprämisse der Aushandlung der jeweils zeitgenössischen rezeptiven Beziehung zwischen

1 Eine historisch-komparatistische Perspektive auf den interaktiven Film hat lediglich Erkki Huhtamo 2007 in seinem bislang unveröffentlichten Essay «Push the Button, Kinoautomat will do the Rest!» vorgeschlagen, das Teil eines Jubiläumsbandes zum 50-jährigen Bestehen von *KINOAUTOMAT* werden sollte.

Film und Zuschauer*in gelten kann. Indem ich so Interaktivität als *Modus filmischer Rezeption* begreife, geraten die Parameter «Nähe» und «Distanz» als grundlegende Steuerungsmechanismen der ästhetischen Erfahrung in den Blick.

Interaktivität als Rezeptionsmodus und die Problematik des Dualismus aktiv/passiv

The Routledge Companion to Video Game Studies unterscheidet die soziale Interaktion, die dann eintrete, wenn zwei Kommunikationspartner*innen Informationen austauschen, von der technisierten Interaktivität als vermittelnde Eigenschaft einer medialen Konfiguration (vgl. Landay 2014, 174). Ein Versuch, beide Ebenen miteinander zu synthetisieren, wird dort jedoch genauso wenig unternommen wie in der großen Anzahl an weiteren definitorischen Auseinandersetzungen mit medial induzierter Interaktivität (vgl. etwa Feldhoff 2011; Brown/Nowak 2011, 5; Neitzel 2018), die aus ganz verschiedenen Disziplinen wie der Kultur- und Theaterwissenschaft, den Game Studies oder der Psychologie stammen. Für eine Auseinandersetzung mit dem interaktiven Modus ist es jedoch nötig, sowohl zu analysieren, wie der interaktivierende Film beschaffen ist, als auch zu verstehen, welche rezeptiven Vorgänge damit verbunden sind.

Ich möchte deshalb zunächst eine Minimaldefinition von *Interaktivität* vorschlagen, die begrifflich zwar von *Interaktion* (vollzogener Kontakt) und *Aktivität* (einseitige Handlung) abzugrenzen ist, beide Begriffe aber in ein Modell integriert, das die Ebene der Rezeption mit dem Angebot des Films vereint: Mit Interaktivität ist ein medial konfiguriertes *Angebot* zur (bedingten) Reziprozität von Werk und Rezipient*in gemeint, das zuschauerseitig einen Modus der Interaktion aktiviert. Dabei wäre die *Aktivität* am Film, beispielsweise die Konstruktion der Diegese durch die Zuschauer*in, als eine schwache Form von Interaktivität zu beschreiben (vgl. Collins 2013, 15), während die *Partizipation* eine starke Form darstellt, weil sie die Mitgestaltung am *Erzeugungsprozess* des Artefakts beschreibt (vgl. Schwarz 2017, 270 ff.).

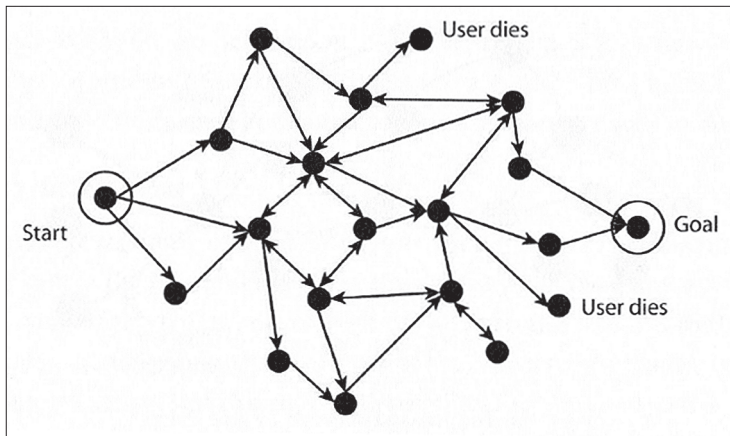
Als *Modus* der Rezeption wird die Interaktivität in Anlehnung an Roger Odin (vgl. etwa 2019 [2011]) deshalb begriffen, weil die Erwartungshaltung an den Film, die mit einem bestimmten Modus einhergeht, die rezeptive Haltung erst konstituiert: Das (vermeintliche) Wissen darüber, dass es sich bei einem filmischen Erlebnis um ein interaktives handelt (in welcher geringen Ausprägung

auch immer), bestimmt grundlegend mit, wie wir uns zum Film verhalten.

Da Filme unterschiedlich stark zur Interaktion auffordern, ist weiterhin eine Möglichkeit geschaffen, den Diskurs aus der normativen Dualismensetzung der entweder aktiven *oder* passiven Verstrickung von Film und Publikum zu lösen. Die basale Einordnung der Rezeption von Medien wie Film in eine *entweder* aktive *oder* passive Nutzung betrachte ich als zu simpel und sachlich nicht angemessen. Auch Marie-Laure Ryan kritisiert in ihrer literaturwissenschaftlichen Studie *Narrative as Virtual Reality* die These, «wer zuschaut, kann nicht gleichzeitig teilnehmen», und umgekehrt. Sie widerspricht der Behauptung, einer reflexiven, luziden und die Illusion ablehnenden Rezeptionshaltung beim *Spiele*n stehe das *Lesen* einer Erzählung als nicht zeitgleich reflektierbare Akzeptanz der Illusion im Modus des *willing suspension of disbelief* gegenüber (vgl. 2015 [2003], 131) – eine Setzung, die sich ähnlich auch in filmwissenschaftlichen Diskursen um Manipulation vs. Kontrolle manifestiert und sich darüber hinaus auch in begrifflichen Unterscheidungen von «User*in» vs. «Zuschauer*in», «Immersion» vs. «Interaktivität», «Repräsentation» vs. «Performativität» – und «Nähe» vs. «Distanz» findet.² Vor allem an postmoderner Literatur wie *If on a Winter's Night a Traveler* (1979) von Italo Calvino zeigt Ryan, dass auch den zumeist eher als passiv deklarierten Medien Buch und Film unterschiedliche Facetten rezeptiver Aktivierungspotenziale innewohnen. Ryans Kapitel «The Many Forms of Interactivity» visualisiert beispielsweise die klassischen Entweder/Oder-Entscheidungen als Baumstrukturen, die hypertextuellen Systemen gleichen und so als Analogie zu kybernetischen Netzwerkstrukturen zu sehen sind.

In diesen Modellen (Abb. 2) spiegeln sich auch Implikationen eines filmischen Rezeptionsmodus: Die binäre Entscheidungsstruktur modelliert etwa die Weltvorstellung der viel zitierten Akteur-Netzwerk-Theorie (vgl. Latour 2007 [2005]), nach der Filme in relationalen Netzwerken mit Zuschauer*innen (und unzähligen weiteren Komponenten) verbunden sind. So haben Kasproicz

2 Ansätze einer solchen binären und dialektischen Konzeption finden sich häufig. Schon der Diskurs um eine partizipative versus nicht-partizipative Kultur scheint eine solche normative Binarität zu forcieren (vgl. etwa Jenkins 2006). Murray Smith betont, dass es sich bei diesen dialektischen Systemen, die er ausgehend von den Schriften Bertolt Brechts analysiert, um einen «oversimplified account of the role and nature of emotional responses to fiction» handelt, der in der Wissenschaft tief verwurzelt sei (1996, 131).



2 Die hypertextuelle Struktur eines Abenteuerspiels. (Ryan 2015 [2003], 171.)

und Breyer (2019, 11) erst kürzlich betont, dass interaktive Bilder stets darauf verweisen, wie verstrickt mediale mit nicht-medialen Umwelten sind. Analysen müssten deshalb eine «Beobachtung der Praktiken, die Selbst- und Weltverhältnisse konstituieren und entgrenzen» versuchen, und sie müssten den materialisierten Wechselbeziehungen, die sich zwischen Interaktivitätsangebot und Nutzungsverhalten ergeben, Rechnung tragen.

Nähe und Distanz als Steuerungsmechanismen der relational-ästhetischen Filmerfahrung

Im Aushandeln jener «Selbst- und Fremdverhältnisse» spielen die Faktoren Nähe und Distanz eine zentrale Rolle. Spätestens seit dem Boom von bewegungsbeschleunigenden Medien im 19. Jahrhundert galten mediale Konfigurationen als «Mittel zur Überbrückung räumlicher, sozialer und physischer Distanz» (Abend/Haupts/Müller 2010, 9). Doch in dem durch Zug, Dampfmaschine, Raumfahrt und Internet vorangetriebenen Wunsch nach der Auslöschung von Distanz verschwinde andererseits die Kompetenz zur Reflexion und rationalen Erkenntnisbildung, beklagt Christoph Aspendorf (vgl. 1999). Und auch Abend, Haupts und Müller bemerken:

Solange der Begriff der Distanz negativ konnotiert bleibt, kann dabei ihr Verlust freudig begrüßt werden. Wird Distanz jedoch als eine Möglichkeitsbedingung der Erkenntnis durch Zurücktreten von ei-

nem Gegenstand verstanden, kehrt sich die Erwartung der Allgegenwärtigkeit in eine Verlustangst um. (Abend/Haupts/Müller 2010, 10)

Durch das Anerkennen von Distanz als lohnende analytische Kategorie einerseits und andererseits als Faktor, der automatisch in Nähebeziehungen zum Film mitwirkt, so in jener des immersiven «Eintauchens», ziele ich darauf, die Entweder/Oder-Sichtweise auf Nähe und Distanz zum Medium zu dynamisieren. Ähnlich wie es also wenig produktiv ist, von einem aktiven *oder* passiven Rezeptionsmodus zu sprechen, so halte ich auch die Setzung einer *entweder* annähernden *oder* distanzierenden Rezeptionsweise für wenig sinnvoll. Mehr noch: Ich gehe mit Edward Bullough (vgl. 1912) davon aus, dass sich *ausschließlich* mit Fragen nach der Relation von Nähe und Distanz eine interaktive Verstrickung von Film, Zuschauer*in und Umwelt konkreter beschreiben lässt.

Diese These der relationalen Verbindung jedes Werks mit seiner Umwelt hat Nicolas Bourriaud auf Wirkweisen von Kunst übertragen: Er beschreibt die zeitgenössische Kunst der 1990er-Jahre, deren soziale und gar aktivistische Wirkweisen er hervorhebt, als relationales Netzwerk:

[T]he «Art» network is porous, and it is the relations of this network with all the areas of production that determines its development. It would be possible, furthermore, to write a history of art that is the history of this production of relations with the world.³ (Bourriaud 2002, 27)

Die Vorstellung einer solchen «relationalen Ästhetik» sieht Bourriaud im direkten Zusammenhang mit der Popularität interaktiver Kunst⁴ und betont so die Wichtigkeit sowohl der inneren als auch der äußeren Beschaffenheit des Kunstwerks für analytische Zugriffe. Den ästhetischen Gegenstand (den Film) betrachte ich in dieser Perspektive als transgressives Objekt, das als Repräsentation und als Material

3 Unter dem Begriff der «production» ist hier im weitesten Sinne nicht nur die technische Herstellung des Kunstobjekts gemeint, sondern ebenfalls die Herstellung einer rezeptiven Verbindung zur Zuschauer*in, die Herstellung des Kunstwerks aus institutionalisierten Prozessen und seine Sinnproduktion.

4 «Spectator «participation» [...] has become a constant feature of artistic practice. As for the space of reflection opened up by Marcel Duchamp's «art coefficient», attempting to create precise boundaries for the receiver's field of activity in the artwork, this is nowadays being resolved in a *culture of interactivity* which posits the transitivity of the cultural object as a *fait accompli*.» (Bourriaud 2002, 25, Herv. L.K.M).

in Umwelten eingebettet ist und gleichzeitig (oder abwechselnd) als ein solches doppeltes Objekt wahrgenommen wird.

Die ästhetische Erfahrung eines solchen relationalen Gegenstands funktioniert in der phänomenologischen Lesart von Christiane Voss im Aushandeln von Nähe und Distanz als regulierende Parameter der *erlebten* Abstände zwischen Zuschauer*in und Film (vgl. 2013, 107).⁵ So möchte ich ästhetische Erfahrung als Changieren zwischen den vormals maximal gedachten Polen des vollständigen Passiviertseins und des vollständigen Aktiviertseins der User*innen skizzieren. Diese Modellierung lässt sich darüber hinaus der Forderung des Kulturjournalisten Max Glauner angliedern, ein «Mittendrin-und-draußen» zu denken (vgl. 2016, o. S.; Herv. L.K.M.). Glauner lokalisiert die interaktive Film Erfahrung raumzeitlich zwischen Hier und Dort, quasi auf einer *Nähe/Distanz-Achse* und in der «wechselseitige[n] Bezugnahme von Leinwand- und Zuschauerraum» (Elsaesser 2010, 153). Eine interaktive Erfahrung würde sich in dieser Dynamik stets zwischen verschiedenen Zuständen des Hier und Dort, des Aktiven und Passiven, Innen und Außen, der Annäherung und Distanzierung bewegen. Ein Beispiel für eine solche Dynamik liefert Thomas Elsaesser in dem 2010 erschienenen Artikel «Archäologien der Interaktivität: Frühes Kino, Narrativität und Zuschauerschaft», in dem er das Motiv des *Rube*⁶ als selbstreflexives Scharnier von Publikumsforschung begreift:

[Es] ist gerade die Figur des Rube, die – mal *innerhalb* eines Films, mal von *außerhalb* – die Form der Zuschauerschaft an jenem empfindlichen Verbindungspunkt personifiziert, an dem diegetische und extradiegetische Welten [...] noch nicht [...] rigoros getrennt sind. (Elsaesser 2010, 154; Herv. L.K.M.)

Das Überdauern des Rube als Mythos der Filmgeschichte steht sowohl in direktem Zusammenhang mit Prozessen der Annäherung

5 In punkto Aktivität versus Passivität sieht im Übrigen auch Ryan die eingangs genannte These, dass Interaktivität sowohl somatisch als auch kognitiv funktioniere, als den einzig denkbaren Ausweg zur Aufhebung der Dialektik von Immersion und Interaktivität: «[T]he key to immersive interactivity resides in the participation of the body in an art-world» (Ryan 2015[2003], 209).

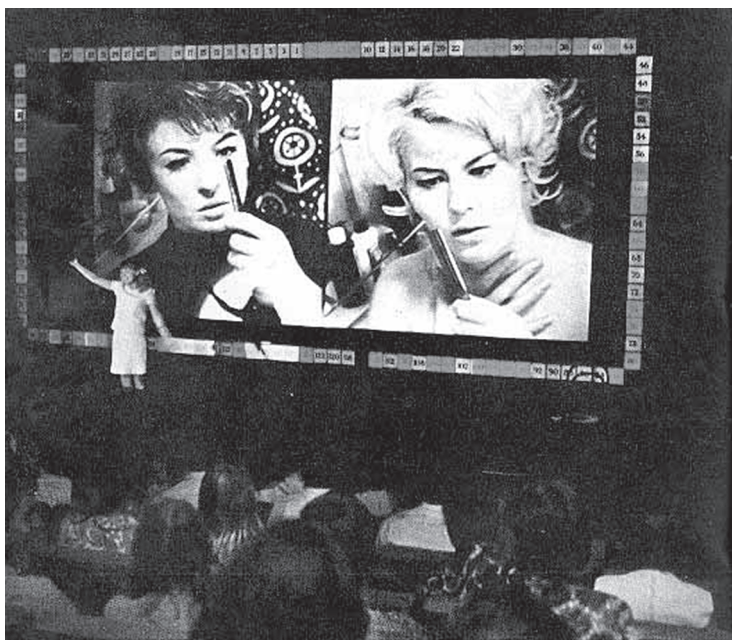
6 Als «Rube» wird in der Filmwissenschaft die auch mit dem Begriff der «Täuschung» beschreibbare Bebilderung eines naiven, oft das erste Mal ins Kino gehenden Tölpels beschrieben. Dieser vergisst im Angesicht des bewegten Bildes seine von der filmischen Repräsentationsebene unterschiedliche Situierung und begreift die Leinwandgeschehnisse als seine eigene Realität: Er läuft vor dem einfahrenden Zug weg oder versucht einen abgebildeten Raum zu betreten.

an den Film und Distanzierung von ihm (nicht selten wurde die Täuschung des Film-Rube als maximale Immersion beschrieben) als auch mit der relationalen Ästhetik Bourriauds. Es verweist überdies darauf, dass Prozesse von Aufmerksamkeit, Interaktion und Reflexivität konstitutiv für den analytischen Zugriff auf Rezeption sind (ibid., 155). Entsprechend lohnt es, konkrete Beispiele des interaktiven Films danach zu befragen, in welcher Form sie relational zwischen ›Innen‹ und ›Außen‹ vermitteln.

KINOAUTOMAT – ONE MAN AND HIS HOUSE (1967)

Radúz Činčeras Film-Experiment KINOAUTOMAT – ONE MAN AND HIS HOUSE, das 1967 im tschechischen Pavillon der Weltausstellung in Montréal aufgeführt wurde, gilt erster Film überhaupt, der Zuschauer*innen die Option bot, zwischen zwei Handlungssträngen zu entscheiden. Der Film zeigt die Figur Pan Nowak (Miroslav Horníček), die im Laufe der Handlung in moralisch brenzlige Situationen gerät – wie beispielsweise jene, in der er sich (und das Publikum!) fragt, ob er bei einem Hausbrand seine leichtbekleidete Nachbarin in die Wohnung lassen soll, obwohl seine Frau gleich nach Hause kommt. Die 63 Minuten dauernde Projektion präsentierte dem Publikum eine Reihe solcher binären Optionen, zwischen denen es galt, sich kollektiv (im Mehrheitsprinzip) zu entscheiden. Die Besonderheit des Projekts bildete die spektakuläre Vorführung des Films: Sie fand in einem eigens dafür angelegten Saal innerhalb des tschechischen Pavillons statt, in dem live auf der Bühne präsente Moderator*innen und der Hauptdarsteller mit einer komödiantischen Performance die Filmprojektion an mehreren Stellen unterbrachen und die 124 im Kinosaal anwesenden Zuschauer*innen dazu aufforderten, mittels roten und grünen Druckknöpfen an ihrer Sitzlehne ihre jeweilige Entscheidung an das elektronische System hinter der Leinwand zu kommunizieren.

Činčera selbst rechnete die Performance der erstmals 1958 auf der Weltausstellung in Brüssel in Erscheinung getretenen »Laterna Magika«-Bewegung zu. Dabei handelte es sich um eine politisch-avantgardistische Gruppe von Theaterschaffenden in der Tschechoslowakei, welche die Symbiose von Kunst und Technik (vgl. Mládková 2009) zu kultur-propagandistischen Zwecken anstrebte. Ziel ihrer multimedialen Performances war es, die Zuschauer*innen stets zwischen dem Dort der Repräsentation und dem Hier der Rezeption zu verorten:



3 Vorführ-
Situation von
KINOAUTOMAT im
Tschechischen
Pavillon auf der
Expo 1967

Laterna Magika consisted of actors, dancers or musicians performing on stage in front of specially-made films projected behind them, the performance only making sense when the two were combined. (Hales 2005, 56)

Die innerhalb des Spektakels von KINOAUTOMAT individuell getroffenen Entscheidungen wurden schließlich für alle Zuschauer*innen sichtbar um den Bildschirm herum angezeigt (Abb. 3), und die elektronisch ausgezählte Mehrheitsentscheidung bestimmte den Fortgang der Filmhandlung. Eine Visualisierung der so entstandenen Entscheidungsmöglichkeiten erinnert dabei weniger an den Ryan'schen Hypertext als an zwei miteinander verschlungene Sinuskurven. Denn schon aus materialökonomischen Gründen wäre es kaum möglich gewesen, eine große Fülle an Entscheidungsfragmenten zu produzieren. Brenda Laurel (vgl. 1993, 53) vermutet deshalb nicht ganz unbegründet, dass das nächste Stück der Filmhandlung möglicherweise unabhängig vom entscheidungsbasiert eingeschlagenen Pfades jeweils am selben Ende anlangte.⁷ Unabhängig

7 So schreibt auch der Filmkritiker Jason Pirodsky: «Činčera has successfully created the illusion of audience participation: we think we're collectively controlling the

davon zelebrierte KINOAUTOMAT weniger einen spannenden Handlungsverlauf als vor allem die simple *Möglichkeit*, eine Entscheidung zu treffen, um aus dem Film ein soziales Ereignis zu kreieren und so die Repräsentationsebene direkt an die Erlebnisebene der Zuschauer*in zu koppeln.

Der Film ist vor allem aus dieser im Jetzt des Rezeptionserlebnisses verorteten Perspektive interessant: KINOAUTOMAT war in seiner Veröffentlichung als Teil der Expo 1967 automatisch in ein dispositives Netzwerk integriert. Der Film präsentierte sich als Teil der konvergenten Wahrnehmungsumgebung der Expo, die das Thema «A Man and His World» trug und mit den politischen Bewegungen der 1960er- und 1970er-Jahre auf den von Michael Rutschky 1980 diagnostizierten «Erfahrungshunger» antwortete. Zugleich übte seine «audience democracy» (Huhtamo 2007, o.S.) Kritik an der sozialistischen Politik der Tschechoslowakei, die sich in der Kollektivität der Kinosituation noch potenzierte: durch das interaktivierende Moment eines spielerischen Modus der Teilhabe entfaltete sich demokratisches Potenzial, das von Hardlinern in der tschechoslowakischen Kommunistischen Partei als Bedrohung für die ohnehin schon hart umkämpfte sozialistische Ideologie Ende der 1960er-Jahre gesehen wurde.

Wie lässt sich die Interaktivität von KINOAUTOMAT mit den Faktoren *Nähe und Distanz* genauer beschreiben? Aktivität wird hier bereits durch den komödiantischen Duktus der Erzählung eingefordert, die die Zuschauer*innen zu einer Reaktion, zum Lachen, animierte und somit auf der leiblichen Ebene eine emotionale Annäherung mit gleichzeitiger leiblicher Distanzierung durch die körperliche Reaktion und das Gewahrwerden des Umraums erzeugte (zum ähnlich wirkenden «cinematic shock» vgl. Hanich 2012). Auch der moralische Duktus der Erzählung fungiert als leitendes Paradigma kognitiver Aktivierung, das Zuschauende in ein zu eigenen Moralvorstellungen distanziertes Verhältnis setzte,⁸ während die empathische Annäherung an den Protagonisten gleichzeitig für ein Näheverhältnis sorgte und so die Ambivalenz der Entscheidung auslöste. Vor allem jedoch erzeugten die für die Interaktion zuständigen performativen Vorrichtungen ambivalente Momente

course of the film, but in reality there are two projectors running in the back, and the film always doubles back to the same choice, just via a different path» (2009, o.S.)

- 8 Über eine Vorstellung von KINOAUTOMAT auf der Expo, die überwiegend von Nonnen besucht war, wird erzählt, dass auffallend häufig gegen das moralische Wagnis gevotet wurde (vgl. Hales 2005).

zwischen Nähe und Distanz: Sowohl durch das haptische «push the button»-Prinzip (Huhtamo 2007)⁹ als auch durch die von Film und Laterna-Magika-Performance ausgelösten Aufforderungen zum «Handeln» als auch durch die anderen kopräsenten Zuschauer*innen wurde ein stetes Changieren zwischen dem Hier des Umraums und dem Dort der Repräsentation anvisiert.

Für KINOAUTOMAT lässt sich also zeigen, dass eine wechselnde Fokussierung durch Prozesse von Annäherung und Distanzierung während der ästhetischen Erfahrung gezielt eingefordert wurde. Im Kontext der politischen wie ästhetischen Bewegungen der 1960er- und 1970er-Jahre scheint eine solche changierende und imaginäre Bewegung Wirkung gezeigt zu haben: Die bewusst gleichzeitig angenäherten und distanziert gehaltenen Zuschauer*innen wurden so mit demokratischen Handlungsweisen konfrontiert und damit als Bedrohung für die sozialistische Regierung der im politischen Umbruch befindlichen Tschechoslowakei begriffen: Aufgrund seines subversiven Prinzips erhielt der Film 1972 sogar Aufführungsverbot (vgl. Willoughby 2007). Zusätzlich verdeutlicht das Scheitern des Films in einer zweiten, Jahrzehnte späteren Auswertung im tschechischen Fernsehen (bei der bei jeder Entscheidung in einen anderen Kanal gewechselt werden musste, vgl. Naimark 1998, o. S.), wie gebunden das Format an seine ursprüngliche Rahmung war.¹⁰ Gescheitert scheint auch der Versuch der Wiederbelebung des Films als DVD-Fassung, die 2008 von Chris Hales und Činčeras Tochter Alena Činčerová veröffentlicht wurde und versuchte, mit neu aufgenommenen Performance-Szenen das Erlebnis von 1967 zu rekonstruieren. Diese DVD-Fassung wird heute lediglich auf tschechischen Webseiten beworben – zum Kauf angeboten aber wird sie nirgends (mehr). In der Analyse jedenfalls ist deutlich geworden, dass sich mithilfe der Faktoren Nähe und Distanz das interaktive Rezeptions-

9 Huhtamo hat darauf verwiesen, dass auch der Knopfdruck seine diskursive Geschichte schreibe, die sich ausgehend vom «Schalter an-Prinzip» seit der Erfindung von Elektrizität bis dorthin erstrecke, wo der Knopfdruck als Beweis dafür diene, dass der «Automat» funktioniere. Der Knopfdruck in KINOAUTOMAT stehe damit gleichsam für technische Wunderwirkungen, die komplexen Prozessen eine vereinfachte Oberfläche verleihen würden (vgl. 2007, o. S.). Die hier anklingende Komplexitätsreduktion kann als Vorwegnahme eines Diskurses betrachtet werden, der erst kürzlich von Nils Röllner im Artikel «Zeitlichkeit aktualisiert. Trost der Philosophie auf dem Smartphone» für das Smartphone aufgegriffen wurde (vgl. 2018, 57).

10 Auch aus diesem Grund sind die meisten der über 5000 auf der Expo 1967 gezeigten Filme heute verschollen.

erlebnis im direkten zeitlichen Kontext zum Film selbst positioniert: der interaktive Rezeptionsmodus in KINOAUTOMAT erhielt dezidiert politische Impulse.

BLACK MIRROR: BANDERSNATCH (2018)

Weil KINOAUTOMAT wechselseitige Nähe/Distanz-Verhältnisse von Film und Kultur in den 1960er-Jahren abbildete, erscheint es interessant, auch ein aktuelles Beispiel im Hinblick auf seine Nähe/Distanz-Relationen zu untersuchen. Die interaktive Episode BANDERSNATCH wurde von Netflix produziert und 2018 als Teil der Serie BLACK MIRROR veröffentlicht. Wie bei jeder der BLACK MIRROR-Episoden handelt es sich auch hier um eine abgeschlossene Erzählung in Spielfilmlänge – BANDERSNATCH kann also durchaus als eigenständiger Film betrachtet werden. Er erzählt vom Programmierer Stefan Butler (Fionn Whitehead), der ein Computerspiel entwickelt, das seinen User*innen die Möglichkeit gibt, zwischen zwei Optionen über den Fortgang der Handlung zu entscheiden. Auch die Zuschauer*in/User*in muss während der Rezeption von BANDERSNATCH in etwa alle 90 Sekunden eine Entscheidung treffen: sie entscheidet etwa zu Beginn zwischen Sugar Puffs oder Frosties zum Frühstück und später darüber, ob Stefans oder Colins vom Balkon springen soll, um zu testen, ob nach dem Tod ein neues Leben beginnt. Protagonist und filmische Handlung geraten ob dieser Mise en abyme nach und nach selbst in Konfusion: Stefan bemerkt bald, dass sein Leben in derselben binären Entscheidungsstruktur verläuft, in der er das Computerspiel programmiert, und er sucht den Kontakt zur lenkenden Instanz – zur Zuschauer*in.

Die Interaktivität in BANDERSNATCH besteht darin, dass die Rezipient*in Schaltflächen am unteren Bildrand des Endgeräts drückt, um Entscheidungen hinsichtlich des Fortgangs der Handlung zu treffen. Jede Entscheidung muss innerhalb von 10 Sekunden getätigt werden.¹¹ Die filmische Handlung wird für diese Momente nicht angehalten, aber mit «narrativen Füllmomenten» (wie der Wiederholung einer Frage, Augenblicken des Nachdenkens der Figur oder mit belanglosen Informationen) versehen, sodass eine Kontinuität der Handlung auch

11 Wobei eine ausbleibende Entscheidung automatisch zu der Alternative führt, deren Schaltfläche im linken Bildrand erscheint. Metaphorisch gesprochen wird damit angedeutet, dass die Rezipient*in (im wörtlichen wie auch im übertragenen Sinne) zusehen muss, wie eine Entscheidung für sie getroffen wird.

eine Netflix-Programmmöglichkeit unter vielen präsentiert sich BANDERSNATCH so als Wiederholung einer Reihe vieler Prinzipien des interaktiven Films in neuer Rahmung: Die spielerische Aktivierung der Zuschauenden beginnt bereits vor dem Film, wenn im Netzwerk von Schauoptionen eine Entscheidung getroffen werden muss. Seine Paratexte bestimmen dabei das Rezeptionserlebnis mit: Nicht nur ist der Film mittlerweile auf anderen Plattformen verfügbar; auch «Komplettlösungen» sind online zu finden. Auf diese Weise ist eine hybride Umgebung der Zweit- und Drittauswertung des Films entstanden, die den instabilen Werkcharakter von BANDERSNATCH betont.

Aufgrund seiner digitalen Verfügbarkeit kann BANDERSNATCH auf einer ganzen Reihe von (mobilen) Endgeräten rezipiert werden, wodurch eine je spezifische Nutzung entsteht: Die verschiedenen Abspielgeräte fordern verschiedene haptische Bedienungsmöglichkeiten von «Touch» zu «Select» ein. Der Film stellt sich damit als vorzugsweise individuell zu rezipierendes Werk dar, denn neben der besser individuell zu bedienenden Endgeräte würde auch eine kollektive Entscheidungsfindung alle 90 Sekunden sich zu kompliziert gestalten. Darüber hinaus kann die Rezeptionssituation, wenn sie von unterwegs und in Anwesenheit Anderer erfolgt, ungefragt zu einer Form «individuell-kollektivistischen» werden, weil das Rezeptionserlebnis selbst zwar selbstbestimmt erfolgt, die Anwesenden aber jederzeit die Möglichkeit haben, sowohl die Zuschauenden als auch den Screen zu beobachten. So entsteht ein komplexes Verhältnis verschiedener Blickstrukturen, die sich auf das Rezeptionserlebnis auswirken.

Betrachtet man im Hinblick auf die beschriebenen Nutzungspraxen und Rahmungen von BANDERSNATCH die Mechanismen der *Nähe und Distanz*, so wird deutlich, dass auch hier innerfilmische mit außerfilmischen Konfigurationen zusammenwirken: Der Film verlangt eine nahe Positionierung der Rezipient*in zum Abspielgerät und Navigationselement, denn unabhängig davon, ob per Klick, Select oder Touch entschieden wird, muss stets eine Taste betätigt werden, wodurch die Aufmerksamkeit auf den Bedienelementen liegt, was eine Distanzierung zum Filmgeschehen zur Folge hat. Eine vollständige (potenziell passivierende) Dunkelheit im Rezeptionsraum wird damit unterbunden. Auf den zwangsläufig mit dem Internet verbundenen Endgeräten ist es möglich, simultan weitere Apps zu öffnen (das sogenannte Second-Screen-Prinzip), wodurch ebenfalls eine Situation geteilter Aufmerksamkeit mit wechselnder kognitiver Nähefokussierung zwischen Film und medialem Umraum entsteht. BANDERSNATCH legt eine solche Second-Screen-Nutzung besonders

dann nahe, wenn die Rezipient*in nach vielen Entscheidungsmomenten nicht mehr weiterkommt und frustriert beginnt, im Internet nach Hilfe zu suchen. Eine flexible Nähe/Distanz-Relation wird darüber hinaus durch die variable Betrachtungssituation des Films unterstützt: Mit vielen möglichen Endgeräten steigt die Wahrscheinlichkeit, dass BANDERSNATCH auch an Orten gesehen wird, an denen andere Personen anwesend sind. Durch diese Anderen wird sich die Zuschauer*in ebenfalls ihrer Rezeptionssituation bewusst – es entsteht eine Distanz sowohl zur Filmhandlung, als auch zu anderen Anwesenden, indem die Zuschauer*in sich vor fremden Blicken zu schützen sucht.

Mindestens genauso vielfältig wie diese außerfilmischen Konfigurationen sind in BANDERSNATCH die durch die Narration selbst gesetzten Nähe/Distanz-Marker, die eine subtilere Form der Interaktivierung einfordern: Zum einen wird man durch die verwirrende *Mise en abyme* in der Erzählung dazu aufgefordert, eine kognitive Rekonstruktion der Geschehnisse anzulegen und sich damit vom emotionalen Filmleben (teilweise) zu distanzieren. Die sehr häufig eintretenden Entscheidungsmomente sind dezidiert *innerhalb* von szenischen oder sequenziellen Spannungsbögen platziert und schaffen so nach einer kurzzeitigen empathischen Annäherung eine Distanznahme zum Rhythmus der filmischen Erzählung. Eine weitere kognitive Aktivierung findet insbesondere in dem Moment des Films statt, in dem die Rezipient*in die Möglichkeit erhält, sich innerhalb einer Entscheidung «als Netflix» gegenüber dem Protagonisten zu «outen».¹³ Diese Aktivierung erfolgt zugleich als Annäherung zwischen Protagonist und Rezipient*in und als distanzierender Bruch der narrativen Geschlossenheit. Einen weiteren Wechsel der Intensität des interaktiven Modus bietet der Film interessanterweise, wenn die Rezipient*in plötzlich zu der Eingabe eines Zahlencodes aufgefordert wird: Sie changiert dadurch abermals zwischen Annäherung (imaginärer Auseinandersetzung mit der Handlung) und Distanzierung (Reflexion über die Beschaffenheit des Zahlencodes).

Hinsichtlich der etablierten Nähe/Distanz-Relationen unterscheiden sich KINOAUTOMAT und BANDERSNATCH also voneinander: Während in KINOAUTOMAT der Fokus von der eigentlich gezeigten

13 An einer Stelle des Films fühlt sich Stephan so, als würde eine äußere Instanz Entscheidungen für ihn treffen. Er schreit «Who is doing this to me? I know that someone is there. Who are you?» Die Zuschauer*in kann anschließend entscheiden, sich als Netflix-User*in zu offenbaren. Dann erscheint auf dem Röhrenbildschirm, der vor Stefan steht, die Botschaft. «I am watching you on Netflix. I make decisions for you. It is a streaming entertainment platform from the early 21st century.»

Filmhandlung hin zur diskursiven Rahmung der Interaktivität drängte und der Film so vor allem seines ästhetisch-politischen Spektrals wegen beliebt war, sind in *BANDERSNATCH* beide Ebenen gleich gewichtet: Auf der Ebene der diskursiven Rahmung funktioniert er paradigmatisch wie ein (nahezu) klassisches Netflix-Erlebnis mit allen Anforderungen, die dadurch an die Zuschauer*in gestellt werden; in Bezug auf seine Erzählung bietet er aber ebenfalls eine ganze Reihe von subtilen Mechanismen der (inter-)aktiven Kontaktaufnahme, die in ihren selbstreferenziellen Ausprägungen immer wieder daran erinnern wollen, dass es sich um einen interaktiven Film handelt. Die dadurch erzeugte Häufung distanzierender Elemente verhindert eine empathische Haltung – und so das immersive Erlebnis – so sehr, dass im Sinne Bulloughs von «over-distance» (1912, 94) gesprochen werden könnte.

Stufenmodell filmisch-rezeptiver Interaktivität

Festzuhalten bleibt, dass Nähe und Distanz stets in direkter Relation zueinander fungieren. Die beiden Parameter sorgen für stetige Re-Positionierungsprozesse der Zuschauer*in während der Filmersfahrung. Im Versuch, einen interaktiven Rezeptionsmodus zu lancieren, lassen sich so verschiedene Formen von Interaktivierungen feststellen, die gleichzeitig und miteinander wirken.

1. In einem ersten Schritt ist es wichtig, die ontologische Ebene der Situierung des jeweiligen Effekts zu identifizieren: Findet er auf der filmischen oder auf der zuschauerseitigen Ebene seinen Ursprung und inwiefern wirken beide Ebenen zusammen? Während beispielsweise heute die direkte Ansprache der Zuschauer*in durch eine Figur im Film – wenn überhaupt – nur zu einem kurzen Irritationsmoment führen kann, ist eine direkte Ansprache der Zuschauer*in auf ihrer eigenen Existenzebene, wenn Darsteller*innen in KINOAUTOMAT im Zuschauerraum präsent sind, stärker dazu geeignet, den Fokus der Aufmerksamkeit im Hier und Jetzt zu halten – und die Aufmerksamkeit von der Handlung abzu ziehen.
2. Darüber hinaus sind verschiedene Eigenschaften und Stufen von Interaktivität beschreibbar, wie Alexander Schwarz in seinem Artikel zur «Utopie und Realität interaktiven Fernsehens» vorgeschlagen hat. Er beschreibt die Bereiche filmischer Interaktivität in Anlehnung an die dispositive Beschaffenheit des Mediums als «Kontrolle des Abspielens», «Selektion von Angeboten», «Interaktion innerhalb eines Netzwerks» und «Interaktion mit dem System und anderen

Zuschauenden». Dabei ist besonders die Bemerkung produktiv, dass auf «höheren Interaktivitätsstufen» von einer Beidseitigkeit der Mitarbeit an einem Produkt auszugehen sei (was oben Partizipation genannt wurde), während auf «niedrigeren Interaktivitätsstufen» nur die einseitige Aktivität durch eine einzelne Person am/mit dem Objekt eingefordert würde (1995, 145, 156). Soll sowohl – wie hier angestrebt – das filmische Angebot als auch die rezeptive Reaktion Berücksichtigung finden, so lassen sich zwei Stufen erarbeiten, die mit vier unterschiedlichen Qualitäten von Interaktivität besetzt werden können, die interessanterweise fast vollständig den verschiedenen Spielkategorien entsprechen, die Roger Callois in seinem Buch *Die Spiele und die Menschen* (2017 [1958]) unterschieden hat:

Niedriger Interaktivitätsbereich

«mimicry»

Hierbei handelt es sich um den Akt der filmischen Rezeption per se: Durch filmische Stimuli wird (im spielerischen Modus des *make-believe*) eine kognitive Verarbeitung ausgelöst, die in einer imaginär-aktiven Auseinandersetzung mit dem Film und seiner Diegese resultiert.

«ilinx»

In diesem Fall wird eine leibliche Adressierung durch den Film erzielt, die zu einer (inter-)aktiven somatischen Reaktion bei den Zuschauenden führt. Sie wirkt im Sinne Callois' als Destabilisierung der Wahrnehmung und ist für filmische Phänomene des Spektakels oder des Horrors oder für Spiele mit Schwindelwirkung charakteristisch.

Hoher Interaktivitätsbereich

«agôn»

Diese Form von Interaktion bezieht sich auf die Einforderung einer konkreten Handlung oder Tätigkeit, die entsprechend Callois als spielerische Herausforderung begriffen wird – Knopfdrücken, Passwort eingeben und alle weiteren konkreten Tätigkeiten zählen hierzu.

«alea»

In dieser vierten Form von Interaktivität, die jedoch für Filme höchstens (wenn überhaupt) im VR-Format bedeutend ist, wird eine vollends eigenständige Konstruktion des Films eingefordert. Callois' Kategorie des *alea* entspricht diese Interaktivität nur insofern, als damit zu Beginn der Ausgang des Films völlig offen ist – wie beim Glücksspiel.¹⁴

14 Hingegen unterscheidet sich die zweite von Callois für *alea* genannte Eigenschaft

Um ein Beispiel zu geben: In KINOAUTOMAT wird durch einen moralischen Stimulus (*mimicry*: Soll die Nachbarin eingelassen werden?) eingefordert, eine Tätigkeit mit der Ausprägung von *agôn* zu vollziehen, nämlich sich für einen bestimmten Knopf zu entscheiden und ihn zu drücken. Zum Vergleich: Im anfangs erwähnten GERTIE THE DINOSAUR wird auf der diegetischen Ebene suggeriert, dass der Dinosaurier mit seinem Scöpfer sprechen kann, indem er die vierte Wand durchbricht (im Sinne von *make-believe* oder *mimicry*). Der ausgelöste Effekt wäre dann als *ilinx* einzuordnen: Die Zuschauenden erfahren die skurrile Darbietung als irritierendes Spektakel, das sie zum Lachen bringt und damit körperlich affiziert.

Um das Vorgehen des Modells zusammenzufassen: Mit der (1) Einordnung auf der ontologischen Ebene wird also der Wirkungsbereich des Films inspiziert, während (2) die konkrete Beschreibung der jeweiligen interaktiven Handlung das Verhältnis von Film und Zuschauer*in näher beschreibbar macht. Indem ich in meinen Beispielanalysen dann in einem dritten Schritt die konkreten Nähe/Distanz-Relationen beschrieben habe, die durch die interaktive Konfiguration des Films ausgelöst werden können, ließen sich die Erkenntnisse der Analysen an die Rezeptionssituation des Films in ihrem jeweils zeitlich spezifischen Kontext rückbinden.

Konklusion

Die Interaktion mit medialen Konfigurationen ist in der von den Kulturwissenschaften ausgerufenen «participatory culture» wichtigstes Strukturmerkmal gesellschaftlicher Ordnungen.¹⁵ Das Phänomen

von der hier etablierten Vorstellung eines offenen Ausgangs des Films fundamental. Während ein Film, dessen Fortgang gänzlich ungerichtet ist, einer klaren Lenkung durch die Zuschauer*in bedarf, ist *alea* bei Callois vor allem mit einer Passivierung der Spieler*innen verbunden, die nur auf ihr Schicksal hoffen können (vgl. 2001 [1958], 17 ff.). Callois' Definition von *alea* ist folglich nur in einer der zwei genannten Eigenschaften auf die hier gemeinte höchste Stufe filmischer Interaktivität übertragbar.

15 Diese fundamentale Dimension von Interaktivität betont Hanne Seitz: «Nicht zuletzt ist Partizipation eine anthropologische Disposition, ohne die dem Menschen die vorgefundene Welt äußerlich bliebe und Willensbildung und Entscheidungsfähigkeit undenkbar wären: Er kommt nicht umhin, Teil der Welt zu sein, durch sein Interesse mit ihr in Beziehung zu treten, teilzuhaben an Gegebenem, es durch Teilnehmen zu verändern» (2012, 1). In vielen Disziplinen bezieht man sich dabei auch auf das wegweisende Buch von Henry Jenkins *Convergence Culture: Where Old and New Media Collide* (2006).

wird mit zum Teil synonym verwendeten Begriffen wie Partizipation, Agency, Involvierung, Teilhabe und Immersion seit den 1990er-Jahren breit und interdisziplinär diskutiert. Heute arbeiten «Prosumer*innen» (Toffler 1983) an Medien mit – sie be- und verarbeiten und konstituieren sie. Im Zeitalter der Medienimmanenz zieht dies sowohl medienwissenschaftliche als auch politische Konsequenzen nach sich. Von Interaktivität in und durch Medien zu sprechen, meint auch normativ danach zu fragen, wie und ob gesellschaftliche Akteur*innen das Zusammenleben mitbestimmen können und dürfen (vgl. Carpentier 2011). Interaktive «Spiel»-Filme sind Teil jenes kulturell aufgeladenen Diskurses. Eine Hinwendung zum interaktiven Potenzial des Films fand sich spätestens seit der Einführung von Videorekordern und Fernbedienungen sowie den Schaltflächen des Internets. Phänomene wie die eingeblendeten Twitter-Beiträge der Zuschauer*innen im Social TV oder das sogenannte Second-Screen-Format, das die Nutzung mehrerer Bildschirme gleichzeitig beschreibt, haben das aktiv(ierend)e Einbinden der Nutzer*in längst kultiviert. Zuletzt am ambivalent rezipierten TV-Experiment *TERROR – IHR URTEIL* (Lars Kraume, D 2016) prominent diskutiert, werfen diese Experimente die fundamentalen Fragen nach dem Dualismus von Aktivität oder Passivität des Filmschauens wieder auf.

Ich habe versucht, die verschiedenen Mechanismen des interaktiven Films analytisch aufzubereiten und einen interaktiven filmischen Rezeptionsmodus zu konstruieren, der sich gegen eine solche dialektische Auffassung von aktiver oder passiver Filmrezeption wendet. Damit habe ich vorgeschlagen, die Verschränkung von inner- und außerfilmischen Strukturen jedes Filmwerks in die analytische Praxis zu integrieren und die Verbindung von Rezipient*in und Film im Sinne einer ästhetischen Erfahrung als von Mechanismen der Annäherung und Distanzierung gesteuert zu beschreiben. In den Analysen von *KINOAUTOMAT* und *BANDERSNATCH* erwiesen sich Nähe und Distanz als fruchtbare Parameter zur Analyse zeitgenössischer Rezeptionspraxen. Der lediglich als Ausblick gedachte Versuch einer Taxonomie interaktiver Handlungsoptionen konnte schließlich andeuten, inwiefern der interaktive Modus filmischer Rezeption dabei tendenziell aktivere und passivere Formen der rezeptiven Interaktivität der Ebene der Zuschauer*innen mit jener des filmischen Angebots zusammenbringt.

Eine Geschichte des interaktiven Films liegt noch nicht vor. Dabei müssten weitere (und auch frühere) Beispiele im Zentrum stehen und auch der Modus des Interaktiven näher in Augenschein genommen werden. Auf diese Weise würde der interaktive (Spiel-)Film jenseits

des Vorwurfs seiner Pseudoaktivität stärker wissenschaftlich honoriert, denn davon, dass dieser eine zum Scheitern verurteilte Randerscheinung ist, ist nicht auszugehen: «There may well be a continuous need for public spectacles with audience interaction even in the future» (Huhtamo 2007, o.S.) – mit jeder neuen technischen Formatentwicklung scheinen sich vielmehr neue filmische Möglichkeiten zur Interaktivität zu ergeben, die auch in Zukunft dafür dienen können, das Betrachter*innen-Verhältnis zum Film auf die Probe zu stellen. Das Interaktive, so scheint es, kann dabei helfen zu verstehen, wie Filme mit unserer Lebenswelt verstrickt sind. Nach den Verhältnissen von Nähe und Distanz zu fragen, ist in dieser Perspektive ein produktiver Anfang.

Literatur

- Abend, Pablo / Haupts, Tobias / Müller, Claudia (2010) Annäherung an eine Medialität der Nähe. Einleitung. In: *Medialität der Nähe. Situationen – Praktiken – Diskurse*. Hg. v. Dens. Bielefeld: Transcript, S. 9–25.
- Bourriaud, Nicolas (2002) *Relational Aesthetics*. Dijon: Les presses du réel.
- Brown, Alan S. / Novak-Leonard, Jennifer L. (2011) Getting In On the Act. How Arts Groups are Creating Opportunities for Active Participation. In: *Focus. Research Findings. Periodical Publication of the James Irvine Foundation* [https://irvine-dot-org.s3.amazonaws.com/documents/12/attachments/GettingInOntheAct2014_DEC3.pdf (letzter Zugriff am 29.08.2019)].
- Bullough, Edward (1912) Psychological Distance as a Factor in Art and an Aesthetic Principle. In: *British Journal of Psychology* 5,2, S. 87–118.
- Callois, Roger (2017) Die Spiele und die Menschen. Maske und Rausch. [1958]. Übers. & hg. v. Peter Geble. Berlin: Matthes & Seitz.
- Carpentier, Nico (2011) *Media and Participation. A Site of Ideological-Democratic Struggle*. Bristol/Chicago: Intellect.
- Collins, Karen (2013) *Playing with Sound. A Theory of Interacting with Sound and Music in Video Games*. Cambridge: MIT.
- Corrigan, Hope (2019) BANDERSNATCH Has an Ending Hidden, The Director Can't Get to It. In: *IGN*, 03.09.2019 [<https://www.ign.com/articles/2019/01/03/bandersnatch-has-an-ending-so-hidden-the-director-cant-get-to-it> (letzter Zugriff am 29.08.2019)].
- Elsaesser, Thomas (2010) Archäologien der Interaktivität: Frühes Kino, Narrativität und Zuschauerschaft. In: *Film – Kino – Zuschauer: Filmrezeption*. Hg. v. Irmbert Schenk, Margrit Tröhler & Yvonne Zimmermann. Marburg: Schüren, S. 137–157.
- Feldhoff, Silke (2011) *Zwischen Spiel und Politik. Partizipation als Strategie und Praxis in der bildenden Kunst*. Unv. Diss. Berlin: UDK [<https://opus4.kobv>].

- de/opus4-udk/frontdoor/index/index/docId/26 (letzter Zugriff am 29.08.2019)].
- Glauner, Max (2016) Get involved! Partizipation als künstlerische Strategie. In: *Kunstforum International* 240, S. 31–55. [<https://maxglauner.com/2016/05/28/get-involved/> (letzter Zugriff am 29.08.2019)].
- Gromász, Kathi (2012) TV Sozial: Vom Must-See-TV zum Must-Tweet-TV. In: *Montage AV* 21,1, S. 41–62.
- Hales, Chris (2005) Cinematic Interaction: From KINOAUTOMAT to Cause and Effect. In: *Digital Creativity*, 16,1, S. 54–64.
- Hanich, Julian (2012) Cinematic Shocks: Recognition, Aesthetic Experience, and Phenomenology. In: *American Studies*, 57,4, S. 581–602.
- Huhtamo, Erkki (2007) Push the Button, KINOAUTOMAT will do the Rest! Media-archaeological Reflections on Audience Interactivity. [http://gebseng.com/media_archeology/reading_materials/Erkki_Huhtamo-Kinoautomat.pdf (letzter Zugriff am 29.08.2019)].
- Jenkins, Henry (2006) *Convergence Culture: Where Old and New Media Collide*. New York / London: New York University Press.
- Kasprowicz, Dawid / Breyer, Thimo (2019) Immersion oder das Versprechen der Auflösung. Zur Einführung. In: *Navigationen. Zeitschrift für Medien- und Kulturwissenschaften* 19,1 (Thema: «Immersion: Grenzen und Metaphorik des digitalen Subjekts»), S. 7–16.
- Landay, Lori (2014) Interactivity. In: *The Routledge Companion to Video Game Studies*. Hg. v. Mark J. P. Wolf & Bernard Perron. London: Routledge, S. 173–184.
- Latour, Bruno (2007) *Eine neue Soziologie für eine neue Gesellschaft. Einführung in die Akteur-Netzwerk-Theorie* [engl. 2005]. Übers. & hg. v. Gustav Roßler. Frankfurt a. M.: Suhrkamp.
- Laurel, Brenda (1993) *Computers as Theatre*. Boston: Addison-Wesley.
- Manovich, Lev (2002) *The Language of New Media*. Cambridge: MIT Press.
- Mládková, Jitka (2009) Weltweit berühmte Laterna magika kämpft nach 50 Jahren ums Überleben. In: *Radio Praha*, 05.07.2009. [<https://www.radio.cz/de/rubrik/kultur/weltweit-beruehmte-laterna-magika-kaempft-nach-50-jahren-ums-ueberleben> (letzter Zugriff am 29.08.2019)].
- Naimark, Michael (1998) World's First Interactive Filmmaker. In: *Interval Trip Report #27* [<http://www.naimark.net/writing/trips/praguetrip.html> (letzter Zugriff am 28.08.2019)].
- Neitzel, Britta (2018) Involvement. In: *Game Studies*. Hg. v. Benjamin Beil, Thomas Hensel & Andreas Rauscher. Wiesbaden: VS, S. 219–234.
- Odin, Roger (2019) *Kommunikationsräume. Einführung in die Semiopragmatik* [frz. 2011]. Übers. & hg. v. Guido Kirsten, Magali Trautmann, Philipp Blum & Laura Katharina Mücke. Berlin: OA Books.

- Pirodsky, Jason (2009) Review KINOAUTOMAT. In: *expats.cz*, 22.06.2009 [<https://news.expats.cz/film-cinema/review-kinoautomat/>] (letzter Zugriff am 29.08.2019)].
- Rauscher, Andreas (im Erscheinen) A Heavy Rain is Gonna Fall – vom Interac-tive Film zur Mindgame Experience. In: *Nach dem Kino – Vor dem Spiel*. Hg. v. Alexander Schlicker, Marcel Schellong & Tobias Unterhuber. Berlin: LIT.
- Röller, Nils (2018) Zeitlichkeit aktualisiert. Trost der Philosophie auf dem Smartphone. In: *Smartphone-Ästhetik. Zur Philosophie und Gestaltung mobi-ler Medien*. Hg. v. Oliver Ruf. Bielefeld: Transcript, S. 47–62.
- Rutschky, Michael (1980) *Erfahrungshunger. Ein Essay über die siebziger Jahre*. Frankfurt a. M.: Fischer.
- Ryan, Marie-Laure (2015) *Narrative as Virtual Reality II: Revisiting Immersion and Interactivity in Literature and Electronic Arts* [2003]. Baltimore: Johns Hopkins University Press.
- Schwarz, Alexander (1995) Utopie und Realität des interaktiven Fernsehens. Ein Bericht aus der Praxis. In: *Montage AV*, 4,1, S. 143–160.
- Schwarz, Ariane (2017) Glow with the Show. Über Strategien der Syn-chronisierung und Involvierung im Themenpark. In: *De/Synchronisie-ren? Leben im Plural*. Hg. v. Gabriele Brandstetter, Kai van Eikels & Anne Schuh. Hannover: Wehrhahn, S. 259–274.
- Seitz, Hanne (2012) Impulsvortrag: Partizipation. Formen der Beteiligung im zeitgenössischen Theater. Bei: *Was geht Berlin. Arbeitskreis Theaterpä-dagogik Berlin* [http://www.was-geht-berlin.de/sites/default/files/hanne_seitz_partizipation_2012.pdf] (letzter Zugriff am 29.08.2019)].
- Smith, Murray (1996) The Logic and Legacy of Brechtianism. In: *Post-The-ory. Reconstructing Film Studies*. Hg. v. David Bordwell & Noël Carroll. Madison: Wisconsin University Press, S. 130–148.
- Toffler, Alvin (1983) *Die dritte Welle, Zukunftschance. Perspektiven für die Ge-sellschaft des 21. Jahrhunderts* [engl. 1980]. Übers. & hg. v. Christel Rost & Till Lohmeyer. München: Goldmann.
- Veale, Kevin (2012) «Interactive Cinema» is an Oxymoron, but May Not Always Be. In: *Game Studies*, 12, 1 [<http://gamestudies.org/1201/artic-les/veale>] (letzter Zugriff am 29.08.2019)].
- Voss, Christiane (2013) *Der Leihkörper. Erkenntnis und Ästhetik der Illusion*. München: Fink.
- Willoughby, Ian (2007) Groundbreaking Czechoslovak Interactive Film System Revived 40 Years Later. In: *Radio Praha*, 14.06.2007 [<https://www.radio.cz/en/section/panorama/groundbreaking-czechoslovak-interactive-film-system-revived-40-years-later>] (letzter Zugriff am 29.08.2019)].