

Regina Friess: Narrative versus spielerische Rezeption? Eine Fallstudie zum interaktiven Film

Wiesbaden: VS 2011, 285 S., ISBN 978-3-531-17502-7, € 29,90

(Zugl. Dissertation an der Hochschule für Film und Fernsehen „Konrad Wolf“ in Potsdam)

Durch empirische Studien unterfütterte Analysen zur Rezeption bestimmter audiovisueller Inhalte von Medien sind seit einigen Jahren in der deutschsprachigen Wissenschaftslandschaft in einer stetigen Regelmäßigkeit anzutreffen. Dabei erlaubt die Konfrontation existierender Ansätze als Leithypothesen mit der Untersuchung am ‚lebenden Objekt‘ Zuschauer einen Vergleich von Theoriebildung mit der Wahrnehmung durch Rezipienten. Regina Friess hat sich in ihrer Dissertation eine Fallstudie zum interaktiven Film vorgenommen. Sie vergleicht theoretische Überlegungen zur Film- und (Computer-)Spiel-Rezeption mit einer empirischen Auswertung dreier Filmbeispiele (linear, latent interaktiv, interaktiv), die sie einer Gruppe von Rezipienten vorführt, welche im Anschluss an die Sichtung befragt wird. Zunächst fragt man sich, was überhaupt ‚der interaktive Film‘ sein kann, sind doch die Medien des linearen Spielfilms (in Film, Fernsehen, Internet) und des Spiels (auf Konsolen, Rechnern oder in Multimedia-Installationen) seither eher getrennte Bereiche – sowohl ökonomisch wie auch systematisch. So kann die Autorin in ihrem knappen Überblick zur Geschichte des interaktiven Films selbst feststellen: „Die interaktiven Filmangebote [...] im Bereich des fiktionalen Erzählens waren wenig erfolgreich. Für die DVD hat sich dann ebenfalls eine Angebotsform durchgesetzt, bei der die interaktive Nutzerführung als Zusatzelement, inhaltlich wie strukturell, zum Filmangebot verstanden wird.“ (S.26) Interessant zu wissen wäre deshalb zunächst, warum die Autorin sich überhaupt für den interaktiven Film interessiert, und wo sie das Potential dieses Hybrids zwischen Spielfilmerzählung und Nutzerinteraktion jenseits von Künstler-DVDs aus den späten 1990er Jahren überhaupt sieht. Ihr selbst erstelltes Beispiel (ein kurzes Liebesdrama, welches jeweils entweder linear erzählt oder durch Ein-

griff des Nutzers gestaltet wird) existiert sozusagen im luftleeren Raum, da es dafür eigentlich keine Referenz im realen Medienraum gibt. Diese Relevanz gestaltet sich beispielsweise für ähnliche – notwendigerweise auch abstrahierende – empirische Studien wie Saskia Böckings Untersuchung der Akzeptanz von Verletzungen von Konsistenz und Wirklichkeitsnähe fiktionaler AV-Angebote mit *Grenzen der Fiktion? Von Suspension of Disbelief zu einer Toleranztheorie für die Filmrezeption* (Köln 2008; vgl. S.347ff.) ganz anders: Hier gibt es tatsächlich einen aktuellen Diskurs der Überschreitung des Fiktionalen im Film – entweder in Richtung des Künstlerischen oder des Dokumentarischen –, auf den sich die Autorin beziehen kann. Eine ausführliche Thematisierung der Geschichte und der heutigen bzw. künftigen Anwendungsfelder des interaktiven Films fehlen aber in der Studie von Regina Friess, was zunächst ein Manko der Notwendigkeit und Validität ihrer Untersuchung darstellt. Jenseits dieser zunächst ins Auge fallenden Unstimmigkeit zeichnet sich die Studie durch eine saubere Ausarbeitung sowohl des theoretischen Feldes wie auch der Durchführung der Studie aus. Die Arbeit gliedert sich in einen Teil zu den Grundlagen der Medienrezeption, danach werden Studien zur Rezeption narrativer Filme und interaktiv-spielerischer Angebote vorgestellt; diese beiden Erlebensformen werden im Anschluss verglichen. Es erfolgt dann eine Entwicklung von Hypothesen für die Studie, deren Vorstellung und kurze Interpretation, die mit einer Kritik der Ergebnisse abgeschlossen wird. Die Gegenüberstellung von handlungstheoretischen und konstruktivistischen Ansätzen und deren Operationalisierung ist auf hohem Reflexionsniveau, auch die Gegenüberstellung von erzähltheoretischen und spielorientierten Ansätzen ist gelungen und in dieser Aktualität und Zuspitzung in der deutschsprachigen Forschungsliteratur bisher nicht zu finden.

Die Ergebnisse der Autorin lassen durchblicken, dass die latent interaktive Variante 2 durchaus den Raum der Illusion nicht aufsprengt, sondern dass „die stärkere Eigenleistung [...] die Teilnehmer stärker ins fiktionale Geschehen [bindet], vor allem im Sinne einer konstruktiven Interpretationsfähigkeit.“ (S.266) Damit führt „die stärkere Reflexion möglicher Handlungsalternativen zu einer intensiveren Auseinandersetzung mit persönlichen Motiven und möglichen Charakterzügen.“ (S.272) Dies ist aufschlussreich und im Kontext der Untersuchung angemessen, dennoch bleibt am Ende die Frage, ob die zu anfangs gemachte Differenzierung einer „vereinfachenden Reduzierung auf die Gegenüberstellung von Linearität (mit nicht beeinflussbarem Verlauf) und Interaktivität (Beeinflussung des Verlaufs durch den Zuschauer)“ (S.25) und die einhergehende Zuschreibung von „größtmögliche[r] Freiheit der Navigation, Manipulation und Konstruktion für den Rezipienten“ und „emotionale[r] Einbindung in gestaltete Welten“ (S.26f.) nicht zu eng ist. Gerade die Debatte um unzuverlässige filmische Texte der letzten zehn Jahre (z.B. in Bezug auf *Fight Club* [1999] von David Fincher, oder *Memento* [2000] von Christopher Nolan) hat die Ambivalenz und Vielschichtigkeit auch linearer fiktionaler Texte immer wieder deutlich gemacht. Dies gilt dabei noch

ausgeprägter für mehrschichtige filmische Entwürfe, die ihre Deutung eben nicht im Rahmen von vorgegebenen stilistischen und inhaltlichen ‚Cues‘ (im Sinne David Bordwells) kausal determiniert zulassen, also all jene Werke, die der US-Wissenschaftler dem Feld des ‚art house cinemas‘ zurechnen würde. Dass auch diese narrativen (und in der Regel linearen) Angebote eine Freiheit der Rezeption ermöglichen – freilich eine kognitive, keine auf den realen Raum bezogenen Entweder-Oder-Opposition –, ist in dieser Vereinfachung ebenso wenig enthalten, wie das sicherlich in der Forschungslandschaft zur Genüge diskutierte narrative Potential von Spielen (nicht nur am Computer), so dass es rein spielerische Angebote zumindest in Bezug auf audiovisuelle Bedeutungsangebote kaum gibt. Das Hauptfazit der Autorin, nämlich dass latent offene und mehrere Möglichkeiten zulassende Medienangebote auch eine erhöhte Involvierung des Rezipienten bedingen können, ist damit so neu nicht, da gerade bei den erwähnten uneindeutigen oder unzuverlässigen Texten die Rolle des Zuschauers als Moderator zwischen dem Vollzug des Vorgegebenen und einer aktiven Bedeutungsproduktion schon vor Jahren diskutiert und theoretisch systematisiert worden ist.

Florian Mundhenke (Leipzig)