

Herausgegeben von  
Günter Butzer & Katja Sarkowsky

# Große Werke des Films III



Eine Ringvorlesung  
an der Universität  
Augsburg im Studienjahr  
2021/2022

## **Große Werke des Films III**



# **Große Werke des Films III**

Eine Ringvorlesung an der Universität Augsburg im  
Studienjahr 2021/2022

Herausgegeben von Günter Butzer und Katja Sarkowsky

Um aus dieser Publikation zu zitieren, verwenden Sie bitte diesen Link:

<https://nbn-resolving.org/urn:nbn:de:bvb:384-opus4-1192219>

Der Gesamtband wird von den Herausgeber:innen Open Access unter der Lizenz [CC-BY-NC-ND 4.0](https://creativecommons.org/licenses/by-nc-nd/4.0/) veröffentlicht. Alle Text- und Bildzitate sind urheberrechtlich geschützt. Alle Rechte, einschließlich der Vervielfältigung, Veröffentlichung, Bearbeitung und Übersetzung, bleiben hier vorbehalten.

© 2025 Günter Butzer und Katja Sarkowsky

*Franz Frombolzer, Johanna Hartmann, Linda Hess, David Kerler,  
Klaus Maiwald, Nora Weinelt*

*Lektorat:*

*Günter Butzer, Raphaela Deffner, Tabea Guntermann, Judith Kárpáty,  
Victoria Müller, Katja Sarkowsky*

*Cover-Abbildung:*

*Hans Sachs: Das vierdt Poetisch Buch. Mancherley artliche Neue Stueck schoener gebundener  
Reimen in drey unterschiedliche Buecher getheylt. Nürnberg: Heußler, 1578.*

# Inhalt

|  |     |
|--|-----|
| Vorwort.....   | 7   |
| 1. Paul Wegener, <i>Der Golem, wie er in die Welt kam</i><br>Franz Fromholzer.....     | 11  |
| 2. Leo McCarey, <i>Duck Soup</i><br>Linda Hess.....                                    | 49  |
| 3. Billy Wilder, <i>Sunset Boulevard</i><br>Johanna Hartmann.....                      | 75  |
| 4. Eberhard Fechner, <i>Tadellöser &amp; Wolff</i><br>Klaus Maiwald.....               | 103 |
| 5. Der Horror des Posthumanen: David Cronenbergs <i>Shivers</i><br>Günter Butzer.....  | 127 |
| 6. Ordnung und Begehren: Claire Denis' <i>Beau Travail</i><br>Nora Weinelt.....        | 159 |
| 7. David Slade/Charlie Brooker, <i>Black Mirror: Bandersnatch</i><br>David Kerler..... | 185 |
| Zu den Beiträgerinnen und Beiträgern.....  | 219 |

## 7.

# David Slade/Charlie Brooker, *Black Mirror: Bandersnatch*

David Kerler

### I. Einführung: Die Serie *Black Mirror* und der postmediale Zustand

200 Jahre vor dem 2018 erschienenen Film *Bandersnatch* (2018) veröffentlichte die englische Romantikerin Mary Shelley ihren epochalen Roman *Frankenstein; or the Modern Prometheus* (1818). Shelleys Schauerroman – geschrieben in einer Zeit des gesellschaftlichen und technologischen Umbruchs, der die Entwicklung des modernen Subjekts maßgeblich geprägt hat – präfiguriert zentrale Aspekte unserer technologisch-medialen Gegenwart und Subjektivität. So ermahnt uns Victor Frankensteins Verhältnis zu seiner geschaffenen Kreatur an die Verantwortung, die der technologische Fortschritt und das Streben danach bedingt, sowie warnt eindringlich vor den destruktiven Folgen der Vernachlässigung derselben. Zentral für meine folgenden Ausführungen ist dabei, dass Frankensteins Kreatur/Monster unser gegenwärtiges Verhältnis zur Technologie vorwegnimmt, das sich, zunächst anknüpfend an den kanadischen Medientheoretiker Marshall McLuhan, als postmedialer Zustand (die sog. *post-media condition*) fassen lässt:<sup>1</sup> Demnach erlaubte die Erforschung und zunehmende Anwendung der Elektrizität, insbesondere ab dem Ende des 18. Jhds. (man denke an die berühmten Galvanischen Experimente), es, nahezu alles in Informationen umzuwandeln. So etwa beim Telegraphen und dessen Evolution über die Jahrhunderte hinweg zum Digitalen.<sup>2</sup> Zu Beginn des 21. Jahrhunderts schließlich, so Cornelius

---

<sup>1</sup> Vgl. Duarte, „Mapping“, S. 27–29, 38f., 40f. für die Verbindung zwischen Shelleys *Frankenstein*, der Serie *Black Mirror* und Marshall McLuhans Medientheorie.

<sup>2</sup> Vgl. Duarte, „Mapping“, S. 27-29 und Borck „The Electric Age“, S. 35. Zur Geschichte der Elektrizität und deren Einfluss auf unsere gegenwärtige Lebenswelt siehe Borck „The Electric Age“ und Burkett, „Monstrosity“, S. 586-591.

Borck, „electricity has been woven into the fabric of modernity, from its most basic levels to e-commerce, and artificial intelligence [...] it is a prerequisite for living a life“<sup>3</sup>. German A. Duarte folgend lässt sich weiter feststellen, dass die mit der Elektrizität zunehmend verdrängte technische Extension des Menschen zugunsten einer Externalisierung des Seins in ein Netzwerk von Information(en) und, in weiterer Konsequenz, ins Digital-Virtuelle sich metaphorisch in der Frankenstein’schen Kreatur abbildet (d.h. dessen Körper als Medium von Information<sup>4</sup>): Genauso wie die Kreatur eine Externalisierung von menschlicher Information ist sowie eine Transzendierung von Temporalität und menschlicher Körperlichkeit darstellt, sind die zunehmenden Prozesse der Entmaterialisierung und Kodifizierung unseres Nervensystems – d.h. vom Bewusstsein ins Digitale, vom Körperlichen ins Digital-Technische, vom Privaten ins Öffentliche – eine Externalisierung des menschlichen Seins und kulminieren in einer Simulation von Bewusstsein; ein Prozess, der mit der verbreiteten Einführung der Elektrizität initiiert wurde und im postmedialen Zustand seine gegenwärtige Ausprägung findet. Eine zentrale Beobachtung McLuhans war es dabei, dass wir, trotz dieses neuen technologisch-medialen Fortschritts und der sich entsprechend veränderten lebensweltlichen Modifizierungen, zu einem großen Teil immer noch in den alten Epistemem einer „pre-electric age“<sup>5</sup> verhaftet sind. Dieses generelle Spannungsverhältnis zwischen technischer Extension und Externalisierung, zwischen seriell-fragmentarischen Abläufen und a-temporalen Gleichzeitigkeit, zwischen Privatem und Öffentlichem, zwischen den nahezu alle Bereiche unserer Lebenswelt eingreifenden/strukturierenden neuen (digitalen) Medien und dem gleichzeitigen Denken in Kategorien alter Medien, sowie das daraus hervorgehende mannigfaltige Missbrauchspotential, ist im 21. Jhd. aktueller denn je und spielt eine zentrale Rolle in der Serie *Black Mirror* und dessen Film *Bandersnatch*.<sup>6</sup>

Der interaktive Film *Bandersnatch* wurde für die Streaming-Plattform *Netflix* exklusiv produziert und ist aus der britischen Serie *Black Mirror* (2011–2023; bisher 6 Staffeln) hervorgegangen, welche die negativen Auswirkungen

---

<sup>3</sup> Borck, „The Electric Age“ S. 37.

<sup>4</sup> Vgl. zum Körper der Kreatur als Medium von Information Burkett, „Monstrosity“, S. 590.

<sup>5</sup> McLuhan zitiert in Duarte, „Mapping“, S. 39.

<sup>6</sup> Vgl. Duarte, „Mapping“, S. 27–29, 38f., 40f. für die Verbindung von Shelleys *Frankenstein* und der Serie *Black Mirror*, sowie für die in diesem Zusammenhang referierten Positionen McLuhans. Zur Externalisierung von Informationen sowie Medialität und Virtualität in Shelleys *Frankenstein* siehe auch Burkett, „Monstrosity“.

gegenwärtiger technologischer Entwicklungen und der zunehmenden Digitalisierung kritisch auslotet. Die maßgeblich von Charlie Brooker (\* 1971) konzipierte Serie wurde erstmalig im Jahr 2011 auf dem britischen Fernsehsender Channel 4 ausgestrahlt und wechselte dann, nach zwei Staffeln, 2016 zum Streaming-Anbieter *Netflix*. Die *Black Mirror* Episoden sind insofern weitestgehend eigenständig, als sie – in ihrer Gesamtheit – zwar nicht die Merkmale einer geschlossen-teleologischen narrativen Struktur aufweisen (etwa regelmäßig wiederkehrende Figuren und/oder einen, die einzelnen Episoden miteinander verbindenden, Plot), jedoch durch das Zitieren, Wiederholen und Variieren von bestimmten Elementen, Motiven, Themen und Objekten/Gegenständen (z.B. das „white bear“ Symbol oder die sog. „cookies“) eine leitmotivische Kohärenz stiften und signalisieren, dass es sich grundsätzlich um dasselbe Erzähluniversum<sup>7</sup> handelt.<sup>8</sup> Hinsichtlich der raum-zeitlichen Verortung ist festzuhalten, dass die Serie primär den Konventionen der Dystopie folgt und dabei diverse Elemente aus dem *Science Fiction* Genre<sup>9</sup> verwendet. Die Episoden spielen überwiegend in einer nicht allzu fernen Zukunft<sup>10</sup> innerhalb unserer Gesellschaft. Es gibt jedoch auch einige wenige Episoden, die in der Gegenwart verortet sind (etwa *The National Anthem*, *Shut Up and Dance*), positiv-utopisch konzipiert sind (etwa *San Junipero*) oder, wie im Falle von *Bandersnatch*, in der Vergangenheit spielen.

Vor dem Hintergrund des dystopischen Potentials, das maßgeblich mit der zunehmenden digitalen Technisierung verknüpft ist, ist ein genauerer Blick auf die Metapher des *black mirror* und dessen Visualisierung in der Anfangssequenz der einzelnen Episoden aufschlussreich: Der schwarze Spiegel repräsentiert zum einen die Flut an Bildschirmen unserer digitalen Geräte<sup>11</sup> (Fernsehbildschirme, Smartphones, Smartwatches, PC-Bildschirme, [tragbare] Spielekonsolen, Navigationsgeräte, VR-Geräte etc.) sowie die entsprechenden Inhalte (d.h. die gesamte Bandbreite an *social media* Anwendungen, Spiele, Unterhaltungssendungen, *smart home* Anwendungen, automatisierte Prozesse zwischenmenschlicher

---

<sup>7</sup> Vgl. hierzu McSweeney/Joy, „Sane Society“, S. 10.

<sup>8</sup> Vgl. zur Geschichte, Theorie und den verschiedenen Formen des seriellen Erzählens Mader/Schwaab/Newiak, „Fernsehwissenschaft“, S. 1–9; Piepiorka, „Transmedialität“, S. 38–51; sowie im speziellen Kontext von *Black Mirror* Hennig „Medialität, Ästhetik und Ideologie des interaktiven Films auf Netflix“, Kapitel 2.

<sup>9</sup> Vgl. Johnson/Kyle, „Best“, S. 3f.; Duarte/Battin, „Imagining“, S. 10.

<sup>10</sup> Vgl. Duarte/Battin, „Imagining“, S. 11, 13.

<sup>11</sup> Vgl. Johnson/Kyle, „Best“, S. 3.

Kommunikation wie etwa KI Chat-Bots oder digitale Assistenten etc.), die unsere Lebenswelt in vielfältiger Art und Weise begleiten sowie, nicht zuletzt, auch fundamental strukturieren und determinieren. Zum anderen impliziert die Metapher des Spiegels auch immer eine Spiegelung unserer Selbst in diesem Medium, d.h. eine Extension oder gar Externalisierung<sup>12</sup> unserer Selbst (und, im weiteren Sinne, auch der Gesellschaft und Kultur<sup>13</sup>) im Digitalen/Virtuellen. Dass dieses gespiegelte Selbst auch schon immer gebrochen und von sich selbst entfremdet ist, ist eine zentrale Einsicht der Psychoanalyse (siehe etwa Jacques Lacan oder im Anschluss Slavoj Žižek) und wird durch den gebrochenen Spiegel hier entsprechend visualisiert. Nicht nur das Spiegelbild, sondern auch das *zu Spiegelnde*, der Mensch selbst, ist demnach gebrochen und defizitär,<sup>14</sup> d.h. die – in der Serie vielfach kritisierte – Perversion der Technologie und deren Missbrauch sind letzten Endes das Resultat menschlichen Handelns und gehen nicht genuin aus der Technik hervor.<sup>15</sup>

Diese Aspekte werden in *Black Mirror* in kreativer Art und Weise in verschiedenen Szenarien (selbst-)kritisch hinterfragt. Analog zu Shelleys *Frankenstein* ist auch hier ein selbstreflexiver Metadiskurs eingeschrieben, welcher die Monstrosität des Mediums selbst kritisch reflektiert und die Konsequenzen einer mangelnden Verantwortung desselben gegenüber sowie (daraus zuweilen hervorgehenden) nicht mehr kontrollierbaren Verselbstständigung und Effekte auslöst.<sup>16</sup> Ich kann an dieser Stelle leider nur cursorisch auf einige exemplarische Episoden eingehen, die auch für die folgende Diskussion von *Bandersnatch* einen relevanten intertextuellen Kontext darstellen. Zentral erscheinen mir hierfür folgende in der Serie dominierende Themen: (1) Die gefährlichen Dynamiken einer ins Digitale und Virtuelle (allen voran in die verschiedenen sozialen Medien) externalisierten (primär anonymen) Kollektivität und deren Rückwirkung auf unsere lebensweltliche (analoge) Realität und unser Empathiebewusstsein; (2) eine sich *durch das* Digitale/Virtuelle und *ins* Digitale/Virtuelle zunehmend

---

<sup>12</sup> Vgl. zur Idee der Extension und Exteriorisierung Mazurek, „End“, S. 27-29, der an McLuhan anknüpft.

<sup>13</sup> Vgl. McSweeney/Joy, „Sane Society“, S. 1f.

<sup>14</sup> Vgl. auch Johnson/Kyle, „Best“, S. 3: „you’re watching a dark reflection of society – one that is just slightly cracked – that depicts our flaws, our fears, and our possible future.“

<sup>15</sup> Vgl. zum Menschen als primären Objekt der Kritik anstelle der Technologie Johnson/Kyle, „Best“, S. 4.

<sup>16</sup> Vgl. Burkett, „Monstrosity“, S. 582, 584, 590, 594, 597f. zu dieser Deutung von *Frankenstein*.

auflösende Opposition von Privatem und Öffentlichem<sup>17</sup>, die sich u.a. in einem (durch die neuen digitalen Medien/Anwendungen vereinfachten) anonymen Voyeurismus, einer Skandallust aber zuweilen auch in einem Drang sowie auch Zwang zum medialen Exhibitionismus manifestiert. Interessant ist hierbei die Beobachtung Clifford Siskins, der, anknüpfend an McLuhan Konzept der *remediation*, argumentiert, dass bei technologisch-medialen Innovationen die alte *Form* der Realität zum *Inhalt* der neuen Realität (hier: die virtuelle Realität) wird (z.B. *reality shows*).<sup>18</sup> (3) Ein spekulativer Blick auf transhumanistische<sup>19</sup> Fragestellungen, insbesondere der nach der möglichen Externalisierung von menschlichem Bewusstsein ins Digitale/Virtuelle; (4) der (oftmals durch autoritären staatlichen Eingriff<sup>20</sup>) Missbrauch digitaler Technologien.

Bereits die erste Episode, *The National Anthem* (im Deutschen interessanterweise als *Der Wille des Volkes* übersetzt) zeigt programmatisch das missbräuchliche Potential unserer aktuellen (sozialen) Medien(nutzung) auf. Die Folge spielt im gegenwärtigen London und legt die Dynamiken eines zunehmend ins Anonym-Digitale verlagerten (oder externalisierten) und dadurch entfremdeten sozialen Miteinanders<sup>21</sup> offen Ausgangspunkt ist die Entführung der fiktiven Prinzessin Susannah. Der Erpresser fordert, dass der (fiktive) Premierminister live im Fernsehen mit einem Schwein kopulieren soll, ansonsten drohe er mit der Ermordung der Prinzessin. Das über ein Videoportal gesendete Erpresservideo macht in den sozialen Medien schnell die Runde und kreiert eine unheimliche Atmosphäre des schadenfrohen Voyeurismus bei gleichzeitiger Abscheu. Nach langem Abwägen und sozialem Druck, gibt der Premierminister nach und es kommt zum unsäglichen Akt zur besten Sendezeit am Tag. Eine halbe Stunde zuvor wurde die Prinzessin allerdings bereits freigelassen, jedoch bemerkte dies niemand, da alle wie gebannt vor ihren Bildschirmen (zu Hause, in der Arbeit oder in der Kneipe als groteskes sog. ‚public viewing‘) hängen – der ungeheure Akt wäre also

---

<sup>17</sup> Vgl. Duarte/Battin, „Mapping“, S. 12.

<sup>18</sup> Vgl. Siskin, „Electric Thoughts“, S. 120.

<sup>19</sup> Vgl. Duarte/Battin „Mapping“, S. 12; McSweeney/Joy, „Sane Society“, S. 2; Richards, „Tragedy“, S. 46f.

<sup>20</sup> Vgl. Duarte/Battin, „Mapping“, S. 12.

<sup>21</sup> Siehe, in einem ähnlichen Kontext, auch Kelly, „Terrorism and Digital Media“, S. 19: „Indeed, while such [digital; D.K.] technology has the capacity for enhancing communication between physically remote individuals, there is increasing recognition that it also provokes a number of side effects, including the propensity for loneliness, persecution and exploitation of vulnerability.“

niemals notwendig gewesen. Interessant erscheint mir hierbei die Verdoppelung der innerfiktionalen Ebene auf die Rezeptionsebene: Im gleichen Maße, wie sich die Stimmung vom voyeuristischen Geifern nach dem medial inszenierten Spektakel innerhalb der Folge von einem zynisch-schadenfrohen Lachen in ein verstummendes Lachen wandelt, spiegelt dieser voyeuristische Blick auch den der Rezipierenden<sup>22</sup> auf der anderen Seite des Bildschirms angesichts des grotesken und ‚originellen‘ Plots der Folge. Man denke in diesem Kontext auch etwa an die kommerziell durchaus erfolgreichen und in mehreren Ländern ausgestrahlten sog. Reality- und Ekelshow-Formate, aber zuweilen auch an bestimmte Casting-Shows, die von der psychologischen und körperlichen Bloßstellung von Menschen leben und genau deswegen gerne gesehen werden. In der zweiten *Black Mirror* Episode, *Fifteen Million Merits*, geht es dann auch konsequenterweise u.a. um eine menschenverachtende Castingshow in einem dystopischen Zukunftsetting.

Das Motiv sozialer (online) Dynamiken und des Bedürfnis nach Tabubruch sowie medialer Aufmerksamkeit ist auch bestimmend in der Episode *The Waldo Moment*, in welcher eine zynisch-polemische Comicfigur durch ihre Vulgariät so populär wird, dass sie zum Präsidenten der Vereinigten Staaten gewählt wird (die Episode war Teil der zweiten Staffel und erschien bereits im Jahr 2013<sup>23</sup>...). Eine weitere kritische Sichtweise auf eine zunehmend ins Digitale externalisierten Identität und Kollektivität ist bestimmend für die Episode *Nosedive*. Hier wird – in starker Ähnlichkeit zu sog. *social scoring* Systemen (Sozialkredit-System)<sup>24</sup> – eine Welt dargestellt, in welcher sich Menschen konstant auf einer Skala von einem bis fünf Sternen bewerten. Durch in den Augen implantierte *augmented reality* Technologie ist die Bewertung anderer Menschen bei Interaktionen sofort einsehbar, sodass auch hier die Opposition zwischen Privatem und Öffentlichem aufgehoben wird. Der soziale Status, die gesellschaftliche Teilhabe, das berufliche Fortkommen und damit nicht zuletzt die eigene (über diese Überwachungsmechanismen sozial konstruierte/überwachte) Identität sind von diesen Bewertungen essenziell abhängig.<sup>25</sup> Am Beispiel der Protagonisten Lacie Pound werden die

---

<sup>22</sup> Vgl. auch Kelly, „Terrorism and Digital Media“, S. 26 und Collins/Boesch, „Obligations“, S. 18.

<sup>23</sup> Zu den Parallelen zu Donald Trump siehe Littmann, „Waldo“, S. 59f.

<sup>24</sup> Zu den Ähnlichkeiten eines *social credit* Systems im Kontext Chinas siehe Ureña/Melikyan, „Social Media“, S. 84-86.

<sup>25</sup> Vgl. Redmond, „Obsolescence“, S. 111f.

Auswirkungen eines Falles (d.h. des titelgebenden *nosedive*/Sturzflugs) innerhalb dieses Bewertungsrasters veranschaulicht. Eine sehr düstere Permutation der aufgeführten Motive ist schließlich für die Folge *White Bear* bestimmend: Im Rahmen einer TV-Show wird eine Kindsmörderin (Victoria) durch einen Park getetzt, den sog. „White Bear Justice Park“, wobei die (innerfiktionalen) Zuschauer:innen bei dieser Menschenjagd maskiert bzw. anonym mitwirken können und mit ihren Smartphones diese ‚Erfahrung‘ auch filmen können. Das Perfidie ist, dass bei jedem Durchlauf Victorias Erinnerung (sowohl an ihre Tat als auch an die Hetzjagd) schmerzhaft gelöscht wird und die Folter dann von neuem beginnt. Die Rezipient:innen des Films erfahren diese Rahmenbedingungen jedoch erst am Ende der Episode, d.h. die Sympathie lenkung ist zunächst bei der unbekannt ge jagten Frau (der Zuschauer weiß genauso viel bzw. wenig wie sie), die dann als Kindsmörderin in der skizzierten TV-Show preisgegeben wird. Durch diese überraschende Umkehrung am Ende der Episode kommt es zu einer Verdoppelung der Handlungsebene auf die Rezeptionsebene, in welcher das bisher Gesehene neu eingeordnet werden muss und so das Spannungsfeld zwischen Empathie und Distanzierung angesichts ihres furchtbaren Verbrechens,<sup>26</sup> Menschenrechten vs. kollektiv-anonymer Rachelust sowie medialer Ausschlachtung/Kommerzialisierung/Voyeurismus<sup>27</sup> und, nicht zuletzt, die schwierige Frage nach einer adäquaten Bestrafung<sup>28</sup> ambivalent offengelegt wird.

Abschließend sind jene Episoden zu nennen, die den klassischen neoplatonischen Körper-Seele/Geist-Dualismus im Rahmen transhumanistischer Fragestellungen ins Digitale bzw. Virtuelle verlagern.<sup>29</sup> Neben extrem immersiven Virtual-Reality-Anwendungen (z.B. in *Striking Vipers* oder *USS Callister*) sind die sog. „cookies“ eine oft wiederkehrende spekulative Technologie. Diese sind kleine Datenspeicher in die eine Kopie des Bewusstseins sowie der Persönlichkeit von Menschen transferiert werden können, sodass diese Kopie – losgelöst vom Körper – potentiell ewig im Digitalen (weiter) leben kann. Über den Missbrauch dieser Technologien (etwa in *Black Museum*, *White Christmas*, *USS Callister*) werden ethische Fragen nach den (humanen?) Rechten dieser

---

<sup>26</sup> Vgl. Petrovic, „White Bear“ 73f. zur Problematisierung der Identifikation mit der Protagonistin.

<sup>27</sup> Vgl. Petrovic, „White Bear“ 78f.

<sup>28</sup> Vgl. Simpson/Lay, „Punishment“, S. 50-58.

<sup>29</sup> Vgl. Duarte, „Mapping“, S. 46 und McSweeney/Joy, „Sane Society“, S. 2.

Bewusstseinskopien gestellt,<sup>30</sup> welche u.a. Opfer von Folter und Ausbeutung werden (so wird beispielsweise in der Folge *White Christmas* eine solche Bewusstseinskopie zu einem Dasein als eine Art persönlicher *smart home assistant* gezwungen). Ein entschieden positiverer, utopischer<sup>31</sup>, Blick auf die genannten spekulativen Technologien wird schließlich in der vielgelobten Episode *San Junipero* gerichtet, in welcher Menschen mit Hilfe ihrer digitalen Bewusstseinskopien eine Art Leben nach dem Tod innerhalb eines virtuellen Ortes namens San Junipero ermöglicht wird.

## II. *Black Mirror: Bandersnatch*: Technische Struktur und Handlung

Nach der vierten Staffel wurde mit *Bandersnatch* im Dezember 2018 der bisher erste längere Film aus der *Black Mirror* Serie veröffentlicht. Es handelt sich dabei um einen non-linearen Film mit interaktiven Elementen an bestimmten Knotenpunkten, die zu unterschiedlichen Handlungsverläufen und entsprechenden Enden führen. Anders als die regulären *Black Mirror* Episoden spielt *Bandersnatch* nicht in der Gegenwart oder (nahen) Zukunft, sondern in der Vergangenheit im Jahr 1984. Wie diverse Referenzen zu den anderen *Black Mirror* Folgen suggerieren, ist auch dieser Film im gleichen Erzähluniversum zu verorten.<sup>32</sup> Man könnte ihn auch insofern als eine Art *Prequel* sehen, als es gerade die 1980er Jahre waren, in denen sich der Heimcomputer zunehmend verbreitete und damit auch die skizzierten Prozesse der Digitalisierung im privaten Bereich ihren entscheidenden Beginn fanden.

Die Frage nach dem Genre von *Bandersnatch* wird unterschiedlich geführt. So wird er beispielsweise oft als interaktiver Film kategorisiert, als (Video-)Spiel<sup>33</sup>, als eine Kombination aus Film und Videospiele<sup>34</sup> oder als sog. „hyper-narrative interactive cinema“<sup>35</sup>, d.h. eine Form, die zwar mehr als ein traditionell-linearer

---

<sup>30</sup> Siehe z.B. Gomez/Johnson, „Consciousness“, S. 273-281 und Gardner/Sloane, „Cookie“, S. 282-291.

<sup>31</sup> Für eine kritische Einschätzung dieser Utopie siehe Cook, „Digital Afterlife“, S. 109-117.

<sup>32</sup> Vgl. in einem ähnlichen Kontext auch McSweeney/Joy, „Change“, S. 281 und Hebben, „Spiel“, S. 304-306.

<sup>33</sup> Vgl. Ureña/Melikyan, „Social Media“, S. 87-89.

<sup>34</sup> Vgl. Ureña/Melikyan, „Social Media“, S. 88.

<sup>35</sup> Nitzan Ben Shaul zitiert in McSweeney/Joy, „Change“, S. 274.

Film ist, jedoch nicht genügend Elemente eines (Video-)Spiels aufweist.<sup>36</sup> Ungeachtet dieser verschiedenen Schwerpunktsetzungen und entsprechenden Kategorisierungen lässt sich mit Hebben eine grundsätzliche Tendenz zur sog. *Remediation* feststellen, d.h. dass in Videospiele oft eine Filmästhetik adaptiert wird und in Filmen hingegen Videospieleästhetiken sowie -elemente übernommen werden – ein Prozess der sich als *Gameifizierung* fassen lässt.<sup>37</sup> Solche interaktive Elemente sind dabei keineswegs genuine Innovationen des 21. Jahrhunderts oder von Brookers *Bandersnatch*. Vielmehr waren schon in den 1980er und 1990er Jahren die sog. *choose your own adventure* Bücher (allen voran Edward Packard) populär, in welchen man an bestimmten Stellen Entscheidungen treffen konnte und die Geschichte dann an einer anderen Stelle des Buches fortsetzte, mit jeweils unterschiedlicher Handlungsentwicklung.<sup>38</sup> Eine ähnliche Interaktivität wurde ferner auch vereinzelt im Kino erprobt, wie beispielsweise die Kooperation zwischen Interfilm und Sony im Jahr 1992 zeigt. Diese statteten die Sitze von 43 Kinosälen mit speziellen Knöpfen aus, mit deren Hilfe über einen ‚Mehrheitsentscheid‘ an bestimmten Knotenpunkten der Fortgang beeinflusst werden konnte.<sup>39</sup> Mit der zunehmenden Verbreitung der CD-ROM und immer leistungsstärker werdenden Heimcomputern und Spielkonsolen in den 90er Jahren kamen schließlich diverse interaktive Filme in Form von Videospiele auf den Markt, wie etwa *Night Trap* (1992), *Wing Commander 3* (1994) oder *Urban Runner* (1996).<sup>40</sup> Schließlich weist auch die Geschichte des Fernsehens eine Reihe von Experimenten mit diversen interaktiven Elementen auf;<sup>41</sup> und auch *Netflix* selbst hatte bereits vor *Bandersnatch* interaktive Filme angeboten (z.B.

---

<sup>36</sup> Vgl. McSweeney/Joy, „Change“, S. 274.

<sup>37</sup> Vgl. Hebben, „Spiel“, S. 296f. und 304.

<sup>38</sup> Vgl. Elnahal, „New Gods“, S. 2; McSweeney/Joy, „Change“, S. 272.; Enns, „Illusion“, S. 10; Nee, „Wild“, S. 3.

<sup>39</sup> Vgl. Elnahal, „New Gods“, S. 2.

<sup>40</sup> In diesem Kontext muss auch das 1983 auf Laserdisc erschienene Spiel *Dragon's Lair* erwähnt werden, in welchem der Spieler innerhalb eines interaktiven Comicfilms an den richtigen Stellen die richtigen Controllereingaben vornehmen muss, um nicht zu sterben und die Prinzessin zu retten. Zur Geschichte interaktiver Videospieleformate siehe auch McSweeney/Joy, „Change“, S. 272 und Fordyce/Apperley, „Entertainment“, S. 90-93.

<sup>41</sup> Vgl. Enns, „Illusion“ für einen Überblick.

*Buddy Thunderstruck: The Maybe Pile*, 2017 oder *Minecraft: Story Mode*, 2018).<sup>42</sup>

Die interaktiven Elemente in *Bandersnatch* sind, auf den ersten Blick, relativ simpel: Sie umfassen primär binäre Entscheidungsmöglichkeiten an bestimmten Stellen, manchmal aber auch nur eine Option oder die Eingabe von Zahlen- bzw. Buchstabenfolgen. Wird keine Option innerhalb eines kurzen Zeitfensters gewählt (z.B. mit Hilfe der Fernbedienung, eines Touchscreens, oder einer Maus/Tastatur am PC), dann wählt der Film automatisch die auf der linken Bildschirmseite angezeigte Entscheidung. Ein Vor- bzw. Zurückspulen ist dabei nur zwischen den aktuellen Entscheidungsknoten möglich; es kann allerdings zu bereits getroffenen Entscheidungen (jedoch nicht immer zu allen) zurückgesprungen werden. Diese Entscheidungen sind mal mehr, mal weniger tiefgreifend und umfassen beispielsweise die Wahl der Frühstücksflocken, der Musik oder ob man den ermordeten Vater besser begraben oder zerstückeln sollte. Von den insgesamt ca. fünf Stunden Filmmaterial sind so insgesamt fünf verschiedene Enden (neben einigen verfrühten Enden, die einer Art ‚Game Over‘ Screen entsprechen, in denen der Protagonist zu schnell stirbt oder sein Spiel ein kommerzieller Flop wird) möglich, deren Durchlauf zwischen ca. 30 und 300 Minuten dauern kann; es kann dabei manchmal gewählt werden, ob der Abspann gezeigt werden soll oder ob an eine frühere Stelle zurückgekehrt werden soll.<sup>43</sup>

Eine gewöhnliche Inhaltszusammenfassung ist angesichts der verschiedenen Pfade und multiplen Enden<sup>44</sup> leider nicht möglich, weshalb ich mich im Folgenden auf zentrale Ereignisse und Enden beschränke.<sup>45</sup> Der Film spielt 1984 in London und handelt vom 19-jährigen Protagonisten Stefan Butler. Dieser arbeitet fieberhaft an einem non-linearen Computerspiel (im Stil eines klassischen 3D-Adventures in der Ich-Perspektive aus den 80er Jahren), dessen Vorbild die sog. *choose your own adventure* Romane sind (hier: der fiktive Roman *Bandersnatch*

---

<sup>42</sup> Vgl. Enns, „Illusion“, S. 10 und Fordyce/Apperley, „Entertainment“, S. 97.

<sup>43</sup> Vgl. zu den referierten interaktiven Elementen und der allg. Struktur von *Bandersnatch* Hebben, „Spiel“, S. 299, 301f; McSweeney/Joy, „Change“, S. 275; Elnahla, „New Gods“, S. 2.

<sup>44</sup> Vgl. hierzu die exzellente schematische Darstellung unter <[https://www.ign.com/wikis/black-mirror/Bandersnatch\\_Endings](https://www.ign.com/wikis/black-mirror/Bandersnatch_Endings)>.

<sup>45</sup> Die nachfolgende Zusammenfassung der Handlung folgt den Darstellungen bei Lay/Johnson, „Choose-Your-Own-Philosophical Adventure“, S. 199 und 228, McSweeney/Joy, „Change“, S. 276-278 sowie der ausgezeichneten schematischen Darstellung unter <[https://www.ign.com/wikis/black-mirror/Bandersnatch\\_Endings](https://www.ign.com/wikis/black-mirror/Bandersnatch_Endings)>.

des gleichermaßen fiktiven Autors Jeromes F. Davies). Er arbeitet dabei für Mohan Thakur, der die fiktive Softwarefirma *Tuckersoft* repräsentiert und für die auch ein erfolgreicher Programmierer namens Colin Ritman arbeitet. Nimmt man zu Beginn des Films das Angebot, für die Firma zu arbeiten und das Spiel zum Weihnachtsfest fertigzustellen, zu früh an, dann endet der Film vorzeitig mit einer Nachrichtenmeldung, wonach das Spiel ein Flop geworden ist und mit null von fünf Sternen bewertet wird. In der alternativen Möglichkeit – d.h. nicht im Tuckersoft-Team zu arbeiten – programmiert Stefan von seinem Zimmer aus allein das Spiel und versucht es zu einem späteren Zeitpunkt fertigzustellen. Je näher jedoch die neue Deadline rückt, desto mehr technische Probleme tauchen bei der Programmierung auf sowie desto schlechter wird Stefans geistiger Zustand und sein Verhältnis zu seinem Vater. Im Laufe der verschiedenen Versionen der Geschichte glaubt er z.B. an eine Verschwörung seitens der Regierung mit Hilfe eines Manipulationsprogramms namens „PACS“, in einer anderen Version an einen Dämon namens „PAX“ oder, dass er vom Rezipierenden über Netflix kontrolliert wird (die Zuschauer:innen kommunizieren hier direkt mit ihm).

Ein zentrales Handlungselement ist dabei Stefans Beziehung zu seinen Eltern. Angesichts seines immer manifester werdenden prekären psychischen Zustands drängt sein Vater ihn dazu, eine Psychiaterin (Dr. Haynes) aufzusuchen. In den Sitzungen offenbart sich, wenn man einwilligt über die Mutter zu sprechen, Stefans tiefsitzende Traumatisierung angesichts eines Zugunglücks, bei dem seine Mutter ums Leben kam: Der damals fünfjährige Stefan hätte seine Mutter bei einer Zugreise begleiten sollen. Da er allerdings seinen Plüschhasen nicht finden konnte – sein Vater hatte ihn versteckt, da ihn seine Fixierung auf dieses Tier verärgerte – wollte Stefan nicht mitkommen und seine Mutter verpasste den Zug. Sie musste den nächsten Zug um 8:45 Uhr nehmen, der dann verunglückte. Diese Episode aus seiner Vergangenheit lässt sich insofern latent auf seine exzessiv-zwanghafte Arbeit an dem Spiel beziehen, als er dadurch den Ursprung seiner Probleme sucht und dabei indirekt seine Entscheidungen zu verstehen (oder gar rückgängig zu machen) versucht. Signifikant ist hierbei auch, dass das dem Spiel zugrunde liegende fiktionale Buch namens „Bandersnatch“ Stefans Mutter gehört hat, wodurch dieser latente, metonymisch verschobene, Bezug zur Mutter weiter gestützt wird.

In einer weiteren, kurz darauffolgenden, Stelle des Films fährt Stefans Vater ihn aufgrund eines Wutausbruchs erneut zur Psychiaterin. Hier kann gewählt werden, ob Stefan zu ihr geht oder Colin zu seinem Apartment folgt. Wählt man

letzteres, dann nimmt Stefan während seines Gesprächs LSD ein (hier ist es unerheblich, ob die Drogen von Colin angenommen oder abgelehnt werden, denn in letzterem Fall versteckt er sie in Stefans Tee) und Colin erzählt ihm im Drogenwahn von Verschwörungstheorien und multiplen Zeitlinien. Die Episode kulminiert mit der Wahl, wer von den beiden vom Balkon in den Tod springen soll. Wird Stefan gewählt, so ist der Film zu Ende und bietet eine Rückkehr zum vorherigen Entscheidungspunkt an; wird Colin gewählt dann springt dieser und Stefan wacht wieder im Auto seines Vaters auf, der ihn zur Psychiaterin bringt. Es bleibt unklar, ob es sich dabei nur um einen Traum gehandelt hat; Colin ist allerdings von nun an im weiteren Verlauf des Films absent (wäre man ihm nicht zu seinem Apartment gefolgt, dann taucht er weiterhin auf).

Im Laufe der Handlung ist es ferner möglich, dass Stefan an den Safe seines Vaters geht und verschiedene Passwörter eingibt, die unterschiedliche Sequenzen auslösen. Liegen bestimmte Voraussetzungen vor, d.h. bestimmte Entscheidungen (u.a. muss Colin in seinem Apartment besucht und das Trauma mit der Therapeutin besprochen worden sein) und ggf. mehrere Durchläufe vorgenommen wurden, ist es möglich „Toy“ einzugeben. Wenn er dies macht, dann befinden wir uns plötzlich in der erwähnten Zuganglück-Episode als fünfjähriger Stefan. Allerdings findet er nun den Plüschhasen und er steigt mit seiner Mutter in den Zug ein. Danach wechselt der Film wieder zu Erzählgegenwart und es scheint, als ob Stefan bei der Therapie gestorben sei und der Film endet. Weitere mögliche Enden umfassen den Mord des Vaters, den Stefan verantwortlich macht für den Tod seiner Mutter. Hier kann gewählt werden, ob Stefan die Leiche begräbt oder zerstückelt. In beiden Varianten endet Stefan im Gefängnis, in welchem er das Symbol des Spiels (d.h. die binären Verzweigungen) in die Wand ritzt. Während bei der ersten Option dann noch Mohan oder Colin umgebracht werden können, kann er bei der Zerstückelungsvariante das Spiel so fertigstellen, dass es mit fünf von fünf Sternen die Höchstwertung bekommt. Daraufhin sehen wir im Abspann Colins Tochter Pearl, die Jahrzehnte später für Netflix an einer Neuauflage von Stefans Computerspiel *Bandersnatch* arbeitet (d.h. für den vorliegenden Film; es wird auch der Anfang des Films gezeigt) und wir können sie – in Analogie zu einer früheren Interaktion mit Stefan – dazu zwingen, entweder den Computer zu zerstören oder Tee darauf auszuschütten. In diesem metafiktionalen Kontext ist des Weiteren jenes Ende zu erwähnen, in welchem die Therapie-sitzung eine groteske Wendung zu einem übertrieben stilisierten Kampf mit der Therapeutin nimmt. Wählt man währenddessen aus, dass Stefan aus dem Fenster

springen soll, befindet er sich auf einmal verwirrt als Schauspieler Mike im Netflix-Filmstudio, in welchem die Kampfszene momentan gedreht wird.

Wenngleich all diese skizzierten möglichen Handlungsverläufe und Enden grundsätzlich als gleichberechtigt angesehen werden können, so suggeriert z.B. ein Ende mit hoher Wertung des Spiels angesichts des Eingangs angesprochenen Gameifizierung-Charakters oder die gemeinsame Zugfahrt mit der Mutter, als Zeichen eines erfolgreich durchgearbeiteten Traumas, ein ‚kompletteres‘ Ende (*closure*). Dies wiederum kann – zusätzlich zu den vom Film suggerierten Neustarts bzw. Rückkehr zu früheren Entscheidungen – als strukturell angelegte Motivation bzw. Appellstruktur angesehen werden, den Film mit unterschiedlichen Entscheidungen mehrmals zu sehen bzw. durchzuspielen.

### III. Innen vs. Außen

Der Titel des Films (sowie des gleichnamigen fiktionalen Buches und Videospiels) eröffnet einen vielschichtigen intertextuellen Bezugsrahmen. So war *Bandersnatch* zum einen tatsächlich ein in den 80er Jahren nicht fertiggestelltes Videospiel von *Imagine Software*.<sup>46</sup> Zum anderen verweist *Bandersnatch* auch auf Lewis Carrolls Roman *Through the Looking-Glass, and What Alice Found There* (1871): Alice betritt durch einen Spiegel in einem Haus eine fantastische Parallelwelt, in welcher die Welt auf dem Kopf zu stehen scheint. In dieser absurd gespiegelten Realität findet sie ein Gedicht, das sie zuerst nicht entziffern kann. Daraufhin bemerkt sie, dass es spiegelverkehrt geschrieben ist und kann es dann, über den Blick in einen Spiegel, als „Jabberwocky“ identifizieren – ein absurdes Gedicht, in welcher eine gewisse Kreatur namens „Bandersnatch“ erwähnt wird:<sup>47</sup>

JABBERWOCKY.

’Twas brillig, and the slithy toves  
Did gyre and gimble in the wade;  
All mimsy were the borogoves,  
And the mome raths outgrabe.

---

<sup>46</sup> Vgl. Lay/Johnson, „Choose-Your-Own-Philosophical Adventure“, S. 234.

<sup>47</sup> Vgl. Carroll, *Looking Glass*, ch. 1.

"Beware the Jabberwock, my son!  
The jaws that bite, the claws that catch!  
Beware the Jubjub bird, and shun  
The frumious Bandersnatch!"

[...] <sup>48</sup>

Alice versteht allerdings den Sinn des Gedichtes nicht und erkundet das Haus weiter. Erst im sechsten Kapitel erklärt Humpty Dumpty ihr einige der Passagen, die sich u.a. aus Archaismen, Paranomasien und Portmanteau-Wörtern zusammensetzen; den genauen Sinn kann sie jedoch weiterhin nicht ausmachen.<sup>49</sup> In einer später erschienenen Ballade, „The Hunting of the Snark“ (1876) greift Carroll die Kreatur des Bandersnatch erneut auf, welcher der im Film dargestellte Dämonen „PAX“ ähnelt. Der durch den Titel metonymisch-intertextuell eröffnete literarische Kontext gibt einen ersten Hinweis auf die komplexe Struktur des Films und kann dabei als zusätzlicher Interpretationsschlüssel dienen. So sind, in Ähnlichkeit zur Spiegelwelt, die Alice betritt, sowie zu den Kompositionsprinzipien des Jabberwocky-Gedichts, konventionelle Zeit- und Erzählstrukturen aufgehoben und eine generelle Unterscheidung zwischen Innen und Außen zuweilen aufgelöst. Sowohl die Makrostruktur des Films als auch dessen Mikrostruktur (etwa die Figurenrede, einzelne Symbole und Elemente) müssen dabei auf mehreren logischen Erzählebenen und -universen gleichzeitig, gespiegelt, amalgamiert und hinsichtlich ihres (paradoxen) Wechselverhältnis betrachtet werden.

Je weiter der Film voranschreitet, umso mehr scheinen sich die Handlungsebene und Rezeptionsebene gegenseitig zu spiegeln und zu beeinflussen. Das manifestiert sich in unterschiedlichen Aspekten und auf zahlreichen Ebenen. Exemplarisch seien nachfolgend Beispiele aus der Figurenrede, der medial-ästhetischen Gestaltung und der Handlungsstruktur angeführt. Auf der Ebene der Figurenrede (1) gibt es diverse Dialoge, die sowohl innerhalb der Diegese als auch außerhalb funktionieren, d.h. als Metakommunikation mit den Zuschauer:innen. So insistiert die Therapeutin Dr. Haynes in einer frühen Phase des Films, dass Stefan mit ihr über seine Mutter sprechen soll („Would you like to talk about

---

<sup>48</sup> Carroll, *Looking Glass*, ch.1.

<sup>49</sup> Vgl. Carroll, *Looking Glass*, ch.6.

what happened with your mother? [...] You might discover something new“<sup>50</sup>). Der Hinweis, Stefan könne eventuell etwas Neues *entdecken* ist auch an die Zuschauer:innen gerichtet, denn dieser frühe Entscheidungsknoten zur Geschichte seiner Traumatisierung ist eine der Voraussetzungen dafür, dass im späteren Verlauf ein bestimmtes Ende gesehen bzw. ‚entdeckt‘ werden kann (d.h. jenes, in welchem er in den Zug zu seiner Mutter steigt). Ein weiteres Beispiel zu Beginn des Films ist Colin, der, nachdem Stefan voreilig das Angebot von *Tuckersoft* angenommen hat, anmerkt, „Sorry, mate. Wrong path“<sup>51</sup>. Auf der Handlungsebene signalisiert Colin Stefan, dass das Spiel unter diesen Umständen nicht erfolgreich werden kann. Auf der strukturell übergeordneten Metaebene adressiert er aber auch die Zuschauer:innen insofern mit ihrer falschen Wahl, als das darauffolgende abrupte Ende mit dem Verriss des Spiels sich buchstäblich als falscher Pfad erweist und wieder zum vorherigen Entscheidungsknoten zurückgekehrt werden muss. Ähnliche doppeldeutige Anspielungen bzw. narrative Metalepsen (d.h. die Figur überschreitet hier erzähllogische Grenzen, indem sie von der inneren Handlungsebene mit den Rezipient:innen kommuniziert und sich mitunter der Strukturen des Films, dessen Teil sie ist, bewusst zu sein scheint), sind in vielen der ‚schlechten‘ Enden bzw. ‚Game Over‘ Enden zu finden. So betont etwa der Rezensent des Spiels ambivalent, man müsse sich mehr anstrengen oder die Entwickler hätten nochmals von vorne anfangen müssen; Stefan sagt zu sich selbst, er müsse es nochmals versuchen oder Colin rät in einem Interview dazu, andere Entscheidungen im Leben zu treffen (hätte man denn die Chance dazu...)<sup>52</sup> Eine zentrale Stelle in diesem Zusammenhang ist schließlich das Treffen in Colins Wohnung. Im Drogenrausch erzählt dieser Stefan von Verschwörungstheorien und Manipulationen („When you make a decision, you think it’s you doing it, but it’s not“<sup>53</sup>) sowie von multiplen Universen und Zeitlinien („People think there’s one reality, but there’s loads of them [...] what we do on one path affects what happens on the other paths“<sup>54</sup>), was insgesamt auch auf die Struktur des Films selbst bezogen werden kann. Entsprechend endet sein Monolog

---

<sup>50</sup> Slade/Brooker, *Bandersnatch*. Eine genaue Zeitangabe innerhalb des Films ist aufgrund der beschriebenen non-linearen Struktur nicht möglich. Auf genaue Zeitangaben bei der Referenzierung von Zitaten aus dem Film muss daher nachfolgend verzichtet werden.

<sup>51</sup> Slade/Brooker, *Bandersnatch*.

<sup>52</sup> Vgl. Lay/Johnson, „Choose-Your-Own-Philosophical Adventure“, S. 222 für diese Beispiele.

<sup>53</sup> Slade/Brooker, *Bandersnatch*.

<sup>54</sup> Slade/Brooker, *Bandersnatch*.

ambivalent mit „I’ve given you the knowledge. I’ve set you free“<sup>55</sup>, d.h. auf der Metaebene hat er den Rezipierenden die grundlegenden Funktionsmechanismen des Filmes erklärt.

Diese Transgression und Vermischung von Handlungs- und Rezeptionsebene werden ferner auch durch die ästhetisch-mediale Gestaltung (2) suggeriert. So starren auch wir, parallel zu Stefans fieberhafter Arbeit am Bildschirm, in unsere schwarzen Bildschirme (Fernseher, Tablet, Smartphone), über die wir den Film nicht nur passiv konsumieren, sondern auch aktiv damit interagieren und einen Überblick über die verschiedenen Verästelungen zu bekommen versuchen. Diese fließenden Übergänge von Innen und Außen, von Handlung und dem Akt der Rezeption, werden schließlich auch akustisch subtil angedeutet: In einer Szene des Films sehen wir, wie Stefan in einen Plattenladen geht und wir haben die Möglichkeit, eines von zwei Musikalben zu kaufen. Zu Hause angekommen, legt Stefan die Platte auf und die Musik beginnt zu spielen. Dabei wechselt die Musik von der diegetischen Ebene (d.h. sie ist in der erzählten Welt zu hören) im Rahmen einer (für Filme aus den 80ern typischen) Montage, in welcher er über Tage hinweg an dem Spiel arbeitet, auf die extradiegetische Ebene (d.h. sie ist nicht mehr in der erzählten Welt hörbar, jedoch für die Rezipierenden). Vor dem Hintergrund der hochgradigen Doppelstruktur des Films signalisiert dieser Übergang von diegetischem Ton zu extradiegetischem Ton zusätzlich die skizzierte Überlappung von interner Handlungsebene und externer Rezeptionsebene.

Abschließend lässt sich diese Verdoppelung auch auf struktureller Ebene und der des Plots (3) nachweisen. Das, auf den ersten Blick, die Handlung vorantreibende Ziel ist zunächst Stefans Arbeit am Computerspiel, d.h. dass dieses (kommerziell) erfolgreich wird. Analog dazu wird strukturell suggeriert (z.B. durch die aufgeführten doppeldeutigen Kommentare es erneut zu versuchen; die Möglichkeit, zu einem früheren Pfad zu springen; oder die fehlende Möglichkeit, den Abspann auszuwählen), dass ein Ende des Films mit einer niedrigen Bewertung des Spiels ein ‚schlechtes‘ bzw. unvollständiges Ende ist. In anderen Worten: Die aktive Gestaltung des Films *Bandersnatch* durch die Rezipierenden verläuft hier weitestgehend parallel zur Programmierung des Spiels *Bandersnatch* durch Stefan. Sein exzessives Aufschlüsseln möglicher Verzweigungen verdoppelt sich auch im Rezeptionsakt: Der Film ist so angelegt (u.a. durch die entsprechenden metafikionalen Kommentare der Figuren, aber auch durch die Struktur selbst,

---

<sup>55</sup> Slade/Brooker, *Bandersnatch*.

d.h. dass zu früheren Entscheidungsknoten gesprungen werden kann), möglichst viele, idealerweise alle, Enden zu sehen. Wollte man dies systematisch machen, so müsste man – genauso wie Stefan im Film – einen detaillierten Entscheidungsbaum erstellen, wie es einige Rezipient:innen bereits sehr eindrucksvoll gemacht haben.<sup>56</sup>

Ein extremes Beispiel hierfür ist eine sehr geschickt versteckte Sequenz: Nach einer Auswahl bestimmter Entscheidungen und ggf. Durchgänge kann man zu einer Szene gelangen, in welcher Stefan sich im Bus eine mit „Bandersnatch“ beschriftete Kassette anhört. Hier hört man keine Musik, sondern das typische Ladegeräusch damaliger Datenträger auf Kassette. Lädt man dieses in einen ZX Spectrum Computer (oder einen entsprechenden Emulator) – derselbe, auf dem Stefan das Spiel programmiert – so erscheint ein QR-Code. Dieser kann wiederum gescannt werden und leitet auf eine Webpage, in der die fiktionale Firma *Tuckersoft* ihre Spiele bewirbt.<sup>57</sup> Colins Spiel *Nobzdyve* lässt sich tatsächlich herunterladen und auf einem ZX Spectrum spielen; klickt man bei „Bandersnatch“ auf „play now“<sup>58</sup>, so wird man wiederum auf den Film auf der Netflix-Seite geleitet. Die Analogie zwischen Film und innerfiktionalem Spiel, d.h. dass sich die beiden disparaten Ebenen stark annähern, wird durch diese geschickte hypertextuell-intermediale Verweisstruktur eindrucksvoll figuriert. Nicht zuletzt ließe sich hier auch argumentieren, dass Stefans exzessiv-paranoide Suche nach geheimen Zeichen und Bedeutungen ironisch auf der Rezeptionsebene gespiegelt bzw. fortgeführt wird.

Je weiter der Film voranschreitet, desto mehr meint Stefan von äußeren Kräften kontrolliert zu werden; sei es sein unbewältigtes Kindheitstrauma, das angebliche Kontrollprogramm der Regierung „PACS“ oder durch eine externe Kraft, die ihn zu Handlungen/Entscheidungen zwingt. Letzteres kulminiert – nachdem er bereits mehrmals bewusst versucht hat, nicht den Anweisungen der Rezipierenden zu folgen (z.B. nicht den Tee über den PC zu gießen oder nicht an den Fingernägeln zu kauen) – darin, dass er die Zuschauer:innen direkt adressiert: „Who’s doing this to me? I know there’s someone there. Who’s there? Who are

---

<sup>56</sup> Vgl. exemplarisch <[https://www.ign.com/wikis/black-mirror/Bandersnatch\\_Endings](https://www.ign.com/wikis/black-mirror/Bandersnatch_Endings)>.

<sup>57</sup> Vgl. zu diesem Ende Hebben, „Spiel“, S. 305f. Anmerkung: Zum gegenwärtigen Zeitpunkt (Oktober 2022) ist die nachfolgend diskutierte Website der fiktionalen Firma Tuckersoft nicht mehr verfügbar und die URL führt stattdessen direkt zum Film *Bandersnatch* auf der Netflix-Website.

<sup>58</sup> <<https://tuckersoft.net/ealing20541/bandersnatch/>> (aufgerufen im Oktober 2021).

you? Just give me a sign.“<sup>59</sup> Daraufhin können die Zuschauer:innen wählen, dass „I am Netflix“<sup>60</sup> auf Stefans Computerbildschirm erscheint und ihm den Streamingsservice Netflix weiter erklären lassen, was für Stefan aus den 80er Jahren natürlich keinen Sinn macht. Auch an dieser Stelle lässt sich eine Verdoppelung der Handlungsebene konstatieren. Denn es ist nicht nur Stefan, der von externen Kräften in seinen Entscheidungen festgelegt wird, sondern auch der/die Rezipient(in): Durch die geschickte Anordnung von limitierten Entscheidungsmöglichkeiten, Sackgassen, der Kombination von sich vermeintlich verzweigenden und dabei doch auf dasselbe Resultat hinauslaufenden Pfaden sowie der strukturell angelegten und zudem metafictional (siehe z.B. die weiter oben exemplarisch gezeigte metafictionale Tiefenstruktur der Figurenrede) suggerierten Bevorzugung/Erkundung von bestimmten Enden sind die Zuschauer:innen einer ähnlichen Fremdsteuerung ausgesetzt. Entscheiden wir wirklich, oder wird uns das nur durch den Film vorgetäuscht und leitet er uns vielmehr dazu an, ihn auf eine ganz bestimmte Art und Weise zu refigurieren? In diesem Sinn funktioniert das zitierte „I am Netflix“<sup>61</sup> und die darauffolgende Wahlmöglichkeit, „I am watching you on Netflix. I make decisions for you“<sup>62</sup>, sowohl für Stefan als auch für die Zuschauer:innen, d.h. zum einen ist er der innerfiktionale Adressat, und zum anderen sind wir es (außerfiktional) selbst, die von Netflix' Algorithmus beobachtet und gesteuert/geleitet werden.<sup>63</sup> Colins frühe metaphorische Deutung des Spiels *Pac-Man* im Drogenwahn, „The whole thing's a metaphor. He thinks he's got free will but really he's trapped in a maze, in a system, all he can do is consume [...] it's a fucking nightmare world. And the worst thing is it's real and we live in it“,<sup>64</sup> antizipiert diese spätere Entwicklung des Films treffend, in welchem wir erkennen müssen, dass auch wir nur Konsumenten einer von Netflix bereits determinierten Struktur sind und aus diesem Irrgarten nicht ausbrechen können.

Überhaupt ist Colin eine erzähllogisch sehr interessante Figur. Er scheint sich sowohl metafictional der Struktur des Films, dessen Teil er ist, bewusst zu sein

---

<sup>59</sup> Slade/Brooker, *Bandersnatch*.

<sup>60</sup> Slade/Brooker, *Bandersnatch*.

<sup>61</sup> Slade/Brooker, *Bandersnatch*.

<sup>62</sup> Slade/Brooker, *Bandersnatch*.

<sup>63</sup> Vgl. Hebben, „Spiel“, S. 306-308 und Lay/Johnson, „Choose-Your-Own-Philosophical Adventure“, S. 232f. zur Kontrolle des Zuschauenden sowie den Ähnlichkeiten zur Kontrolle von Stefan.

<sup>64</sup> Slade/Brooker, *Bandersnatch*.

und kennt zuweilen auch die früheren Entscheidungen/Zeitlinien Stefans bzw. der Rezipient:innen. So begrüßt Colin Stefan bei der Wiederholung der Jobangebot-Szene gleich zu Beginn des Films, anders als beim ersten Durchlauf („I'm Colin, yeah?“<sup>65</sup>), mit „We've met before?“<sup>66</sup>. In einer weiteren Variante verweist er paradoxerweise auf seinen späteren Suizid im Drogenwahn auf dem Balkon, wo er sich mit „See you around“<sup>67</sup> verabschiedet, indem er Stefan bei deren ‚ersten‘ Treffen mit „We met before. I told you I'd see you around. And I was right“<sup>68</sup> begrüßt.<sup>69</sup> Am deutlichsten tritt dies jedoch in Erscheinung als Colin Stefan in einem späteren Handlungsverlauf, in welchem er die Deadline nicht zu schaffen scheint, eine Videokassette übergibt und auffordert, „Skip to the next bit“<sup>70</sup>, um dann nach Stefans Unverständnis tatsächlich zum nächsten Abschnitt des Films zu springen/spulen. Während also, wie zuvor ausgeführt, die Handlungsebene von Stefan sich an vielen Stellen in der Rezeptionsebene verdoppelt, spiegelt in diesen Beispielen hingegen Colin die Rezeptionsebene bzw. diese externalisiert sich in den Film. Colin repräsentiert demnach an einigen Stellen die Metaperspektive, über die die Zuschauer:innen verfügen, nämlich die Kenntnis um die Strukturen, Funktionsweisen und bereits durchlaufenen Wiederholungen des Films *Bandersnatch*.

Insgesamt zeigen die angeführten Beispiele, wie der Film kunstvoll die sich rein logisch ausschließenden Ebenen von Innen und Außen, von Fiktion und Metafiktion sowie von Form und Inhalt auflöst. Ähnlich eines Möbiusbandes liegen diese, trotz ihrer vordergründigen Opposition, oftmals auf derselben Ebene. In diesem Zusammenhang erweist sich die Metapher des *black mirror* erneut als zutreffend: Analog zu den sich innerfiktional überlappenden Grenzen zwischen Stefans Leben und dem fiktionalen Spiel *Bandersnatch* gibt es auch auf der

---

<sup>65</sup> Slade/Booker, *Bandersnatch*.

<sup>66</sup> Slade/Booker, *Bandersnatch*.

<sup>67</sup> Slade/Booker, *Bandersnatch*.

<sup>68</sup> Slade/Booker, *Bandersnatch*.

<sup>69</sup> Vgl. Lay/Johnson, „Choose-Your-Own-Philosophical Adventure“, S. 230f. Stefan scheint sich bei diesen Wiederholungen zuweilen auch an die vorherigen Durchgänge zu erinnern, da er bei diesem Gespräch beispielsweise den Titel von Colins Spiel (*Nobzdyve*) oder den von Colin als Ursache des Absturzes der Demo („buffer overflow“, Slade/Booker, *Bandersnatch*) antizipiert. Während Stefan sich an diese Wiederholungen allerdings eher unbewusst erinnert, scheint sich Colin hingegen darüber im Klaren zu sein (vgl. McSweeney/Joy, „Change“, S. 275).

<sup>70</sup> Slade/Booker, *Bandersnatch*.

außerfiktionalen Rezeptionsebene vielfältige Überschneidungen zwischen den Rezipierenden und Stefan bzw. dem Spiel(film) *Bandersnatch*.<sup>71</sup> Das konstituiert meines Erachtens eine sehr innovative/effektive Art der Immersion sowie Identifikation mit dem Protagonisten, denn wir finden uns, ungeachtet ob wir mit ihm sympathisieren oder nicht, bisweilen in einer ähnlichen (natürlich stark abgeschwächten) Situation wieder. Auf einer weiteren Abstraktionsebene ließe sich – der *black mirror* Metapher folgend – auch fragen, ob Stefan nur eine digitale Externalisierung unserer selbst ist, eine Metapher für den Akt des Rezipierens, d.h. wie wir den vorliegenden Film gerade ansehen/refigurieren; oder, ob wir gewissermaßen eine Externalisierung von Netflix sind, d.h. das Produkt des Films/Digitalen und dessen rezeptionslenkenden Strukturen? Entscheiden wir selbst oder wird für uns entschieden? Sind Realität und virtuelle Realität streng voneinander getrennt oder ist unsere gegenwärtige Realität nicht bereits fundamental virtuell?<sup>72</sup> Um den eingangs angeführten Intertext von Lewis Carroll (*Through the Looking-Glass*) nochmal aufzugreifen, könnte man sich wie Alice am Romanende wundern, ob alles nur unser Traum (d.h. Fiktion oder, hier, Virtualität) war oder wir selbst Teil/Effekt eines Traumes/der Fiktion anderer bzw. der Virtualität im Allgemeinen sind: „He [the Red King; D.K.] was part of my dream, of course – but then I was part of his dream, too!“<sup>73</sup>

#### IV. Ethik der Struktur: Intertextualität und Intermedialität

Die skizzierte Auflösung der allgemeinen Ebenen von Innen und Außen wird durch die dichte intertextuelle und intermediale Struktur des Films weitergeführt.<sup>74</sup> So führt die angesprochene ‚geheime‘ Sequenz des Films zur real existierenden Webpage der fiktionalen Firma *Tuckersoft*,<sup>75</sup> auf der dann das Computerspiel „Bandersnatch“ beworben wird und bei einem Klick auf „play now“<sup>76</sup>

---

<sup>71</sup> Vgl. hierzu auch Hennig „Medialität, Ästhetik und Ideologie des interaktiven Films auf Netflix“, (Kapitel 2).

<sup>72</sup> Zur Virtualität unserer Realität siehe Siskin, „Electric Thoughts“, S. 119f.

<sup>73</sup> Carroll, *Looking Glass*, ch. XII.

<sup>74</sup> Vgl. hierzu auch Hebben, „Spiel“, S. 305f. zur Extension des Films in das Transmediale.

<sup>75</sup> Anmerkung: Zum gegenwärtigen Zeitpunkt (Oktober 2022) ist die nachfolgend diskutierte Website der fiktionalen Firma Tuckersoft nicht mehr verfügbar und die URL führt stattdessen direkt zum Film *Bandersnatch* auf der Netflix-Website.

<sup>76</sup> <<https://tuckersoft.net/ealing20541/bandersnatch/>> (aufgerufen im Oktober 2021).

wiederum den Film auf Netflix startet. Durch diese intermediale Verweisstruktur wird die Opposition zwischen Film und Spiel sowie von innerfiktionaler und (scheinbar) außerfiktionaler Ebene wirkungsvoll destabilisiert. Auf der Website zum (fiktionalen) Spiel „Bandersnatch“ ist zudem eine Anmerkung zu finden, wonach das Spiel auf wahren Begebenheiten beruhe („the people places and actions are based on true events“<sup>77</sup>). Dieser Hinweis ist dabei ein erneuter Hyperlink, der zur Serie *Black Mirror* auf Netflix führt. Das eröffnet insofern einen komplexen intertextuellen Bezugsrahmen, als die Serie eine Art *Prequel* zum Film *Bandersnatch* darstellt, der rein chronologisch allerdings vor den *Black Mirror* Episoden zu verorten ist: die fiktionale Serie wird zur (gleichermaßen fiktionalen) Realität des Spiels/Films. So paradox das zunächst erscheinen mag, ist diese Relation jedoch primär auf thematischer Ebene zu sehen sowie auf intertextueller Ebene im Hinblick auf das Erscheinungsdatum der Serie bzw. des Films. Bevor ich auf die zahlreichen Verweise im Film eingehe, lohnt sich ein erneuter Blick auf die Webpage der (fiktionalen) Firma *Tuckersoft*, in welcher andere (fiktionale) Spieltitel beworben werden – ein Verfahren, das lose an Jorge Luis Borges’ imaginäre Literaturangaben<sup>78</sup> erinnert:

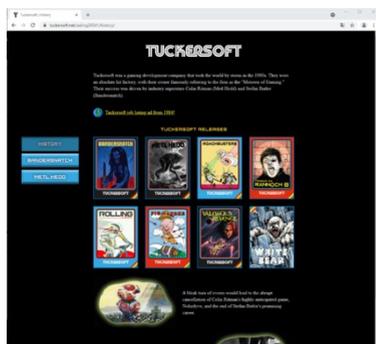


Abb. 1



Abb. 2

<sup>77</sup> <<https://tuckersoft.net/ealing20541/bandersnatch/>> (aufgerufen im Oktober 2021).

<sup>78</sup> So etwa in Borges’ *Ficciones* (1944); insbesondere in den Erzählungen *Pierre Menard, Autor del Quijote*; *Tlön, Uqbar, Orbis Tertius* sowie *Examen de la Obra de Herbert Quain* (vgl. Jorge Luis Borges, *Prosa completa*, Bd. 1, S. 311-441).

Neben dem bereits erwähnten – im Film vorkommenden und tatsächlich auf einem Emulator spielbaren – Spiel „Nohzdyve“, das auf die *Social Scoring* Episode *Nosedive* verweist, findet man z.B. Anspielungen auf die Episoden *The National Anthem* (das Schwein im Spiel „Pig in a Poke“), *Metalhead* (der Roboterhund im Cover des gleichlautenden Spiels „Metl Hedd“), *USS Callister* (in der Beschreibung des Spiels „Valdack’s Revenge“ wird das Raumschiff USS Callister und ein gewisser Captain Robert Daly erwähnt) und, nicht zuletzt, auf die Episode *White Bear* über das gleichnamige Spiel und das dazugehörige Symbol (♠) im Hintergrund der Werbeseite zum Spiel „Bandersnatch“. Im gleichen Maße, wie das fiktionale Spiel „Bandersnatch“ auf verschiedene *Black Mirror* Episoden verweist, sind im Film selbst diverse Referenzen zur Serie zu finden, die den Film in einen thematisch erweiterten intertextuellen Kontext stellen und zu einem vertiefteren Verständnis führen.<sup>79</sup> Das möchte ich nachfolgend anhand zentraler intertextueller Bezugspunkte illustrieren.

Bereits zu Beginn des Filmes wird uns Colin Ritmans Computerspiel „Nohzdyve“ vorgestellt, welches auf die gleichlautende Episode *Nosedive* anspielt. Ähnlich dieser *Black Mirror* Episode, sieht sich auch Stefan (und, in einem weiteren Sinne, die Zuschauer:innen) mit einem Fünf-Sterne-Bewertungssystem konfrontiert, welches über den kommerziellen Erfolg des Spiels bzw. das ‚erfolgreiche‘ Durchspielen des Films durch die Rezipierenden entscheidet. Sowohl Stefan als auch die Zuschauer:innen werden so subtil in ein kapitalistisches System der Überwachung und konstanten Bewertung gesetzt, das über Erfolg und Misserfolg sowie über die ‚richtige‘ und ‚falsche‘ Art der interaktiven Rezeption des Films richtet. Angesichts dieses Kontextes verwundern weitere Referenzen zur Castingshow „Hot Shot“ in der Episode *Fifteen Million Merrits* nicht,<sup>80</sup> die insgesamt den Film und dessen Struktur in diesen thematischen Kontext setzen, d.h. jenen der externen (kommerziellen) Zurschaustellung, Bewertung und dadurch auch Kontrolle. In diesem Zusammenhang ist natürlich auch das Jahr signifikant,

---

<sup>79</sup> Vgl. auch Hennig „Medialität, Ästhetik und Ideologie des interaktiven Films auf Netflix“, Kapitel 4: „In BANDERSNATCH wird über diese Intertextualität eine diegetische Kohärenz der Serie akzentuiert. [...] Damit erhält BANDERSNATCH einen Meta-Charakter in Bezug auf die Serie insgesamt, insofern als dem Film eine Verknüpfungsfunktion zukommt.“

<sup>80</sup> So heißt die Marke der Zigaretten von Stefans Vater „Wraith’s Gold Band“, was auf den Juroren Wraith verweist; oder in jenem Ende, in welchem Colins Tochter an dem Film *Bandersnatch* arbeitet, erscheint ein Zeitungsausschnitt aus dem Jahr 1984, der eine gewisse „Hot Shot“ Talentshow bewirbt.

in welchem der Film spielt. Denn 1984 ist nicht nur ein Verweis auf die real existierende Softwarefirma die bei der Programmierung des (realen) Computerspiels „Bandersnatch“ am neunten Juli 1984 (dasselbe Datum, an dem der Film beginnt) Konkurs anmelden musste,<sup>81</sup> sondern auch der Titel von George Orwells berühmten dystopischen Roman *Nineteen Eighty-Four*, in welchem sich die vermeintlichen freien Handlungsmöglichkeiten des Protagonisten Winston Smith letztlich als (kontrollierte) Illusion herausstellen. Ähnlich verhält es sich nun auch mit *Bandersnatch*: Sowohl Stefan als auch die Rezipient:innen müssen, je mehr die Handlung voranschreitet und sie in die Struktur des Films involviert werden, erkennen, dass die vermeintliche Wahlfreiheit/Interaktivität einer starken externen (medialen) Kontrolle/Lenkung unterliegt und auf ein vorbestimmtes Ziel führt.<sup>82</sup>

Vor diesem Hintergrund lassen sich nun die zahlreichen Verweise zur *White Bear* Episode anknüpfen, deren Symbol den Film leitmotivisch durchzieht. So finde wir die Glyphe beispielsweise in Stefans Entscheidungsbaum für das Spiel, in einem der Enden, in denen er im Gefängnis endet und es in die Wand ritzt, oder im Barcode, der auf die Tuckersoft-Website leitet. Ferner erscheint es auf dem Monitor von Pearl Ritman oder wir selbst können es in Stefans Computer anzeigen lassen. Generell taucht es auf, wenn die Figuren glauben, dass sie einer externen Kontrolle unterliegen, was insgesamt auf Victorias Folter in der *White Bear* Episode verweist.<sup>83</sup> Ähnlich Victorias Folter ist Stefan auch dazu verdammt, immer wieder die gleichen (schmerzhaften) Ereignisse zu durchleben (z.B. einen Menschen zu ermorden, den Bezug zur Realität zu verlieren etc.), wobei er sich zuweilen an die früheren Wiederholungen erinnern kann. In einem weiteren Sinne ließe sich argumentieren, dass (das digitale ‚Bewusstsein‘ von) Stefan im Film immer wieder zur schmerzhaft-traumatischen Wiederholung<sup>84</sup> gezwungen wird, um uns, d.h. die für das Netflix-Abo zahlenden Rezipierenden, zu unterhalten. Angesichts dieser Lesart fügen sich die weiteren intertextuellen Referenzen zu jenen Episoden nahtlos ein, welche sich um die Ethik digitaler Bewusstseine (oftmals in Form der sog. „cookies“) drehen. So finden wir etwa Referenzen

---

<sup>81</sup> Siehe hierzu Lay/Johnson, „Choose-Your-Own-Philosophical Adventure“, S. 234.

<sup>82</sup> Siehe hierzu auch McSweeney/Joy, „Change“, S. 277; Enns, „Illusion“, S.11; oder Fordyce/Apperley, „Entertainment“, S. 88: „*Bandersnatch* [...] critiques the limited set of predetermined choices we have in digital entertainment media.“

<sup>83</sup> Vgl. Lay/Johnson, „Choose-Your-Own-Philosophical Adventure“, S. 203.

<sup>84</sup> Siehe hierzu auch Lay/Johnson, „Choose-Your-Own-Philosophical Adventure“, S. 229.

zu den Episoden *San Junipero* (das Krankenhaus, in welchem Stefan seine Therapie hat, heißt „Saint Juniper’s Hospital“; die Bar in „San Junipero“ heißt „Tucker’s“, was auf die Firma *Tuckersoft* anspielt; die Firma, welche die digitalen Bewusstseine verwaltet und archiviert heißt „TCKER Systems“), *USS Callister* (bei einem Ende wird ein Zeitungsausschnitt gezeigt, auf welchem auf die Rezension einer gewissen Serie namens „Space Fleet“ verwiesen wird) oder zu Rolo Haynes aus *Black Museum*, der auch in einem gewissen St. Juniper Krankenhaus gearbeitet hat und denselben Nachnamen wie Stefans Therapeutin trägt. Die thematische und strukturell suggerierte Anschließbarkeit dieser Intertexte wirft insgesamt Fragen nach der Ethik unserer Rezeption auf. Wenngleich es sich bei Stefan in *Bandersnatch* selbstverständlich nicht um ein solch elaboriertes digitale Bewusstsein wie in den aufgeführten Episoden handelt, so sehen wir uns dennoch in eine ähnliche Situation geworfen (wir beobachten Stefan, lenken ihn, zwingen ihn u.a. zum Mord etc.), die angesichts des immens schnell voranschreitenden digitalen Fortschritts durchaus immer komplexere digitale Abbilder/Extensionen hervorbringen könnte:<sup>85</sup> Verfügt Stefans digitales Bewusstsein über so etwas wie (Menschen-?) Rechte bzw. ab welchem Punkt technischer Komplexität in der Zukunft ist die Grenze zu ziehen? Ist es einer ähnlichen kommerziellen Ausbeutung und Voyeurismus<sup>86</sup> ausgeliefert und was sagt das über uns Rezipierende aus, die dadurch unterhalten werden wollen; bzw. was macht das mit uns?<sup>87</sup> In diesem Sinne ist *Bandersnatch* als eine Art düsterer Vorbote zu den zitierten

---

<sup>85</sup> Im Kontext der sich seit Ende des Jahres 2022 weit verbreitenden und rasant -entwickelnden künstlichen Intelligenz (etwa ChatGPT bzw. derzeit GPT-4) erscheint diese Zukunftsvision relevanter denn je.

<sup>86</sup> Im Pearl Ritman Ende, das in unserer Gegenwart verortet ist, läuft in der Nachrichtensendung ein Newsticker, der von einem Kochwettbewerb des früheren (fiktionalen) Premierminister Michael Callows aus der *The National Anthem Episode* berichtet, was auch lose das eingangs skizzierte Motiv des (kollektiven) Voyeurismus und medialer Ausschachtung in einen intertextuell-thematischen Kontext rückt.

<sup>87</sup> Siehe auch Martin Hennig, der treffend feststellt: „Somit werden die Nutzer\*innen von BANDERSNATCH produktiv im Rahmen jener der Serie BLACK MIRROR zu Grunde liegenden Technikdystopie und nehmen in Bezug auf die Hauptfigur eine letzten Endes sadistische Position ein, insofern sie gezwungen sind, diese mit immer neuen Extremsituationen zu konfrontieren und sich durch ihre Entscheidungen dafür verantwortlich zeichnen, Stefan in genau dem heteronomen Rollenschema zu fixieren, das durch das narrative Programm der Reihe vorgegeben wird.“ (Hennig „Medialität, Ästhetik und Ideologie des interaktiven Films auf Netflix“, Kapitel 4).

*Black Mirror* Episoden zu sehen, da es genau jene voyeuristisch-ausbeutende Rezeptionshaltung selbstreflexiv inszeniert und antizipiert.

Die intertextuell-intermedialen Verweise des Films gehen damit weit über simple spielerische sog. *easter eggs* hinaus und weisen vielmehr ein hohes semantisches Aktualisierungspotential auf. Die intertextuelle Struktur und die ethische Appellstruktur des Films sind insofern eng miteinander verknüpft, als über den intertextuellen Bezugsrahmen sowohl die Handlung als auch die Interaktionen der Rezipierenden selbstreflexiv thematisiert werden. Wie Fordyce und Apperley konstatieren, geht es in *Bandersnatch* weniger um „discovering the rules that order the diegesis, but about discovering how quickly the rules fall away.“<sup>88</sup> Und genau aus dieser Re- und Dekonstruktion der (intertextuellen) Struktur des Films, d.h. im Akt der interaktiven Aktualisierung und Wiederholung, werden wir selbst zum handelnden/involvierten Subjekt<sup>89</sup> und geraten in den thematisch-ethischen Fokus: „to explore the hidden logic that governs these forking paths is to face the questions of accountability and responsibility in ways that may prove disturbing.“<sup>90</sup> In diesem Kontext kann insgesamt nochmals Mary Shelleys *Frankenstein* aufgegriffen werden, welches selbst hochgradig intertextuell und narrativ fragmentiert ist: Shelleys epochaler Roman veranschaulicht die Monstrosität einer fragmentiert-dezentrierten Virtualität posthumaner Simulation. In Analogie zu Shelleys ethischem Appell zielt auch *Bandersnatch* (sowie die Serie *Black Mirror* im Allgemeinen) darauf ab, die Tendenz des Virtuellen, dessen eigene Medialität zu verschleiern, in das kritische Bewusstsein zu rücken und dadurch die Gefahren der Simulation von Realität offenzulegen.<sup>91</sup>

## **V. Fazit: Die ambivalente Doppelstruktur von Textur, Medialität und Materialität**

*Bandersnatch* inszeniert in höchst effektiver Art und Weise die eingangs angeschnittene und an McLuhan angelehnte Position der zunehmenden Externalisierung unseres Selbst ins Digitale, was sich wiederum in einer wachsenden Auflösung der Opposition von Privatem und Öffentlichem manifestiert. Damit

---

<sup>88</sup> Fordyce/Apperley, „Entertainment“, S. 94.

<sup>89</sup> Siehe hierzu auch Fordyce/Apperley, „Entertainment“, S. 99.

<sup>90</sup> Laraway, *Borges*, S. 81.

<sup>91</sup> Vgl. Burkett, „Monstrosity“, S. 595-600 zu dieser Lesart von *Frankenstein*.

reflektiert der Film grundlegende Motive und Problematiken, die in nahezu allen *Black Mirror* Episoden in unterschiedlichen Szenarien permutiert werden. Sein spezifisches Wirkungspotential erhält *Bandersnatch* dabei durch seine (Inter-)Medialität und Materialität, d.h. durch seine interaktive (digitale) Struktur und Einbettung im Streaming-Portal Netflix sowie, nicht zuletzt, transmedialen Einbettung in das Internet. Diese Medialität/Materialität wird durch die Ästhetik des Films selbst, d.h. dessen selbstreflexive Struktur (Auflösung der Ebenen von Innen/Außen, Handlung/Rezeption, Stefan/Rezipierende sowie Film/Realität/Spiel), und Elemente der Intertextualität/Intermedialität thematisiert und so den Zuschauer:innen ihr eigener Akt der interaktiven Rezeption sowie ihr Handeln gespiegelt. Vor der intertextuellen Folie der im Film referenzierten *Black Mirror* Episoden (welche die Problematiken digitaler Bewusstseins, der Virtualisierung, des Voyeurismus, der Überwachung, des Verlusts von Privatsphäre, der Kommerzialisierung, des Verlusts von Empathie durch Entfremdung/Externalisierung ins Digitale/Virtuelle usw. illustrieren) wird schließlich die Interaktion der Zuschauer:innen auf einer Metaebene problematisiert und als ethisch ambivalent kommentiert.

Gleichzeitig zeigt der Film auch unsere eigene prekäre Involviertheit in Medialitäten und Materialitäten sowie deren Diskurse auf: Die „Textur“<sup>92</sup> des Films – d.h. dessen differenzierbare materielle und mediale Schichten/Ebenen – legt den Nexus zwischen Film, Rezipierenden sowie deren kulturell-materiellen Kontexten offen. Dies ermöglicht einen Einblick in die medial-technologischen Kommunikationsbedingungen und -praktiken unserer Zeit,<sup>93</sup> welche sich insgesamt, in Anlehnung an McLuhan und Clifford Siskin, als postmedialer Zustand der digitalen Externalisierung und Virtualität fassen lassen.<sup>94</sup> *Bandersnatch* ist demnach nicht (nur) Vorbote einer besorgniserregenden digitalen Zukunft, sondern bereits deren Realität.<sup>95</sup> So ist der Film auch Teil und Produkt jener virtuell-digitalen Prozesse der panoptischen Überwachung, Manipulation und ökonomischen Instrumentalisierung, die er u.a. selbst kritisiert. Die Netflix-Plattform erlaubt es theoretisch (unabhängig davon, ob und in welchem Maße dies derzeit tatsächlich verwirklicht wird), die Sehgewohnheiten sowie, im konkreten Fall,

---

<sup>92</sup> Siehe Reinfandt, „Reading Textures“, S. 319–334 zum Konzept der „Textur“.

<sup>93</sup> Vgl. Reinfandt, „Reading Textures“, S. 328–332.

<sup>94</sup> Vgl. hierzu Duarte, „Imagining“, S. 27–29 und Siskin, „Electric Thoughts“, S. 117–121.

<sup>95</sup> Vgl. Laraway, *Borges*, S. 78. Siehe in diesem Zusammenhang auch Enns, „Illusion“, S. 12f.

Entscheidungen der Benutzer:innen zu dokumentieren und entsprechende Nutzerprofile zu erstellen. Aus dieser Sammlung und Auswertung personenbezogener Daten lassen sich beispielsweise bestimmte Algorithmen erstellen (z.B. Bewertungen, personalisierte Vorschläge oder auch entsprechende Manipulationen, was auf der Plattform angeboten wird; so z.B. auch in der Musik-Streaming Anwendung *Spotify*, welche kontrovers diskutiert wird<sup>96</sup>) oder personalisierte Werbung erstellen, die dann im Rahmen des weiteren Konsums perpetuiert werden und Eigendynamiken entfalten können. In Zeiten von, vermeintlich kostenlosen, online und *social media* Applikationen, wie etwa die vielfältigen Google-Anwendungen, *Facebook* oder *Instagram*, ist es ein offenes Geheimnis, dass Nutzerdaten eine sehr lukrative Währung sind. Vor diesem Hintergrund entbehrt es nicht einer gewissen ambivalenten Ironie, dass *Bandersnatch* jene kapitalistisch-instrumentalisierende Strukturen (u.a. auch die Auflösung der Opposition privat/öffentlich) sowie Konsumhaltung reproduziert, die er kritisiert (man denke in diesem Kontext auch an die Episoden *Nosedive*<sup>97</sup> oder *Fifteen Million Merits*).<sup>98</sup>

In einem weiteren Schritt ließe sich, in Anlehnung an Fordyce und Apperley, *Bandersnatch* zugespitzt auch als eine Allegorie der Langeweile<sup>99</sup> einer medial saturierten und dadurch entfremdeten Gesellschaft lesen, deren vermeintliche Wahlfreiheit sich in einem algorithmisch erzeugten Pool sich selbst reproduzierender Inhalte auflöst. Durch die Medialität/Materialität des Films, deren Teil wir über die interaktive Struktur werden, werden unsere dominanten Kommunikationsbedingungen und -praktiken sowie unser Konsumverhalten selbstreflexiv vor Augen geführt, aber auch *fortgeführt*. Denn, wie gezeigt wurde, in der Jagd nach den zahlreichen (versteckten) Enden und ‚guten‘ Enden mit möglichst hohen Bewertungen für das Spiel (und damit auch für uns Rezipierende) performieren wir nicht nur die kapitalistische Struktur der Überwachung und

---

<sup>96</sup> Siehe hierzu exemplarisch Silko, „Hör mich an“ oder Zustra, „So errechnet Spotify unseren Musikgeschmack“.

<sup>97</sup> Vgl. Hierzu etwa Thomas/Rajan, „Trapped“, S. 223-233 und Allard-Huver/Escurignan, „Panopticon“, S. 50.

<sup>98</sup> Vgl. zur skizzierten Kritik an der Plattform Netflix, Prozesse digitaler Überwachung und Konsumindustrie im engen und weiteren Sinne Lay/Johnson, „Choose-Your-Own-Philosophical Adventure“, S. 214; Elnahla, „New Gods“, S. 3f.; Enns, „Illusion“, S. 11f.; sowie Hennig „Medialität, Ästhetik und Ideologie des interaktiven Films auf Netflix“, Kapitel 4.

<sup>99</sup> Vgl. Fordyce/Apperley, „Entertainment“, S. 96f.

Bewertung mit einhergehendem Verlust an Empathie bei gleichzeitigem Voyeurismus, sondern sind dadurch auch selbst der Patiens einer dazu analog gestalteten Appellstruktur des Films und dessen kommerziell-virtuellen Überbaus. Martin Hennig fasst ähnliche Ambivalenzen sehr pointiert zusammen, wonach

[d]ie für Stefan interaktiv erzeugte Dystopie [...] im digitalen Film gleichzeitig eine technische Utopie der Verfügung [transportiert]. Dieses Emanzipationsversprechen wiederum steht im Dienst einer Subjektivierungsform, die einer Affirmation digitaler Medienlogiken (Selbstermächtigung, Immersion, Datenproduktion etc.) gleichkommt – was im Kontext einer prinzipiell technikkritischen Serie eine recht zynische Entwicklung darstellt.<sup>100</sup>

Was für die in *Black Mirror* kritisch dargestellten Technologien gilt, nämlich dass sie in ihrer extremen Anwendung genau die gegenteiligen Effekte produzieren können (etwas das McLuhan als das sog. vierte Prinzip seiner Medientheorie, *reversal*, beschreibt<sup>101</sup>), ist demnach auch für die vermeintlich subversive Doppelstruktur von *Bandersnatch* als Form der Gesellschafts- und Technologiekritik relevant. Dieses grundsätzliche (postmoderne) Dilemma von Kritik bei gleichzeitiger Perpetuierung genau jener kritisierten Verhältnisse hat bereits der Philosoph Slavoj Žižek mit der Diagnose des postmodernen Subjekts als „Homo sucker“ polemisch auf den Punkt gebracht und bleibt auch bei aller kritischer Selbstreflexivität von *Bandersnatch* (und, in einem weiteren Sinne, der *Black Mirror* Serie) ein durchaus valider Aspekt: „the predominant liberal mode of subjectivity today is *Homo sucker*: [...] When we think we are making fun of the ruling ideology, we are merely strengthening its hold over us.“<sup>102</sup>

---

<sup>100</sup> Hennig „Medialität, Ästhetik und Ideologie des interaktiven Films auf Netflix“, Kapitel 5.

<sup>101</sup> Vgl. Scolari, „Evolution“, S. 201f.

<sup>102</sup> Žižek, „Desert of the Real“, S. 71.

## Filmographie

- Black Mirror: Bandersnatch*. Produktion: House of Tomorrow, Netflix, Regie: David Slade, Drehbuch: Charlie Brooker, Vereinigtes Königreich 2018.
- Black Mirror: The National Anthem* (Staffel 1, Episode 1). Produktion: Channel 4, Regie: Otto Bathurst, Vereinigtes Königreich 2011.
- Black Mirror: Fifteen Million Merits* (Staffel 1, Episode 2). Produktion: Channel 4, Regie: Euros Lyn, Vereinigtes Königreich 2011.
- Black Mirror: White Bear* (Staffel 2, Episode 2). Produktion: Channel 4, Regie: Carl Tibbets, Vereinigtes Königreich 2013.
- Black Mirror: The Waldo Moment* (Staffel 2, Episode 3). Produktion: Channel 4, Regie: Bryn Higgins, Vereinigtes Königreich 2013.
- Black Mirror: White Christmas* (Special). Produktion: Channel 4, Regie: Carl Tibbets, Vereinigtes Königreich 2014.
- Black Mirror: Nosedive* (Staffel 3, Episode 1). Produktion: Netflix, Regie: Joe Wright, Vereinigtes Königreich 2016.
- Black Mirror: Shut Up and Dance* (Staffel 3, Episode 3). Produktion: Netflix, Regie: James Watkins, Vereinigtes Königreich 2016.
- Black Mirror: San Junipero* (Staffel 3, Episode 4). Produktion: Netflix, Regie: Owen Harris, Vereinigtes Königreich 2016.
- Black Mirror: USS Callister* (Staffel 4, Episode 1). Produktion: Netflix, Regie: Toby Haynes, Vereinigtes Königreich 2017.
- Black Mirror: Metalhead* (Staffel 4, Episode 5). Produktion: Netflix, Regie: David Slade, Vereinigtes Königreich 2017.
- Black Mirror: Black Museum* (Staffel 4, Episode 6). Produktion: Netflix, Regie: Colm McCarthy, Vereinigtes Königreich 2017.
- Black Mirror: Striking Vipers* (Staffel 5, Episode 1). Produktion: Netflix, Regie: Owen Harris, Vereinigtes Königreich 2019.

## Literaturverzeichnis

- Allard-Huver, Francois u. Julie Escurignan: „*Black Mirror's* 'Nosedive' as a New Panopticon: Interveillance and Digital Parrhesia in Alternative Realities“. *Black Mirror and Critical Media Theory*. Hgg. Angela M. Cirucci u. Barry Vacker. London 2018. 43–53.

- Borck, Cornelius: „Media, Technology, and the Electric Unconsciousness in the 20th Century“. *L'Ère électrique – The Electric Age*. Hgg. Olivier Asselin u.a. Ottawa 2011, 33–60.
- Borges, Jorge Luis: „Ficciones“. In: *Prosa completa*, Bd. 1. Barcelona 1980.
- Burkett, Andrew: „Mediating Monstrosity: Media, Information, and Mary Shelley's 'Frankenstein'“. *Studies in Romanticism* 51:4 (2012): 579–605.
- Carroll, Lewis: *Alice's Adventures in Wonderland and Through the Looking-Glass and What Alice Found There*. London 1971.
- Carroll, Lewis: *The Hunting of the Snark*. London 1976.
- Collins, Brian J. u. Brandon Boesch: „The National Anthem and Weighing Moral Obligations: Is It Ever Ok to F\*ck a Pig?“. *Black Mirror and Philosophy: Dark Reflections*. Hg. David Kyle Johnson. Hoboken 2019, 11–19.
- Cook, James: „San Junipero and the Digital Afterlife: Could Heaven be a Place on Earth?“. *Black Mirror and Philosophy: Dark Reflections*. Hg. David Kyle Johnson. Hoboken 2019, 109–117.
- Duarte, German A.: „Black Mirror: Mapping the Possible in a Post-Media Condition“. *Reading "Black Mirror"*. Hgg. German A. Duarte u. Justin Michael Battin. Bielefeld 2021, 25–49.
- Duarte, German A. u. Justin Michael Battin: „Imagining the Present Age“. *Reading "Black Mirror"*. Hg. German A. Duarte u. Justin Michael Battin. Bielefeld 2021, 9–23.
- Elnahla, Nada: „'Black Mirror: Bandersnatch' and How Netflix Manipulates Us, the New Gods“. *Consumption Markets and Culture* August (2019): 1–6, <https://doi.org/10.1080/10253866.2019.1653288>.
- Enns, Anthony: „The Illusion of Control: History and Criticism of Interactive Television“. *Television & Media*, 22:8 (2020): 1–16.
- Fordyce, Macey u. Thomas H. Apperley: „Bandersnatch and the Future of Our Entertainment Platforms“. *Reading "Black Mirror"*. Hgg. German A. Duarte u. Justin Michael Battin. Bielefeld 2021, 87–102.
- Garcia, Janet u.a. „Bandersnatch Endings“. Website vom 10.22, [https://www.ign.com/wikis/black-mirror/Bandersnatch\\_Endings\\_](https://www.ign.com/wikis/black-mirror/Bandersnatch_Endings_)
- Gardner, Molly u. Robert Sloane: „Personal Identity in *Black Mirror*: Is Your Cookie You?“. *Black Mirror and Philosophy: Dark Reflections*. Hg. David Kyle Johnson. Hoboken 2019, 282–291.

- Gomez, David u. David Kyle Johnson: „Consciousness Technology in *Black Mirror*: Do Cookies Feel Pain?“ . *Black Mirror and Philosophy: Dark Reflections*. Hg. David Kyle Johnson. Hoboken 2019, 273–281.
- Hebben, Kim Carina: „Spiel in Serie. *Black Mirror: Bandersnatch*“. *Fernsehwissenschaft und Serienforschung: Theorie, Geschichte und Gegenwart (post-)televisueller Serialität*. Hgg. Maeder, Dominik, Herbert Schwaab u.a. Wiesbaden 2021, 285–314.
- Hennig, Martin: „Medialität, Ästhetik und Ideologie des interaktiven Films auf Netflix: Das Beispiel *Black Mirror: Bandersnatch*“. Website vom 10.22, <https://www.nachdemfilm.de/issues/text/medialitaet-aesthetik-und-ideologie-des-interaktiven-films-auf-netflix>.
- Johnson, David Kyle u.a.: „*Black Mirror*: What Science Fiction does Best“. *Black Mirror and Philosophy: Dark Reflections*. Hg. David Kyle Johnson. Hoboken 2019, 3–8.
- Kelly, Fran Pheasant: „‘The National Anthem’, Terrorism and Digital Media“. *Through the Black Mirror: Deconstructing the Side Effects of the Digital Age*. Hgg. Terence McSweeney u. Stuart Joy. Cham, Switzerland 2019, 19–32.
- Laraway, David: *Borges and Black Mirror*. Cham, Switzerland 2020.
- Lay, Chris u. David Kyle Johnson: „*Bandersnatch*: A Choose-Your-Own-Philosophical Adventure“. *Black Mirror and Philosophy: Dark Reflections*. Hg. David Kyle Johnson. Hoboken 2019, 199–238.
- Littmann, Greg: „*The Waldo Moment* and Political Discourse: What’s Wrong with Disrespect in Politics?“ . *Black Mirror and Philosophy: Dark Reflections*. Hg. David Kyle Johnson. Hoboken 2019, 59–68.
- Maeder, Dominik, Schwaab Herbert u. Denis Newiak: „Fernsehwissenschaft und Serienforschung: Zur Einleitung“. *Fernsehwissenschaft und Serienforschung: Theorie, Geschichte und Gegenwart (post-)televisueller Serialität*. Hgg. Maeder, Dominik, Herbert Schwaab u.a. Wiesbaden 2021, 1–16.
- Mazurek, Marcin: „It’s the End of the World as We See It: A (Post)Apocalyptic Reading of *Fifteen Million Merits* and *Metalhead*“. *Reading “Black Mirror”*. Hgg. German A. Duarte u. Justin Michael Battin. Bielefeld 2021, 51–67.
- McSweeney, Terence u. Stuart Joy: „Change Your Past, Your Present, Your Future? Interactive Narratives and Trauma in *Bandersnatch* (2018)“. *Through the Black Mirror: Deconstructing the Side Effects of the Digital Age*. Hgg. Terence McSweeney u. Stuart Joy. Cham, Switzerland 2019, 271–284.

- McSweeney, Terence u. Stuart Joy: „Introduction; Read that Back to Yourself and Ask if You Live in a Sane Society“. *Through the Black Mirror: Deconstructing the Side Effects of the Digital Age*. Hgg. Terence McSweeney u. Stuart Joy. Cham, Switzerland 2019, 1–16.
- Nee, Rebecca C.: „Wild, Stressful, or Stupid: Que es *Bandersnatch*? Exploring User Outcomes of Netflix’s Interactive *Black Mirror* Episode“. *The International Journal of Research into New Media Technologies* 27 (2021): 1–19.
- Petrovic, Paul: „Ideological State Apparatuses, Perversion of Courtly Love, and Curatorial Violence in ‘White Bear’“. *Through the Black Mirror: Deconstructing the Side Effects of the Digital Age*. Hgg. Terence McSweeney u. Stuart Joy. Cham, Switzerland 2019, 69–81.
- Piepiorka, Christine: „Verräumlichte Transmedialität – prozesshafte Serialität“. *Fernsehwissenschaft und Serienforschung: Theorie, Geschichte und Gegenwart (post-)televisueller Serialität*. Hgg. Maeder, Dominik, Herbert Schwaab u.a. Wiesbaden 2021, 37–52.
- Redmond, Sean: „The Planned Obsolescence of ‚Nosedive‘“. *Reading “Black Mirror”*. Hgg. German A. Duarte u. Justin Michael Battin. Bielefeld 2021, 111–124.
- Reinfandt, Christoph: „Reading Textures“. *Theory Matters: The Place of Theory in Literary and Cultural Studies Today*. Hgg. Martin Middeke u. Christoph Reinfandt. London 2016, 319–334.
- Richards, Bradley: „Be Right Back And Rejecting Tragedy: Would you Bring Back Your Deceased Loved Ones“. *Black Mirror and Philosophy: Dark Reflections*. Hg. David Kyle Johnson. Hoboken 2019, 41–49.
- Scolari, Carlos A: „The Entire Evolution of Media: A Media Ecological Approach to *Black Mirror*“. *Black Mirror and Critical Media Theory*. Hgg. Angela M. Cirucci u. Barry Vacker. London 2018, 199–210.
- Silko, Silvia. „Hör mich an“. Website vom 10.22., [https://www.zeit.de/kultur/musik/2020-12/spotify-pay-for-play-musik-streaming-algorithmus?utm\\_referrer=https%3A%2F%2Fwww.google.com%2F](https://www.zeit.de/kultur/musik/2020-12/spotify-pay-for-play-musik-streaming-algorithmus?utm_referrer=https%3A%2F%2Fwww.google.com%2F).
- Simpson, Sid u. Chris Lay: „*White Bear* and Criminal Punishment: How Far is too Far?“. *Black Mirror and Philosophy: Dark Reflections*. Hg. David Kyle Johnson. Hoboken 2019, 50–58.
- Siskin, Clifford: „Do Novels Think Electric Thoughts?“. In: *Novel* 43:1 (2010): 116–123.
- Thomas, Erika M. u. Romin Rajan: „Trapped in Dystopian Techno Realities: Nosediving into Simulation through Consumptive Viewing“. *Black Mirror*

- and Critical Media Theory*. Hgg. Angela M. Cirucci u. Barry Vacker. London 2018, 223–233.
- Ureña, Sergio u. Nonna Melikyan: „*Nosedive* and the Anxieties of Social Media: Is the Future Already Here?“. *Black Mirror and Philosophy: Dark Reflections*. Hg. David Kyle Johnson. Hoboken 2019, 83–91.
- Žižek, Slavoj: *Welcome to the Dessert of the Real! Five Essays on September 11 and Related Dates*. London/New York 2002.
- Zustra, Ariana, „So errechnet Spotify unseren Musikgeschmack“. Website vom 10.21, <https://www.rollingstone.de/bigger-brother-wie-spotify-unseren-musikgeschmack-errechnet-1164951/>.

## Abbildungsverzeichnis

Abb. 1: Tuckersoft,  
<https://tuckersoft.net/ealing20541/history/>

Abb. 2: Tuckersoft,  
<https://tuckersoft.net/ealing20541/bandersnatch/>



## Zu den Beiträgerinnen und Beiträgern

**Günter Butzer** ist Professor für Vergleichende Literaturwissenschaft / Europäische Literaturen an der Universität Augsburg. Seine Forschungsgebiete reichen von der kulturwissenschaftlichen Gedächtnis- und der literaturwissenschaftlichen Symbolforschung über die physiologische Poetik und die Theorie der inneren Rede bis zur Mediengeschichte von Literatur und Telegrafie sowie der Theorie und Geschichte des Horrorfilms. Gegenwärtig arbeitet er an der kommunikationstheoretischen Differenzierung von Comic und Graphic Novel. Seine Publikationen umfassen die beiden Monographien *Soliloquium: Theorie und Geschichte des Selbstgesprächs in der europäischen Literatur* (2008) und *Feblende Trauer: Verfahren epischen Erinnerns in der deutschsprachigen Gegenwartsliteratur* (1998) sowie zahlreiche Herausgeberschaften, zu denen das *Metzler Lexikon literarischer Symbole* (3. Auflage 2021, mit Joachim Jacob) sowie zwei Bände der *Großen Werke des Films* (2015, 2019, mit Hubert Zapf) zählen.

**Franz Fromholzer** ist Akademischer Oberrat a.Z. am Lehrstuhl der Neueren Deutschen Literaturwissenschaft an der Universität Augsburg. Seine Forschung konzentriert sich unter anderem auf die Themen Frühe Neuzeit (Renaissance, Barock, Humanismus, und Aufklärung), Literatur im 20. und 21. Jahrhundert (vor allem Exilliteratur und Literatur seit 1945), Disziplingeschichte der Germanistik, Expressionismus und neue Sachlichkeit sowie Intertextualität, Interkulturalität, Theaterwissenschaft, Hermeneutik und Literaturtheorie, Historische Kulturwissenschaft, und Poetik und Ästhetik. Abseits seiner Monographien *Gefangen im Gewissen: Evidenz und Polyphonie der Gewissensentscheidung auf dem deutschsprachigen Theater der Frühen Neuzeit* (2013) und *Die Sprache der Physis: Friedrich Nietzsche und die Heraufkunft der Theatrokratie* (2022) zählen zu seinen Publikationen zahlreiche Herausgeberschaften, etwa *Nanotextualität: Ästhetik und Ethik minimalistischer Formen* (2017) mit Mathias Mayer und Julian Werlitz und *Lose Leute: Figuren, Schauplätze und Künste des Vaganten in der Frühen Neuzeit* (2019) mit Julia Amslinger und Jörg Wesche. 2024 sollen seine Herausgeberschaften *Aufklärung zwischen Praxis und Utopie: Das literarische*

*Schaffen Johann Pezzls (1756-1823)* mit Johann Kirchinger und Manfred Knedlik sowie *Geschichte in Geschichten: Katharina Hackers literarisches Oeuvre* mit Corinna Schlicht erscheinen.

**Johanna Hartmann** ist Wissenschaftliche Mitarbeiterin für Amerikanische Literaturwissenschaft an der Martin-Luther-Universität Halle-Wittenberg. Ihre Forschungsschwerpunkte umfassen Amerikanisches Drama und Theater seit dem 19. Jahrhundert, literarische Visualität und Intermedialität (vor allem Literatur und Malerei, Bildhauerei, Fotografie oder Musik), Literatur und Formen der Unfreiheit (u.a. Zensur, Exil, Captivity Narratives, Slave Narratives, Prison Novels) sowie Literatur und Umwelt. Neben der Monographie *Literary Visuality in Siri Hustvedt's Works: Phenomenological Perspectives* (2016) hat sie zahlreiche Herausgeberschriften publiziert, darunter *Censorship and Exile* mit Hubert Zapf (2015), *Zones of Focused Ambiguity in Siri Hustvedt's Works: Interdisciplinary Essays* mit Christina Marks und Hubert Zapf (2016), *Reflections on the Tragic in American Drama and Theatre* zusammen mit Julia Rössler (JADT, 2019) und *Theater & Community* zusammen mit Ilka Saal (JCDE, 2024). Die von ihr herausgegebene Special Issue „The Body in/of Don DeLillo's Plays“ wird 2025 in *TSSL* erscheinen.

**Linda Hess** ist Akademische Rätin am Lehrstuhl für Amerikanistik an der Universität Augsburg. Sie forscht zu Environmental Studies/Ecocriticism, Queer Studies und Gender Studies, Age Studies, Populärkultur und Comedy sowie zu Modernismen. Ihre Publikationen umfassen unter anderem die Monographie *Queer Aging in North American Fiction* (2019) und die Herausgeberschriften *Exploring the Fantastic: Genre, Ideology, and Popular Culture* mit Ina Batzke, Eric C. Erbacher und Corinna Lenhardt (2018) sowie *Life Writing in the Posthuman Anthropocene* mit Ina Batzke und Lea Espinoza Garrido (2022).

**David Kerler** ist Akademischer Rat am Lehrstuhl für Englische Literaturwissenschaft an der Universität Augsburg. In seiner Forschung befasst er sich mit Literatur- und Kulturtheorie (insbesondere phänomenologische Hermeneutik, Poststrukturalismus und Intertextualität/Intermedialität, Materielle Kultur, Psychoanalyse sowie Raumtheorien), Trauma in der Literatur, Zeitgenössischer Literatur und Film, Postmodernismus, der Literatur der englischen Romantik und Lyrik. Seine Publikationen umfassen die Monographien *Postmoderne Palimpseste:*

*Studien zur (meta-)hermeneutischen Tiefenstruktur intertextueller Erzählverfahren im Gegenwartsroman* (2013) und *British Romanticism and the Archive: Loss, Archives and Spectrality* (2022), sowie die Herausgeberschaften *Poem Unlimited: New Perspectives on Poetry and Genre* mit Timo Müller (2019) und *Romantic Ecologies* mit Martin Middeke (2023).

**Klaus Maiwald** ist Inhaber des Lehrstuhls für Didaktik der deutschen Sprache und Literatur an der Universität Augsburg. Seine Forschungsschwerpunkte sind literarisches Lernen und Mediendidaktik, insbesondere Filmdidaktik. Seine Publikationen umfassen neben zahlreichen Aufsätzen Monographien wie *Literarisierung als Aneignung von Alterität. Theorie und Praxis einer literaturdidaktischen Konzeption zur Leseförderung im Sekundarbereich* (1999), *Wahrnehmung – Sprache – Beobachtung. Eine Deutschdidaktik bilddominierter Medienangebote* (2005) oder *Vom Film zur Literatur. Moderne Klassiker der Literaturverfilmung im Medienvergleich* (2015); daneben eine Reihe Herausgeberschaften, z.B. *Verfilmte Kinderliteratur. Gattungen, Produktion, Distribution, Rezeption und Modelle für den Deutschunterricht* (2010) mit Petra Josting oder *Intermedialität. Formen – Diskurse – Didaktik* (2019).

**Nora Weinelt** studierte Komparatistik, Kunstgeschichte und Italianistik in München und Paris. 2020 schloss sie an der HU Berlin ihre Promotion zur modernen Denkfigur des Versagens ab, die durch ein Stipendium der Friedrich Schlegel Graduiertenschule für literaturwissenschaftliche Studien (FU Berlin) gefördert und mit dem Merkur-Preis 2021 ausgezeichnet wurde. Seit 2021 ist sie Akademische Rätin a. Z. an der Universität Augsburg. Publikationen u.a.: *Figuren des Versagens. Poetik eines sozialen Urteils*, Berlin 2023; *Minimale Männlichkeit. Figurationen und Refigurationen des Anzugs*, Berlin 2016.

130 Jahre nach den ersten öffentlichen Vorführungen ist der Film längst als eigenständige Kunst anerkannt, die ihre ‚Großen Werke‘ ebenso hervorgebracht hat wie die Literatur, die Musik oder die bildende Kunst. Über die Epochen- und Genre Grenzen hinweg hat sich ein Kanon von Werken herausgebildet, der als Bezugsgröße für die Einordnung und Beurteilung von Filmen fungiert, der aber auch immer wieder aufs Neue befragt und revidiert werden muss. Die Reihe *Große Werke des Films* will diesen dynamischen Prozess mitgestalten, indem sie etablierte Filme neu interpretiert und aktuelle Filme für den Kanon vorschlägt.

Der dritte Band der Reihe präsentiert Werke von Paul Wegener (*Der Golem, wie er in die Welt kam*), Leo McCarey (*Duck Soup*), Billy Wilder (*Sunset Boulevard*), Eberhard Fechner (*Tadellöser & Wolff*), David Cronenberg (*Shivers*), Claire Denis (*Beau Travail*) und David Slade/Charlie Brooker (*Black Mirror: Bandersnatch*).