

Zeitschrift: Filmbulletin : Zeitschrift für Film und Kino
Band: 58 (2016)
Heft: 357

Artikel: Intermedial : Late Shift und die Wiedergeburt des interaktiven Films
Autor: Molo, Elia
DOI: <https://doi.org/10.5169/seals-863428>

Nutzungsbedingungen

Die ETH-Bibliothek ist die Anbieterin der digitalisierten Zeitschriften. Sie besitzt keine Urheberrechte an den Zeitschriften und ist nicht verantwortlich für deren Inhalte. Die Rechte liegen in der Regel bei den Herausgebern beziehungsweise den externen Rechteinhabern. [Siehe Rechtliche Hinweise.](#)

Conditions d'utilisation

L'ETH Library est le fournisseur des revues numérisées. Elle ne détient aucun droit d'auteur sur les revues et n'est pas responsable de leur contenu. En règle générale, les droits sont détenus par les éditeurs ou les détenteurs de droits externes. [Voir Informations légales.](#)

Terms of use

The ETH Library is the provider of the digitised journals. It does not own any copyrights to the journals and is not responsible for their content. The rights usually lie with the publishers or the external rights holders. [See Legal notice.](#)

Download PDF: 22.11.2024

ETH-Bibliothek Zürich, E-Periodica, <https://www.e-periodica.ch>

Intermedial

Im Zeitalter der Medienkonvergenz hat der Schweizer Tobias Weber mit *Late Shift* eine hybride mediale Form geschaffen: Kollektive Interaktivität macht Spass.

Late Shift und die Wiedergeburt des interaktiven Films

Waren Sie schon mal enttäuscht oder sogar beinahe wütend, weil die Hauptfigur eines Films die falsche Entscheidung getroffen hat? Haben Sie sich auch schon gewünscht, für ihn oder sie entscheiden zu können? Für die meisten lautet die Antwort auf diese Fragen ja, und das war für Tobias Weber wohl der Grund, *Late Shift* zu machen, den ersten interaktiven Film fürs Kino.

Der Film, der dieses Jahr seine Premiere in Cannes erlebte und auch am Filmfestival von Locarno lief, ist ein Heist-Thriller, bei dem das Publikum über die Wendungen der Geschichte entscheidet. Dank einer Smartphone-App, einem WLAN-Netzwerk und einem Computer, der mit endlosen Stunden Film gefüttert wurde, sowie einer langen Serie von Algorithmen. Die Filmlänge des Kinoerlebnisses variiert zwischen 70 und 90 Minuten (abhängig von den Entscheidungen der Zuschauer), aber die Gesamtdauer aller zur Verfügung stehenden Szenen beträgt fast 4,5 Stunden. Mit sieben verschiedenen Enden, 180 Entscheidungspunkten und mehr als 50 000 möglichen Kombinationen nur in den ersten zehn Minuten ist das Resultat jedes Mal anders, und jede einzelne Wahl, die in Variablen vorkommt, hat – wie im echten Leben – Konsequenzen für den Fortgang der Geschichte, für die Zukunft.

Die Story an und für sich ist nicht besonders aufregend, und wenn man sich den interaktiven Aspekt wegdenkt, bleibt ein gut fotografiertes Krimi, der sich fürs Nachtfernsehen eignet. Es ist jedoch fast unmöglich, sich nicht gut zu unterhalten: dank dem spielerischen Format, dem flotten Tempo und der erstaunlich flüssigen Wiedergabe des Films. Das Publikum hat jeweils



vier bis fünf Sekunden Zeit, Fragen zu beantworten, währenddessen der Film ohne eine merkliche Pause oder einen auffälligen Schnitt weiterläuft.

Wenn diese Wirkung bereits bei einem eher billig aussehenden Mainstream-Krimi mit einem mittelmässigen Plot auftritt, könnte dieses Format, angewendet auf andere Genres, erstaunliche Resultate zeitigen. «Es bietet sich für fast alle Genres an», sagt Tobias Weber. «Viele haben einen Horrorfilm vorgeschlagen. Ich finde, eine romantische Komödie könnte ganz reizvoll sein: Verheimlichtst du deine Affäre oder nicht? Und welche Konsequenzen wird dies haben?» Der Regisseur interessiert sich für die Erforschung neuer Wege, die diese innovative Form des Filmemachens eröffnen könnte. «Wir dachten auch daran, die eine Hälfte des Publikums für die eine Figur und die andere Hälfte für eine andere Figur entscheiden zu lassen, und zu schauen, was dabei rauskommt. Das würde sich beispielsweise für eine romantische Komödie eignen: Die Frauen entscheiden für sie, die Männer für ihn oder umgekehrt. Das könnte sehr komisch sein.»

Late Shift ist in Bezug auf seine Eignung für Kino und die nahtlose Wiedergabe innovativ, aber nicht der erste Film seiner Art. Interaktive Filme gehen bis aufs Jahr 1967 zurück, als *Kinoautomat* von Radúz Činčera an der Weltausstellung in Montreal uraufgeführt wurde. Auch dieser Film war als Kinoerlebnis konzipiert. An bestimmten Stellen wurde der Film angehalten, und ein Moderator fragte das Publikum, welche Szene es als Nächstes sehen möchte. Die meistgewählte Szene wurde anschliessend projiziert. Etwas später wurde durch neue Entwicklungen der hybride Charakter von interaktiven Filmen evident: Zahlreiche Videospiele nutzten das gleiche



Konzept, und das kollektive Erlebnis verwandelte sich in ein individuelles. Mit dem Aufkommen der DVD wurde Interaktivität als Bonusmaterial in Zwei-Disk-Editionen von populären Filmen wie *Harry Potter and the Chamber of Secrets* angeboten. Mit Hilfe neuer Technologien wollten Filmemacher die interaktiven Filme jedoch wieder ins Kino zurückholen und das aufregende gemeinschaftliche Erleben eines Publikums (wieder-)herstellen, das gemeinsam über das Schicksal von Figuren bestimmt.

Interaktive Filme können als ein hybrides Medium definiert werden, das irgendwo zwischen Film und Videospiel angesiedelt ist. Medienkonvergenz hat den Unterschied zwischen verschiedenen Medien jedoch drastisch minimiert. Diese Tendenz könnte sich bis zum Punkt fortsetzen, an dem sie in wenigen Jahren nicht mehr auseinanderzuhalten sein werden. Tobias Weber ist sich dessen sehr bewusst: «Alle Grenzen verschwimmen. Sie sind nicht mehr so klar wie noch vor zehn, zwanzig Jahren. Früher gabs VHS oder Kino, während heute das Kinoerlebnis sowohl zu Hause als auch im Kino zu haben ist. Alles nähert sich einander an, sodass wir eigentlich gar nicht mehr in Formaten denken sollten, sondern in Inhalten.»

Tatsächlich ist *Late Shift* ein Zweiterprojekt: Es wurde sowohl an Filmals auch an Videospielefestivals aufgeführt, und die Version für iOS-Geräte teilt mehr Eigenschaften mit Videospiele, da der Zuschauer mit Mobiltelefonen und Computern interagiert und sich per Wischbewegung in der fiktiven Welt umschauen kann. Diese Hybridität hat auch ihre Tücken, denn der Film riskiert, sowohl von Filmkritikern als auch von Videospielexperten ignoriert zu werden. Dennoch fördert *CtrlMovie*, mitgegründet von Weber und dem *Late Shift*-Produzenten *Baptiste Planche*, interaktive Filme und stellt Filmemachern gegen einen Anteil aus den Vorführeinnahmen die nötige Software und Tools zur Verfügung. Weber ist im Hinblick auf die Zukunft interaktiver Filme sehr zuversichtlich: «Etwas Neues geschieht hier. Ob es nachhaltig ein eigenständiges Medium sein wird oder nicht, wird sich zeigen. Ich glaube nicht, dass traditionelle Filme und Videospiele aussterben werden, aber dieses neue Format dazwischen hat definitiv eine Zukunft.»

Elia Molo

- Elia Molo ist einer der Teilnehmer der diesjährigen Critics Academy des Festival del Film Locarno
- Aus dem Englischen von Tereza Fischer