

WAND, Eku

Geschichten, Handlungsstränge, Ereignisse

Publiziert auf netzspannung.org:
<http://netzspannung.org/positions/digital-transformations>
15. November 2004

Erstveröffentlichung: FLEISCHMANN, Monika, REINHARD, Ulrike (Hrsg.):
Medienkunst als Schnittstelle von Kunst, Wissenschaft, Wirtschaft und
Gesellschaft. Heidelberg: Whois Verlags- und Vertriebsgesellschaft, 2004.



Fraunhofer Institut
Medienkommunikation

The Exploratory Media Lab
MARS Media Arts & Research Studies

EKU WAND

GESCHICHTEN, HANDLUNGSSTRÄNGE, EREIGNISSE

Modell: Interaktive Geschichten erzählen

Mit dem Internet und durch die technologischen Errungenschaften der Medienindustrie wurden Autoren, Regisseure und Produzenten immer wieder auf´s Neue herausgefordert, die sich verändernden Hard- und Softwarekonstellationen konzeptionell zu erfassen und in Produktionen zu integrieren – und zwar ohne dabei die Technologie in den Vordergrund zu stellen. Dies ist nicht immer befriedigend gelungen. Die Erzählkunst stand vor der Aufgabe, eine neue Spezies von inhaltlich erweiterten Drehbüchern zu entwickeln, die mehr enthalten, als sie dem jeweiligen Nutzer mit einem Mal erzählen können. Mehr Geschichten, mehr Handlungsstränge, mehr Ereignisse.

Interaktivität als »Kunst der Gestaltung von Wechselbeziehungen«

Geht es um das Erzählen von Geschichten, dann appelliert die Interaktivität zunächst an den »guten Zuhörer« im Benutzer. An den, der aufmerksam den Kopf wiegt, sich nachdenklich räuspert, herzlich lacht oder leidenschaftlich zwischen ruft. Der Reaktionen zum Ausdruck bringt und dem Vortragenden, in diesem Fall dem auf der Maschine ablaufenden Programm etwas mitteilt, um auf es einzuwirken. Das mag wenig sein, verglichen mit dem Grad der Interaktivität, den die meisten Computerspiele heutzutage bereits bieten, sowohl in apparativer als auch in dialogischer Hinsicht. Doch das ist zugleich eine ganze Menge, zieht man einmal die traditionellen Medien zum Vergleich heran, die irgendwie gespeicherte Geschichten erzählen, sprich wiedergeben. Denn deren stets linearer Ablauf – Ausnahmen bestätigen hier die Regel – wird immer und immer wieder auf die exakt gleiche Art und Weise reproduziert. Die (subjektive) Wahrnehmung kann sich zwar ändern, aber den Ablauf der »Erzählung« kann man, von Pausen, Stopps und Sprüngen mal abgesehen – nicht beeinflussen, geschweige denn verändern, weder in Dramaturgie noch Duktus noch Inhalt oder Aussage.

Die Interaktivität, der man begrifflich vielleicht auch als »Kunst der Gestaltung von Wechselbeziehungen« näher kommt, sucht nach Rückkopplungsoptionen. Wenn also von »interaktivem Geschichten erzählen« die Rede ist, dann ist damit nicht nur der »gute Zuhörer« im Benutzer gemeint, sondern auch die Imagination eines, sagen wir, »aufnahmebereiten Erzählers«, der uns ein für Eingaben empfängliches System vorspielt. Regelmässig blickt es quasi auf von seinem Vorlesebuch, dem Storyboard, bewusst stellt es Zwischenfragen und interessiert bietet es uns ein virtuelles Ohr an, vielleicht auch für leise Geräusche der Zustimmung oder des Missfallens. Ja, es beteiligt uns an Entscheidungen, delegiert sie gar, doch dies alles nur, um den »guten Zuhörer« in uns zu wecken. Denn »gut zu« hört vor allem derjenige, der auch auf das Ende gespannt ist: Nicht nur wie es ausfällt, sondern wie es eingeleitet, dargeboten, hinausgezögert, eben: erzählt wird.

Für die interaktive Erzählform gilt es daher zu untersuchen, welche bewährten Erzählstrukturen übernommen, berücksichtigt, erweitert oder gar erneuert werden müssen. Unter Umständen sind bestimmte Erzählgattungen sogar besser für eine interaktive Umsetzung geeignet als andere. Beim »Interactive Storytelling« geht es also nicht darum, das Erzählen an sich neu zu erfinden, sondern eigene Besonderheiten, Gesetzmäßigkeiten und Spielregeln auszuloten.

Für das »User-Interface« gibt es zwingende funktionale wie visuelle Merkmale, Eigenschaften und Ausprägungen, die erforderlich sind, um die Komplexität der interaktiven Erzählung einzulösen und diesbezüglich – man könnte sagen – eine spezifische äußere Erzählstruktur darzustellen. Auch wenn der Spieler nichts unternimmt, muss der Bildschirm gewissermaßen eine Geschichte erzählen. Besonderes Augenmerk gilt auch der visuell vernetzten Verortung von

Teilgeschichten und weiterführenden Hintergrundinformationen, die weit über das hinausgehen, was wir als Spielbretter und Ereigniskarten herkömmlicher Gesellschaftsspiele kennen.

»Berlin Connection« – Ein interaktiver Dokumentar-Thriller

»Berlin Connection« ist der Erzählgattung des »Interactive Storytelling« zuzuschreiben. Beispielhaft wird darin auch der Versuch unternommen, Lösungen zu finden, um das eingangs geschilderte permanente technologische Hinterherhinken zu Gunsten qualitativer gestalterischer Autonomie zu stärken. Hinter »Berlin Connection« verbirgt sich eine geschickt arrangierte Verzahnung dreier Medien. Der erste Teil befindet sich als Abenteuerspiel auf einer CD-ROM, der zweite Teil knüpft in einem Roman an und der Internetauftritt (www.berlin-connection.de) stellt mit aktuellen Tagebuchaufzeichnungen die Brücke zwischen beiden her.

Die Geschichte handelt von dunklen Machenschaften eines Agentenrings im November 1989. Roger Penrose, ein englischer Fotoreporter, wird beauftragt, in Berlin eine Fotoserie aufzunehmen. Wie sich herausstellen wird, mit unvorhersehbaren Konsequenzen ... Erst Jahre später gelingt es einem Untersuchungsausschuß (im Internet) die Drahtzieher zu entlarven ... In einer Synthese aus Information und Unterhaltung führt der Kidnapping-Thriller nicht nur in die Tage des Mauerfalls 1989 sondern in Rückblenden auch in die Nachkriegsgeschichte Berlins – so findet sich der Spieler während der Berlinblockade 1948 auf dem Schwarzmarkt wieder, wird 1956 in eine Geheimoperation des CIA eingeschleust und muss nach dem Bau der Mauer 1961 in den Westteil der Stadt flüchten.

Die radikalste Entscheidung während der Konzeptphase (1993) und Produktion war, den aktuellen Entwicklungsstand der Technologie als ein unveränderbares Fixum zu definieren – man könnte auch sagen einzufrieren, ohne permanent nach möglichen Veränderungen oder Innovationen zu schießen. Den Mut »etwas anders zu machen« aufzubringen und die Notwendigkeit eines Schneller-höher-weiter-Denkens komplett zu verweigern, auszublenden beziehungsweise abzuschalten, war ein gewagter Schritt. Als wäre die Zeit stehen geblieben, konzentrierte man sich auf Bestehendes zu Gunsten von Inhalt, Form und Gestaltung. Die Entwicklung einer eigenen Engine, die nicht dem Versuch unterlag dem aktuellen Trend hinter her zu jagen, sondern auf die durch die Erzähldramaturgie notwendigen funktionalen Parameter ausgelegt wurde, führte zu einem entspannten und autonomen gestalterischen Ansatz. Nachfolgende Argumente machen deutlich, warum man sich dabei beispielsweise für die Verwendung von Standbildern entschlossen hat:

Gegen den aufkommenden Trend in Spielproduktionen Digitalvideos einzusetzen, die seinerzeit kaum über ein Briefmarkenformat hinaus reichte, entschied man sich bewusst für die Darstellung mittels aneinander gereihter Standbilder, gleich einem Fotoroman beziehungsweise dem Stop-Motion-Trickfilm. Diese führten, unterstützt durch eine exzellente Audio-Synchronisation, zu einer enormen atmosphärischen Verdichtung, die das Berliner Flair sehr authentisch in Szene setzte und durch die subjektive Erzählperspektive das Gefühl vermittelte, an den Ereignissen unmittelbar teilzuhaben. Der Vorteil bestand gleichermaßen darin, dass auf kostspielige Filmaufnahmen mit professionellen Schauspielern verzichtet werden konnte. Die Darsteller wurden beim Künstlerdienst gecastet, die nachträglichen Synchronarbeiten von professionellen Sprechern realisiert.





ABBILDUNG 1 a-b

Zeitreise Schwarzmarkt 1948 – Animierte Bildsequenz mit Schwarzmarkthändler hinter dem Hotel Esplanade im Berliner Tiergarten

Ein nicht zu unterschätzender Zeitaufwand lag in der Bildretusche, um die Reisen in die Nachkriegszeit glaubhaft zu simulieren. Standbilder sind in dieser Hinsicht deutlich leichter und zugleich Kosten schonender zu produzieren als beispielsweise Bewegtbilder. Um die Rückblenden für den Spieler glaubhaft zu machen, wurden diesbezügliche Bildsequenzen eingefärbt und bestehende Artefakte wie Graffiti, Fahrbahnmarkierungen auf dem Kopfsteinpflaster sowie andere neuzeitliche Merkmale entfernt beziehungsweise notwendige Details oder fehlende Kulissen ergänzt und einmontiert.





ABBILDUNG 2a-b

Zeitreise Mauerbau 1961 (Vorher – Nachher) – Blick aus einem Berliner Hinterhof auf die ersten provisorischen Grenzbefestigungen mit Wachturm

Ein weiterer vorteilhafter Kunstgriff bestand darin, dass der sequenzielle Bildwechsel ein nahtloses Verzahnen mit originalen Dokumentarbildern erlaubt, ohne dabei für den Betrachter sichtbare Anschlussfehler zu erzeugen. Um dies zu ermöglichen war es jedoch notwendig, umfangreiche Bildrecherchen bei Bildagenturen, Fotografen und in privaten Archiven zu unterhalten, um optimale Anschlusssequenzen zusammenstellen zu können. Nach Fertigstellung der Produktion gab es zahlreiche erstaunte Anfragen von begeisterten Anwendern, die fest in dem Glauben waren, sämtliche Bilder seien von uns tatsächlich zu besagten Ereignissen rund um den 9. November 1989 aufgenommen worden.



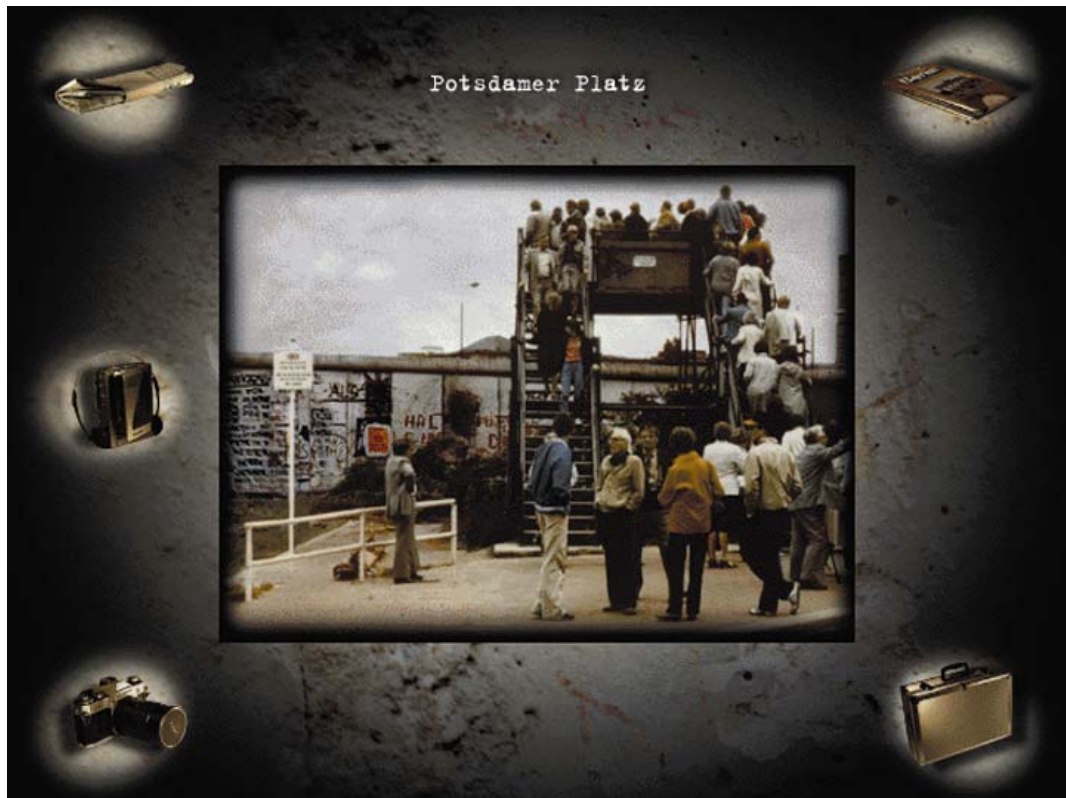


ABBILDUNG 3a-b

Potsdamer Platz 1989 – Da man im Spielinterface immer nur einen einzelnen Bildausschnitt sieht, wurden Anschlüsse visuell suggeriert. Durch Aufhellungen, gleiche Lichtverhältnisse und Einfügen identischer Wolkenformationen und Graffiti kann der Betrachter keinen Unterschied zwischen nachgestellten Szenen («Bratwursthimmel» im Mittelteil) und Originalmotiven an der Berliner Mauer (links außen und Aussichtsplattform rechts außen) erkennen.

Da der Protagonist der Geschichte ein Fotograf ist und zur Bewältigung seiner Aufgaben selbst zum Auslöser greifen muss, war für das Benutzerinterface der Blickwinkel der Subjektiven, quasi durch den Sucher einer Fotokamera, ein ideal ergänzendes gestalterisches Stilmittel, dass hervorragend mit den animierten Bildsequenzen korrespondierte.





ABBILDUNG 4a-b

Brandenburger Tor 1989 – Bei den feucht-fröhlichen Begrüßungen macht Roger Penrose Bekanntschaft mit der Ost-Berlinerin Katja.

Die räumliche Navigation bewerkstelligt der Spieler ebenfalls mittels der verwendeten Standbilder, die gleich einer Rotunde so verknüpft wurden, dass je Standpunkt – durch einen Mausklick nach rechts bzw. links – ein sukzessiver Blickrichtungswechsel in alle vier Himmelsrichtungen möglich wurde. Durch Mausklick in die jeweilige Bildmitte wechselt der Spieler seinen Standort und befindet sich quasi in einer neuen Bildrotunde. Dies führte zu einer eigenständigen wie intuitiven Dokumentation und Notation sämtlicher Standbilder (insgesamt ca. 3000) für das Produktionsteam.



ABBILDUNG 5a:

Zeitreise Mauerbau 1961 – Die Mauer trennt Ost und West. Hier eine der Bernauer Straße nachempfundene Szene mit Blickwinkel in alle vier Himmelsrichtungen

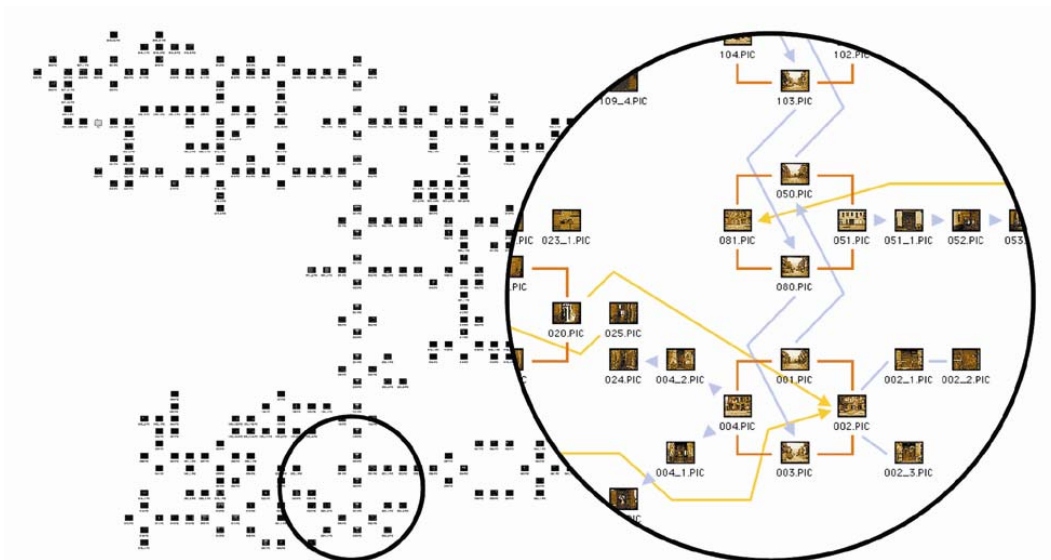


ABBILDUNG 5b

In der Detail-Notation mit Angabe der Bewegungsrichtungen (mit Pfeil – einfach, ohne Pfeil – bi-direktional) findet sich dieser Standort im Kreisausschnitt (durch einfache rote Linien gekennzeichnet) wieder. Wie auf einer Landkarte versuchte man dabei gleichzeitig die topografische Lage aller 310 Einzelbilder dieser Straßen- und Hinterhofszene zu dokumentieren.

Die zuvor gezeigten Ausschnitte machen deutlich, wie durch die Reduktion auf bestimmte formale wie qualitative Anforderungen und mittels intensivster Auseinandersetzung und Konzentration auf das Wesentliche, nämlich wie erzähle ich meine Geschichte, wie können dramaturgische Bögen visuell transportiert werden und wie sieht die gestalterisch-technische Realisierung am Ende aus, eigenständige, synergetische und zugleich immens konsistente Gestaltungs- und Dokumentationslösungen entwickelt wurden, ohne sich in technologischen Raffinessen zu verstricken. Die Komplexität entsteht somit nicht durch äußere Größen, sondern durch innere konzeptionelle Notwendigkeiten.

Daran hat sich seitdem nicht viel geändert! Das Risiko einzugehen und quasi vom fahrenden Zug abzuspringen, um sich auf eine eigene Spurensuche zu begeben, ist zugleich eine reinigende Erfahrung für das gestalterische Selbstbewußtsein und eine potentielle Chance, um den Blick für neue Herausforderungen zu schärfen. Die technologischen Produktionszyklen mögen im Arbeitsfluss zwar noch optimiert werden können, aber der kreative Prozess und die Auseinandersetzung mit dem Sinn, Gehalt, Mehr- und Unterhaltungswert sind menschliche Bedürfnisse, die nicht abgeschaltet sondern stets auf's Neue intensiviert werden müssen.

»Interaktives Geschichten erzählen« meint damit eine intensive Verlängerung und Erweiterung gelernter, tradierter und bewährter Erzählstrukturen und Rezeptionsgewohnheiten, hinein in mehr und vielgestaltigere Erzählräume. Diese erfordern Zeit und Raum sowohl für die Produktion wie für die Rezeption. Dies kann jedoch nur dann gelingen, wenn wir uns der allgemeinen Medienbeschleunigung hin und wieder mit einer gehörigen Portion Abstand und Selbstkritik verweigern. Der Zweifel etwas verpassen zu können, sollte einen dabei genauso wenig plagen. »Berlin Connection« ist so gesehen ein früher Versuch, der technologischen Leistungsspirale etwas Greifbares entgegenzusetzen und den menschlichen Bedürfnissen durch eine inhaltliche wie künstlerische Auseinandersetzung im interaktiven Medium mehr Spielraum, Ausdruck und Geltung zu verleihen.

Net of Nodes – Mit Hilfe des Master-Flußdiagramms konnten die Schlüsselsequenzen, auch Plotpoints genannt, sowie das spielerische Regelwerk sichtbar gemacht werden, um die für den Spieler notwendigen Navigationsbedingungen bei entsprechender Verschaltung der Spiellogik zu überprüfen.