

The Four Suspects

Entstehungsland, -jahr: Deutschland 2002/03

Team:

Buch und Regie, Grafikdesign: Kristian Costa-Zahn

Produktions-/Herstellungleitung: Jacky Pagel

Produktionsassistentz: Christiane Schwarz

Kamera: Matthias Metzger

Schnitt: Dirk Mauche

Tonmischung: Heiko Fritz

Soundtrack: Ralf Groher
Andreas Zbik

Darsteller: Frank Hennenhöfer
Hubertus Grimm
Matthias Klaußner
Dorothea Kirschner
Fabian Böckhoff

Authoring: Mathias Basler

Förderung: Filmförderung Baden-Württemberg

Produktionshilfe: SWR

Technische Beschreibung: DVD (PAL, kein Ländercode)

Kurzbeschreibung:

Bei dem Projekt **The Four Suspects** handelt es sich um das Modell eines interaktiven Spielfilms. Das sinnvolle Eingreifen eines zum Benutzer werdenden Betrachters in den linearen Ablauf einer Narration steht dabei im Vordergrund. Das Konzept geht speziell auf die Natur des Films als eines 'passiv' wahrzunehmenden Mediums ein, grenzt sich also von Strukturen des Videospiele oder virtueller Realitäten ab. Das Resultat ist eine neue Form der Narration zwischen sehen und spielen: Das INTERAKTIVE FILMERLEBNIS. Wie und wo macht Interaktivität in einer narrativ so geschlossenen Form wie der des Spielfilms Sinn? Wann stellt sie tatsächlich einen Mehrwert für den Benutzer dar und wann nur lästiges Zwangseingreifen? Aus diesen zentralen Fragestellungen heraus wurde das Prinzip dieses Films entwickelt.

The Four Suspects ist eine Mischung aus Kriminal- bzw. Gangsterfilm und Film Noir, bei der es gilt, einen Mordfall aufzulösen. Dabei muß der Benutzer, den Genres entsprechend, kombinieren, recherchieren, aber auch riskieren. Intuitive Entscheidungen spielen dafür ebenso eine Rolle wie logisches Denken und Scharfsinn. Das INTERAKTIVE FILMERLEBNIS rangiert zwischen Denksport und Unterhaltung.

Zu betonen ist ebenfalls die Wahl des Mediums DVD, das für das Modell **The Four Suspects** am geeignetsten erscheint. Wie beim 'klassischen' Spielfilm gilt es auch hier, den Film vorwiegend zu betrachten und nur an ausgewählten Entscheidungspunkten zu interagieren. Unter Vorbehalt ist das Modell zwar als Computeranwendung denkbar, jedoch werden Filme erfahrungsgemäß lieber von der Fernsehcouch oder vom Kinosessel aus rezipiert. Der Interaktivitätsgrad ist leicht mit der Fernbedienung zu bewältigen, ansonsten heißt es zurücklehnen und kombinieren. Dies ist entweder allein oder beratend in einer Gruppe vorstellbar. Im zweiten Fall müßte natürlich ein demokratisches Votum eine Entscheidung herbeiführen.

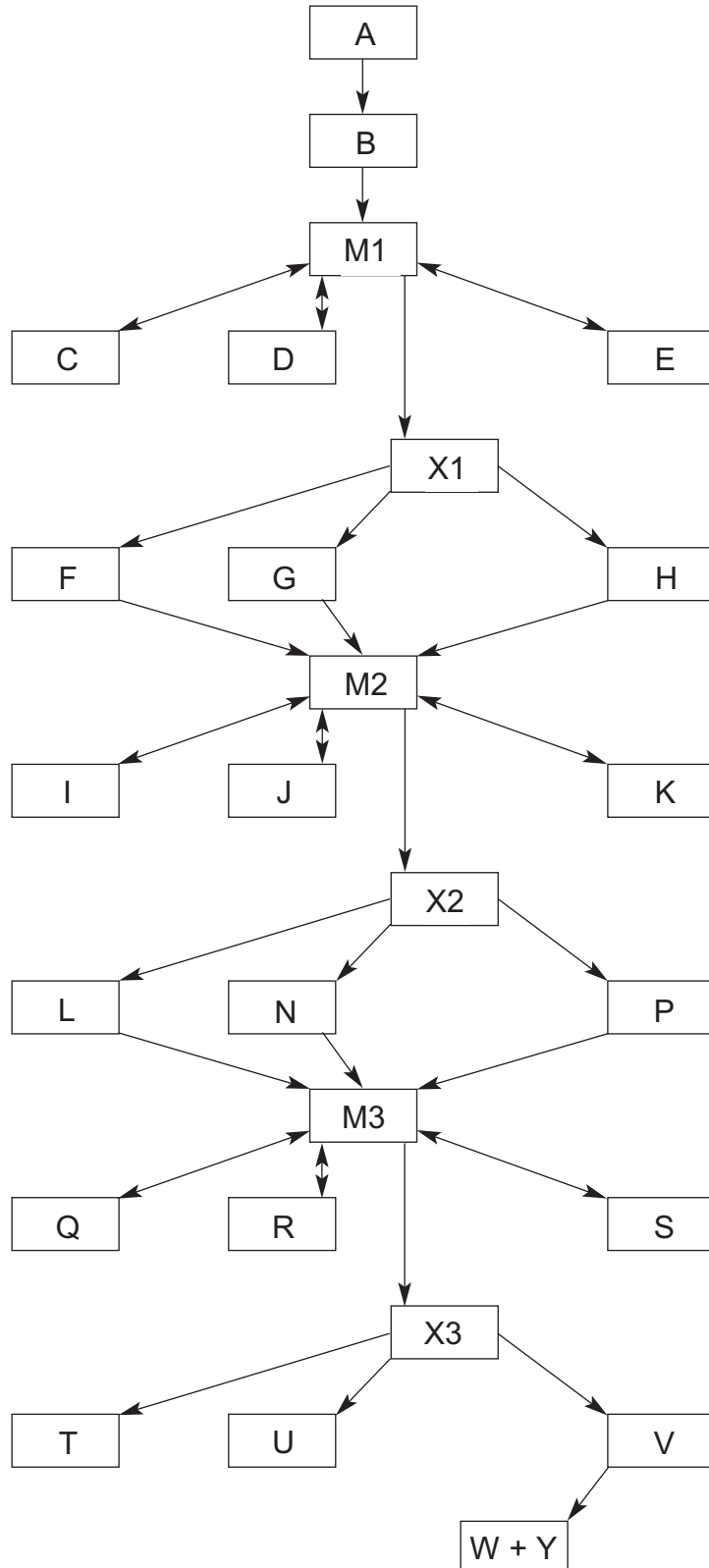
Die sinnvolle Nutzung des Mediums DVD setzt eine mediengerechte Erarbeitung des jeweiligen Inhalts voraus. Inhalt und Form der Arbeit sollen also in sinnvoller Symbiose den Weg neuer Möglichkeiten beschreiten.

Inhalt (Treatment):

In einer abgelegenen Lagerhalle feiern vier Personen die erfolgreiche Durchführung eines gelungenen Coups. Der Anführer ist Franco Manzini, ein charismatischer Mann. Nach und nach bedankt er sich bei den Anwesenden für ihren Einsatz: Bei seinem alten Freund Jean de Fareau, bei dem Einbruchspezialisten Lukas Ruttger und bei Viviana Kitova, seiner attraktiven Geliebten. Alles scheint in bester Ordnung zu sein, doch der Schein trügt! Wenig später wird Franco tot in seiner Lounge aufgefunden, der Tatort übersät mit Spuren unterschiedlichster Art und Weise. Als die drei Hauptverdächtigen in diesem Fall werden seine engsten Vertrauten Jean, Lukas und Viviana verhört. Zusammen mit dem Kommissar, einem etwas älteren und erfahrenen Kriminologen, begibt sich der Betrachter/Benutzer in eine Reihe von Verhören, um der Sache auf den Grund zu gehen und den Mörder zu ermitteln. Hierbei hat er zunächst die Auswahl, wieviele Verhöre er sehen möchte und in welcher Reihenfolge. Jeder der drei hat ein mehr oder weniger gutes Alibi auf Lager, ebenso erweist sich die Unterschiedlichkeit der Figuren. Der Kommissar versucht höflich, aber bestimmt, aus jedem einzelnen die Wahrheit herauszubekommen. Trotz, oder gerade aufgrund der Unterschiedlichkeit der Versionen, muß der Benutzer nach der ersten Verhörrunde auf den Mörder tippen. Je nach Entscheidung bekommt er eine bestimmte Sequenz dessen zu sehen, was vor dem Mord passiert ist. So erfährt er *entweder* von der heimlichen Beziehung von Jean und Viviana, *oder* von der massiven Verschuldung von Lukas, der von Franco seinen Anteil einfordert, *oder* von dem Versuch Vivianas, den Aufenthalt der Beute in Erfahrung zu bringen. Je nachdem, welche der Sequenzen er gesehen hat, geht er mit bestimmten Vorstellungen in die nächste Verhörrunde. Das auf seiner vorherigen Entscheidung beruhende, bereits Gesehene wird ihn nun automatisch in allen weiteren Entscheidungen beeinflussen.

In Verhörrunde Zwei konfrontiert der Kommissar die Verdächtigen mit seiner Version der Dinge, um sie so aus der Reserve zu locken. Dabei kommen ihm auch die Ergebnisse der Spurensicherung zu Hilfe, die sich auf Jean, Lukas und Viviana belastend auswirken. Diese werden zunehmend unsicherer und verstricken sich in Widersprüche. In dem folgenden Gewirr aus verschiedenen Versionen, Geständnissen und gegenseitigen Beschuldigungen versuchen der Kommissar und mit ihm der Benutzer, den Mörder, den Aufenthalt der Beute und die Wahrheit zu finden. Nach insgesamt drei Verhörrunden und einer entsprechenden Anzahl von 'Tatsachensequenzen', muß der Benutzer schließlich den finalen Schuldspruch fällen. Dann erfährt er, ob er richtig gelegen hat oder nicht...

Flowchart:



M: Hierbei handelt es sich um Menues, in denen der Benutzer entscheidet, in welcher Reihenfolge er sich die Verhöre anschaut.

X: Hierbei handelt es sich um Menues, in denen der Benutzer auf den Mörder tippen muß. Aus dieser Entscheidung ergibt sich die Wahl der darauffolgenden Sequenz.

Lebenslauf Kristian Costa-Zahn

Persönliche Daten:

Geburtsort, -datum: Bremen, 10.08.1978

Anschrift: Obere Straße 4 B
70190 Stuttgart
Telefon: 0711 - 26 26 731
Mobil: 0162 - 93 91 087
E-Mail: contact@orange-bear.de

Nationalität: deutsch

Familienstand: ledig

Schulbildung:

1984-88 Besuch der Grundschule Oberneuland, Bremen

1988-91 Besuch des Schulzentrum Rockwinkels, Bremen

1991-97 Besuch des Ökumenischen Gymnasiums, Bremen

06.1997 Allgemeine Hochschulreife

09.1997-06.1998 Grundwehrdienst in Hamburg und Schwanewede

Studium:

10.1998-03.1999 Informatikstudium an der Universität Bremen

03.1999-02.2003 Kommunikationsdesignstudium an der Merz Akademie Stuttgart, Projektgruppe "Film / Video" bei Christoph Dreher

03.2001-08.2001 Praktikum bei Raketik / Neue Sentimental Film, Berlin

09.2001-02.2003 Masterstudiengang 'European Media Master of Art', Merz Akademie Stuttgart / University of Portsmouth

02.2003 Abschluß als Diplom-Designer (FH) und Master of Art in European Media

Profil Merz Akademie *

Die Merz Akademie, 1918 gegründet, ist eine private, staatlich anerkannte Hochschule für Gestaltung. Sie ist Teil des pädagogischen Gesamtwerks Werkhaus Merz. Das Studienangebot umfasst den 8-semesterigen Studiengang "Kommunikationsdesign" der mit dem Abschluss "Diplom-Designer/in (FH)" abschließt, sowie den 3-semesterigen Master-Studiengang "European Media Master", der im Verbund mit neun anderen europäischen Universitäten, Kunst- und Designhochschulen angeboten wird. Studienschwerpunkte umfassen die Bereiche "Visuelle Kommunikation", "Interaktive Medien/Netzwerkgestaltung" und "Film/Video". Der Titel "Master of Art in European Media" wird von der University of Portsmouth verliehen.

Die Ausbildung von Gestaltern/innen der Print- und elektronischen Medien an der Merz Akademie folgt nicht dem Ansatz einer rein handwerklichen und formalästhetischen Schulung. Die Analyse gegenwärtiger gesellschaftlicher Prozesse und die Reflexion möglicher Entwicklungen ist Grundlage für gesellschaftlich verantwortliches Handeln künftiger Mediengestalter/innen und deshalb seit langem wesentlicher Bestandteil des Studiums an der Akademie.

Angesichts des weiteren Abbaus von Arbeitsplätzen aufgrund zunehmender Automatisierung und Globalisierung der Produktion und angesichts des viel diskutierten (aber wenig vorbereiteten) Sprungs zur „Informationsgesellschaft“ in Verbindung mit der ungebremsen Entwicklung elektronischer und digitaler Technologien, wird sich ein gesellschaftlicher Wandel vollziehen, dessen Charakter und Umfang bisher nur ansatzweise problematisiert worden ist. Hochgeschwindigkeitsnetze und virtuelle Szenarien werden eine neue Waren- und Wertelandschaft hervorbringen, die bisher fast ausschließlich technisch vorbereitet wird. Entscheidend wird in Zukunft sein, diese neuen Technologien wirklich sinnvoll einzusetzen.

Die hierfür erforderliche, qualitativ hochwertige „brainware“ setzt eine ungleich umfassendere, effizientere und generalisierbare Ausbildung voraus, als es bis dato der Fall war. Neue, andere Gestalter/innen werden benötigt, die neben einem hohen Maß an Fähigkeiten zur interdisziplinären Kooperation auch eine stark entwickelte kulturelle Kompetenz besitzen; beides wesentliche Grundlagen für die Idee einer neuen Art von Autorenschaft in einer sich umformierenden Gesellschaft.

Die Ausbildung von Gestaltern/innen an der Merz Akademie trägt diesem Ansatz einer gesellschaftlichen, kulturellen und sozialen Verantwortung Rechnung und eröffnet damit zugleich die Perspektive auf völlig neue Berufsfelder.

* Text stammt von der Homepage der Merz Akademie (www.merz-akademie.de)