



„Die Zukunft des multilinenaren Erzählens liegt vor allem im Unterhaltungs- und Infotainmentbereich“

Susanne Schiebler und Gabriela Hildebrandt, Designerinnen und Gründerinnen der auf multilineares Erzählen spezialisierten Agentur Glanz & Gloria, Weimar

dio entsteht dann der eigentliche Film: Thalhofer sucht die besten Aufnahmen aus und stellt sie mit Hilfe der Software Korsakow System zusammen, die er eigens zu dem Zweck entwickelt hat. Dabei kann er den Szenen Metainformationen zuweisen, die sich dann per Schlagwort verknüpfen lassen. Auf diese Weise entsteht ein sich selbst generierendes Netz an Filmsequenzen, das nach bestimmten Regeln funktioniert, etwa der, dass ein und dieselbe Szene nicht zweimal präsentiert werden darf.

Die Produktion des multilinenaren Spielfilms „Schöne Heimat“, den die beiden Designerinnen Gabriela Hildebrandt und Susanne Schiebler als Diplomarbeit entwickelten, gestaltet sich da völlig anders. Mittlerweile haben sie in Weimar die Agentur Glanz & Gloria gegründet, die sich auf die Konzeption und Umsetzung multilinerer Erzählungen spezialisiert hat. „Schöne Heimat“ handelt von Anna und ihrer Großmutter. Die alte Dame möchte ihr Haus verkaufen, doch Anna fällt der Abschied davon schwer. Mit Hilfe von alten Fotos, Briefen und Tagebüchern begibt sie sich auf eine Reise in die Vergangenheit, bei der sie auch ihre Mutter wiederzufinden hofft.

„Man kann nicht jedes Detail der Anwendung im Voraus konzipieren“, sagt Gabriela Hildebrandt. Doch im Gegensatz zur Vorgehensweise eines interaktiven Dokumentarfilms kann man sich bei einem Spielfilmprojekt auch nicht von den Ereignissen beim Dreh leiten lassen. Vorab musste es eine Reihe von Fixpunkten geben, weshalb dem Film ein detailliertes Drehbuch zugrunde lag. „Dazu gehören die Charaktere, die einen großen Einfluss auf den Verlauf der Geschichte haben, oder die Orte“, erklärt Susanne Schiebler. Beim Dreh und in der Postproduktion änderte sich dann allerdings doch mal einiges. „So kam uns etwa noch die Idee, ein Fotoalbum anzulegen, über das man in der Familiengeschichte Annas stöbern kann“, sagt Gabriela Hildebrandt.

Die Navigation sowie das Interface schmiegen sich bei „Schöne Heimat“ möglichst unauffällig in den Gesamtfilm, um seinen Spielfilmcharakter nicht zu zerstören. Hinter dem, was der Anwender als unaufdringlich und leicht empfinden soll, steckt jedoch einiges an Überlegung: Wie vermittelt man dem User schnell, wo er sich befindet, nach welchen Regeln die Story funktioniert und was er alles →



Der multilinerare Spielfilm „Schöne Heimat“ von Glanz & Gloria erzählt von Annas Reise in die Vergangenheit. Noch vor dem Start des Films gibt es, ähnlich wie bei einem Computerspiel, eine kleine Einführung, in der man sich über die Vita der Figuren informieren oder einen Streifzug durch das Haus unternehmen kann



Über die eigentliche Geschichte des Spielfilms hinaus kann der User Plätze und Ereignisse erforschen, die selbst der Protagonistin Anna verborgen bleiben. Obwohl der Film auch ohne diese Exkursionen schlüssig ist, erfährt man so Dinge, die ein völlig neues Licht auf die Geschehnisse werfen



Interaktive Bereiche sollen zwar gleich zu erkennen sein, sich aber dennoch harmonisch ins Gesamtbild fügen. So erscheinen im Film wie von Hand gezeichnete weiße Linien, die Hot Spots anzeigen. Diese führen zu Nebensträngen, die wieder dort in den Hauptfilm münden, wo man ihn verlassen hat