

# Der Avatar als Reiseführer durch die Räume der Erzählung

Wolfgang Neuhaus 02.12.2001

Die Konferenz "interaktiv-narrativ" in Weimar

*Keiner der neueren Medientopoi ist so paradox wie das "interaktive Erzählen". Haben sich andere wie das "interaktive Fernsehen" oder "High Definition TV" schon bittere Niederlagen hinter sich, hält sich das interaktive Erzählen beharrlich im Mittelfeld der Aufmerksamkeitsökonomie. Immer wieder werden Veranstaltungen und Symposien zu diesem Thema organisiert. Das eigentlich Unmögliche wird deutlich, wenn man sich vergegenwärtigt, was das interaktive Erzählen leisten soll: die User seien durch ihre Handlungen (Mit)Erzeuger einer Geschichte, die sie gleichzeitig konsumieren. Wo endet das Rezipieren einer Geschichte, wo fängt die Interaktion an? Auch die Konferenz interaktiv-narrativ. Eine Reise, veranstaltet von der Medienfakultät an der Bauhaus-Universität Weimar, konnte nur weitere Ausflüge in ein unbekanntes Terrain unternehmen und keine befriedigende Lösung bieten.*

In der begleitenden Ausstellung wurden auf einem Videoscreen studentische Arbeiten präsentiert, die verschiedene Ansätze vorstellten, sich diesem Themenkomplex zu nähern. Ein statischer Blick von oben in einen Büroraum - in ihm arbeiten an verschiedenen Orten Menschen, reden miteinander. Klickt man eine der Personen an, werden ihre Gedanken projiziert. Setzt man diese in Beziehung, soll sich mit der Zeit eine Geschichte "erschließen", die sich zwischen einigen dieser Personen gerade abspielt. Den gelungensten Eindruck hinterließ die Arbeit "blaubart rgb" von Susanne Schiebler und Gabriela Hildebrandt. In einem ästhetisch interessant gestalteten Quicktime-Movie wird fortlaufend das Märchen vom Ritter Blaubart erzählt. Zwei Versionen, eine blau eingefärbte mit ruhiger und eine rote mit aggressiver Erzählstimme, laufen in demselben "Bild" parallel, wobei die Stimmen zeitlich leicht versetzt sind. Das Besondere ist, dass der User in Echtzeit die beiden Videoversionen mit der Maus mischen und so die Erzählweise "temperieren" kann. Sicher ein Experiment, aber es funktionierte.

Das ist streng genommen auch nicht unbedingt interaktiv, sondern ein Beispiel für die multimediale Aufbereitung einer Geschichte. Veranstaltet wurde die Tagung vom Lehrstuhl für multimediales Erzählen. Die Motivation für die Konferenz war, verschiedene Disziplinen zusammenzubringen und über die entstehenden dramaturgischen Probleme zu sprechen: Informatiker, Techniker, Wissenschaftler, Designer, Künstler. Die Gestaltungsprobleme ziehen sich durch alle Kompetenzfelder hindurch. Ein Problem sei jedoch, so Nicole Heidtke, Mitarbeiterin am Lehrstuhl, dass die verschiedenen Parteien eigentlich kaum miteinander reden würden. Begriffe wie Spiele, Netze, Räume und Wissen waren als Orientierungspunkte für die Veranstaltung gesetzt, um die Annäherungen an dieses Thema kreisen sollten. Leider schwebte der ein oder andere Beitrag in luftigen Höhen der Theorie, ohne sich allzu sehr um die Niederungen der Praxis zu kümmern.

## Ausflüge in die Theorie

Den Gedankenausflug in den medientheoretischen Überbau eröffnete der Medienwissenschaftler Claus Pias mit seinen Überlegungen zum Adventure-Game. An der Medientheorie Friedrich Kittlers geschult, grub Pias das ein oder andere interessante Detail über den historischen Ursprung dieser Spiel-Art aus - aus der Simulation von Daten der Höhlenforschung entstand das erste Adventure-Game "Colorado cave adventure" -, überschätzte aber sogleich seinen Erklärungswert. Des weiteren brachte er die Gestaltung dieser Spiele mit der Entstehung des ARPA-Netzes (als Ursprung des Internet) in Verbindung: Netzwerk-routing-Spezialisten hätten diese Games mitentwickelt. Wie im Spiel ginge es darum, die Wege unsichtbar zu machen; erst durch Verknüpfung entstehe ein Weg (von Räumen in einer Höhle, von Datenobjekten in einem Spiel, über Knoten in einem Netz). Eigentlich seien diese Spiele gar nicht interaktiv, da man nur eine "Spur" nachvollziehe, die im technischen Code festgelegt sei.

Britta Neitzel ging davon aus, dass es im Computerspiel so etwas wie ein Erzählen in verteilten Rollen gäbe, vorgegeben vom Programm; die Spieler würden zu "impliziten Autoren", die durch das Spiel eingesetzt seien und an der Geschichte mitwirken. Leider führte sie ihr an der klassischen Erzähltheorie ausgerichtetes Konzept nicht an einem konkreten Beispiel vor. Die grundlegende Frage, ob der Begriff der erzählten Geschichte überhaupt auf den Vorgang des Computerspiels übertragbar ist, stellte sie nicht.

Volker Demuth, Schriftsteller und Professor für Medientheorie und Mediengeschichte an der FH Schwäbisch Hall, fragte nach einer "utopischen Ästhetik" für Texte. Er sieht das Internet als denkbar ungeeigneten Ort dafür, da es prinzipiell grenzenlos sei; man könne in ihm nicht reisen, sei höchstens "omnipräsent". Dass Netz als Kunstraum zu sehen, sei ein Missverständnis aufgrund seiner "Orts-Schwäche". Seine utopische Perspektive ist die Ausweitung des Textes in den Raum. Um auch virtuelle Raum-Objekte wirklich begehbar machen zu können, setzt er große Hoffnungen auf die Technik der Mixed Reality, die Körper, digitale und Realräume miteinander verbinden könnte. Auf das Problem der Verschränkung von Erzählung und Interaktion ging er nicht ein.

### **Das ungeklärte Verhältnis von Interaktion und Narration**

Es blieb am ersten Tag Anna Heine ([http://kd.fhtw-berlin.de/htmlneu/studium/mm\\_team.html#heine](http://kd.fhtw-berlin.de/htmlneu/studium/mm_team.html#heine)), Medienkünstlerin und Mitarbeiterin an der FHTW Berlin, überlassen, aus der Sicht der Praxis das Spannungsverhältnis zu beleuchten. In ihrem Beitrag "Zur Architektur der Interaktivität" stellte sie recht systematisch dar, ob Begriffe aus der Filmdramaturgie überhaupt auf Multimedia-Systeme beziehbar sind. Die linear erzählte Story mit Anfang und Ende, die Entwicklung von Spannungsbögen in einem Drama sei nicht als "Systeminhalt" gedacht. Die Handlungsebene der filmischen Narration werde in interaktiven Systeme auf die Rezeptionsebene verschoben; Dramaturgie beziehe sich in diesem Fall eher auf die Handlungen eines möglichen Users.

"Wenn man Multimedia-Architektur als die Art und Weise der Verwendung struktureller Prinzipien - oder auch als Bausteine - der inneren und äußeren Gestaltung eines interaktiven Systems definiert und versteht, die projektierte Steuerung seiner potentiellen User/innen eingeschlossen, werden Autoren und Designer von Multimediasystemen zu System- und Informationsarchitekten oder auch - in der filmischen Terminologie - zu Regisseuren, allerdings zu Regisseuren optionaler Funktionalität bzw. zu Regisseuren der Gestaltung sogenannter Freiheitsgrade, oder auch zu Regisseuren von Usability. Nicht eine Geschichte wird inszeniert, sondern ein Bezugsfeld von Informationen, ein virtueller - oder Projektionsraum... in dem Optionen auf Wege wahlweise beschränkt, in bezug gesetzt oder übersprungen werden können."

Filmdramaturgische Begriffe wie "hook" ("Es war einmal...") oder "kiss off" ("... und wenn sie nicht gestorben sind") seien möglicherweise auch bei Multimedia-Systeme anwendbar, wenn es sich um eher "geschlossenerere" Produkte handele. Irgendwann müsse auf einer Website oder auf einer CD-Rom eine erste Interaktionsmöglichkeit gegeben sein, und diese lasse sich durchaus mit einem hook als "Aufmerksamkeit und Emotionalität aktivierendem Element" gestalten. In manchen multimedialen Unterhaltungsformen werden Figuren eingesetzt, die aber nicht verdecken sollen, dass der User der eigentliche "Protagonist" ist.

"Simulierte Figuren können durch Multimediasysteme führen und als Avatare, Cyborgs, virtuelle Assistenten, Charaktere, Servone o. ä. künstliche Wesen oder Teile dieser Orientierung und Ergänzung bieten, Rätsel aufgeben, Verbindungen herstellen, Fragen beantworten, visuelle Optionen vorantreiben. Man könnte in solchen Fällen von figurenzentrierter Navigation sprechen."

Ein interaktives System habe durch seine multilineare Strukturierung kein zeitliches Ende, auf das eine Geschichte zusteuer; es verfüge eher über "Aus- und Übergänge", die von den Autoren gestaltet und von den Usern individuell benutzt werden können. Eine dramaturgische Kategorie wie "Höhepunkt" wäre dennoch denkbar als Information, die bei der Benutzung des Systems die User überrascht.

Telepolis Artikel-URL: <http://www.heise.de/tp/r4/artikel/11/11250/1.html>

Copyright © Heise Zeitschriften Verlag