zur dramaturgie der interaktivitaet
ergebnisse einer vergleichenden studie

A. E. Heine
Prof. Th. Born

"filmdramaturgische erkenntnisse kann man m.e. nicht einfach auf multimedia-anwendungen übertragen. dass es dennoch gemacht wird, liegt möglicherweise daran, dass es in den medienkonzernen eine vielfältige auswertung von unterhaltungsstoffen gibt (das buch zum film zur tv-serie zum computerspiel zum internetauftritt), so dass sich die an den planungen beteiligten praktiker/innen auf denselben jargon einigen, mit dem eben auch über "dramaturgie" geredet wird"
(wolfgang neuhaus). um diesen oben erwähnten jargon der firmenpraxis kritisch zu beleuchten, planten wir im ss 2000 eine vergleichende studie über film- und multimedia-strukturprinzipien unter zugrundelegung der filmdramaturgischen terminologie im rahmen eines multimedia-seminars im hauptstudium kommunikationsdesign. wir analysierten anhand einer reihe interaktiver systeme aus dem entertainment- und informationsbereich deren gestaltungs- und wahrnehmungsbezogene strukturprinzipien und bedienten uns hierzu eingeführter filmdramaturgischer fachtermini (im text kursiv), die wir uns zuvor anhand der untersuchung des populären kinofilms, in diesem fall des films "twister" (abb.1, 2), theoretisch erarbeitet hatten. dass wir ausgerechnet einen film aus dem katastrophenfilmgenre wählten, liegt im beispielhaft klaren dramaturgischen verlauf begründet, der seiner klarheit wegen günstige voraussetzungen für einen vergleich und für den substantiellen output unserer studie zu schaffen versprach. wir kamen zu den folgenden schlüssen:

1. filmische narration contra informationssystem
grundsätzlich ist weder das kanonische storyschema - das klassische drei- oder fünfaktsystem - noch die darauf gründende classical narration in multimedia-systemen nachweisbar.
das *kanonische storyschema* trifft auf interaktive systeme nur dann zu, wenn sich diese im rahmen von entertainment und infotainment (z.b. werbung, spiel, unterhaltung) gezielt der regeln der filmischen narration -

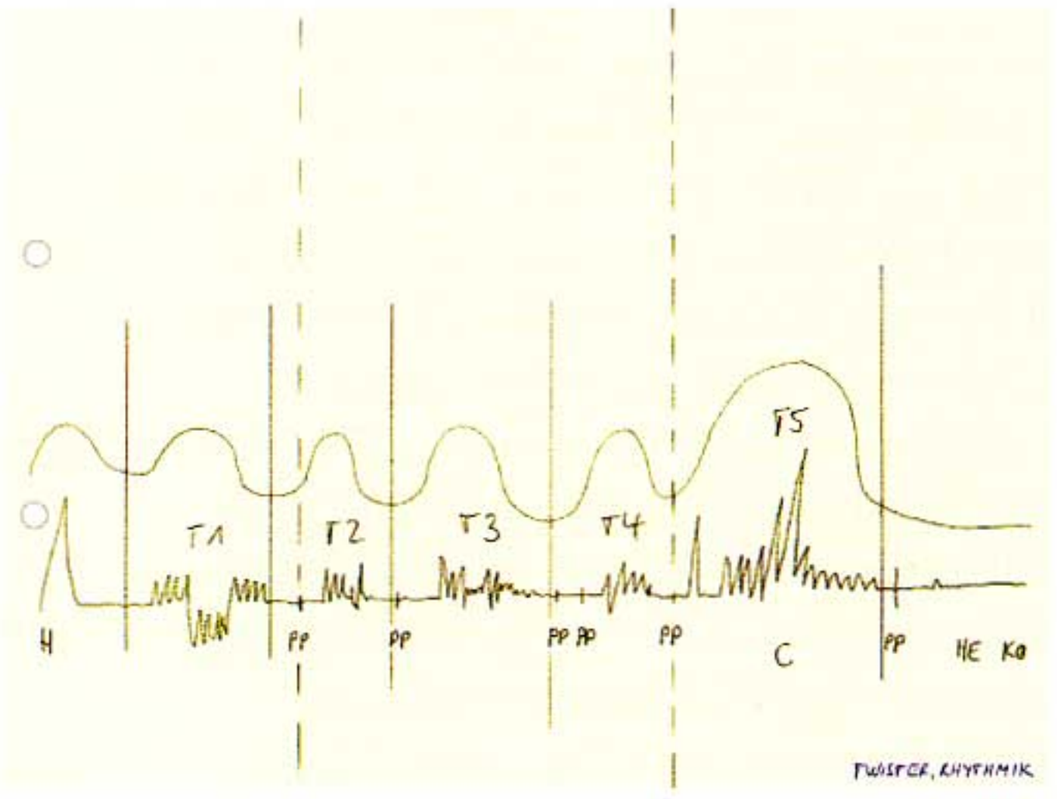


abbildung 1: rhythmik

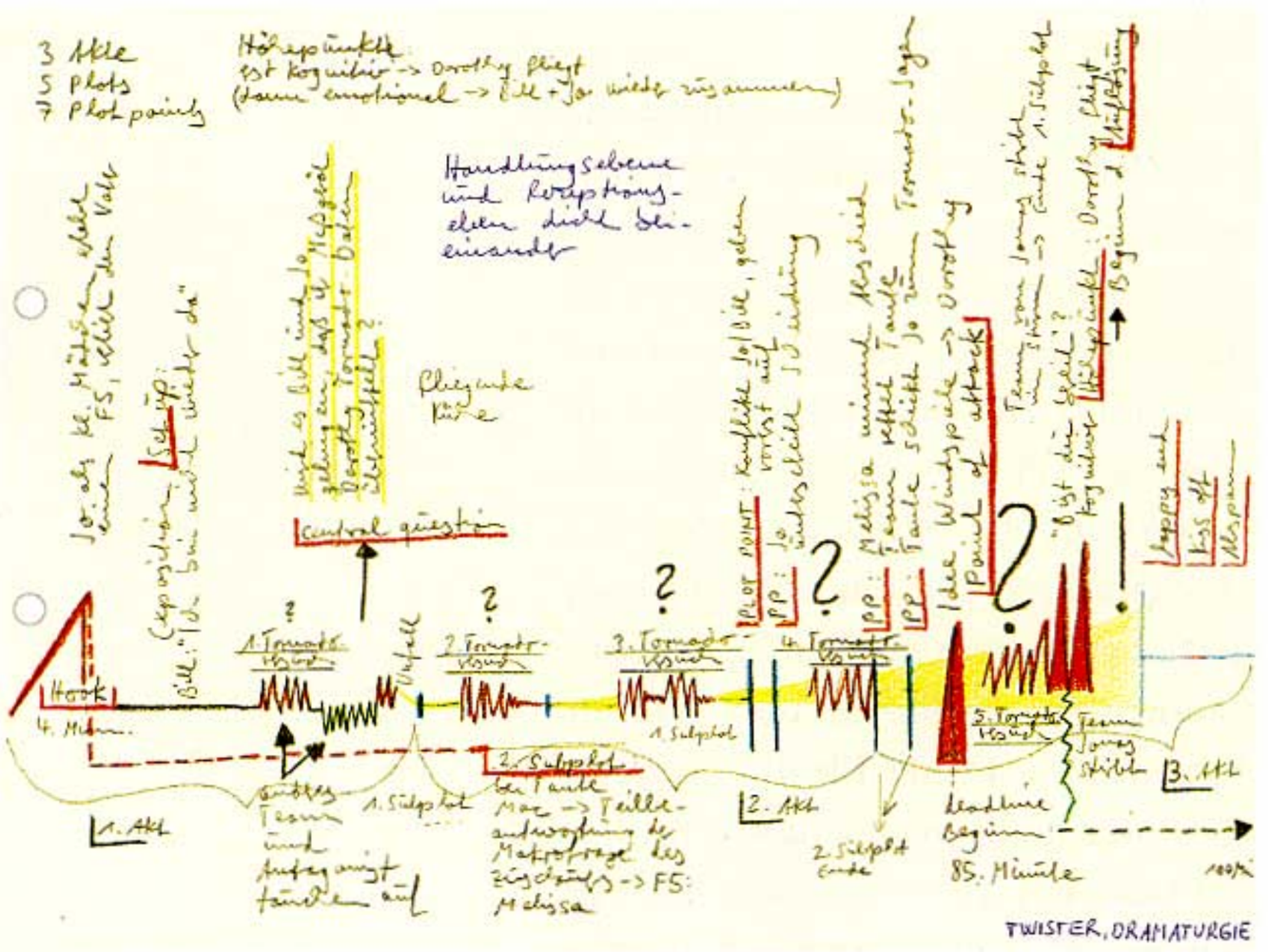


abbildung 2: dramaturgie

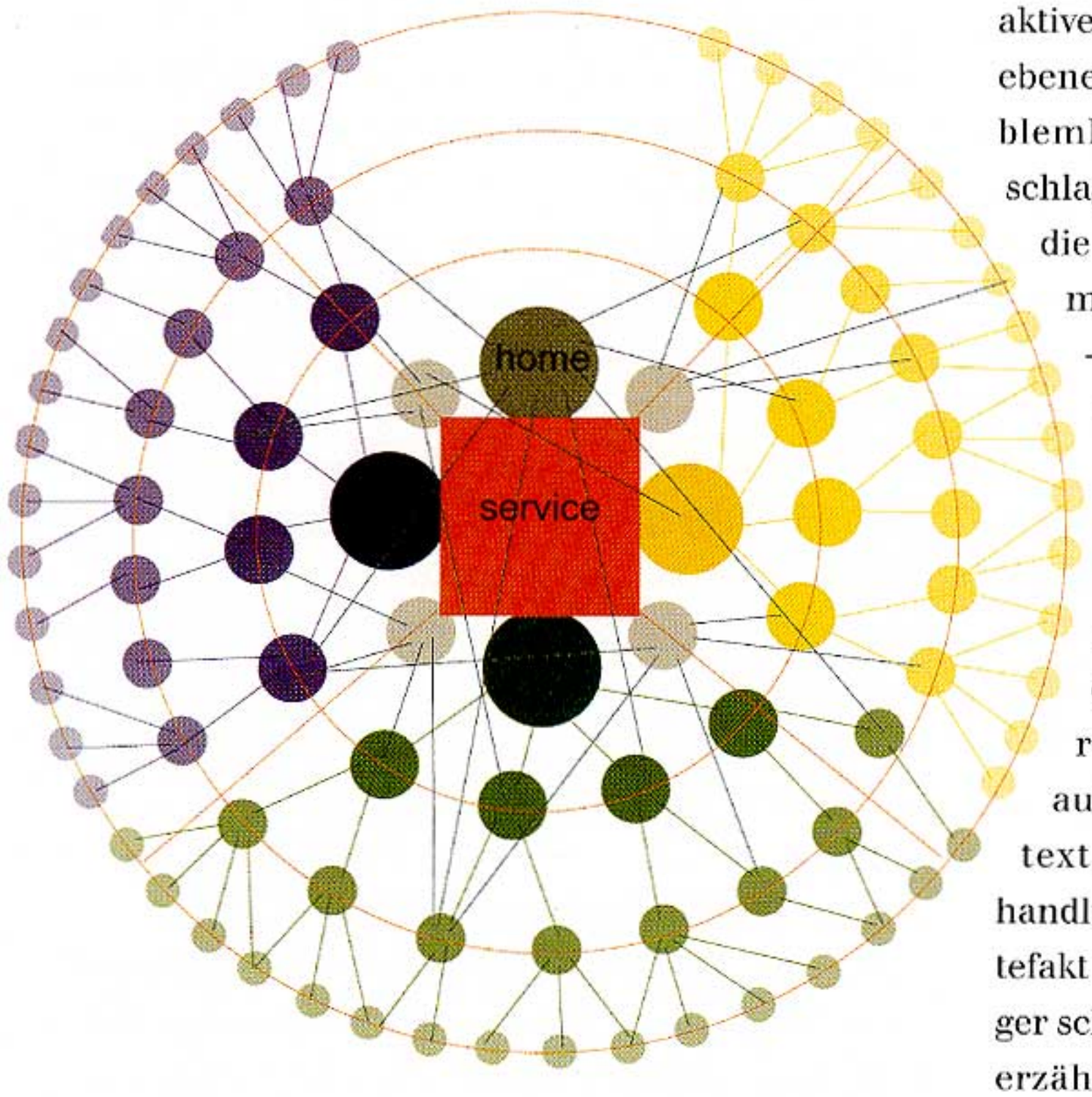


abbildung 3: info- und serviceseiten der deutschen bundesbahn

auch *classical narration* - bedienen.
"reine" informationssysteme dagegen weisen in ihrer grundgestaltung keine anlehnung an das kanonische storyschema auf: eine spannungsentwicklung zwischen anfang und ende eines handlungsverlaufs, eine linear erzählte story, ist nicht gegeben (abb.3). ein *drama* im sinn von handlung oder geschehen als systeminhalt ist nicht existent.
demnach sind filmdramaturgische fachtermini wie z.b. *drehbuch und storyboard* ungeeignet, um die gliederung und gestaltung eines informations- oder auch lernsystems zu beschreiben, auch wenn dies in vielen firmen praxis ist (s.o.). vorschläge: stoffkonvolut, bilder- und elementelisten, content-collection, strukturübersicht, systemarchitektur.

2. die diversen ebenen

handlungs- und rezeptionsebene verlagern sich und verändern ihre bedeutung in interaktiven systemen. sie kehren sich in gewisser weise um: die handlungsebene der filmischen narration (spielfilm, populärer film), die die gestaltung des problemlösungsbogens, der handlungsentwicklung, umfaßt, wird im interaktiven system auf die rezeptionsebene verschoben, wo sie die aufgaben des frageantwortbogens (interaktion), also eine veränderte art der identifikation der rezipienten mit dem stoff übernimmt, eine (zunächst rein äußerlich) aktivere rolle, während die rezeptionsebene wiederum im projizierten problemlösungsbogen aufgeht. deshalb schlagen wir folgende fachtermini für die "dramaturgie" interaktiver systeme vor:

- die handlungs- und rezeptionsebene der filmischen narration fallen in interaktiven systemen in einer interaktionsebene zusammen. "dramaturgie in mm-systemen bezieht sich nicht auf das, was konzepter, programmierer und designer zeigen wollen, auf das artefakt aus bild, ton und text, sondern auf die möglichen handlungsverläufe, in denen dieses artefakt konsumiert werden kann" (holger schulze). handlung ist nicht länger erzählte und dargestellte handlung. handlung auf der rezeptionsebene, gemeint ist die handlung eines potentiellen users (user-directed hyperdrama), kann - zunächst funktionell betrachtet - grundsätzlich linear oder nonlinear strukturiert sein. im zweiten fall dient sie entsprechend einer in fragmentierung geschulten wahrnehmung und nutzung.
- aus der perspektive der entwicklung eines interaktiven systems (auf produzentenseite) existiert neben der interaktionsebene die autoren- bzw. projektionsebene. diese ebene entwirft interaktionsmöglichkeiten für potentielle rezipienten oder anders: denkoptionen auf der grundlage eines hypothetisch konstruierten bedarfs bzw. einer interessenlage, bezogen auf einen spezifischen systeminhalt.
projektions- und interaktionsebene sind disgruent oder decken sich teilweise.

3. der anfang, der erste eindruck und das ende

ein anfang mit den kategorien *hook* und *set up (exposition)* ist auch in mm-systemen möglich, in der regel

mm-systemen möglich, in der regel aber eher in enter- und infotainment- und offlineprodukten von bedeutung. ansonsten ist der anfang, allgemein mit introseite (gelegentlich auch portal) beschrieben, eher eine rein formale kategorie. die vernetzung eines systeminhalts eröffnet viele zugänge, und damit auch anfänge.
ein sog. *primacy effect* existiert ebenso im film wie im mm-system und kann bedingt übertragen werden. er ist im interaktiven system als erste wirkung, gleich nach dem einloggen, einer gestalteten umgebung auf potentielle nutzer/innen zu verstehen, bezieht sich dann auf die sog. anmutung, nicht aber auf die erste wahrnehmung der einheit von ort, zeit und handlung, es sei denn das system simuliert eine filmische narration.
ein interaktives system hat kein definitives, zeitliches ende, allenfalls ein prinzipiell offenes ende oder auch viele enden, die vom user gesetzt werden, entsprechend auch keine deadline, die zeitliche orientierung im kontext eines spannungsbogens bieten könnte. *climax, resolution, happy end* und *kiss off* sind keine auf mm-systeme zwingend übertragbaren dramaturgischen komponenten, wenngleich sie in einzelnen narrativ konstruierten systemen eine rolle spielen können.

4. die zentrale frage und die technik des fragenstellens

die *makrofrage* oder auch *central question*, die innerhalb einer handlungsentwicklung auf die wahrnehmung potentieller zuschauer/innen übertragen wird, kann in interaktiven systemen weniger als punktuell wahrgenommenes ereignis, deswegen eher als central subject area verstanden werden. nonlineare nutzungsverläufe können auf einer einzigen frage basieren und auf einen "gestreuten punkt" kommen oder auf diversen, nicht hierarchisierbaren, vernetzten fragestellungen basieren und sich so als themenfeld oder -kontext im lauf einer nutzung nach und nach ausweiten, ohne auf einen punkt zuzusteuern.
die fragenstellende erzähltechnik, auch *erotetic narration* genannt, kann in interaktiven systemen im direktesten sinn anwendung finden, d.h. in textform. sie kann gestalterisches grundprinzip einer navigation sein und bildet als textform einen spezialfall der strukturierung eines systems. dieser fall setzt als stoff allerdings keine erzählung voraus wie im film, sondern spielt sich wesentlich auf der oben eingeführten projektionsebene ab. die anwendung dieser dramaturgischen methode ist im rahmen von kunst (berkeley projekt von jochen gerz) und lernsystemen relevant.

5. figuren und figurenkonstellationen

konstruierte haupt- oder nebenfiguren können durch multimediasysteme führen und als avatare, cyborgs, virtuelle assistenten und charaktere o. ä. orientierung bieten, rätsel aufgeben, fragen beantworten, visuelle geschichten erzählen. dies geschieht allerdings eher in multimediasystemen, die sich der mittel der *classical narration* bedienen, d.h. im bereich des entertainment. informationssysteme verzichten i.a. auf figuren und figurenkonstellationen. ihre figuren sind die potentiellen nutzer/user, d.h. jene menschen, für die sie die verknüpfung von informationen so entwerfen, dass navigation nicht einer kausalkette von ereignissen folgt, sondern ein potentielles menschliches interesse aufgreift, einen anzunehmenden und als kontext zu ordnenden informationsbedarf erfüllt.
wolfgang neuhaus: "der user ist die hauptfigur. wenn man material zur verfügung stellt, erklärungen anbietet, soll der user selbst die kontrolle darüber haben, wann und wieviele informationen er abrufen möchte. was in einem dramatischen sinn selbstverständlich ist, nämlich, daß der weg der protagonisten eingeschränkt ist, wird im klassischen computerspiel z.b. aufgehoben. hier bestimmt der user seinen weg durch die informationen selbst. die kunst besteht darin, eine geeignete dramaturgie zu entwickeln, die die spannung aufrecht erhält und den user bindet."
es kann eine formal-abstrakte ähnlichkeit zwischen der *figurenkonstellation* einer filmdramaturgischen gestaltung und der vernetzten strukturierung in informationssystemen bestehen.

6. akte und plots . .

akt, plot, plot point und *subplot* im spielfilmdramaturgischen sinn lassen sich in interaktiven systemen nicht nachweisen, ab-gesehen von imitationen und übertragungen dieser filmdrama-turgischen kategorien auf multimediasysteme, die wie o.e. in der regel auf den unterhaltenden und werbenden bereich beschränkt sind, wo sie für die herstellung von akzeptanz neuer produkte und wahrnehmungsweisen, die sog. kundenbindung, offenbar vonnöten sind.
um struktur- und bestandselemente in multimediasystemen auf der hier neu eingeführten projektionsebene zu bezeichnen, haben sich mittlerweile fachtermini wie intro, modul, screen, site, menue, configuration, content, clip, links, statistics, credits, help, info etc. etabliert. sie machen die gleichzeitigkeit und fragmentierung in der gestaltung ganz unterschiedlicher informationswerte (values), losgelöst von räumlich und zeitlich gewohnter perzeption, transparent.

7. der spannungsbogen

rhythmus von spannung und entspannung ist als dramaturgisches mittel für interaktive systeme nur bedingt denkbar, nicht auf die filmdramaturgische handlungsebene, sondern auf den neuen terminus der projektionsebene bezogen. dies kann z.b. in einer gestalterischen kontrastierung verschiedener contentmodule zum ausdruck kommen, die eine wechselwirkung zwischen ruhe und unruhe produziert. allerdings hätte diese nichts mit der linear konstruierten steigerung einer kette von geschehnissen hin zu einem höhepunkt zu tun.

8. climax, point of attack und deus ex machina

die kategorie *climax* läßt sich, wenn überhaupt, allenfalls in jenen spezifischen multimediasystemen ausmachen, die den populärfilmdramaturgischen regeln folgen. als typisches merkmal einer multimediadramaturgischen gestaltung jedoch ist sie zu vernachlässigen. dies gilt für den kausalen, den inhaltlichen, den kognitiven, den emotionalen und den viszeralen höhepunkt gleichermaßen; denn alle climax-varianten bedingen das erzählen e i n e r story im sinn des filmdramaturgischen regelwerks. dies schließt jedoch keineswegs die methodische kreation überraschender momente oder auflösungen in multimedia-systemen aus.
der *point of attack*, der für die hauptfigur und damit für die zuschauer die zentrale frage aufwirft, - im multimedialen fall eher die central subject area -, könnte sich in einem interaktiven system zwar ereignen, aber nicht als teil eines kontinuierlich entwickelten erzähl-
bogens.
beide, *point of attack* und *climax*, wären im interaktiven kontext bedingt denkbar: z.b. als überraschende informationen auf einem interaktiven weg, in einer medienreflektorischen variante als ironische anspielung auf veraltete wahrnehmungsmuster etc..
ebenso das phänomen *deus ex machina*. es ist als multimediadramaturgisches element denkbar: ein system könnte sich im lauf seiner benutzung an einem bestimmten punkt für den user als unberechenbar erweisen.

resümee

die strukturprinzipien von multimediasystemen setzen sich unter dramaturgischer perspektive aus denen der filmischen narration und denen eines bauwerks bzw. wegesystems zusammen. der begriff systemarchitektur scheint uns allerdings näher zu liegen als der begriff systemdramaturgie. wenn man mm-architektur als die art und weise der verwendung struktureller prinzipien oder auch bausteine der inneren und äußeren gestaltung eines interaktiven systems, die bedingte steuerung seiner potentiellen user eingeschlossen, definiert und versteht, werden autoren und designer von mm-systemen zu system- und informationsarchitekten, nicht zu regisseuren. nicht eine geschichte wird inszeniert, sondern ein bezugsfeld, ein virtueller - oder projektionsraum, auch als open story space bezeichnet, in dem optionen auf wege wahlweise beschritten, erlaufen, in bezug gesetzt oder übersprungen werden können. das ist aus der herstellerperspektive verwandt mit der planung von raumgefügen oder von stadtentwicklungsplanung. die architektin lucy hillebrand hat eine sog. raumschrift entwickelt, der tanz- oder bewegungsschrift einer choreographie

verwandt, mit deren hilfe sie nicht nur architektonische -, sondern auch denk, phantasie- und vorstellungsräume visualisieren konnte. natürlich sind die wege in solchen räumen nicht grundsätzlich kontinuierlich und abgesteckt, sondern multilinear, gleichzeitig, fragmentarisch und offen und haben deshalb strukturell, wenn überhaupt, mit avanciert-experimentellen narrationen und postmodernen architekturvorstellungen zu tun, deren formen häufig auch selbst- und geschichtsreflexion einschließen. gebäude besitzen zu- und ausgänge, nicht anfang und ende. der begriff "dramaturgie" erscheint uns als arbeitsbegriff missverständlich und ungeeignet, um die eigenheiten interaktiver systeme unter ästhetisch-produktiven entwicklungsaspekten und dem, was daraus für die produktion folgt, zu kennzeichnen. produzenten, insbesondere interfacedesigner, haben gleichgewicht und offenheit zu gestalten: die balance zwischen der freiheit des users, sich einen weg oder wege zu erschließen und den eigenheiten und notwendigkeiten, die den verwendeten produktionsmaterialien und -medien immanent sind. menschen als user (nicht als "kunden der einfachheit", norbert bolz), als vielseitige wesen und ihre bedürfnisse und geistigen bewegungsmöglichkeiten definieren die strukturprinzipien eines mm-systems, wie im film und in der architektur. mm-systeme als ästhetisch gewollte produkte gehören strukturell den räumlichen und den zeitlichen künsten an.

literatur

aristoteles. poetik. hrsg. v. manfred fuhrmann. stuttgart 1982

jens eder. dramaturgie des populären films. drehbuchpraxis und filmtheorie. hamburg 1999

david bordwell: the classical hollywood style, 1917-60. in: bordwell, david/staiger, janet/thomson, kristin: the classical hollywood cinema: film style and mode of production. new york 1985

holger ellermann. das drehbuchschreiben als handwerk: eine vergleichende analyse von lehrkonzepten und der filmge-schichtlichen bedeutung des drehbuchschreibens unter be-rücksichtigung der marktbedingungen. coppengrave 1995

knut hickethier. film- und fernsehanalyse. stuttgart 1993

britta hartmann: anfang, exposition, initiation: perspektiven einer pragmatischen texttheorie des filmanfangs. in: monta-ge/av 4/2/1995

richard neupert. the end: narration and closure in the cinema. detroit 1995

peter wuss. filmanalyse und psychologie: strukturen des films im wahrnehmungsprozeß. berlin 1993

wolfgang neuhaus. auf der suche nach einer metadramaturgie oder die schwerkraft der erzählung. zur dramaturgie in multi-media-spielen. berlin 1997 http://www.uni-potsdam.de/u/scenario/neuhaus.html.

holger schulze. re: (rohrpost) "multimedia-dramaturgie"?. berlin 29.05.2000 14:03 Uhr, schulze@hdk-berlin.de

anna elisa heine. dramaturgiedarstellung: "twister"

andrea hentschel. strukturdarstellung: www.bahn.de