

# Zur „Architektur“ der Interaktivität

Ein Experiment

„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 auf denselben Jargon einigen, mit dem eben auch über „Dramaturgie“ geredet wird.“ Das schrieb Wolfgang Neuhaus, als freier Autor in Berlin lebend, im Mai 2000 und reagierte damit auf eine Anfrage, die ich im Rahmen einer Mailingliste für Medien- und Netzkultur gestellt hatte. Ich erhielt eine ca. 1 Dutzend interessanter Feedbacks, Meinungen und Veranstaltungshinweise zum Thema der Dramaturgie in interaktiven Systemen. Das zeigte mir und den Studierenden des Kommunikationsdesign (an der FHTW Berlin, wo ich u.a. in der Lehre tätig bin), dass das Dramaturgie-Problem in bezug auf multimediale Anwendungen bisher wenig reflektiert, aber dennoch relevant und aktuell ist.

## 1. Versuchsanordnung

Um dem von Wolfgang Neuhaus so genannten „Jargon der Firmenpraxis“ und der damit zusammenhängenden Frage nach der Dramaturgie in interaktiven Systemen nachzugehen, planten wir im SS 2000 eine vergleichende Studie über Film- und Multimedia-Strukturprinzipien; zunächst unter Zugrundelegung der filmdramaturgischen Terminologie. (Diese Studie fand im Rahmen eines Multimedia-Seminars im Hauptstudium statt.) Wir untersuchten die gestaltungs- und wahrnehmungsbezogenen Strukturprinzipien einer Reihe interaktiver Systeme aus dem Entertainment- und Informationsbereich und bedienten uns dazu eingeführter filmdramaturgischer Fachtermini, die wir uns anhand der Dramaturgie-Analyse eines populären Kinofilms, des Films „Twister“ von 1996 (R: Jan De Bont), theoretisch erarbeitet hatten. Dass wir ausgerechnet einen Film aus dem Katastrophenfilm-Genre wählten, liegt im lehrbuchhaft dramaturgischen Verlauf solcher Filme begründet, die ihrer klaren dramaturgischen Struktur wegen günstige Voraussetzungen für einen Vergleich und damit auch für den Output unserer Studie zu schaffen versprochen. Allerdings erfährt auch die Hollywood-Ästhetik in neuerer Zeit erhebliche Wandlungen bzgl. dramaturgischer Methoden. Der Filmsoziologe Ernst Schreckenbergr spricht vom sog. Hochgeschwindigkeitskino, das die sensorische Wahrnehmung auf höchster Reizschwelle trifft, oder auch von der „emotionalen Achterbahnfahrt“, ohne die ein populärer Kinofilm schon seit einiger Zeit nicht mehr auskommt, oder von der Übertragung der Videoclip-Ästhetik auf das zeitgemäße Erzählkino. Was früher im kleinen Kreis von Avantgardisten der

20er und 60er Jahre (russische Avantgarde, Nouvelle Vague, Cinéma vérité u.a.) gemacht wurde, ist heute Bestandteil des Mainstream-Kinos und erreicht ein breites Publikum. Die Studiokamera wurde spätestens 1959 von Jean-Luc Godard entmachtet. 36 Jahre später schreiben die jungen Dogma 95-Regisseure diese Arbeitstechnik wieder neu auf ihre Fahnen. Kurz: unsere Studie, deren Ergebnisse ich aus Zeitgründen im Folgenden nur ausschnitthaft vorstellen werde, gründet u.a. auf der Wahrnehmung und Erfahrung moderner Erzählstrukturen im populären Kinofilm, die klassisch-konventionelle mit klassisch-experimentellen Dramaturgie-Methoden verbinden.

## 2. Filmische Narration vs. Multimedia-Anwendung

Grundsätzlich ist weder das *kanonische Storyschema* - das klassische Drei- oder Fünfsystem - noch die darauf gründende *classical narration* in Multimediasystemen nachweisbar. Weder im Sinn von Anfang-Mitte-Ende noch von Set-up-Confrontation-Resolution, . . .

Das kanonische Storyschema trifft formal in Teilen auf multimediale Anwendungen *da n n* punktuell zu, wenn sich diese im Rahmen von Entertainment und Infotainment (z.B. Spiel, Unterhaltung, Werbung) gezielt der Regeln der filmischen Narration bedienen; d.h. wenn filmische Erzählweise simuliert werden soll.

„Schlichte“ Informationssysteme dagegen, - man denke z.B. an die Info- und Serviceseiten der Deutschen Bundesbahn -, weisen in ihrer Grundgestaltung keine Anlehnung an das kanonische Storyschema auf: eine Spannungsentwicklung zwischen Anfang und Ende eines Handlungsverlaufs, eine linear erzählte, gegliederte Story, ist nicht gegeben, ein *Drama* im Sinn von Handlung oder Geschehen als Systeminhalt nicht intendiert.

Demnach scheinen filmdramaturgische Fachtermini wie z.B. *Drehbuch* und *storyboard* ungeeignet, um die Gliederung und Gestaltung eines Informations- oder Lernsystems zu beschreiben, auch wenn dies in vielen Firmen gängige Praxis sein sollte, wie wir eingangs gehört haben. Vorschläge: Informationskonvolut, Bilder-, Elemente-, Ton-, Geräusch- und Textlisten, Content-Collection, Strukturübersicht, Systemarchitektur.

## 3. Die diversen Ebenen

Handlungs- und Rezeptionsebene verlagern sich und verändern ihre Bedeutung in interaktiven Systemen: die *Handlungsebene* der filmischen Narration (Spielfilm, populärer Film), die die Gestaltung des Problemlösungsbogens oder auch 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 multimedialen Anwendungen 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“. So Holger Schulze von der UdK Berlin. D.h. 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 und nonlinear geführt werden. Im zweiten Fall entspräche sie dem Wesen der Interaktivität und einer in Fragmentierung geschulten Wahrnehmung und Nutzung.

- Aus der Perspektive der Entwicklung eines interaktiven Systems (auf Produzentenseite) existiert parallel zur Interaktionsebene die Autoren- bzw. Projektionsebene. Diese Ebene e n t w i r f t Interaktionsmöglichkeiten für potentielle Rezipienten bzw. User oder anders: die Autoren- bzw. Projektionsebene entwirft Denk- und Wahrnehmungsoptionen auf der Grundlage eines hypothetisch konstruierten Bedarfs bzw. einer Interessenlage, bezogen auf einen spezifischen Systeminhalt oder auch ein spezifisches Informationskonvolut.

Beide Ebenen, die Projektions- und die Interaktionsebene, stehen in einem komplexen Beziehungsgeflecht inhaltlich-struktureller, ästhetischer und software-ergonomischer Überlegungen zueinander.

#### 4. Erzählzeit/Erzählte Zeit

Die in der Filmdramaturgie, besonders auch in der Kurzfilmdramaturgie, relevanten Zeitebenen *Erzählzeit* und *erzählte Zeit* lassen sich auf Multimediasysteme so nicht anwenden. Entsprechend der Projektions- und Interaktionsebene wären Beziehungskategorien wie Projektionszeit/Idealzeit und Interaktionszeit/tatsächliche Nutzerzeit denkbar (siehe auch „Das Ende“).

Insgesamt ist die Erfahrung von Zeit l o s i g k e i t in multimedialen Anwendungen vorherrschend. In mir bekannten Produktionen wurde bisher nie definitiv nach einer Zeitebene gefragt oder diese in ein gestalterisches Konzept gezielt einbezogen. Eine Ausnahme mag hier die ein oder andere Lernsoftware im Programmierbereich bilden: Java in 21 Tagen z.B. oder IQ-Tests auf Zeit. Oder auch das ein oder andere Computerspiel, „Moorhuhn“ beispielsweise. Die Zeit, die ein potentieller Nutzer benötigt, um sich vorhandenen Content zu erschließen, spielt i.A. im Rahmen von Konzeption und Produktion schlichtweg keine Rolle. Im G e g e n s a t z zur Produktionszeit, die möglichst eng kalkuliert wird. Multimediale Anwendungen dennoch den zeitbasierten Medien

zuzurechnen, wie es an diversen Hochschulen inzwischen praktiziert wird, erscheint mir aufgrund dieser Überlegung gegenwärtig eher fragwürdig; für die Zukunft scheint es mir wünschenswert, dass die Nutzerzeit in multimedialen Anwendungen als relevanter Faktor der Konzeption bedacht werden würde. Das ersparte u.a. den Usability-Experten viel Arbeit.

#### 5. Anfang, hook, primacy effect

Ein Anfang mit dem filmdramaturgisch relevanten Phänomen *hook* und *set up (exposition)* ist auch in Multimediasystemen möglich, wenn, dann aber eher in Enter- und Infotainment- und Offlineprodukten, also in eher geschlosseneren Produkten bzw. Erzählweisen, von Bedeutung. Der Anfang oder besser: Zugang zu einem Informationspool, allgemein mit Intro oder Introseite, gelegentlich auch mit dem umfangreicheren Portal beschrieben, fungiert eher als eine formale Kategorie. An einem irgendwie gestalteten Punkt *m u s s* eben eine Interaktionsmöglichkeit gegeben sein, damit Aneignung beginnen kann. Die Vernetzung eines Systeminhalts eröffnet grundsätzlich diverse Zugänge, und damit auch Anfänge. Ein hook als Versprechen für das Kommende und als Aufmerksamkeit und Emotionalität aktivierendes Element hätte vor allem im Rahmen einer aufbauenden Handlungsentwicklung mit entsprechender timeline und dem Ziel der Identifikation einen Sinn. Gerade im www werden - aus Gründen falsch verstandener Zeitökonomie - die Eingangsseiten konzeptionell-gestalterisch oft vernachlässigt. Sie enthalten zu viel unübersichtlich strukturierte Information. Von einer fein strukturierten Einstimmung auf Kommendes kann gar keine Rede sein.

Der sog. *primacy effect*, auch eine Kategorie des Anfangs in der spielfilmischen Erzählung, kann bedingt auf multimediale Anwendungen übertragen werden. Er ist im interaktiven System als erste Wirkung, als user-addressing-quality, gleich nach dem Einloggen, einer gestalteten Umgebung auf potentielle Nutzerinnen und Nutzer verstehbar, bezöge sich dann auf die sog. Anmutungsqualität oder auch den Erlebniswert, die oder der einem ästhetischen Gegenstand innewohnen könnte. Natürlich wäre damit nicht die erste Wahrnehmung einer Einheit von Ort, Zeit oder Handlung im klassisch-dramaturgischen Sinn gemeint, es sei denn der Systeminhalt simulierte lediglich eine filmische Narration.

#### 6. Das Ende

Ein interaktives System hat von seinem Wesen her kein definitives, *zeitliches Ende*, da es in der Regel multilinear strukturiert ist. Es wäre vielleicht von einem prinzipiell offenen Ende oder auch von diversen Enden oder noch richtiger: von Aus- und Übergängen, zu sprechen, die im Rahmen der o.e. Autoren- bzw. Projektionsebene optional gestaltet und - in der

Folge - von einer Userin oder einem User individuell geschaltet werden können.

Je seltener Userinnen und User ans Verlassen eines interaktiven Weges, also ans Ende, denken, oder je öfter sie einen bereits verlassenen Weg wieder neu betreten, umso besser für die Anbieter! Ein Ende in der Bedeutung von „abschalten“ oder „in einen anderen Systemkontext springen“ ist eine vom User oder der Userin individuell zu entscheidende Aktion, deren Gestaltqualität auf der Projektionsebene entschieden wird. Die vorhin eingeführten Kategorien von Projektionszeit und Interaktionszeit bzw. von projektierter und tatsächlicher Nutzungszeit, die in der Anwendung wohl selten bis nie kongruent sind, zeigen, dass das Denken eines interaktiven Endes im dramaturgischen Kontext kaum Sinn macht. Aus diesem Grund sind Akzeptanz und Usability die zuallererst zu lösenden Fragen in interaktiven Problemstellungen, die sich nicht aus einer linear konstruierten Spannungsentwicklung zwischen Anfang und Ende einer Story ableiten lassen. In der Juli-Ausgabe der Computer Zeitung d.J. findet sich ein Artikel über die überdurchschnittlich bezahlten Usability-Experten, die nichts anderes zu tun haben, als interaktive Systeme auf ihre Benutzbarkeit hin zu testen und ggfls. das Produkt nachzubessern, das vom Team der weitaus geringer bezahlten Konzepter, Texter, Designer und Programmierer produziert wurde. - Das nur am Rande.

Entsprechend dem im dramaturgischen Sinn nicht vorhandenen Ende gibt es im interaktiven System auch keine Notwendigkeit einer *deadline*, die zeitliche Orientierung im Kontext eines Spannungsbogens bieten und die Auflösung aller Probleme einleiten müsste.

Die sich auf den Problemlösungsbogen, d.h. auf die Handlungsentwicklung beziehenden, filmdramaturgischen Elemente *climax*, *resolution*, *happy end*, *bad end*, *open end*, *kiss off* usw. beinhalten infolgedessen keine auf Multimediasysteme grundsätzlich sinnvoll übertragbaren dramaturgischen Komponenten.

Soweit zum Ende.

#### 7. Zentrale Frage

Die *Makrofrage* oder auch *central question*, die innerhalb einer Handlungsentwicklung auf die Wahrnehmung potentieller Zuschauerinnen und Zuschauer übertragen wird, kann in interaktiven Systemen weniger als ein punktuell wahrzunehmendes Ereignis, sondern eher als central subject area verstanden werden. Nonlineare Nutzungsverläufe können z.B. auf einer einzigen Frage oder einem Problem basieren und auf einen „gestreuten Punkt“ kommen, d.h. einen Themenkomplex insgesamt erhellen; oder sie können auf diversen, nicht hierarchisierbaren, vernetzten Fragestellungen

basieren und sich so als Themenfeld oder Themenkontext im Lauf einer Nutzung nach und nach ausweiten, ohne dabei auf einen Punkt zuzusteuern.

#### 8. Technik des Fragenstellens

Die fragenstellende Erzähltechnik, auch *erotetic narration* genannt, kann in interaktiven Systemen im direktesten Sinn Anwendung finden, d.h. z.B. in Textform. Sie kann gestalterisches Grundelement einer Navigation sein und bildet als Textform einen Spezialfall der Strukturierung eines Systems. Dieser Fall setzt als Stoff allerdings keine Handlung voraus wie im Film, sondern spielt sich wesentlich auf der vorher genannten Projektionsebene ab. Die Anwendung dieser dramaturgischen Methode ist bisher im Rahmen von Kunstprojekten („berkeley projekt“ von Jochen Gerz, „touch me“ von Nikolai Luckow, „porentief“ von elke schiemann) und Lernsystemen, auch Infotainment/Quiz, relevant oder findet sich auch in Hypertext- und Networking-Experimenten. *Erotetic (erotematisch) navigation* wäre dann in unserem Zusammenhang wohl der treffendere Begriff.

#### 9. Figuren und Figurenkonstellationen

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. Diese kommt allerdings eher in Multimediasystemen vor, die sich u.a. auch der Mittel der classical narration bedienen, d.h. im Bereich des Entertainment. (CD von Peter Gabriel, ca. 1995/6 sehr beliebt, sehr narrativ.)

Informationssysteme dagegen verzichten i.A. auf *Figuren* und *Figurenkonstellationen*. Ihre Figuren sind die potentiellen Userinnen und User, d.h. jene Menschen, für die sie die Verknüpfung von Informationen so entwerfen, dass Navigation nicht einer Kausalkette von Ereignissen, sondern einer angenommenen Kette möglicher Gedanken bzw. Gedankensprünge folgt, ein potentielles menschliches Interesse an ausgewählter Information aufgreift, einen anzunehmenden und als Kontext zu ordnenden Informationsbedarf auf möglichst angenehme Weise 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.“

Daraus folgt, dass eine formal-abstrakte Ähnlichkeit zwischen der Figurenkonstellation einer filmdramaturgischen Gestaltung und der vernetzten Strukturierung in Informationssystemen bestehen kann. Man hätte sich die Gedanken als Denkfiguren und eine entsprechende Interaktivität als Denkfiguren-Konstellation vorzustellen.

#### 10. Akte und Plots . .

*Act, plot, plot point* und *subplot* im Spielfilmdramaturgischen Sinn lassen sich in interaktiven Systemen nicht nachweisen, abgesehen von Imitationen und Übertragungen dieser filmdramaturgischen Kategorien auf Multimediasysteme aus dem unterhaltenden und werbenden Bereich. In diesem Rahmen sorgen sie als vertraute Elemente für die Akzeptanz neuer Produkte, für ein bestimmtes Kaufverhalten und für gewohnte Wahrnehmungsweisen. Damit wird, ähnlich der bootlegging-Methode, die sog. Userbindung zu erreichen versucht.

Um formale und inhaltliche Struktur- und Bestandselemente in Multimediasystemen auf der Autoren- bzw. Projektionsebene zu bezeichnen, haben sich mittlerweile Fachtermini wie Intro, Modul, Screen, Site, Menue, Configuration, Content, Clip, Links, Statistics, History, 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.

#### 11. Spannungsbogen, Rhythmus

*Rhythmus* von Spannung und Entspannung ist als dramaturgisches Mittel für interaktive Systeme nur bedingt anwendbar, nicht auf die filmdramaturgische Handlungsebene, sondern auf die neu eingeführte Kategorie der Autoren- oder Projektionsebene bezogen. Dies könnte z.B. in einer gestalterischen Kontrastierung verschiedener Contentmodule zum Ausdruck kommen, die eine Wechselwirkung zwischen Ruhe und Unruhe produziert. Im E-commerce spielen solche Mittel eine Rolle, wenn Entertainment und Information zum Infotainment gemischt werden. Allerdings hätten diese nichts mit der linear konstruierten Steigerung einer Kette von Geschehnissen hin zu einem Höhepunkt zu tun. Spannungsentwicklung im Rahmen von Interaktion bestünde wohl eher in der Gestaltung punktueller Ruhe- und Unruhemomente. Nicht aber in einem kontinuierlich sich steigernden Spannungsaufbau und seiner Auflösung, die ja im interaktiven Kontext immer auch reversibel, und damit von geringerer dramaturgischer Bedeutung wäre. Ein Rhythmus, der von vornherein und jederzeit umkehrbar ist, trägt eigentlich eine grundsätzliche Nervosität in sich.

#### 12. Climax, point of attack und deus ex machina

Die Kategorie *climax* lässt sich, wenn überhaupt, allenfalls in jenen spezifischen Multimediasystemen ausmachen, die in Teilen den populärfilmdramaturgischen Regeln folgen. Als typisches Merkmal einer multimediadramaturgischen Gestaltung ist sie jedoch zu vernachlässigen. Dies gilt für den kausalen, den inhaltlichen, den kognitiven, den emotionalen und den viszeralen Höhepunkt gleichermaßen; denn alle Climax-Varianten bedingen die Konzentration auf das Erzählen einer Story im Sinn des filmdramaturgischen Regelwerks. Dies schließt aber keineswegs die methodische Kreation überraschender Momente oder Auflösungen in multimedialen Anwendungen aus.

Der *point of attack*, der über die Hauptfigur für die Zuschauer und Zuschauerinnen die zentrale Frage entfaltet, - im multimedialen Fall eher die central subject area -, könnte sich in einem interaktiven System zwar ereignen, aber nicht als Teil eines kontinuierlich entwickelten Erzählbogens.

Beide, *point of attack* und *climax*, wären im interaktiven Kontext bedingt denkbar: z.B. als überraschende Informationen oder Momente auf einem interaktiven Weg, in einer medienreflektorischen Variante z.B. auch als ironische Anspielung auf veraltete Wahrnehmungsmuster etc.. Ebenso das Phänomen *deus ex machina*. Es ist als multimediadramaturgisches Element denkbar: ein System könnte im Lauf seiner Benutzung an einem bestimmten Punkt für die Userin oder den User auf überraschende Weise alle Fragen lösen und sich so als beruhigend, als unberechenbar, als komisch (oder als irgendetwas anderes) erweisen.

### 13. Die Frage der Trailer

Die Vorausschau auf die Essenz eines Films bzw. Spielfilms zu PR-Zwecken in Form des Trailers wird auch als Entscheidungshilfe für potentielle Rezipientinnen und Rezipienten verstanden. Das Sujet, das Thema wird in kürzestmöglicher Form visuell angedeutet, i.A. ohne Auflösungen zu liefern. Wie in einem Multimediasystem werden Bruchstücke eines Erzähl- und Handlungs bogens, meist in schneller Schnittfolge, zerlegt und wieder zusammengeführt, so dass einerseits Atmosphäre spürbar ist, andererseits sich Fragen nach den Zwischenstücken und der (logischen) Abfolge der Ereignisse ergeben. In ultrakurzer Form, wenige Minuten lang, wird, ähnlich wie im hook, wesentlich auf der emotionalen Ebene operiert. Ob und wie die kurze Form eines interaktiven Systems in dramaturgischer Perspektive sinnvoll ist, diese Frage möchte ich an dieser Stelle als einen weiteren Forschungsgegenstand im Rahmen der Architektur von Interaktion zur weiteren Untersuchung, auch zur praktischen Untersuchung, empfehlen.

## Resümee

Die Strukturprinzipien von Multimediasystemen setzen sich unter dramaturgischer Perspektive aus denen der filmischen Narration und denen eines Bauwerks bzw. Wegesystems zu einem veränderten Kategorienkontext zusammen. Wenn man Multimedia-Architektur als die Art und Weise der Verwendung struktureller Prinzipien - oder auch als Bausteingefüge - 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, auch als „open information space“ bezeichnet, in dem Optionen auf Wege wahlweise beschriftet, in bezug gesetzt oder übersprungen werden können. Das ist auf der Herstellerebene verwandt mit der Planung von Raumgefügen oder auch mit Stadtentwicklungsplanung. Die Architektin Lucy Hillebrand hat eine eigene Raumschrift entwickelt, der Tanz- oder Bewegungsschrift einer Choreographie ähnlich, mit deren Hilfe sie nicht nur architektonische -, sondern auch Denk-, Phantasie- und Vorstellungsräume visualisiert hat. Nichts anderes sind multimediale Systeme als Denk-, Phantasie- und Vorstellungsräume. Natürlich sind die Wege in solchen virtuellen/immateriellen Räumen nicht grundsätzlich kontinuierlich und abgesteckt, sondern multilinear, gleichzeitig, vernetzt, fragmentarisch und offen und haben deshalb strukturell, wenn überhaupt, mit avanciert-experimentellen Narrationen oder besser: mit Simulationen und postmodernen Architekturvorstellungen zu tun, deren Formen häufig auch Geschichtszitation, Wahrnehmungs- und Selbstreflexion einschließen. Gebäude besitzen Zu- und Ausgänge, nur selten Anfang und Ende. Der Begriff „Dramaturgie“ sollte als Arbeitsbegriff deshalb, wenn er überhaupt im multimedialen Kontext gebraucht wird, medienspezifisch umdefiniert werden, um die Eigenheiten interaktiver Systeme unter ästhetisch-produktiven Entwicklungsaspekten und dem, was daraus für die Produktion, insbesondere die Interaktion folgt, zu beschreiben. Produzenten, gemeint sind hier Interfacedesigner, Programmierer und ebenso Usability-Experten, haben Gleichgewicht und Optionalität zu gestalten: die Balance zwischen der Freiheit einer Userin/eines Users, sich einen Wegekomplex zu erschließen und den Erfordernissen, die den verwendeten Produktionsmaterialien und -medien immanent und deshalb zwingend sind. Menschen, die sog. User/innen, nicht wie nach Norbert Bolz als „Kunden der Einfachheit“, sondern als vielseitige Wesen mit ihren Bedürfnissen und

(geistigen) Bewegungsmöglichkeiten definieren die Strukturprinzipien eines interaktiven Systems in erster Linie; in zweiter Linie aber sind die medienspezifischen Eigenheiten als Determinanten relevant; wie im Film und in der Architektur auch. Multimedia- oder treffender Monomediasysteme als ästhetisch gewollte Produkte gehören strukturell den räumlichen und den zeitlichen Künsten an. Allerdings tritt die zeitliche Komponente hinter der der immateriellen Räumlichkeit, des Gedankenraums, der durch die Benutzerführung Gestalt annimmt, noch immer zurück.

Die bereits erwähnte Architektin, Lucy Hillebrand, die beinahe 100 Jahre alt wurde, erzählte mir vor ein paar Jahren, dass sie mit dem Raum in ihrem Leben sehr gut zurechtgekommen sei; wie sollte es auch anders sein bei einer Architektin? dachte ich mir. Aber die Zeit, so fuhr sie fort, bereite ihr immer mehr Kopfschmerzen. Ich schloss daraus, dass sie die Zeit im Lauf ihres Lebens vernachlässigt hatte - Architekten denken meist in ziemlich langen Zeiträumen-, und dass Dramaturgie in den von ihr entwickelten Bauten eine eher kleine Rolle spielte. Sie pflegte einen funktionalen, eng an den menschlichen Bedürfnissen und dem umliegenden Gelände orientierten Entwurfs- und Baustil!

Anna Heine/Forschungsteam bildo research\_fhtw Berlin  
11/2001

## Textquellen

- Aristoteles: Poetik. Hrsg. v. Manfred Fuhrmann. Stuttgart 1982
  
- Bordwell, David: 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
  
- Eder, Jens: Dramaturgie des populären Films. Drehbuchpraxis und Filmtheorie. Hamburg 1999
  
- Ellermann, Holger: Das Drehbuchschreiben als Handwerk: Eine vergleichende Analyse von Lehrkonzepten und der filmgeschichtlichen Bedeutung des Drehbuchschreibens unter Berücksichtigung der Marktbedingungen. Coppelgrave 1995
  
- Hartmann, Britta: Anfang, Exposition, Initiation: Perspektiven einer pragmatischen Texttheorie des Filmanfangs. In: Montage/AV 4/2/1995
  
- Hicketier, Knut: Film- und Fernsehanalyse. Stuttgart 1993
  
- Heinrich, Katrin: Der Kurzfilm. Alfeld 1997
  
- Neuhaus, Wolfgang: Auf der Suche nach einer Metadramaturgie oder die Schwerkraft der Erzählung. Zur Dramaturgie in Multimediaspielen. Berlin 1997  
<http://www.uni-potsdam.de/u/scenario/neuhaus.html>.
  
- Neupert, Richard: The End: Narration and Closure in the Cinema. Detroit 1995
  
- Prümm, Karl: Die süße Haut. In: FAZ, Nr. 182/08.08.2001
  
- Schreckenberg, Ernst: Kino im Wahrnehmungswandel. In: Filmbulletin - Kino in Augenhöhe. Heft Nr. 233/Okttober 2001
  
- Schulze, Holger: re: (rohrpost) „Multimedia-Dramaturgie“?. Berlin 29.05.2000 14:03 Uhr, [schulze@hdk-berlin.de](mailto:schulze@hdk-berlin.de)
  
- Wuss, Peter: Filmanalyse und Psychologie: Strukturen des Films im Wahrnehmungsprozeß. Berlin 1993
  
- ks: Usability-Fachkräfte verdienen nicht schlecht. Computer Zeitung Nr. 30/2001

## Bildnachweise

- Abb. 1,2: Anna Elisa Heine. Dramaturgiedarstellung: „Twister“
- Abb. 3: Andrea Hentschel. Strukturdarstellung: [www.bahn.de](http://www.bahn.de)
- Abb. 4,5: Anna Elisa Heine. Fotografien griechischer Fundstücke