

Alexander Henß

David Lochner: Storytelling in virtuellen Welten

2015

<https://doi.org/10.17192/ep2015.1.3517>

Veröffentlichungsversion / published version

Rezension / review

Empfohlene Zitierung / Suggested Citation:

Henß, Alexander: David Lochner: Storytelling in virtuellen Welten. In: *MEDIENwissenschaft: Rezensionen | Reviews*, Jg. 32 (2015), Nr. 1. DOI: <https://doi.org/10.17192/ep2015.1.3517>.

Nutzungsbedingungen:

Dieser Text wird unter einer Deposit-Lizenz (Keine Weiterverbreitung - keine Bearbeitung) zur Verfügung gestellt. Gewährt wird ein nicht exklusives, nicht übertragbares, persönliches und beschränktes Recht auf Nutzung dieses Dokuments. Dieses Dokument ist ausschließlich für den persönlichen, nicht-kommerziellen Gebrauch bestimmt. Auf sämtlichen Kopien dieses Dokuments müssen alle Urheberrechtshinweise und sonstigen Hinweise auf gesetzlichen Schutz beibehalten werden. Sie dürfen dieses Dokument nicht in irgendeiner Weise abändern, noch dürfen Sie dieses Dokument für öffentliche oder kommerzielle Zwecke vervielfältigen, öffentlich ausstellen, aufführen, vertreiben oder anderweitig nutzen.

Mit der Verwendung dieses Dokuments erkennen Sie die Nutzungsbedingungen an.

Terms of use:

This document is made available under a Deposit License (No Redistribution - no modifications). We grant a non-exclusive, non-transferable, individual, and limited right for using this document. This document is solely intended for your personal, non-commercial use. All copies of this documents must retain all copyright information and other information regarding legal protection. You are not allowed to alter this document in any way, to copy it for public or commercial purposes, to exhibit the document in public, to perform, distribute, or otherwise use the document in public.

By using this particular document, you accept the conditions of use stated above.

Mediengeschichten

Panorama

David Lochner: **Storytelling in virtuellen Welten**

Konstanz: UVK 2014 (Praxis Film, Bd. 69), 297 S.,

ISBN 978-3-86764-347-4, € 29,90

Interaktivität – so lautet die These des Autors David Lochner – ist eine Form des Erzählens, die aktuell „in vielen medialen Bereichen Einzug hält“ (S.9). Teils wiederentdeckt oder neu entwickelt und vorangetrieben durch das Medium digitaler Spiele werden klassische Erzählweisen stets aufs Neue umstrukturiert und ausprobiert, sodass bereits unter Rezipient_innen und Journalist_innen und auch Wissenschaftler_innen rege Diskussionen geführt werden, was eigentlich noch Spiel oder schon Film sei. Im vorliegenden Band verstehen sich auch die titelgebenden ‚virtuellen Welten‘ als transmediales Phänomen auf der Basis digitaler Animationstechnik. Welche Potenziale und Möglichkeiten des Erzählens damit einhergehen, stellt David Lochner in diesem Buch dar und richtet sich dabei ausdrücklich an „Autoren und Produzenten“ (Klappentext).

Inhaltlich werden im ersten Kapitel die Grundlagen für die darauf folgenden Betrachtungen dargelegt. So unterteilt der Autor die erzählerischen Eigenschaften von Medien in zwei Bereiche: das lineare und das interaktive Erzählen (vgl. S.21). Daraus leitet er als Betrachtungs-

spektrum seines Buches die drei Themenbereiche Animationsfilm, digitales Spiel und ‚interaktiver Film‘ ab. Die drei folgenden Hauptkapitel zu diesen Bereichen gliedern sich dabei stets klar strukturiert in eine Erläuterung der Medien- und Gattungsspezifika, eine Darstellung der erzählerischen Anforderungen und Möglichkeiten sowie in ausführliche Beispielbetrachtungen zu Animationsfilm-Drehbuch und ‚Game Script‘. Das letzte Kapitel ‚Kritische Hinterfragung – Der Blick hinter die Kulissen‘ (vgl. S.255-279) versammelt hingegen vier weitgehend unabhängige Essays weiterer Autoren als Perspektiven auf den kulturellen Kontext digitaler Spiele und produktionsseitige Aspekte virtueller Welten, die den Band trotz ihrer thematischen Umorientierung sinnvoll ergänzen.

Den Animationsfilm als Ausgangspunkt der Betrachtung zu nehmen, erweist sich als folgerichtige Annäherung, da die narratologischen Gemeinsamkeiten mit dem ‚Realfilm‘ eine einführende Betrachtung praktischer Kompetenzen (wie das Erstellen eines Exposés oder Charakterprofile von Figuren) und Grundlagen filmischer

Erzähltheorie ermöglichen. Der Autor arbeitet auf der Basis technischer Eigenschaften des Mediums Film und stellt mithilfe anschaulicher Beispiele Konzepte des Spannungsaufbaus, der Erzählstruktur und Dramaturgie dar, um schließlich Visualisierungen in Form von „Concept Arts, Fotomontagen oder Storyboards“ (S.133) als essentiellen Bestandteil des Animationsfilm-Drehbuchs hervorzuheben.

Der Medienwechsel erfolgt durch eine fundierte Auseinandersetzung mit der Interaktivität als prägendstem Einfluss auf die Erzählmöglichkeiten digitaler Spiele (vgl. S.143f.). Die Darstellung medienspezifischer Eigenschaften und Möglichkeiten der Spannungserzeugung ist eine sehr gelungene – wenn auch verkürzte – Übersicht, die sich auch Ansätzen wie dem „Spielflow“ (vgl. S.163ff.) widmet. Hervorzuheben sind an dieser Stelle sechs mit Grafiken versehene Erzählmodelle digitaler Spiele, die besonderen Fokus auf die Möglichkeiten der Verbindung strukturierter Erzählweisen und interaktiver Freiheiten legen, sowie das Konzept der ‚dynamischen Interaktivität‘. Letzteres führt in ein spannendes Themenfeld um das digitale Spiel *Façade* (2005) ein – ein Projekt zur Erstellung einer „künstlichen Intelligenz“, die trotz fast unbeschränkter Texteingabe der Spieler_innen in Interaktion mit zwei virtuellen Figuren eine „möglichst dramatische Handlung“ erzeugen soll (vgl. S.178ff.). Ein 20 Seiten umfassendes Beispielskript und *Concept Art* aus verschiedenen digitalen Spielen schließen das Kapitel ab.

Die Auswahl des Betrachtungsbereichs gestaltet sich hier jedoch als

diskussionswürdig. Ein Simulationspiel wie *The Sims* (2000) grundsätzlich von der weiterführenden Analyse auszuschließen, da es „keine ‚traditionell vermittelte Geschichte‘ erzählt“ (S.153), erscheint im Rahmen der Untersuchung interaktiver Erzählweisen etwas kurz gegriffen.

Die im letzten Hauptkapitel betrachtete mediale Genese des ‚interaktiven Films‘ steht, wie der Autor selbst herausstellt, vor großen Definitionsproblemen (vgl. S.219). Dabei bezieht er sich auf eine historische Entwicklung des Begriffs, beginnend bei der Möglichkeit, über Telefonanrufe mit z.B. Live-Sendungen im Fernsehen interagieren zu können, bis hin zu einer Vermischung von Animationsfilm und digitalem Spiel. Diese weiß der Autor über die Beispiele *Max Payne 3* (2013) und *Heavy Rain* (2010) sinnvoll zu illustrieren, problematisiert den Begriff des ‚interaktiven Films‘, der zuvor über weite Strecken des Bandes unhinterfragt genutzt wird, jedoch mehr als ihn zu klären. Aber auch in diesem Kapitel finden sich gelungene Ansätze, wie ein Exkurs in die ‚Virtuelle Szenografie‘ mit einem Gastbeitrag von Tobias Seeger, der eine Unterteilung zur Erschaffung einer authentisch erscheinenden, virtuellen Welt in drei Ebenen vornimmt (vgl. S.226ff.); oder der Abschnitt ‚Virtual Production‘, der insbesondere auf die technischen Möglichkeiten alternativer Erzählweisen in virtuellen Welten eingeht. Diese teils angenehm experimentellen Perspektiven des Autors speisen sich gewinnbringend aus den Projekten der Forschungseinrichtung Gamecast TV der Hochschule Mitt-

weida und gehen dabei durchaus über ein Einführungswerk hinaus.

So lässt sich abschließend feststellen, dass eine Schwäche des Bandes wohl sein Umgang mit wissenschaftlichen Fachtermini ist. Leser_innen müssen sich gewahr sein, dass manche Begriffe und Formulierungen diskussionswürdig sind. Auch unterstützen viele Abbildungen nicht den Inhalt in erläuternder Funktion, sondern vielmehr als beispielhafte Illustrationen.

Trotz aller Verkürzung dieses Übersichtswerks beweist David Lochner jedoch weitreichende Kenntnisse, die in Kombination mit dem lobenswerten und regen Einsatz von Beispielen einen gelungenen Einblick in das Themenfeld ermöglichen und nicht zuletzt auch aufgrund zahlreicher Quellen zur Einsicht weiterführender Literatur einladen.

Alexander Henß (Marburg)