

**Andrea Zapp, Martin Rieser (Hg.): New Screen Media. Cinema/Art/
Narrative**

London und Karlsruhe: British Film Institute (BFI) und Zentrum für Kunst und Medientechnologie (ZKM) 2002, 335 S., ISBN 0-85170-864-1, mit DVD, € 41,58

Vielfältige Aspekte der Neuen Medien werden in zahlreichen aktuellen Publikationen diskutiert. Betrachtungen, die sich mit den ästhetischen und narrativen Gesichtspunkten künstlerischer Arbeiten innerhalb dieser auseinandersetzen, sind jedoch noch rar. Einen in dieser Hinsicht wertvollen Beitrag liefert die englischsprachige Aufsatzsammlung *New Screen Media*, herausgegeben von Andrea Zapp und Martin Rieser. Sie haben europäische und US-amerikanische Autoren versammelt, die fundiert und facettenreich zur Erschließung des Themenkomplexes beitragen.

Jenseits eifertiger Theorieentwürfe vereint die Publikation medientheoretische und -geschichtliche Ansätze unterschiedlichster Provenienz mit künstlerischen Praxiserfahrungen, so dass sie sich den erzählerischen Stilelementen neuer Bildschirmmedien auf für LeserInnen äußerst anregende Art nähert. Dabei ist sie nicht nur aufschluss- sondern auch materialreich: es wird immer wieder auf zahlreiche beispielhafte künstlerische Arbeiten Bezug genommen, die dankenswerter Weise auf der beigelegten DVD in Form von Video- und Bildmaterial zugänglich und nachvollziehbar sind. Die DVD-ROM gewährt Einblicke in die zeitgenössische Szene der Medienkunst, die gewöhnlich dem Kreis der BesucherInnen internationaler Kunstereignisse vorbehalten bleiben.

Dem Gegenstand der Erörterungen sind vielfältige Erscheinungsformen zu eigen: es kann sich dabei um virtuelle Welten bzw. interaktive Erzählungen handeln, die via Kino, Fernsehen, Museum, als Installation oder auf einem Internet-Rechner zugänglich gemacht werden. Eku Wand beschreibt es folgendermaßen: „A multimedia narrative scaffold of set pieces, whose temporal sequence is not necessarily defined and may even be circular, takes the place of the classical linear plot.“ (S.171)

Die ‚neuen Erzählformen‘, so führt schon Druckrey im Vorwort aus, vereinen Elemente der Filmmontage, Entwicklungsschritte der Filmgeschichte (beispielsweise der Apparateentwicklung), der Literatur (die bereits die traditionelle lineare Narration spielerisch durchbricht), des Fernsehens (besonders den Aspekt der Zeit) und der Videokunst (die Rolle des Beobachters). Das Kapitel „Origins“ beinhaltet

Artikel, die Traditionslinien von der Vorgeschichte der Panoramafotografie bis zur Videokunst freilegen. Weibel versammelt signifikante Quellen und Gewährsleute anhand einzelner Aspekte, die für die weitere Entwicklung wegweisend sind.

Das Kapitel „Definitions“ widmet sich der Bedeutung und Relevanz von Erzählmodellen im Hinblick auf die Grundfrage des Bandes, welche narrativen Formen sich in den neuen Umgebungen entwickeln. Cubitt stellt dar, dass entgegen den bisherigen statischen Erzählmodellen andere Formen vonnöten sind, um den Charakteristika Neuer Medien, die er beispielsweise in den Begriffen Suche, Reise und Ozean zur Qualifizierung der Bewegung innerhalb dieser Medien fasst, zu entsprechen. Wichtiger als die Erzählform seien nach Cubitt soziale, gesellschaftliche und wirtschaftliche Implikationen, wie sie z. B. in der Herkunft des grafischen Informationssystems und des Mensch-Computer-Interfaces vorortbar seien. Die Komplexität interaktiver Narration veranschaulicht Wand im Vergleich mit dem Schachspiel, Dinkla agiert mit dem Begriff des „flottierenden“ Kunstwerkes (S.27ff.). Gänzlich neue Herangehensweisen erfordert laut Manovich die Räumlichkeit bzw. ‚Veräumlichung der Zeit‘ in diesen Medien. So plädiert auch Dovey für eine räumliche Analyse von Narration und veranschaulicht dies an einigen Filmbeispielen. Wand hingegen betont: „[...] the space alone tells no story. Only when plot motifs come into existence within the space does a need to act arise. In ordered circumstances, this need leads to patterns of action, modes of behaviour and even, ultimately, back to rules of play around which the playful handling of a story can develop as virtual role-playing in cyberspace.“ (S.172)

„It takes two to tango“ (S.121): Das Verstehen der Motivation der Zuschauer, so Rieser, sei dringlicher denn je. Erst Interaktivität und Telepräsenz der „vuser“ (viewer/user vgl. Bill Seaman, S.237ff.) in Zapps Projekten (besonders anschaulich in ihrem Projekt *A Body of Water* [1999]) lässt einen neuen Typus von Erzählung entstehen. Die Motivation der Zuschauer, so Zapp, sei vorrangig auf das Interesse am Beobachten und an der virtuellen Teilhabe zurück zu führen. Die schadlose Teilnahme an sozialer Interaktion, so belegen verschiedene Projekte, scheint einen besonderen Reiz für die „vuser“ auszumachen. Besonders erkenntnisreich sind in diesem Zusammenhang die Praxisberichte etwa von Hales und Feingold, die das interaktive Verhalten der BesucherInnen beobachtet haben. Jill Scott nutzt diesen Gemeinschaftswunsch wiederum in ihrer Arbeit *Beyond Hierarchy?* (2000), indem sie einen Teilbereich der interaktiven Installation erst durch das Händeschütteln zweier „vuser“ zugänglich macht.

Auch die internationale Entwicklung neuer Fernsehformate findet Berücksichtigung. Beeindruckend sind die Ideen und der Idealismus mit denen Butterworth und Wyver ihre Fernsehprojekte mit dem Ziel entwickeln, zur Entstehung niveaувollerer Formate beizutragen und dem Bildungsauftrag des Fernsehens zu entsprechen. Ein solches Projekt ist das „bewohnbare Fernsehen“ (S.90ff.), bei dem Zuschauer mittels Avataren auf dem Bildschirm agieren und an der

Entstehung der Sendung beteiligt sind: sie erschaffen eine virtuelle Fernsehwelt, die gesendet wird, und bewohnen diese. Formal handelt es sich um eine sukzessiv erwachsende, sendbare, gemeinschaftliche und zur Teilnahme offene Erzählung.

Der Blick auf die ästhetische Tradition des Films dominiert jedoch. Besonders Manovichs Augenmerk gilt der Beeinflussung der Filmästhetik des 21. Jahrhunderts durch Ausdruckselemente, die in den digitalen Medien entstehen.

Auffallend ist die häufige Bezugnahme auf Sergej Eisensteins Montage Theorie. Dovey und Seaman ziehen Parallelen zwischen Hypertext-Verknüpfungen und den Standpunkt- und Perspektivwechseln der filmischen Montage. Hales stellt fest, dass das klassische Drehbuch-Schreiben seine Bedeutung verliere und, selbst das, was eine Geschichte ausmacht, einer Neukonzeptionierung bedürfe. Eku Wand hingegen proklamiert die Renaissance der Erzählung. Er vergleicht Autoren interaktiver Erzählungen mit den Barden und ihren – nun wieder aktuell gewordenen – rhetorischen Handgriffen. Es gehe weniger um die Neuerfindung der Erzählung als um die Erforschung spezifischer Eigenheiten, Regeln und Gesetzmäßigkeiten interaktiver Erzählungen. Die Maschine müsse etwas zu erzählen haben und noch dazu ein aufmerksamer Erzähler sein! Spricht Willemen vom Computer als dem Fließband der Geistesarbeiter und skizziert eine düstere Zukunftsvision, in der die Intellektuellen zum Proletariat werden, so betont Wand, dass auch die interaktive Erzählung einen professionellen Autor nicht entbehren kann. Er macht im „Interactive storytelling“ (S.193ff.) eine neue Disziplin innerhalb der Erzählkunst aus, deren Charakteristik es sei, mehrere Plots und mehrere Storylines zu entwickeln: die Kunst, Bezüge herauszustellen. Der Bildschirminhalt solle dabei so aufgebaut sein, dass er auch ohne Aktivitäten des „users“ in der Lage sei, eine Geschichte zu erzählen. Ein großer Teil des Buches erteilt den KünstlerInnen selbst das Wort, die die Entwicklung interaktiver Erzählungen festhalten und aus ihrer Sicht Möglichkeiten und Grenzen konkret benennen. Sie arbeiten mit einem Medium, das, so Dove, (noch) nicht wirklich existiert. Diese Beschreibungen künstlerisch-ästhetischer Gestaltungskriterien leisten auch einen wertvollen Beitrag bei der Suche nach einer gemeinsamen Terminologie.

Die aufschlussreiche und ergiebige Zusammenstellung von Beiträgen erhebt nicht den Anspruch, eine erschöpfende Bearbeitung des Themenkomplexes vorzulegen. Mit Sicherheit erfüllt der Band den im Vorwort von Zapp und Rieser formulierten Wunsch, eine fruchtbare Diskussion von Theorie und Praxis anzuregen.

Petra Missomelius (Marburg)

Hinweise:

Armitage, John, Joanne Roberts (Eds.): Living with Cyberspace. Technology and Society in the 21st Century, 208 S., London 2002, ISBN 0-8264-6036-4.

Pias, Claus: Computer Spiel Welten. München 2002, 300 S., ISBN 3-936488-09-6.