

Aktuelle Dramaturgie - Eine Passage durch lineare und non-lineare Erzählformen

Seit Aristoteles (384-322 v. Chr.) die Regeln des dramatischen Erzählens in der *Poetik* notiert hat, scheint der Weg einer Geschichte und ihrer Personen definiert. Bis heute beruft man sich auf seine Struktur des Dramas, sei es im 3- oder 5-Akt-Schema verfasst, in die jede komische oder tragische Erzählung gegossen werden kann. Die Storyboardpápste aus Hollywood und Umgebung predigen diese Schemata weltweit und ziehen einen Schweif von Filmen nach sich, die sich so lesen: In scheinbarem Frieden etabliert sich ein wachsender Unruheherd, der, zu spät erkannt, die gewohnte Ordnung auf den Kopf stellt. Aus einer Gruppe möglicher Helden wird rasch ein guter Protagonist deutlich, der auszieht, die einstmalige Situation wieder herzustellen. Nach etlichen Abenteuern und Rückschlägen, die er und seine Mitstreiter erleiden, überwindet er den Eindringling, den Antagonist, das Böse, das Andere, das Fremde und stellt mit Blessuren ausgestattet und somit als Held auch visuell erkennbar, die bekannte Ordnung wieder her, in der, um diese Erfahrungen reicher, ein Kardinalfehler nicht mehr vorkommen wird: im Dornröschenschlaf hoffen, die Welt werde sich bis zum jüngsten Tag drehen, ohne dass sich etwas verändert.

Jede, fast jede Filmstory und TV-Geschichte wird nach diesen Gesetzmäßigkeiten von Drehbuchautoren und Produzenten gebaut, nicht zuletzt, um dem Publikum die Freude am Immergleichen zu bieten und über diesen Akt der Wiedererkennung oder Redundanz die entscheidende Unterhaltung zu bieten. Der Mensch ergötzt sich an der Wiedererkennung, an Mustern, die bekannt sind oder vortäuschen, bekannt zu sein. Nur im Kleid der Wiedererkennung scheint es möglich die Verwandlungen des Immergleichen zu zeigen. Um beim Publikum das Gefühl wohliger Geborgenheit entstehen zu lassen, muss wenigstens 90% der Struktur, auch unbewusst gelernt, vorausgesetzt werden, um zusätzliche, neue Informationen etablieren und vermitteln zu können.

So ist das Erlernen filmischer Erzählweisen - innerhalb der Ausbildung von Medieninformatikern - elementar, um die Funktionen von Unterhaltung und ökonomischen Interessen der Hersteller als konventionelle Muster begreifen, anwenden und überwinden zu können.

Das Regelwerk im Bereich des filmischen Erzählens reicht aus der oben beschriebenen Makrostruktur einer Erzählung bis hinunter in die Einstellungsfolgen innerhalb einer Sequenz, einer Mikrostruktur, die ebenso den konventionellern Regeln des Erzählens zu folgen hat. Eine Szene wird räumlich mit einer Totalen eröffnet, um dem Zuschauer Übersicht und Orientierung zu bieten. Danach fährt die Kamera dichter an die Personen heran und der Faden der Sequenz wird fortgesponnen als lineare Abfolge von Einstellungen bis hin zum Höhepunkt dieser kleinen Episode, in der die Protagonisten in Großaufnahmen ihren Dialog präsentieren, die entscheidende Informationsübermittlung an die anderen Mitspieler der Szene und damit an die Zuschauer. In der Ökonomie einer dramatischen Erzählung spielen diese stückweisen Transmissionen von Information eine zentrale Rolle den Zuschauer einerseits im Geschehen zu halten, ihm einen neuen, kleinen Baustein der gesamten Geschichte zu liefern und schließlich drittens weiter im Unklaren darüber zu belassen, wie ein mögliches Ende aussieht. Spannung halten als Aufgabenstellung.

Die feste Architektur einer konventionellen Erzählung wird gebraucht, um die individuelle Geschichte sukzessive, in Teilen und spannend zu entfalten, bis am Ende das gesamte Band von vielleicht 90 Minuten vor dem Publikum ausgebreitet liegt und in der Rückschau, beim Weg aus dem Kino besprochen werden kann. Diese lineare Struktur, das Nacheinanderschalten der Informationen geschieht in einem festen Zeitfluß, der irreversibel abläuft, also nicht erneut betrachtet werden kann, weil der Apparat (Filmprojektor oder das Redaktionsschema im Fernsehen) eine Rewindfunktion, das Zurückblättern technisch nicht vorsieht. Somit sind Doppelungen notwendig. Dinge müssen visuell gezeigt und im gesprochenen Text noch einmal angesprochen werden, um alle Zuschauer auf dieser unwiederholbaren Reise des Erzählens mitzunehmen.

Die feste Struktur aristotelischer Regeln bildet mithin ein gut erlernbares Raster, von dem alle Beteiligten bei der Herstellung eines Filmes voraussetzen, dass es als Kondition bekannt ist. Nur wenn diese Strukturen sofort vom Publikum gelesen werden, kann der neue Film zu „seiner“ Story kommen, mithin an das alte Skelett neue Tücher hängen. Nur die Konvention erlaubt Neuerungen im Detail, nur mittels der Übereinkunft kann das Erzähltempo eines Films in immer kleinere und schneller geschnittene Einstellungen zerteilt werden,

da die Grundstruktur als verstanden vorausgesetzt werden kann. Marketing und Verkauf bezeichnen das Produkt als neu, auch wenn es nur zu vielleicht 10% neu ist.

So betrachtet, kann das dramatische Band einer linearen Erzählung in alle Zukunft weiter mit Freude betrachtet werden, ohne dass am Grundmaß nach mehr als 2300 Jahren etwas zu ändern wäre.

Nun finden sich aber seit jeher Erzählformen, die andere Wege gegangen sind und gehen werden. In der Form steht neben dem Drama das Gedicht, neben dem Roman die kürzere Novelle, neben dem klassischen Hollywoodfilm der unkonventionelle Erstlingsfilm eines Studierenden, der bewusst alle Konventionen brechen will. Doch bedeutet Konventionen zu brechen immer, Konventionen zu verstehen. Das Neue wird nicht ganz neu sein, wie das Konventionelle nicht altbacken in allen Teilen.

Erst das Experiment revolutioniert Gesehenes und bereitet es dabei neu auf. Ohne auf bekannte Strukturen zu bauen, will es andere Erzählwege gehen, die dem aufmerksamen Publikum erst während der Filmlektüre entfaltet werden. Hier muss also Struktur und Inhalt in einem neu gesehen werden, was die Betrachtung und Durchsetzungsfähigkeit von Produkten, die außerhalb der Konventionen ihren Platz behaupten, so erschwert.

Aber auch die Konventionen verändern sich. Wenn früher, wie oben beschrieben, die Geschichte im Vordergrund stand (story driven), so schreibt man heute eher von den Personen aus (character driven). Nicht die z.B. historischen Zusammenhänge (Krieg, Religion) stiften die Erzählung, sondern die Charaktere selbst. Die Entwicklung einer Figur wird als Motor begriffen, der etwas erreichen möchte (eine Liebe, einen beruflichen Erfolg, einen Haufen Geld) und damit wird die Geschichte in Gang gesetzt. Der Biografie einer solchen Figur wird viel Aufmerksamkeit gewidmet, um die Motivlage zu konstruieren, die jene „driver“ begründen, aus denen heraus gehandelt wird. Und exakt dieser seit den 90er Jahren zunehmend in den Vordergrund getretene Ansatz bietet eine Fülle von Möglichkeiten dem bekannten linearen Erzählungsband, einer Struktur der Reihung, nun eine narrative Struktur der Vernetzung gegenüberzustellen. Wie kann so etwas gelingen?

Die technischen Bedingungen des Erzählens spielen eine zentrale Rolle. Im Theater sieht der Zuschauer den gesamten Raum und die gesamte Zeit als Ganzes unteilbar, während das Drama seinen unabänderlichen Lauf nimmt. Den Roman kann man zurückblättern, hier organisiert der Leser die Zeit der Informationsaufnahme selbstständig. Im Kino wird der Film zeitbasiert (time-based) präsentiert, kann nicht zurückgespult werden, sondern wird als Vektor verstanden, der nicht aufzuhalten ist und sein Ziel, das Ende findet. Das Fernsehprogramm ist technisch ebenso strukturiert, nur kann der Betrachter zwischen den Programmen springen, sozusagen das Gleis wechseln, dessen Zeitstruktur wiederum fest gefügt ist. Hingegen: Sitzt man mit Freunden am Tisch, springt das Gespräch von diesem zu jenem, von Hügel zu Hügel, dreht sich im Kreis, ist offen und vielleicht ohne Ziel. Die digitalen Netzstrukturen der Jetztzeit entsprechen eher diesem Bild einer archaischen und zeitgenössischen Essenszeremonie, eines Dorfpalavers (nicht ohne Grund spricht Marshall McLuhan in *Understanding Media* vom „Global Village“), weil sie, wenn sie offen und frei sind, tatsächlich jedem Teilnehmer einen gleichrangigen Platz als Autor zuweisen und ein Gespräch aller mit allen zulassen. Die erst genannten linearen Erzählstrukturen bedingen immer einen Autor und viele Zuhörer, Zuschauer. Diese Strukturen unterliegen einem unumkehrbaren Sender-Empfänger-Verhältnis. In einer offenen Netzstruktur aber sind (theoretisch) alle Sender auch Empfänger et vice versa. Hier herrschen im besten Fall demokratische Strukturen (Beschränkungen der Möglichkeiten im Netz kann man u.a. in China beobachten), die andere Erzählweisen denkbar erscheinen lassen und andere dramatische Formen hervorbringen.

Bereits in den Filmen der Franzosen Jean-Luc Godard oder stärker noch bei Chris Marker wurden seit den frühen 60er Jahren des 20. Jahrhunderts Narrationsformen entwickelt, die herkömmliche Konventionen konterkarieren. Hier wurden mit Sprüngen operiert, falsche Fährten gelegt, angestammte Muster bewusst unterlaufen. Auf dem „Nouveau Roman“ gründend oder mit den surrealistischen Theorien um Alexandre Astruc und seiner „Écriture automatique“ (automatische Niederschrift) jonglierend, entsprachen diese Filmen eher musikalischen Mustern der Neuzeit, wie sie von John Cage bekannt

sind, als einen biederen Tschaikowsky nachzuahmen, das ewige Vorbild aller Hollywoodfilmmusiken.

Zudem hatte Bertold Brecht – bewegt auch durch die an Lenins Revolutionstheorien orientierte Thesenmontage Sergej Eisensteins – mit seiner Verfremdungstheorie des epischen Theaters bewusst einen Ansatz gegen Aristoteles formuliert. Brecht versteht die Kunst als einen Zweig der Pädagogik, der Betrachter soll einen Lernprozess durchmachen. Die aristotelische Dramatik verlangt hingegen die Einfühlung des Publikums sich passiv einem Prozess manipulierter Katharsis (nach Aristoteles: die seelische Reinigung als Wirkung des Dramas) anheim zu geben. (Watkins, P. (2003) in: Brecht plus minus Film. Theater der Zeit, Berlin). Auf Brecht berufen sich bis heute viele Filmregisseure (z.B. Lars von Trier) und damit gegen die einheitliche Dramaturgie des Mainstream. Brechts Gebot besagt, der Schauspieler müsse zugleich eine Sache und sich zeigen, er dürfe nicht in der Rolle verschwinden, sondern müsse immer deutlich machen, dass er spielt, dass er Teil eines dramatisch-ökonomischen Prozesses ist, der dem Publikum zur Betrachtung angeboten wird. Die Sichtbarmachung der Herstellung stellt Brecht bewusst gegen den Aufbau einer Scheinwelt aus Identifikationsangeboten, die von ihren Prozessen nichts preisgibt. „Beim epischen Theater sind die Schauspieler nicht mehr involviert, sondern stehen drüber und geben quasi die Essenz des Gefühlsausdruckes. Da hört der Zuschauer ganz anders zu, weil er nicht abgelenkt wird.“ (Regine Lutz (2006) in: Süddeutsche Zeitung vom 29. August 2006, S. 12).

In der Moderne wurden mithin Erzählweisen entwickelt und ausgelotet, die der konventionellen Narration die Tür wiesen und dramatische Entsprechung für den in alles hineinregierenden Spätkapitalismus zu finden suchten. Denn genau dies ist auch die Aufgabe einer (unterhaltsamen) Erzählung: der komplexen Struktur einer historischen Situation zu entsprechen und Sprachformen zu entwickeln, vorzuschlagen und zu diskutieren, die dem ästhetisch-politischen Diskurs der Zeit entsprechen.

Aus jenem Fundus experimenteller Unternehmungen und der technischen Struktur einer digitalen, gleichzeitigen und gleichwertigen Medienstruktur können sich Erzählformen entwickeln, deren ästhetischer Anspruch Macher und Publikum, möglicherweise zusammenfallend (Dialog heißt: Sender=Empfänger), neu fordert. Um

mit Jochen Gerz zu sprechen, hat man schon heute zunehmend mit einer „Autorengesellschaft“ zu tun und muss seine ästhetischen Produkte darauf einstellen. „Production and reception merge into a single, mutually conditioning cycle, the viewer space and stage are brought back together, and production and reception are no longer separated by location. In this embodiment, the dramaturgy of interactive media will become a dramaturgy of interactive processes.“

(Hageböling. H. (Ed.) 2004: Interactive Dramaturgies. Springer, Berlin).

Für diese Nutzer ist die neue Erzählstruktur nicht linear, sondern non-linear, sie folgt keinem definierten Weg. Der Zuschauer als aktiver Nutzer wird sich einen Weg erarbeiten, erlaufen, erspielen, explorieren, vielleicht erfinden müssen. Gegeben sind nun keine Storys, die einen definierten Zielpunkt haben (haben sie einen definierten Anfang?), sondern zu finden sind Teile, Versatzstücke, Objekte, Bilder, Texte, zeitgebundene Filmsequenzen und Töne, Hinweise, Wegbeschreibungen, Landkarten, Optionen, Aufgabenstellungen et al. Die Autorenriege wird ein Ensemble zusammenstellen, die Programmierer Wahlmöglichkeiten anbieten, Eigenschaften definieren und so entsteht ein Ganzes, man kann es „Welt“ nennen, die der Benutzerbetrachter durchwandert. Er wird Fragen beantworten müssen oder selber Texte erstellen, er wird Objekte weiterbauen müssen, Landschaften verändern, um seinen Protagonisten, der den Spielenden repräsentiert, erfolgreich an sein Ziel zu manövrieren.

Weiterhin werden die Parameter einer Erzählung definiert, ihnen sind aber mehrere Varianten, besser Variablen eingepflanzt, die aus einem Reiseweg schnell einen anderen werden lassen. Vorgegeben sind auch diese Erzählstrukturen, begrenzt sind auch diese Sets und die Entwicklungsmöglichkeiten der Figuren. Das Spiel besteht aus dem Variantenreichtum und aus Optionen für einen möglichen Erzählungsverlauf, den narrativen Faden. Somit wird klar, dass auch in einer in die Netzstruktur eingelegten Erzählung Regeln entwickelt und befolgt werden müssen. Doch sollte deutlich geworden sein, dass die bekannten narrativen Mustern und Hierarchien um ein zeitgenössisches Erzählpektrum ergänzt worden sind, dessen Kern die Annullierung der Sender-Empfänger-Struktur bildet.

Wie wirken sich nun diese bereits seit den frühen 80er Jahren erprobten digitalen Erzählmuster auf künftige Narrationen der klassischen linearen Erzählformen aus? Wie reagieren die Hüter und Statthalter der festen Redaktionsstruktur und der Sendeschemata auf diese Unterhöhlung herkömmlicher Hierarchien? Ist die Nutzung von Informationen verbreitet durch „Citizen Journalism“ ein erstes Zeichen für den abnehmenden Einfluss der großen Nachrichtenagenturen und das Erwachen einer kritischen Netzöffentlichkeit?

Aus den Nutzern intelligenter Spiele und komplexer Multimediaerzählungen, wie man sie im Netz, als CD-ROM oder auf DVD findet, werden aktive und anspruchsvolle Konsumenten hervorgehen. Sie wollen eingreifen, selber bedienen, entscheiden und agieren. Sie möchten spielerisch angesprochen werden, ihre Spielinstinkte wollen geweckt werden. Sie werden sich seltener einfach zurücklehnen und bedienen lassen, sie wollen die Farbe ändern können, das Gesicht, die Stimme, die Musik – oder sie wechseln den Anbieter. Sie sind es gewohnt, dass man fragt, sie anspricht, höflich hinweist. Sie erleben ein „behavior“ im Netz, das weder den auktorialen Tönen der unabwendbaren Mitteilung von Regierung und Staatsfernsehen entspricht, noch einer Senderstruktur wie sie in Deutschland bekannt ist. Sie haben gelernt, dass jede Struktur veränderbar ist oder angepasst werden muss, wenn sie überleben will und der ewig geradeaus dümpelnde Informationstanker aus der Vorzeit abgewrackt gehört. Sie sind gewohnt, dass jede alte durch eine bessere Software ersetzt wird und diese kritisch betrachtet, trägt ein ebenso kurzes Verfallsdatum wie der einst gepriesene Vorgänger. Wer in einer solchen Kulturumgebung aufwächst, verlangt ein Update herkömmlicher Erzählstrukturen, zumindest ein spannendes konkurrierendes Nebeneinander von Gestern und Heute. Der das Netz durchstreifende Surfer und damit arbeitende Nutzer wird immer die Auswahl einem Fertiggericht vorziehen. Und er möchte das Gericht zu sich nehmen, wann und wo es ihm beliebt.

Wohin also? Die technische Entwicklung wird auch hier die Ästhetik prägen, wie bis dato noch jede ästhetische Innovation innerhalb der technischen Medien den Regelwerken von Ingenieuren und Softwaretechnikern folgen musste. Die Konvergenz der linearen (Film, TV, Radio) mit den non-linearen, netzbasierten Medien schreitet

fort. Filme on-demand, Kino on-demand – der digitale Film via Satellit direkt vom Verleiher nach Befragung der Zuschauer, Radio- und Fernsehsendungen zeitversetzt als podcast, Zusammenstellung individuell gewünschter Inhalte von Zeitungsartikeln unterschiedlicher Anbieter. Die Personalisierung der Massenartikel wird nur auf der digitalen Ebene ermöglicht werden können, das individuell zusammengestellte Informationsportfolio nur via mobilem Netzzugang verkäuflich sein. Der klassische Film im Fernsehen wird überlagert mit Ebenen (Layers) und Links zu Seiten mit Zusatzinformationen zu anderen Filmen der Verleihfirma, den Stars, den Machern des Streifens, anderen Synchronisationsfassungen, bis hin zu verschiedenen Schnittversionen, wie sie bereits von DVD's bekannt sind. Das Set in dem das Filmprodukt eingebettet präsentiert wird, erweitert sich durch multimediale Angebote erheblich. Alle anderen zeitgebundenen Produkte (Hörspiele, Features, Dokumentationen) werden redaktionell und multimedial ebenso umfangreich „betreut“, bleiben aber von ihrer Erzählstruktur her unangetastet.

Wir erleben also „nur“ eine stärkere redaktionelle Integration aller Inhalte in den digitalen Kontext sowie deren Präsentation auf den unterschiedlichen mobilen Devices, wie Mobiltelefon und Handheld-PC des nomadisierenden Nutzers. Das europäische DVB-Projekt (digital video broadcasting) versucht mit seiner Nutzerplattform mhp (multimedia home platform) Standards zu setzen, wie die Verknüpfung von Digital-TV als Informations-Portal, Pay-per-View, Video-on-Demand, Weiterbildung (Hochschulen aufgepasst!), Shopping, Spielen, Kommunikation und Internet Services mit Gesundheitsinformationen, Community- und Governmentservices sowie Finanztransaktionen und Banking in einem Portal strukturiert werden können (Lugmayr, A.; Niiranen, S.; Kalli, S. (2004): Digital Interactive TV and Metadata. Springer, New York).

Diese Vernetzung tastet aber weiterhin nicht die Erzählstruktur an, betrifft aber umso mehr die Rezeptionskultur und -umgebung. Wie wird der Inhalt aufgenommen? Wird der mobile Zuschauer, -hörer sich auf die zeitgebundene Informationsübermittlung in diesen Umgebungen noch einlassen können? Werden diese Programme in der Reizumgebung multimedialer Sites betrachtet, überleben können?

Und stellen wir uns weiter vor, jeder baute an seinem eigenen Spiel-

und Kulturerlebnis. Mit wem mag man darüber sprechen, wenn kein gemeinsames kulturelles, öffentliches Erleben mehr vorliegt, wie nach dem herkömmlichen Kinogang oder dem Fernsehabend? Wird das ästhetische Erlebnis im Chatroom diskutiert, ebenso virtuell verortet sein wie der Gesprächsanlass oder ist ein Medienbruch erwünscht, der den kulturellen Genuss vom nachfolgenden Palaver trennt?

Schon früh im digitalen Zeitalter haben Experimente gezeigt, dass linear erzählte Filme sich nicht beliebig in unterschiedliche Erzählstränge aufteilen lassen, die dem Betrachter die Möglichkeiten bieten, die Erzählhandlung den eigenen Vorstellungen entsprechend zu strukturieren. Die Produktionskosten der Varianten steigen ins Unermessliche und der Idee einer auktorialen Erzählform (Aristoteles) widerspricht die Möglichkeit zwischen verschiedenen Finalen wählen zu können. (Slansky, Peter C. (Hrsg.) 2004: Digitaler Film - digitales Kino. UVK, Konstanz. S. 325 f.).

So werden die linearen und non-linearen Erzählformen nebeneinander fortleben und von einander lernen. Die filmischen Elemente in den multimedialen Erzählformen werden an Zahl und Qualität weiter zunehmen, wie es auf vielen Flash-basierten Internetseiten beobachtet werden kann. Die statischen Elemente Text, Foto, Infografik werden animiert, also zu kleinen „Filmen“ gebaut, um Aufmerksamkeit zu generieren. Dabei gilt zu beachten, in welchen Reihenfolgen solche „Ereignisse“ dramatisiert werden, um den Betrachter nicht zu überfordern, sondern ihn - ganz im Sinne traditioneller Autorenschaft - durch den Inhalt zu leiten. Hier werden herkömmliche Dramaturgien und Reizmuster neu befragt und eröffneten Dramaturgen und Regisseuren, Musikern, Redakteuren und Programmierern spannende Arbeitsperspektiven. Die Summe der Wahlmöglichkeiten durch den Benutzer / Kunden sind im Auge zu behalten, wie die ökonomischen Zielsetzungen des Auftraggebers. Die audiovisuellen Gewohnheiten der herkömmlichen Erzählung werden in den multimedialen Erzählraum übertragen und müssen hier auf ihre Funktion als Medium der Inhaltsübermittlung hin überprüft werden. Die traditionellen linearen Erzählformen - angetastet nur durch wenige und ewige Neuerer - werden wie beschrieben in andere Präsentationssets eingebunden und man wird zu bewerten haben, wie

die Inhalte in diesen neuen Umgebungen rezipiert werden, bzw. welche Inhalte hier besonders wirkungsvoll ihr Dasein entfalten können. Der interaktive Film, der zwar linear erzählt, innerhalb dessen der Nutzer aber Darsteller und Objekte anklicken und weitere Informationen, sei es zum Geschehen selber oder z.B. über den Schauspieler erfahren kann, ist schon bald umsetzbar und erweitert die Möglichkeit linearen Erzählens um den virtuellen Raum eines multimedialen Settings. Diese Erweiterungsformen wollen ausgelotet werden, besonders für die Medieninformatik, beispielsweise um die Hintergrundgeschichte (Backstory) der Heldin zu erfahren, um Zusatzinformation zu Figuren und Objekten lesen zu können, denen der „Hauptfilm“ nicht folgen will und kann. Hier sind viele Ansätze denkbar, wie eine lineare Erzählung spannend und informativ multimedial erweitert werden kann.

Umgekehrt übernimmt der lineare Film in seinen erzählten Stoffen eine ganze Reihe bekannter „Netzbehaviors“ als kulturelle und technische Phänomene der Gegenwart. Jede technologische Neuerung wird umgehend in filmische Erzählungen eingebaut, das ist seit jeher so. Spannender noch ist das Aufbrechen traditioneller Erzählformen durch Umordnung von Zeitstrukturen, wie sie nur aus virtuellen Umgebungen her bekannt sind. Schließlich (nach-)erzählen Filme virtuelle Welten und machen aus non-linearen Spielen lineare Narrationen, indem sie einen bestimmten Strang des Spiels ausformulieren. Die Möglichkeit der Interaktion wird dabei ebenso simuliert, also in die lineare Handlung übersetzt, wie die Einflussnahme durch den Nutzer, der ja jetzt nur noch Betrachter ist, in die fiktionale Erzählung eingearbeitet ist.

Der weltweite Umsatz der Medienbranche zwischen 2006 und 2010 wird laut Prognose des „Global Entertainment and Media Outlook: 2006-2010“ der Wirtschaftsprüfungs- und Beratungsgesellschaft PricewaterhouseCoopers (PwC) im Jahresdurchschnitt um rund 6,6 Prozent auf 1,8 Billionen US-Dollar wachsen. So sitzen sich die Entwickler von Erzählstoffen in den Fluren der großen Produktionsfirmen gegenüber und man wird von Fall zu Fall entscheidet, ob die Geschichte besser non-linear als Spiel oder linear als Film oder gar in beiden Formen ihre Vermarktung findet. Wobei reine Konvergenz bei Erzählstoffen nicht funktioniert, denn

jeder Inhalt muss der jeweiligen Präsentationsumgebung entsprechend angepasst werden.

Dennoch: Die Konvergenz der technischen Systeme Computer, Netz und traditionelle Sendeformen wird eine Überlagerung und Durchdringung der Dramaturgien und Erzählweisen zur Folge haben. Das lineare Erzählen wird eingebettet in multimediale Umgebungen durch flankierende Informationen erweitert. Die non-linearen, multimedialen Umgebungen werden filmische Erzählweisen weiter adaptieren und in ihre statischen Flächen als zeitgebundene Szenarien verkapselt, implementieren. Damit werden die Freiheitsgrade der Entscheidung für den Nutzer größer, die Sortierung der Inhalte komplexer. Unsere zukünftigen Absolventen der Medieninformatiker können in der Herstellung dieser Plattformen vielfältige Funktionen übernehmen, da sie die Konvergenz und die immanente Erneuerung der Systeme als programmatischen Kern ihres Studiums kennen gelernt haben. Aristoteles bleibt aktuell, wird aber neu eingekleidet.

© Prof. Martin Kreyßig 2007