

Aspekte des lokativen Storytellings

Christoph Saner

für das Modul *Kulturen des Schreibens* bei Cecilia Hausheer

ZHdK Cast / Audiovisuelle Medien

Januar 2018

Inhalt

Die Wichtigkeit des physischen Raumes.....	1
Orte und ihre Identität.....	2
Emotionale und strategische Räume	3
Narrative Immersion.....	4
Simultaneität und Lenkung.....	5
Quellenverzeichnis	6

Die Wichtigkeit des physischen Raumes

Um die Jahrhundertwende war davon die Rede, dass das Internet die Notwendigkeit des physischen Raumes früher oder später auflösen wird¹. Insbesondere die Neuerungen durch das Web 4.0 – also die Möglichkeit zur sozialen Interaktion – liessen die Menschen glauben, dass bald jegliche soziale Interaktion nur noch online stattfinden würde und dadurch räumliche Notwendigkeiten für Interaktion verloren gingen.

Obgleich immer noch Visionen existieren, die eine solche Welt darstellen, scheint sich dieser mögliche Trend bisweilen in Grenzen zu halten. Immer noch benutzen wir den privaten oder öffentlichen Transport um zur Arbeit zu kommen oder laden unsere Freunde im eigenen Zuhause oder an einem anderen Ort zum Essen ein. Ausserdem steigt die allgemeine physische Erreichbarkeit. Selbst abgelegenste Orte sind heute so gut erreichbar wie noch nie. „[...] *it became clear, that physical location has always been important to the construction of people's identities and to the development of sociability.*“²

Im ersten Jahrzehnt des 21. Jahrhunderts kamen durch die mobile Vernetzung neue Möglichkeiten auf, den physischen Raum auf eine virtuelle Art und Weise zu nutzen³. Man konnte nun örtlich bezogene digitale Informationen generieren und verarbeiten. Diese soll dem Publikum aber nicht nur die ihm bereits bekannte Identität des Ortes bestätigen. Es ist vielmehr eine Chance, den Menschen eine neue Perspektive zu diesem Ort aufzeigen zu können – diesem Ort also einen weiteren Mehrwert durch die Digitalität zu schenken. Kombiniert durch die Interaktion der Gesellschaft oder des Broadcastings einer Geschichte, kann der Ort nun den Menschen auf einer anderen emotionalen Ebene berühren, wie es vielleicht bisher der Fall war.

Mit der Verschmelzung der digitalen Information mit dem physischen Raum, wird eine hybride Realität erschaffen. „[...] *mobile locative narratives combine the digitally mediated with the spatially/ environmentally mediated and as such are fairly new in that they collapse the boundary*

¹ Vgl. Frith und de Souza e Silva (2014:38)

² Ebd.

³ Vgl. ebd.

*between the digitally mediated storyworld and physical worlds.*⁴ Wie mit dieser für die Aufbereitung einer Geschichte umgegangen werden kann, wird in den nachfolgenden Kapiteln erläutert.

Orte und ihre Identität

Orte bestimmen ihre Identität – ihre Bedeutung – nicht selbst⁵. Die Identität ist vielmehr ein Konstrukt der Menschen. *„People attribute meanings to places. These meanings are created by the elements that exist in a place [...] The interaction of these elements is what gives space their identity.*“⁶ Diese Elemente können sowohl physisch als auch sozial oder kulturell sein.

<u>physische Elemente</u>	<u>soziale Elemente</u>	<u>kulturelle Elemente</u>
Gebäude	Menschen, die hier leben	historische Tradition
öffentliche Plätze	Menschen, die hier arbeiten	Sagen und Mythen
Strassen	gängige Gesprächsthemen	historische Ereignisse
...

Das Zusammenspiel aus all diesen Elementen ist das, was die Identität des Ortes ausmacht. Dabei bestimmen aber nicht nur die Menschen, die dort verkehren, diese Identität. Sie wird auch fremdbestimmt, beispielweise durch Gentrifizierung auf Bestimmung bestimmter Instanzen, durch allgemeine Wohlstandssteigerung oder durch Kulturannäherungen auf Grund der Globalisierung. In der urbanen Geschichte können also verschiedenste Elemente des Ortes erzählt werden – auch solche, mit denen das angesprochene Publikum bisher nicht oder kaum in Berührung kam. Beispielweise können geschichtliche Elemente in einer Storyworld als narrative Archäologie dienen während soziale Elemente aktuelle menschliche Bedürfnisse und Unzufriedenheiten aufdecken können⁷.

⁴ Ritchie (2014:61)

⁵ Vgl. Frith und de Souza e Silva (2014:37)

⁶ Ebd.

⁷ Hight (2013)

Emotionale und strategische Räume

Diese Orte und ihre identitären Elemente sollen nun mit der digitalen Welt verknüpft werden. Die Methode der emotionalen und strategischen Räume kann hierbei helfen.

Der emotionale Raum soll das Publikum nicht führen, sondern vielmehr seine Vorstellungskraft anregen. “The term of emotional space speaks for itself: it is an experience of space associated with affective reactions.”⁸ Dabei ist er eng verbunden mit der Erinnerung an die Geschichten. Das bedeutet, dass einzelne typische Elemente dieses Raumes, wie Landschaften oder Geräuschumgebungen, das Publikum gedanklich direkt wieder in die Geschichte versetzen können – sofern es diesen bereits erlebt hat. Dabei werden zwar die Vorstellungskraft und die Erinnerung des Publikums, aber parallel auch seine Gefühle angeregt. «For instance, legends relating to a certain landscape create an interest in this landscape that can lead to emotional attachment.”⁹ Konfuzius’ Worte, dass der Weg das Ziel sei und nicht das Ziel an sich, trifft beim emotionalen Raum vollständig zu. Er gilt als Behälter von Objekten, wirkt offen, unendlich, zeitlos, anonym und kann sowohl Freiheit und Abenteuer wie auch Gefahr ausstrahlen¹⁰.

In diesem emotionalen Raum werden spezifische Orte geschaffen, in denen sich das Publikum entsprechen fühlen soll. Obwohl sich diese Orte zwar alle in demselben emotionalen Raum befinden, wirken sie ganz unterschiedlich – sowohl positiv als auch negativ¹¹. Einerseits können sie Gefühle vermitteln wie zum Beispiel Zugehörigkeit, Sicherheit, sich zu Hause fühlen. Andererseits können sie beispielweise auch Ekel, Angst oder das Gefühl, verloren zu sein, hervorbringen. Sie erscheinen dem Publikum als geschlossen, belebt, verlebt und verwurzelt¹². Dabei enthalten sie Objekte, die miteinander verbunden sind und wirken als Gefäß, in denen Charaktere und Publikum emotional gefordert werden und miteinander interagieren.

⁸ Ryan (2015:106)

⁹ Ebd.

¹⁰ Vgl. Ryan (2015:107)

¹¹ Vgl. Ryan (2015:106f)

¹² Vgl. Ryan (2015:107)

Im Gegensatz zum emotionalen Raum wird der strategische Raum dazu genutzt, bestimmte Ziele zu erreichen. „[...] *and in order to cross it you need to solve certain problems.*“¹³ Der strategische Raum erinnert an einen Sportplatz¹⁴. Er ist gefüllt mit Linien und Gebiete, die zusammen mit den Regeln das Spielprinzip – die Vorgehensweise des Partizipant – bestimmen. Beim Überqueren des strategischen Raumes gilt es für das Publikum also, nach den vorgegebenen Regeln zu handeln um weiterzukommen. Dieses Prinzip hat ihre dominanteste Form in Spielwelten – kann aber durch das lokative Element im narrativen Erzählen auch auf andere audiovisuelle Arbeiten übertragen werden.

Narrative Immersion

Beim Erzählen einer Geschichte versucht man, das Publikum in die Welt um die Geschichte zu entführen. Sie sollen sich fühlen als ob sie sich tatsächlich in dieser Geschichte befinden. Auch wenn eine hohe Immersion gelingt, ist der Partizipant beim Erleben einer medialen Geschichte trotzdem nicht vollständig dort verankert¹⁵. „[...] *our thoughts may be elsewhere, but our bodies can never be.*“¹⁶ Mit dem mobilen Storytelling kann man dieser Tatsache ein wenig entgegenwirken. Es soll nicht wie bis anhin im digitalen Erzählen versucht werden, die Realität mit der digitalen Welt zu überdecken oder diese einzunehmen. Vielmehr stellt dies die Chance dar, sowohl die physische als auch die digitale Welt in Einklang zu bringen. „[...] *content can be positioned at a [...] extremely specific place if desire, and that ‘mobile’ information can only be released to people who go into that physical space and actually commune with the surroundings.*“¹⁷

So kohäriert die medial aufbereitete Geschichte direkt mit der physischen Umgebung. Beispielweise findet das Publikum bestimmte Symbole und Gegenstände wieder, welche in der Web-App medial aufbereitet wurden oder vergleicht historische Bildaufnahmen der Umgebung mit dem aktuellen Zustand. Die digitale und die physische Welt stehen hierbei in einem Wechselspiel. „[...] *the perception of and movement through the physical world can influence the*

¹³ Ryan (2015:107)

¹⁴ Vgl. Ryan (2015:111f)

¹⁵ Vgl. Liptay (2016:87ff)

¹⁶ Grigar und Oppegaard (2014: 24)

¹⁷ Ebd.

*movement through and interpretation of the digitally mediated storyworld. The nature of this transmedia storytelling affords the potential to collapse the boundary between narrative worlds and the environment in which they are told [...]*¹⁸ Die Grenze zwischen der digitalen und der physischen Welt wird verwischt – es entsteht Immersion.

Simultanität und Lenkung

Diese Möglichkeit, Informationen aus zwei Universen parallel zu schöpfen, kann für das Publikum aber auch überfordernd oder sogar irreführend sein. Im Gegensatz zu beispielweise einer Textlektüre, in der Informationen gereiht dargestellt werden, muss im lokativen Storytelling überlegt werden, welche Elemente das Publikum wie erfahren soll. Denn die Informationen im physischen Raum kommen simultan daher. Womöglich sind dabei nicht alle Elemente des physischen Raumes entscheidend für die Geschichte. Bei der Textlektüre wissen wir, wie man sie zu lesen hat. Bei der physischen Umgebung wird es schwierig. *„[...] it's difficult to edit the physical environment or strictly control the views of the audience.“*¹⁹ So muss eine erzählerische Möglichkeit gefunden werden, die Sicht des Publikums in die richtige Richtung zu lenken um die gewünschten Informationen zu erhalten.

Neben einer genauen Anweisung an das Publikum, können auch vorangegangene Erzählungen für die Lenkung dienen²⁰. Beispielsweise stösst der Partizipant während der Entdeckung der Geschichte auf einen Spielplatz. Womöglich läuft er durch ohne nach links und rechts zu schauen oder nimmt eine ausgelassene Stimmung durch die Kinder vor Ort wahr. Anders sieht es aus, wenn er zuvor die Information bekäme, welche grausamen Verbrechen an diesem Ort geschahen – am besten kombiniert mit einer detaillierten Beschreibung des Ortes und seiner enthaltenen Elemente. Die emotionale Sicht auf den Spielplatz verändert sich schlagartig und es werden andere örtliche Details wahrgenommen als ohne diese Information.

¹⁸ Ritchie (2014:62)

¹⁹ Ritchie (2014:59)

²⁰ Vgl. Ritchie (2014:60)

Quellenverzeichnis

Frith, Jordan und de Souza e Silva, Adriana. 2014. Re-Narrating the City Through the Presentation of Location. [Buchverf.] Jason Farman. *THE MOBILE STORY. Narrative Practices with Locative Technologies*. New York; Oxon : Routledge Taylor & Francis Group, 2014.

Grigar, Dene und Oppegaard, Brett. 2014. The Interrelationships of Mobile Storytelling. [Buchverf.] Jason Farman. *THE MOBILE STORY. Narrative Practices with Locative Technologies*. New York, Oxon : Routledge Taylor & Francis Group, 2014.

Hight, Jeremy. 2013. NeMe: Narrative Archaeology. [Online] 25. März 2013. [Zitat vom: 1. Januar 2018.] <http://www.neme.org/texts/narrative-archaeology>.

Liptay, Fabienne. 2016. Neither Here nor There. The Paradoxes of Immersion. [Buchverf.] Fabienne Liptay und Burcu Dogramaci. *Immersion in the Visual Arts and Media. Studies in Intermediality 9*. Leiden : Koninklijke Brill NV, 2016.

Ritchie, Jeff. 2014. The Affordance and Constraints of Mobile Locative Narratives. [Buchverf.] Jason Farman. *THE MOBILE STORY. Narrative Practices with Locative Technologies*. New York; Oxon : Routledge Taylor & Francis Group, 2014.

Ryan, Marie-Laure. 2015. Emotional and Strategic Conceptions of Space in Digital Narratives. [Buchverf.] Hartmut Koenitz, et al. *Interactive Digital Narrative. History, Theory and Practice*. New York; London : Routledge Taylor & Francis Group, 2015.