

Projektbeschreibung

Basierend auf Tagebucheinträgen von Victor Klemperer aus den Jahren 1933-38*, handelt diese interaktive räumliche Inszenierung von der gedanklichen Auseinandersetzung eines Individuums mit bedrohlichen politischen und gesellschaftlichen Entwicklungen.

Dabei will die Arbeit nicht historische Fakten sammeln, aufbereiten und zur Verfügung stellen. Vielmehr versuche ich, eine erzählende Darstellung zu finden, die dem User/ Rezipient grossen Raum für eigene Reflexion und Interpretation lässt.

Umgesetzt wird die Arbeit in einer Entwicklungsumgebung für Computerspiele. Der User bewegt sich in Form eines unsichtbaren Avatars (first person view). Die Navigation erfolgt über ein speziell entwickeltes Interface.

Unter Verwendung von Auszügen aus Victor Klemperer's Tagebüchern wird auf einer auditiven Ebene ein beobachtender, kommentierender Ich-Erzähler etabliert. Diesem 'Ich' begegnet das 'Ich' des Users immer wieder während seiner Raumwanderung.

Ich nenne die Arbeit eine Inszenierung, weil ich neben den Textpassagen nur wenig Quellenmaterial verwende. Ich nutze den Raum als Bühnenraum, den ich gestalte und mit den Aussagen Victor Klemperers in Beziehung setze.

Kurzbiographie Victor Klemperer

1881 geboren, erhielt Klemperer 1920 ein Lehramt für Romanistik an der Technischen Hochschule in Dresden, aus dem er 1935 wegen seiner jüdischen Herkunft entlassen wurde. 1938 begann er mit der Niederschrift seiner Lebensgeschichte 'Curriculum vitae'. 1940 Zwangseinweisung in ein Dresdener Judenhaus. Nach seiner Flucht aus Dresden im Februar 1945 kehrte Klemperer im Juni aus Bayern nach Dresden zurück. 1947 erschien seine Sprach-Analyse des Dritten Reiches, 'LTI' (Lingua Tertii Imperii). Klemperer starb 1960 in Dresden.

*Victor Klemperer; 'Ich will Zeugnis ablegen bis zum letzten', Tagebücher 1933-1945

Vorwort



"Dann machst du also ein Computerspiel?"

Screenshot aus UT2004, Into the Lion's Den

Mein Umfeld reagierte jeweils leicht irritiert, wenn ich versuchte, mein Diplomprojekt zu erklären. Die Idee, eine dokumentarische Arbeit in einer Umgebung umzusetzen, die normalerweise für die Entwicklung von 'Ego-Shooter'-Spielen genutzt wird, ist auf Anhieb (verständlicherweise) wenig nachvollziehbar.

Aus persönlicher Sicht hat dieses Projekt viel mit dem Zusammenbringen von erworbenen Fähigkeiten meiner bisherigen Ausbildungen zu tun (Geschichtsstudium, Vorkurs Film/ Video HGKZ). Auf dieser 'Verknüpfungsarbeit' basiert auch mein Verständnis für den Studiengang Hyperwerk und darin sehe ich die Hauptleistung im Bezug auf das Berufsziel der 'Interaktionsleitung'.

Im Zusammenhang mit der Ausbildung am Hyperwerk möchte ich zwei Ereignisse erwähnen, die ich als ausschlaggebend für die Entwicklung der Projektidee betrachte:

Vadim Jendreyko und *Jean Perret* verdeutlichten mir während einem dreiwöchigen Kurs einmal mehr die Vielfältigkeit (filmischer) dokumentarischer Arbeiten jenseits gängiger Konventionen.

Der Unreal-Workshop 'Hyperlevel' von *Maia Engeli* und *Miriam Zehnder* eröffnete mir schliesslich eine neue Sichtweise auf das Potential virtueller 3D-Umgebungen.

Miriam Zehnder ist meinem Diplomprojekt nun auch als engagierte externe Mentorin zur Seite gestanden.

Fragestellung & Theorie

Welche Formen interaktiver dokumentarischer Arbeiten existieren? Wie kann ich in einer interaktiven räumlichen Umgebung eine noch zu definierende Thematik in Form einer dokumentarischen Erzählung umsetzen? Welche spezifischen Qualitäten erkenne ich in diesem Medium? Kann ich diese sinnvoll in meiner Arbeit nutzen?

In seinem Buch 'Representing Reality. Issues and Concepts in Documentary' definiert Bill Nichols vier Darstellungsformen für Dokumentarfilm. Ich versuche, diese Darstellungsformen unter Einbezug der Arbeit von Dankert & Wille* auf interaktive Dokumentationen auszuweiten, um so mein Verständnis für die Positionierung meines Diplomprojekts aufzuzeigen.

*Hanne Dankert, Niels Erik Wille; Constructing the Concept of 'Interactive 3D Documentary'. Springer, London, 2000

Expository Mode

Die *erklärende Darstellung* mit wenig Platz für Selbstreflexion und Interpretation besteht im Grundsatz aus einer Aussage oder Position, die anhand von 'Beweismaterial' bestätigt wird. Teils mit leicht ideologischen oder idealistischen Tendenzen, werden solche Dokumentarfilme auch als 'lecture films' bezeichnet.

In einer *interaktiven Umgebung* versteht man bei dieser Darstellungsform geführte 'Touren' durch eine vorgegebene Themenwelt, in der sich die Interaktion des Users auf die Auswahl der Abfolge von Sequenzen beschränkt. Das Userinterface kann dabei unterschiedliche Komplexität aufweisen (Such- und Nachschlagefunktionen, thematische Vertiefungsmöglichkeiten, etc.).

Observational Mode

In der *beobachtenden Darstellungsform* wird mit Kamera, Mikrophon etc. registriert, was sich unmittelbar ereignet. Diese als 'cinema verité' oder 'direct cinema' bezeichneten Arbeiten sind in ihrer 'idealen' Ausführung wenig bearbeitet und geben dem Betrachter das Gefühl, im Geschehen involviert zu sein. Bekannte Vertreter dieser Richtung im Dokumentarfilm sind Robert Kramer, Richard Leacock u.a.

	<p>Für diese sehr filmspezifische Darstellungsform gibt es im <i>interaktiven Bereich</i> kein entsprechendes Pendant, welches nicht wieder Film als hauptsächliches Medium einsetzt. Vergleichbar sind vielleicht die seit geraumer Zeit aufkommenden tagebuchartigen Weblogs von Personen in bestimmten Lebenssituationen (Krisengebiete, Gefängnis, etc.). Ein grosser Unterschied besteht jedoch darin, dass diese Personen ihre Erlebnisse selber aufzeichnen.</p>
Interactive Mode	<p>Als <i>interaktiv</i> werden jene Darstellungsformen bezeichnet, in denen sich der Regisseur, die Kamera o.ä. aktiv am Geschehen beteiligt. Durch diese Präsenz erhält der Film eine neue Ebene von Transparenz, weil die Absichten des Regisseurs stärker zum Vorschein kommen (Aktuelles Beispiel 'Bowling for Columbine' von Michael Moore).</p> <p>Der User wird in einem <i>interaktiven Umfeld</i> selber zu einem (wenn auch eingeschränkten) Regisseur. Hier setzen Dankert & Wille ihren Vergleich an: Ausgestattet mit gewissen menschlichen Eigenschaften bewegt sich der User-Avatar in der virtuellen Umgebung, wird darin als solcher erkannt und hat dadurch die Möglichkeit der Interaktion (Gespräche und andere Formen sozialer Interaktion).</p>
Reflexive Mode	<p>Die <i>reflexive Darstellung</i> von dokumentarischem Material setzt sich bewusst mit Fragen zu Wahrheit und Fiktion, der Beziehung zwischen Inhalt und Form auseinander und spielt mit der Bildsprache, dem Genre und den Erwartungen des Publikums (Beispiel Dokumentarfilm: 'Atomic Cafe' von Jayne Loader u.a.). Diese Definition kann direkt auf <i>interaktive</i> Arbeiten angewendet werden.</p> <p>Wie wohl fast jede dokumentarische Arbeit, bewegt sich auch 'Enter Propaganda' in der Schnittmenge all dieser Darstellungsformen. Den Schwerpunkt sehe ich jedoch hauptsächlich im reflexiven Charakter der Arbeit.</p> <p>Ich verwende eine für 'Kriegsspiele' vorgesehene Umgebung mit ihren Aspekten der Konditionierung und Beeinflussung. Verbunden damit ist eine gewisse Erwartungshaltung des Users. Diese Erwartungshaltung wird von Anfang an gebrochen: Die Fähigkeiten des Users beschränken sich auf Fortbewegung und begrenzte Interaktion mit Figuren.</p> <p>Durch die zurückhaltende formale Umsetzung und eine minimale Verwendung bekannter</p>

Spieleffekte versuche ich, eine Atmosphäre zu schaffen, die nur bedingt an die Ästhetik von Computergames erinnert.

Die sehr reduzierte Verwendung von Quellenmaterial und der stark inszenierte Charakter der Arbeit sind Elemente, die einer konventionellen Vorstellung von Dokumentation entgegengesetzt sind. Es geht mir nicht darum, dem User 'historische Wahrheit' aufzuzeigen, sondern ihm Raum für eigene gedankliche Auseinandersetzung zu geben.

Ein Beispiel

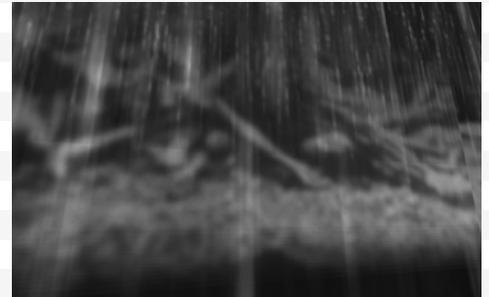
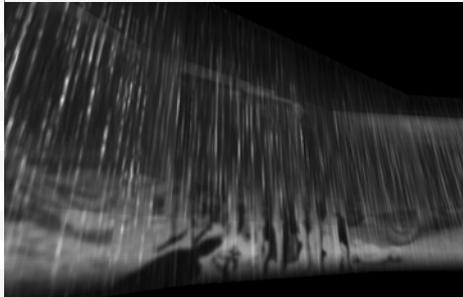
Ich versuche anhand einer konkreten Situation, eine Vorstellung über die Form der Umsetzung zu geben:

"15. Mai Montag abend

Von den Schand- und Wahnsinnstaten der Nationalsozialisten notiere ich bloss, was mich irgendwie persönlich tangiert.

Alles andere ist ja in den Zeitungen nachzulesen. Die Stimmung dieser Zeit, das Warten, das Sichbesuchen, das Tagezählen, die Gehemmtheit im Telefonieren und Korrespondieren, das zwischen den Zeilen der unterdrückten Zeitungen lesen – alles das wäre einmal in Memoiren festzuhalten. Aber mein Leben geht zu Ende, und diese Memoiren werden nie geschrieben werden."

Der User kommt in einen dunklen Raum, die Wände sind Fotografien, denen jedoch eine flimmernde Fläche vorgesetzt ist – die Bilder sind nur in Bruchstücken erkennbar. Aus der Distanz scheinen sie manchmal deutlicher, aber wie immer auch man seinen Sichtwinkel verändert, bleibt einem nur eine Ahnung davon, was auf den Bildern wirklich zu sehen ist. Nach einer gewissen Zeit hört der User die Stimme des Erzählers. Von den Schand- und Wahnsinnstaten der Nationalsozialisten erzähle er nur, was ihn persönlich betreffe: Das Warten, das Sichbesuchen, das Tagezählen, die Gehemmtheit im Telefonieren, das zwischen den Zeilen der unterdrückten Zeitung lesen. Dem User sollen sich durch das Zusammenkommen von Text und visueller Wahrnehmung neue Zusammenhänge und eigene Interpretationen ergeben.



Arbeits- und Entwicklungsprozess

Themenfindung

Ich wollte eine Arbeit machen, die mich thematisch persönlich beschäftigt und betrifft. Mit den Tagebüchern von Victor Klemperer fand ich einen Inhalt, der mit der Form des 3D-Mediums auf spannende Weise kontrastiert. Der User setzt sich in dieser Computer- und Kriegsspielumgebung mit einem Stoff auseinander, der (im weiteren Sinn) den Ursachen von Krieg nachgeht. Das Thema nimmt auch andere Eigenheiten des interaktiven 3D-Mediums auf:

Individuum und Raum: Architektonische Gestaltungsmittel, Grössen- und Lichtverhältnisse, dadurch bedingte emotionale Befindlichkeit.

Manipulation, Zensur: Beeinflussung der vermeintlichen Entscheidungsfreiheit des Users, verschiedene Sichtweisen auf Dinge.

Textauswahl

Aus den rund 900 Seiten Tagebuch aus den Jahren 1933-1938 traf ich eine Auswahl von ca. drei dutzend Passagen, die ich später während der Umsetzung nochmals reduzierte. In mehreren Arbeitsschritten kämmte ich das Material nach folgenden Kriterien durch:

Inhaltlichkeit: Thematik von Manipulation, Zensur, Konditionierung.

Qualität: dramaturgische Qualität, Textlänge, Verständnis ohne Gesamtkontext.

Es war mir dabei wichtig, dass Klemperer als Individuum mit seinen persönlichen Konflikten und Ängsten fassbar wird.

In den Texten beschränkte ich mich bewusst auf die Zeit vor dem Krieg. Einerseits fühlte ich mich nicht in der Lage, für den Wahnsinn der Kriegsjahre auch nur annähernd eine Form der Darstellung zu finden. Andererseits glaubte ich, dass das Wissen der User um die Ereignisse nach 1938 den Texten ein anderes Gewicht verleiht.

Rechtliche Abklärungen

Mit der Auswahl der Textstellen begann ich auch, mich um die rechtlichen Abklärungen zu kümmern, was sich als langwieriger und energieraubender Prozess herausstellte.

Die Idee, meine ausgewählten Textstellen von einem Schauspieler sprechen zu lassen,

	<p>musste ich (aus rechtlichen Gründen) verwerfen. Als einzige Alternative wurde mir schlussendlich die Nutzung der von Deutschland Radio produzierten Audio-CD eingeräumt. Diese enthält eine stark gekürzte, von Udo Samel gesprochene Version der Tagebücher enthält.</p> <p>Nach massiven Zweifeln betreffend der Durchführbarkeit – dieser Entscheid bedeutete eine komplette Neuauswahl der Texte – arrangierte ich mich mit diesem Angebot.</p>
Dramaturgisches Konzept	<p>Ich erwähne kurz die drei Erzählstränge, die sich durch die inhaltliche Gliederung der Textpassagen ergeben haben und die der Dokumentation die Struktur vorgeben:</p> <p><i>Beobachtungen zur Sprache im Dritten Reich;</i></p> <p><i>Ereignisse, in denen V.K. nur indirekt beteiligt ist (Beobachtungen, Gehörtes), in denen er sich aber auch kommentierend einbringt;</i></p> <p><i>Persönliche Begebenheiten und Situationen, in denen V.K. direkt involviert ist.</i></p> <p>Natürlich gibt es inhaltliche Abweichungen und Überschneidungen in dieser Gliederung. Trotzdem versuche ich, dem User durch diese, sich in der Arbeit auch formal unterscheidende Struktur, eine gewisse Orientierung zu ermöglichen.</p>
Vorgehen praktische Umsetzung	<p>Obwohl ich im Laufe der dramaturgischen Konzeption relativ konkrete Ideen und Skizzen für die jeweiligen Situationen entwickelte, entpuppte sich die Umsetzung im Editor als äusserst aufwändig. Es bestand stets eine grosse Diskrepanz zwischen Vorstellung/Idee/Skizze und der Möglichkeit der praktischen Umsetzung. Die anfängliche Vorstellung, Schritt um Schritt die Räume der jeweiligen Erzählstränge umzusetzen, musste ich bald verwerfen, weil gewisse Ideen nicht funktionierten und ich kurzfristig keine passenden Alternativen fand.</p>
Entwicklungsumgebung	<p>Der Unreal Editor 3.0 gehört zum Kaufumfang von Unreal Tournament. Die Entwickler unterhalten selber eine Dokumentationsseite und im Internet finden sich reichlich</p>

Tutorials, Newsgroups und Mapdownloads. Trotz einer fehlenden strukturierten Anleitung ist es verhältnismässig einfach, an die gewünschten technischen Informationen zu kommen.

Die benötigten Zutaten (Texturen, Ton, Animationen, etc.) müssen mit externen Programmen entsprechend den Vorgaben angefertigt und in den Editor importiert werden. Der Editor bietet neben dem grafisch aufgebauten 'Konstruktionsinterface' ein Programmierumfeld, welches praktisch auf allen Ebenen Eingriffe zulässt. Im Weiteren können Figuren und Ereignisse mit so genannten AI-Scripts zu mehr oder weniger intelligentem Leben erweckt werden.

Wegen den schnellen Entwicklungsprozessen und des nicht kommerziellen Vertriebs, weist der Editor auf vielen Gebieten massive Fehler auf, die mir zeitweise die Arbeit erschwert haben.

Interface

Es war mir ein Anliegen, die Arbeit weniger routinierten Usern zugänglich zu machen und mich auch durch das Interface stärker von Computerspielen abzugrenzen.

Zusammen mit Daniel Meier entwickelte ich die Idee für ein Kugelinterface zur Simulation der Kopfbewegung des User-Avatars und einer einfachen Schaltung für die Vorwärts- und Rückwärtsbewegung. Alle anderen Funktionen wollte ich von vornherein ausschliessen, um eine weitere Einbusse der Aufmerksamkeit auf den Inhalt zu verhindern.

In Eigenregie erstellte Daniel Meier ein technisches Konzept für das Interface und setzte dieses um.

Reaktionen & Weiterentwicklung

Die konkrete Umsetzungsarbeit erstreckte sich über einen Zeitraum von vier Monaten. Schon nach ca. drei Wochen begann ich mich mit ersten Versuchen externen Bezugspersonen zu stellen, allen voran Miriam Zehnder.

Ich musste bei diesen Testläufen stets wieder feststellen, dass vieles, was ich im stillen Kämmerchen entwickelt hatte, bei den Usern nicht entsprechend meiner Erwartungen und Absichten funktionierte.

Durch das Beobachten der Reaktionen und den anschliessende Diskussionen gelangte ich zu Erkenntnissen, die ich ständig wieder in die Arbeit einfliessen lassen konnte.

Zusammenarbeit

Urs Suter vom Seminar für Filmwissenschaft der Universität Zürich konnte als Veranstalter von Seminaren zum Thema Film & Neue Medien schnell ein Verständnis für meine Idee entwickeln und bot mir noch in der Konzeptionsphase eine Begleitung des Projekts an. So hatte ich von Beginn weg neben Miriam Zehnder eine zweite äusserst kompetente Anlaufstelle. Urs Suter verwies mich einerseits auf interessante theoretische und praktische Arbeiten und setzte sich andererseits kritisch mit der sich entwickelnden Arbeit auseinander.

Urs Suter wird am Eröffnungsabend der Ausstellung im PlugIn in einem kurzen Vortrag aus filmischer Sicht auf die Arbeiten von Patrick Juchli und mir eingehen.

Forschungscharakter

Ich verstehe meine Arbeit bis heute als eine sehr persönliche Autorenarbeit. Im Kontext des Studiums und der fortdauernden Auseinandersetzung mit externen Personen sehe ich aber auch einen starken Forschungscharakter im Bezug auf interaktive räumliche Erzählformen.

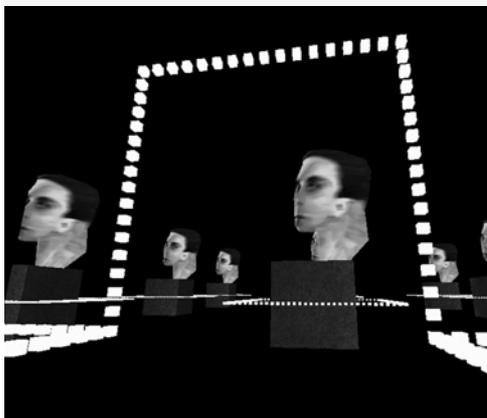
Folgende Punkte waren Gegenstand intensiver Diskussionen im Rahmen meiner Besprechungen mit Urs Suter und Miriam Zehnder und haben sich während dem Umsetzungsprozess ständig entwickelt:

Räumliche Montage: Wie funktionieren 'Schnitte' in einer räumlichen Umgebung? Welche Freiheiten können dabei dem User (mit Rücksicht auf die Dramaturgie) zugemutet oder zugesprochen werden?

Qualitäten der Interaktion: Wie kann die zeitliche und räumliche Entscheidungsfreiheit und des Users sinnvoll genutzt werden?

Ich-Erzähler: Wie wird mit der Stimme des Erzählers umgegangen? Wann und wie wird diese ausgelöst? Welche Rolle übernimmt dabei der User?

Screenshots



Interessante Positionen

Im folgenden möchte ich kurz auf drei ausgewählte Arbeiten hinweisen, denen ich während meiner Recherchephase begegnet bin und von denen ich finde, dass sie jeweils spezifisch äusserst interessante Positionen einnehmen:

Lebendiges virtuelles Museum Online



Seit 1998 im Netz, ist das LeMO vom Deutschen Historischen Museum Berlin bereits ein Klassiker unter den vielen Online-Museen. Die vom Fraunhofer Institut für Software- und Systemtechnik mitentwickelte Umgebung ermöglicht über einen VRML-fähigen Browser den Rundgang durch so genannte Epochenräume, wo anhand diverser anklickbarer historischer Objekte (Bilder, Statuen, etc.) die Geschichte Deutschlands aufgerollt wird.

www: <http://www.dhm.de/lemo/>

Eva Koch - Villar



Auf sechs Projektionen erzählt diese interaktive Installation die Geschichte von sechs Menschen aus Koch's Familie, die durch den spanischen Bürgerkrieg getrennt wurden. Der Betrachter löst vor einer Projektion eine Interviewsequenz aus, die sich mit anderen Aussagen und Archivmaterial auf den übrigen Projektionen verwebt.

www: <http://www.artofheart.dk/koch/>

Maurice Benayoun - World Skin



In dieser CAVE-Installation navigiert der Betrachter ausgerüstet mit einer Kamera durch eine Kriegslandschaft mit Soldaten, Verwundeten, Kriegsgerät, etc. Dabei wird der Betrachter zum Dokumentaristen und das 'Bilder schießen' zur Waffe des Auslöschens. Jedes fotografierte Fragment verändert sich zur Silhouette. Nur noch auf den ausgedruckten Bildern bleiben die Ausschnitte erhalten.

www: <http://www.benayou.com/worldskin>

Perspektiven & Schlussbemerkung

Nach der langen und intensiven Auseinandersetzung mit dieser interaktiven Echtzeit-3D-Umgebung glaube ich durchaus, dass ein enormes Entwicklungspotential in diesem Bereich vorhanden ist. Im Moment sind die Voraussetzungen für ein breiteres Anwendungsgebiet (neben Computerspielen) sicherlich durch verschiedene Aspekte eingeschränkt (beschränkte Leistung der Hardware, wenig ausgereifte Entwicklungsumgebungen).

Aber wie Beispiele aus Kunst, Architektur und Animationsfilm zeigen, werden solche Editoren schon seit geraumer Zeit von verschiedenen Gruppierungen auf spannende Weise umgenutzt.

Ich meinerseits werde 'Enter Propaganda' in den nächsten Monaten noch an verschiedenen Orten zeigen können und ich bin sehr gespannt auf die Reaktionen der Betrachter. Ob ich mich aber jemals wieder für eine solche Form der Umsetzung entscheiden werde, deren aufwändiger und über weite Strecken einsamer Produktionsprozess mir eigentlich widerstrebt, weiss ich noch nicht.

Literaturhinweise

Folgende Liste enthält eine Auswahl empfehlenswerter Literatur.

Neue Medien & Erzählung

Lev Manovich; The Language of New Media
MIT Press, Cambridge, 2000

Janet H. Murray; Hamlet on the Holodeck – The Future of Narrative in Cyberspace
MIT Press, Cambridge, 1998

Maia Engeli; Digital Stories - The Poetics of Communication
Birkhäuser, Basel, 2000

Inhalt

Victor Klemperer; Ich will Zeugnis ablegen bis zum letzten – Tagebücher 1933 – 1945
Aufbau Verlag, Berlin, 1995

Bernd Organ (Hrsg.); Faszination und Gewalt – Zur politischen Ästhetik des
Nationalsozialismus
W. Tümmels Verlag, Nürnberg, 1992

Peter Zimmermann (Hrsg.); Triumph der Bilder – Kultur- und Dokumentarfilme vor 1945
im internationalen Vergleich
UVK Verlagsgesellschaft, Konstanz, 2003

Diverses

Konrad Lischka; Spielplatz Computer – Kultur, Geschichte und Ästhetik des
Computerspiels
dPunkt Verlag, Heidelberg, 2002

Dank

Die Ausschnitte der Tagebücher wurden mit freundlicher Genehmigung des Aufbau Verlags, vertreten durch die Gustav Kiepenheuer Bühnenvertriebs-GmbH, Berlin zur Verfügung gestellt.

Die Textausschnitte werden gesprochen von Udo Samel.

Die Herstellung des Navigationsinterface wurde ermöglicht durch ABB Manufacturing & Robotics AG, Birr und Urs Bitterli, Feinmechanische Werkstätte, Basel.

Ohne die grosszügige mitdenkende, zeitliche und materielle Unterstützung folgender Personen wäre diese Arbeit nicht zu Stande gekommen:

Daniel Meier, Miriam Zehnder, Urs Suter, Patrick Juchli, Bruno Huber, Urs Bitterli, Katalin Liptak, Peter Liptak, Martin Fischer, Daniel Felix, Simone Müller, Miriam Widmer, Regine Halter, Wolfgang Hockenjos, Annette Schindler, Nadja Solari, Peter Olibet, Marc Dietrich & Andreas Springer.

Huber FH
Interaktionsteilnehmer
+41 79 624 30 25
m.huber@hyperwerk.ch
www.enter-propaganda.ch
Dipl.-
Michael
phone
e-mail
url