

Non-lineares Storytelling – Basis für die Entwicklung der *narrative branches* im Videospiel. Und was bitte haben E.T.A. Hoffmann & Co. und die Romantik schon wieder damit zu tun?

kino ist die totalitärste aller künste.

alle energie und empfindung wird in die hirnschale eingesogen.....

der körper existiert um der augen willen;

er wird zum trockenen stiel, um diese zwei sanften, unersättlichen juwelen zu stützen.

Diesen radikalen Ansatz formuliert der ehemalige Filmstudent der UCLA und Poet James Douglas Morrison in seinem Gedichtband ‚the lords and the new creatures‘ 1969. Der Terminus Kino kann aktuell durch das Verweilen auf Streaming-Plattformen bis hin zum Binge-Watching ersetzt werden. Und vor der Erfindung des Kinos durch das Buch. Im Zuge der Aufklärung kam die Unterhaltungsliteratur auch in die breiteren Bürgerschichten, heutzutage würde man vom Mittelstand sprechen. Teil des Prozesses war dabei die Einführung der Schulpflicht und das Erlernen der Kulturtechniken Lesen, Schreiben, Rechnen, sowie die Industrialisierung des Buchdrucks, samt Verlagswesen und Buchhandel. Damit einhergehend auch ein Prozess der Trivialisierung bis hin zur Kolportage, dem Groschenroman. Schnell geschrieben, schnell konsumiert, schnell verdaut und das nächste Lesefutter musste ran. Diese Methode ging natürlich auch in das neue Medium Film über, vor allem im TV, wie auch im Streaming. Im Kino wurde dafür der Begriff des B-Movies geschaffen.

Als Musiker kürzte Morrison seinen Vornamen mit Jim ab und begann seine literarischen Produkte performativ als charismatischer Sänger von ‚The Doors‘ zu veröffentlichen. Der Name der Band nimmt dabei nicht Bezug auf innenarchitektonische Details der Wohnraumgestaltung, vielmehr trägt er der psychodelischen Grundstimmung der 68er Rechnung. Morrison meint ‚The doors of perception‘ und bezieht sich einerseits auf Aldous Huxley’s Essay ‚Die Pforten der Wahrnehmung‘ (1954) in dem er seine eigenen Erfahrungen mit Meskalin dokumentiert und andererseits auf William Blake, einem Literaten und Maler des englischen Ablegers der Schwarzen Romantik. Dieser schrieb und illustrierte 1790 – 93 *The Marriage of Heaven and Hell*. Morrison bezog sich auf den Satz *“If the doors of perception were cleansed, every thing would appear to man as it is, infinite”*. Die Pforten zwischen Wahrnehmung der äußeren und inneren Lebenswelten. Und als Torwächter die sanfte, unersättlichen Juwelen. Diese nehmen wahr. Und verarbeiten das, was sie wahrnehmen, entwickeln eine Beziehung zu dem Wahrgenommenen.

Zur systemischen Drehbuchgestaltung sind lediglich vier Grundelemente nötig. Subjekt/Objekt/Zeit/Raum. Diese vier Elemente senden permanent Informationen aus zu denen sich vor allem die Subjekte über die Wahrnehmungsverarbeitung in Beziehung setzen. Dieser Beziehungsaufbau ist auf Grund bereits stattgefundenener Lebens- und Konflikterfahrungen entweder durch bereits angelegte Verhaltensmuster psychodynamisch gesteuert, was den Beziehungsaufbau in drei mögliche Varianten unterteilt – Annahme/Widerstand/Resonanz. Dazu ist natürlich die Erkenntnis der Konstruktivistinnen zu berücksichtigen – der/die Empfängerin bestimmt die Botschaft und somit die Interpretation des Reizes, der Information. Erst wenn diese Muster überwunden werden, kommt das Subjekt in einen freien Entscheidungsraum. So funktionieren eine Vielzahl AV-medialer Erzählungen, von *Pretty Woman* im Kino bis zu *Damengambit* auf Netflix. Nimmt man dazu noch die drei aristotelischen Einheiten von Zeit/Ort = Raum/Handlung, hat man alle Werkzeuge für eine effiziente Strukturierung von Stories, auch den non-linearen. Das Senden und Empfangen von Informationen, die daran anschließende Wahrnehmungsverarbeitung, inkl. Beziehungsaufbau braucht unterschiedlich Zeit, die sich Raum nimmt. Das Senden

könnte man als Aktion, das Empfangen, samt Verarbeitung und dem daraus folgenden Beziehungsaufbau als Reaktion bezeichnen, damit ist ergänzend die Handlungskomponente definiert.

Interessant, auch im Hinblick auf das non-lineare Storytelling im Videospiel, der Gedanke den der Soziologe Hartmut Rosa in seinem Buch *Resonanz - Eine Soziologie der Weltbeziehung* (2019) spinnt: „...Das bedeutet, dass die moderne, kapitalistische Gesellschaft sich immerzu ausdehnen, dass sie wachsen und innovieren.. kurz : dass sie sich beschleunigen und dynamisieren muss, um sich selbst kulturell und strukturell zu reproduzieren, um ihren formativen Status Quo zu erhalten. Diese systematische Eskalationstendenz verändert aber die Art und Weise, in der Menschen in die Welt gestellt sind, sie verändert das menschliche Weltverhältnis in grundlegender Form. Dynamisierung zum Raum und zur Zeit, zu den Menschen und den zu den Dingen, mit denen wir umgehen, und schließlich zu uns selbst, zu unserem Körper und unseren psychischen Dispositionen, fundamental verändert.“

Der Dynamik von Informationsempfang, Wahrnehmungsverarbeitung und Beziehungsaufbau sind Grenzen gesetzt, am Ende der Informationsflut ist zu wenig ZeitRaum da, um sie zu verarbeiten. Es treten auch bei neurotypischen Menschen Verhaltensweisen auf, wie man sie von Personen im Autismus-Spektrum kennt. Auf die Reizüberflutung reagiert der Organismus mit *shut down* oder *melt down*. Abschalten aller Systeme bis hin zur Kernschmelze. Manche Videospiele sind schon dehydriert und völlig unterzuckert aus dem Gaming Stuhl gekippt, weil die sanften Juwelen in ihrer Unersättlichkeit den Körper tatsächlich zum trockenen Stiel verkommen ließen.

Im Zeitraum der Jahrhundertwende vom 18. Zum 19. Jhd. prägt Friedrich von Hardenberg besser bekannt unter seinem Nickname Novalis (1772-1801), einen Satz, der in seiner radikalen Modernität bis heute nicht wirklich erfasst wurde „*Der wahre Leser muss der erweiterte Autor sein.*“ Deswegen radikal-modern, weil darin ein systemischen Grundgedanken erster Güte zum Ausdruck kommt. Ein Kunstwerk ist erst dann vollständig, wenn es von jemanden gelesen, betrachtet, gehört und/oder gesehen wird. Wenn eine Person in einem Moment höchster Präsenz und Resonanz beginnt mit dem/der Kunstschaffenden zu interagieren und zwar nicht in direkter Weise, sondern über das Werk zwischen beiden. ProduzentIn und KonsumentIn treffen einander auf einer übergeordneten Ebene, dem sogenannten 3. Raum. Das ist zweifellos ein höchst idealistischer Ansatz, aber kein unerfüllbarer. Allerdings führt er in der obsessiven Variante zum Zusammenbruch. Da waren die Romantiker nicht anders unterwegs, als manche Kunstschaffende heute. Der Club der 27, also der KünstlerInnen, die rund um den 27. Geburtstag ins Jenseits wechselten, haben nicht Jimi Hendrix, Janis Joplin, Jim Morrison oder Amy Winehouse gegründet, sondern Novalis, Heinrich von Kleist, Karoline von Günderrode u.v.m.

Was Novalis da anspricht ist das, was das Videospiel aus Sicht der Gaming Szene vom Film unterscheidet – Film ist non-interaktives Storytelling, im Videospiel interaktives. Ich würde dem widersprechen, bzw. zwischen passiver Interaktivität im Kino und aktiver Interaktivität beim Videospiel unterscheiden. Denn in dem Moment, in dem ich mich zu einer Information über deren Verarbeitung in Beziehung setze, interagiere ich mit dem Inhalt der Information. Storyteller brauchen Storylistener, sonst erzählen sie es der Wand hinter ihrem Schreibtisch. Das ist es, was Novalis meint. Jens Bahr führt es im Teil 2 des Artikels aus Sicht des Game Developers im Detail aus.

Non-lineares Storytelling nimmt den Listener klarerweise intellektuell mehr in Beschlag, als linear erzählte Geschichten. Abgesehen von Laurence Sterne's epochalem Werk *Tristram*

Shandy, (1759-67) das als Urknall des non-linearen Storytellings gilt, ist es im deutschsprachigen Raum E.T.A. Hoffmann mit seinen *Lebensansichten des Kater Murr* (1819/21). Natürlich kannte Hoffmann die Bücher von Laurence Sterne und nahm es als Inspiration. Der volle Titel deutet schon die spezielle Form der nicht-linearen Erzählung an *Lebensansichten des Kater Murr nebst fragmentarischer Biographie des Kapellmeisters Johannes Kreisler in zufälligen Makulaturblättern*. E.T.A.Hoffmann fungiert als Herausgeber und entschuldigt sich im Vorwort für die Vermengung zweier völlig unterschiedlicher Geschichten nach dem Entdecken des Malheurs wie folgt: „ *Der Druck begann, und dem Herausgeber kamen die ersten Aushängebögen zu Gesicht. Wie erschrak er aber, als er gewahrte, dass Murrs Geschichte hin und wieder abbricht, und dann fremde Einschiebsel vorkommen, die einem anderen Buch, die Biographie des Kapellmeisters Johannes Kreisler enthaltend, angehören. Nach sorgfältiger Nachforschung und Erkundung erfuhr der Herausgeber endlich folgendes. Als der Kater Murr seine Lebensansichten schrieb, zerriss er ohne Umstände ein gedrucktes Buch, das er bei seinem Herrn vorfand, und verbrauchte die Blätter harmlos teils zur Unterlage, teils zum Löschen. Diese Blätter blieben im Manuskript und wurden, als zu demselben gehörend, aus Versehen mit abgedruckt!*“

Natürlich ist diese Erklärung vom Autor inszeniert. Das Buch ist von ihm so entworfen, strukturiert und umgesetzt worden. Und bildet in den beiden Protagonisten Murr und Kreisler zwei wesentliche Typen ab - den behaglichen, in Sentimentalität und Pathos sich selbst überschätzenden Bildungsbürger Murr und als krassen Gegenentwurf Johannes Kreisler, der Kreativchaot, dem man heute wahrscheinlich eine ADHS-Diagnose umhängen würde. Hoffmanns Beschreibung klingt auf alle Fälle symptomatisch *„Eine unbeschreibliche Unruhe seit den frühen Jugendjahren...ein wüstes wahnsinniges Verlangen bricht oft hervor nach einem Etwas, das ich im rastlosem Treiben außer mir selbst suche, da es doch in meinem eignen Ich verborgen...!* Die Kunst ist für Kreisler absolut, gibt ihm *„das rege Gefühl höheren Seins‘* im Gegensatz zu Murr, der sie als gesellschaftliches Lifestyle-Element sieht. Was Hoffmann hier beschreibt, sind der Künstler und seine KonsumentInnen. Die Romantiker schufen für diesen Personenkreis den Begriff der Philister. Den engstirnigen, kleingeistigen Spießbürger ohne besondere Bedürfnisse nach geistiger Nahrung. Damit zeichneten sie ein erklärtes kulturelles Feindbild. Im Grunde genommen beschreibt Hoffmann sich selbst und seine Haltung zum Kunst- und Kulturbetrieb. Damit weiß er sich auch eins mit dem Axiom Johann Gottlieb Fichtes (1762- 1814) der erstmals die Begriffe *„Das Ich und sein Selbst‘* postuliert und in weiterer Folge das Aufgehen des Produzierenden in seinem Produkt. Etwas, das jetzt unter dem Begriff der Autofiktion firmiert. Der autobiographischen Inhalte, die ins Fiktionale verschoben werden.

„Das Ich setzt sich selbst, und es ist, vermöge dieses bloßen Setzens durch sich selbst; und umgekehrt: Das Ich ist, und es setzt sein Seyn, vermöge seines bloßen Seyns. – Es ist zugleich das Handelnde, und das Produkt der Handlung; das Thätige, und das, was durch die Thätigkeit hervorgebracht wird; Handlung, und That sind Eins und dasselbe; und daher ist das: Ich bin, Ausdruck einer Thathandlung.“

E.T.A.Hoffmann war, als studierter Jurist, ab 1816 Kammergerichtsrat in Berlin und arbeitet unterm Tag diszipliniert und paragraphentreu, sozusagen from nine to five, danach ging er in die Weinstube Lutter & Wegner und nahm seine zweite Rolle als Geschichtenerzähler ein. Die Oper *„Hoffmanns Erzählungen‘* basiert darauf. Nebenbei schrieb er ununterbrochen.

Ein weiteres Werk von ihm am Weg zum eskapistischen Videospiele ist zweifellos *Der Goldene Topf* (1814-19). Die Einteilung in zwölf Vigilien/Nachtwachen sagt einiges aus. Ein Student Anselmus pendelt hier zwischen Alltagsrealität und Phantastischer Welt. Wobei erste für das Böse steht, die er im verhexten Zustand durchleben muss und zweite für das Gute, in der er im unverhexten Zustand die wahre Liebe erlebt. Die Grenzen zwischen der Banalität

des Alltags und dem Wunder der Phantasiewelt sind fugenlos und werden ebenso in beide Richtungen überschritten. Hoffmann bringt sich in der Figur des Anselmus nicht nur selber mit ein, sondern schafft auch den Prototyp des Videospielers, der angewidert von der bürgerlichen Welt, sich immer nahezu übergangslos in das Reich der Phantasie begibt und dort, quasi wie ein Avatar seiner selbst, wundersame Geschichten erlebt, um danach wieder übergangslos in der banalen Realität zu landen. Bezogen auf das non-lineare Storytelling erweist es sich als hilfreich, das Zitat aus dem Nachwort nochmals zu lesen.*Ich meine, dass die Basis der Himmelsleiter, auf der man hinaufsteigen will in höhere Regionen, befestigt sein müsse im Leben, so dass jeder nachzusteigen vermag. Befindet er sich dann immer höher und höher hinaufgeklettert, in einem fantastischen Zauberreich, so wird er glauben, dies Reich gehöre auch noch in sein Leben hinein und sei eigentlich der wunderbar herrlichste Teil desselben....* Damit der/die Leserin sich in jeder der Stories zurechtfindet, muss quasi jede Himmelsleiter, die in eine andere Story führt, so klar im Leben befestigt sein, dass eben in jeden Erzählstrang nachgestiegen werden kann. Das bedeutet eine große Disziplin in der Planung und Strukturierung von non-linearen Geschichte. Im Unterscheid zum Gonzo-Journalismus eines Hunter S. Thompson.

Etwa zur gleichen Zeit an der Bruchlinie vom 18. zum 19.Jhdt. entwickelt in Jena eine Gruppe von LiteratInnen und PhilosophInnen um Novalis herum, den Begriff der Progressiven Universalpoesie in der nicht nur alle damals gängigen literarischen Gattungen, also Lyrik, Drama und Prosa, Eingang finden, sondern diese auch mit Philosophie, Kunst und Wissenschaft verbunden werden sollten. Mit dem Ziel alle Sinne synästhetisch anzusprechen und dabei den Versuch wagen, Traum und Wirklichkeit, Poesie und die Realität des gesellschaftlichen Lebens in eine Wechselbeziehung zu bringen. Auch hier wieder der systemische Ansatz, der sich vom Ursache-Wirkungsprinzip entfernt und das in etwa 50 Jahre nach Sir Isaac Newton's Tod, aber lange vor dem Paradigmenwechsel vom mechanistischen hin zum quantenphysikalischen Weltbild Max Plancks. Unter Kunst wurden alle gängigen Gattungen subsumiert, die literarische, bildende, darstellende, musikalische, wie auch die architektonische. Progressiv deswegen, weil sie permanent dynamisch dem work in progress Gedanken folgt.

Blicken wir kurz zurück zum Grundgedanken der progressiven Universalpoesie , also die Vereinigung der literarischen, bildenden, darstellenden, musikalischen, wie auch die architektonischen Kunstformen, dazu noch Philosophie und Wissenschaft, so entdecken wir einen weiteren Grundgedanken einer universellen Kunst, die in etwa 100 Jahre später erstmals beginnt Gestalt anzunehmen – die der audiovisuellen Erzählform der Bewegtbilder, kurz Film genannt.

Ein Filmbeispiel für ‚non-lineares Storytelling‘, das nahezu exemplarisch gelten kann, ist der völlig zu Unrecht in seiner Wahrnehmung vernachlässigte Film von Willi Forst *Frauen sind keine Engel*. (1943) Ein Linienschiff fährt von A nach B und hat dazu sieben Tage Zeit. Somit bleiben die beiden aristotelischen Einheiten der erzählten Zeit = sieben Tage und des Ortes/Raumes = Schiff unverändert, im Gegensatz zur Handlung, die immer wieder abbiegt und zwar in dem Moment, in dem der/die ZuseherIn glaubt endlich in der richtigen zu sein. Richard Anden, ein prominenter Filmregisseur ist mit seinem Drehbuchautor Alfred Bolt, den natürlich keine Sau kennt, auf dem Schiff. Anden wird eines Nachts an Deck zufällig Zeuge, wie eine wunderschöne, blonde, junge Frau von einem Polizeibeamten in Zivil des Mordes an ihrem Ehemann, einem Banker, überführt wird. Sie gesteht und bittet, die sieben Tage in Freiheit verbringen zu können, sie könne von dem Schiff soundso nicht entfliehen. Der Beamte gibt sein OK. Der Regisseur ist emotional berührt. Er bietet dem Polizeibeamten 10.000 Mark Bestechungsgeld an, der lehnt ab. Wenig später trifft Anden seine

Drehbuchagentin am Speisesaal, der er von der Dame und ihrem dramatischen Schicksals erzählt. Diese lacht und sagt, es handle sich dabei um Bruder und Schwester, die als Hochstaplerpärchen durch die Schiffe zieht, immer mit der Geschichte, der armen Mörderin, die von ihrem Ehemann nahezu zu Tode gequält wurde. Anden entwickelt den Plan sie zu entführen. Was er auch tut, doch dazwischen entdeckt der Autor in einem Drehbuch, das unbeachtet auf dem Tisch des Regisseurs liegt, dass ihm besagte Dame zu einer Figur in ihrem eigenen Buch gemacht hat, aus Frust, da er Frauen das Entwickeln von Filmstoffen rundweg nicht zutraut. Zusätzlich ist die unbeachtete Drehbuchautorin die Nichte der Drehbuchagentin. D.h. diese ist in das Spiel miteinbezogen. Das geht soweit, dass die besagte Szene, die das Spiel aufdeckt unter ihrer tatsächlichen Einstellungsnummer 118 auftaucht. Das entspricht exakt der Seite im Originaldrehbuch mit dem Willi Forst am Set arbeitete.

Der Forst-Experte Francesco Bono schreibt dazu: „*Bald fühlt sich der Zuschauer unsicher und konfus. FRAUEN SIND KEINE ENGEL zieht uns in einen Wirrwarr, in dem es unmöglich wird, die Wahrheit von der Fiktion zu unterscheiden...Es wird uns schwindlig. Wir fallen tief in einen Film, wo jede Wahrheit doppelbödig wird. Es ist, als stünden wir zwischen zwei Spiegeln, jedes Bild wird weiter multipliziert. Wo hört das (Trug-)Bild auf? Wo beginnt die Wirklichkeit?*“

Oder wie es Johann Wolfgang Goethe so treffend in seinem Vorspiel am Theater in Faust/ Teil 1 zum Ausdruck bringt, wenn der gewinnorientierte Theaterdirektor dem Dichter als handwerkliche Weisheit folgendes an den Kopf wirft:

***.....Ich sag Euch, gebt nur mehr und immer, immer mehr,
So könnt Ihr Euch vom Ziele nie verirren
Sucht nur die Menschen zu verwirren,
Sie zu befriedigen, ist schwer –***

© Arno Aschauer 01/2023

Arno Aschauer/Kiel, geb. 25.09.1953 in Wien, Drehbuchautor-Regisseur-Journalist/ ORF, Hypnosystemischer Coach & Berater; interdisziplinäre Forschung an den Berührungspunkten zwischen Film, Coaching & Therapie. Entwicklung - R.E.R- Modell/Regie Erleben im Raum, mit Mag.^a Daniela Halpern und Mag.^a Birgit Troger. Mitglied bei: M.E.G./Milton Erickson Gesellschaft für Klinische Hypnose, VdFS-Verwertungsgesellschaft der Filmschaffenden/Österreich, VDD/Verband Deutscher DrehbuchautorInnen, VeDRA/ Verband für Film - und Fernseh dramaturgie, Filmkultur SH.