

lifeClipper3 – IMMERSION UND DRAMATURGIE

© Jan-Lewe Torpus, Basel, Juni 2010

Immersion und Wahrnehmung

Florian Schmidt¹ argumentiert, dass Kinder noch mit einem minimalen Set an Requisiten in Fantasiewelten abtauchen können, während die Erwachsenen dafür stärkere externe Stimuli benötigen. Er unterscheidet zwischen zwei Komponenten, die für die Immersion wichtig sind: die des Werkzeugs und die des menschlichen Zutuns. Im Bereich des menschlichen Zutuns kann Immersion als Versunkenheit in eine Form von Unterhaltung bezeichnet werden, bei der das Bewusstsein, sich in einer künstlichen Welt zu befinden, abhandengekommen ist. Mit „willing suspension of disbelief“, der **willentlichen Aufgabe der Ungläubigkeit**, hat Samuel Taylor² das Verhalten von Menschen gegenüber künstlerischen Werken zu erklären versucht. „*Der Kulturkonsument willigt ein, sich auf eine Illusion einzulassen, um dafür besser unterhalten zu werden.*“ Bei der AR-Inszenierung lifeClipper3 besteht neben der notwendigen Bereitschaft, sich grundsätzlich auf die Inszenierung einzulassen, durch die unzureichende Perfektion der visuellen Verschmelzung zwischen realen und virtuellen Bildbestandteilen, Grund für „Ungläubigkeit“. Es gilt deshalb, die Inhalte durch möglichst ansprechende gestalterische Formen und Interaktionsmodi sowie interessante dramaturgische Mittel einzubinden.

Ein weiterer Versuch, Immersion zu beschreiben, kann durch den Begriff „**Flow**“ erfolgen. Diesen umschreibt Mihály Csíkszentmihályi³ in seiner Theorie damit, dass Menschen am glücklichsten sind, wenn sie in einem „Flow-Zustand“, einem „Groove“ sind. Es handelt sich dabei um einen Zustand der Konzentration und Absorbierung in einer Tätigkeit oder Situation, um eine intrinsische Motivation, die Grundbedürfnisse wie Essen, Zeit, Selbstbezug oder Anderes vergessen lässt. Um diesen Zustand zu erreichen ist wichtig, dass der Involvierte weder zu stark gefordert, noch gelangweilt wird. lifeClipper3 generiert Flow-ähnliche Situationen, indem es den Besucherinnen viele interessante Offerten für Explorationen und genaueres Hinschauen macht, dabei aber keine Aufgabe stellt, die zu erlernende knifflige geistige oder sensomotorische Fertigkeiten voraussetzt. Der Grad der Involviertheit kann frei gewählt werden. Da das System auf einem narrativen Skript mit komplexen Korrelationen zwischen den diversen Elementen aufgebaut ist, gibt es viel Strukturelles zu ergründen, andererseits kann das Gesamtpaket auch einfach unreflektiert erlebt werden.

Betrachtet man verschiedene mediale Umsetzungsformen von Unterhaltung, kann unterschieden werden zwischen dem Grad der medialen und der imaginativen Immersion. Wer beispielsweise eine

¹ Schmidt, Florian. *Use your Illusion. Immersion in Parallel Worlds*. In: *Space, Time, Play. Computer Games, Architecture and Urbanism*. Basel, Birkhäuser, 2007.

² Taylor, Samuel. *Biographia Literaria*, Kapitel XIV, 1817.

³ Csíkszentmihályi, Mihaly. *Flow. The Psychology of Optimal Experience*. New York, Harper and Row, 1990.

Geschichte erzählt bekommt oder ein Buch liest, kann sich ohne weitere Hilfsmittel alle Bilder und Szenen selber ausmalen, muss allerdings dem vom Autoren oder Erzähler definierten linearen Handlungsstrang folgen. Wer fernsieht oder ins Kino geht, bekommt audiovisuelle Eindrücke vorgesetzt, die vordefiniert sind. Auch innerhalb der Welt der Computerspiele gibt es ein weites Spektrum zwischen subtiler Andeutung und Abstraktion bis hin zur detaillierten Darstellung der Spielwelt. Aufgrund der einfachen ersten Grafikkarten waren die Entwickler gezwungen, zu abstrahieren und auf die Fantasie der Spielerinnen zu setzen. Auch wenn sich diese Retro-Spiele nach wie vor grosser Beliebtheit erfreuen und sogar Kultstatus erreicht haben und aufwendig produzierte Spielwelten nicht immer Garanten für Erfolge sind, geht die Tendenz des Mainstream hin zum hyperrealistischen, filmisch wirkenden Spiel. Mit dem rekordbrechenden Erfolg des 3D-Kinos durch den Film „Avatar“⁴ – ein Film, der nicht in erster Linie seiner Inhalte wegen neuartig ist – wird die Bedeutung der medialen Umsetzung unterstrichen. Anwendungen im Bereich Virtual Reality haben das Massenpublikum noch nicht erreicht, auch wenn es öffentlich zugängliche Simulatoren und Spielautomaten dafür gibt. Grundsätzlich zeichnet sich die Tendenz, den Bildschirm aufzulösen und den künstlichen Raum zu erschliessen aber ab, und durch Augmented Reality sollen als nächster Schritt die Grenzen zwischen dem Realen und dem Virtuellen verwischt werden und das Spiel vom Alltag nicht mehr zu unterscheiden sein. Bei den enormen technischen Anstrengungen für Tracking und Kalibrierung und dem grossen Aufwand der Entwicklung der 3D-Welten, ist es zurzeit aber noch fragwürdig, ob sich der Aufwand lohnt, gute Unterhaltung auf diese Art und Weise immersiv zu gestalten.

Ernest Adams⁵ unterteilt Immersion aus der Perspektive des Game-Designers in drei verschiedene Kategorien:

Sensomotorische Immersion erfährt ein Spieler, wenn er Probleme durch Geschicklichkeit lösen kann und diese durch Verbesserung zum Erfolg führt. Hierbei geht es auch um Geschwindigkeit, Rhythmus, trance-artige vegetative Reflexe, darum im „Groove“ zu sein.

Strategische Immersion ist mit mentalen Herausforderungen verbunden. Schachspieler, beispielsweise erfahren strategische Immersion, wenn sie beobachten, rechnen, planen und tief involviert das Ziel zu gewinnen vor Augen haben.

Narrative Immersion geschieht, wenn ein Spieler in eine Geschichte eintaucht und sich mit den Geschehnissen und der Game-Welt identifiziert. Dieses Eintauchen geschieht beispielsweise beim Lesen eines Buches oder Ansehen eines Filmes, doch bei Games ist der Spieler auch ein aktiver Schauspieler innerhalb der Geschichte. Gutes Storytelling – interessante Charaktere, spannende Handlungen, dramatische Situationen – ermöglichen narrative Immersion.

⁴ Cameron, James (Regie). *Avatar – Aufbruch nach Pandora*. Science-Fiction-Film, 2009.

⁵ Adams, Ernest. *Postmodernism and the Three Types of Immersion*. Gamasutra (HTML), 2004.

lifeClipper3 bietet keine Voraussetzungen für sensomotorische Immersion. Das Equipment ist zu schwer und die physische Geschwindigkeit im realen Raum als Interface zu bindend. Man könnte bei lifeClipper-playground eher vom **Immersion durch Handicap** sprechen. Durch die Behinderung der Sinne (Latenz, Blickwinkel, tiefe Auflösung, etc.) und die dadurch entstehende Verunsicherung während des Spaziergangs, muss der Besucher auf Geschwindigkeit verzichten und die limitierten Sinne sehr konzentriert für die Navigation im real erweiterten Park einsetzen. Dies führt aber zu einer „Qualität des Langamen“: Die ungewohnte Situation steigert die Aufmerksamkeit und fördert den Spieltrieb.

Salen und Zimmerman⁶ unterscheiden bei der Korrelation zwischen Spieler und Game zwischen „Discernable Outcome“ und „Integrated Outcome“. „Discernable Outcome“ steht für die unmittelbare Reaktion des Games auf die Handlung des Spielers, während „Integrated Outcome“ eine Folge der Handlung ist, die Folgen für das ganze System hat. Bei lifeClipper3 können zurzeit nur unmittelbare Entwicklungen interaktiv ausgelöst werden, die keine langfristigen Folgen für das System haben. Das generative Ökosystem bringt unvorhersehbar chaotische Situationen hervor, die durch Interaktion nicht grundlegend beeinflusst werden können. Bezüglich strategischer Immersion bietet lifeClipper3 daher zurzeit keinerlei Möglichkeiten. Die Besucherinnen sind dazu eingeladen, mit dem System zu spielen, aber müssen sich mögliche Herausforderungen und Missionen, für die sie Strategien entwickeln, selber ausdenken.

Mit Sicherheit ist narrative Immersion die für die Gestaltung der Inhalte von lifeClipper3 wichtigste Form der Immersion. Es geht hierbei darum, die Möglichkeiten des Mediums AR auszuschöpfen und mit dem Bezug zwischen Realem und Virtuellem zu spielen.

Der narrative Raum

Don Carson⁷, der als Senior Show Designer bei Walt Disney Imagineering arbeitete, argumentierte, dass Game-Designer sehr viel von Techniken über „**Environmental Storytelling**“ lernen könnten, die Disney für das Design von Vergnügungsparks einsetzt. *„The story element is infused into the physical space a guest walks or rides through. It is the physical space that does much of the work of conveying the story the designers are trying to tell (...). Armed only with their own knowledge of the world, and those visions collected from movies and books, the audience is ripe to be dropped into your adventure.“* Auch bei lifeClipper3 wird der reale Raum inszeniert, wenn bis zum jetzigen Zeitpunkt auch nur virtuell. Es werden dabei keinerlei einleitende Filmsequenzen gezeigt, wie es in Games üblich ist. Der Raum muss sich selber erklären und lässt damit auch persönlichen

⁶ Vgl. Salen, Katie und Zimmerman, Eric. *Rules of Play. Game Design Fundamentals*. Cambridge, MIT Press, 2004, S. 31-37.

⁷ Carson, Don. *Environmental Storytelling: Creating Immersive 3D Worlds Using Lessons Learned from the Theme Park Industry*. Gamasutra, 2000.

http://www.gamasutra.com/view/feature/3186/environmental_storytelling_.php

Interpretationsfreiraum für Assoziationen oder wie Don Carson beschreibt, für das akkumulierte Wissen, das je nach kulturellem Hintergrund in die Geschichte miteinfließt.

Narrative Strukturen in Spielen mit First-Person-Navigation werden im Gegensatz zum Film nicht über eine zeitliche Struktur, sondern meist über Orte kommuniziert. Die Geschichten werden dabei über erzählerische Aktionen und Erkundung erfahrbar gemacht. Robyn Miller⁸, einer der zwei Co-Designer von *Myst*, erklärt dies folgendermassen: *"We are creating environments to just wonder around inside of. People have been calling it a game for lack of anything better, and we've called it a game at times. But that's not what it really is; it's a world."*

Eine **Game-Welt** wird bei Computerspielen durch verschiedene Faktoren definiert, die auch bei der AR-Inszenierung *lifeClipper3* irgendwann entschieden werden mussten. Wie schon andernorts erklärt, wurde *lifeClipper3* bewusst des kulturellen Kontextes der Stadt Basel enthoben. Der St. Johannspark wird lediglich als Spielwiese mit einem Wegsystem, verschiedenen Hügeln, Wiesen, Bäumen, dem Rhein und dem Rest der Parkinfrastruktur aufgenommen. Historische und infrastrukturelle Bezüge werden ausgeblendet und werden höchstens über den Glockenschlag des St. Johannstors, das vorbeifahrende Tram oder Polizeisirenen hörbar. Der erst vor ca. 20 Jahren neu angelegte Park bietet aber viel mehr an sensorisch wahrnehmbaren Attributen, als man bei einer alltäglichen Begehung vermuten würde. Wechselnde Bodenbeschaffenheiten vergegenwärtigen die Berührung mit dem Boden. Wind und Geruch ändern sich, wenn man zum Rheinufer kommt. Je nach Wetter wird der Park mässig bis sehr stark frequentiert, es wird gerillt, Ball gespielt, gelacht und spaziert. Solcherlei zufällige Situationen fließen als integrale Bestandteile in die *lifeClipper3*-Welt ein und bereichern sie. Das virtuelle Terrain hört mit den Parkrändern zusammen fließend auf.

Da sich *lifeClipper3* bottom-up durch viele einzelne Komponenten und aufgrund gestalterischer Erfahrungen im Umgang mit Augmented Reality zusammensetzt, wurde auf eine übergeordnete Ästhetik, einen definierten **Stil** oder eine künstlerische Abstraktionsebene verzichtet. Jedes noch so kleine inszenatorische Element muss bezüglich der Wechselwirkung mit der Realität vor Ort überprüft werden und soll nicht durch eine am Reissbrett entwickelte Ästhetik entstehen. Erfahrungen haben gezeigt, dass eine gewisse Nähe zur Realität klarere Bezüge zu schaffen vermag und intensivere Irritationen und Erlebnisse auslösen kann als freie künstlerisch inspirierte Umsetzungen. Subtile, schleichende Veränderungen der Perspektive, des atmosphärischen Zustandes, des Massstabs, der Akzentuierung, der teilweisen Auflösung und Neukomposition, die klare Bezüge zu Gegebenheiten oder möglichen Situationen im Park schaffen, sind weit spannender. Durch den Einsatz des Klimasystems kann sich derselbe Park in andere Zustände verwandeln und durch Wiederholung in verschiedenen örtlichen Kontexten zu einem Rhythmus und einem eigenen **Zeitgefühl** führen. Das Timing der klimatischen Stimmungen und Wechsel muss an die Dauer des durchschnittlichen Spaziergangs und den jeweiligen Unterhaltungsgehalt (Interaktion, audiovisueller Reichtum, Möglichkeiten der Montage) der Klimas angepasst werden. Rhythmen sollen erkannt werden, aber nicht determinierend wirken und sich mit denjenigen des Parks mischen. Henry Lefebvre⁹ *beschreibt*

⁸ <http://www.tinselmann.com/tinselmann/home.html>

⁹ Lefebvre, Henry. *Rhythmanalysis: space, time and everyday life*. Continuum, New York, 2004.

die Verwobenheit von Rhythmus in das (inszenierte) Leben folgendermassen: „Everywhere where there is interaction between a place, a time and an expenditure of energy, there is a rhythm. Therefore a) repetition (of movements, gestures, actions, situations, differences); b) interferences of linear processes and cyclical processes; c) birth growth, peak, the decline and the end)“. Der Stellenwert des präzisen Zusammenspiels zwischen Bild und Ton ist aus der Filmmontage hinlänglich bekannt. Was im immersiven 3D-Raum aber hinzukommt ist die auditive Erweiterung des beschränkten Blickfeldes und die Öffnung des Raumes um die Besucherin herum. Marshall McLuhan¹⁰ beschreibt die räumlichen Eigenschaften der Klangwelt folgendermassen: „The universe is the potential map of auditory space. We are not Argus-eyed but we are Argus-eared. We hear instantly anything from any direction and at any distance within very wide limits. Whereas the eyes are bounded, directed and limited to considerably less than half the visible world at any given moment, the ears are all-encompassing, constantly alert to any sounds originating in their boundless sphere.“ Die Klangwelt bei lifeClipper3 hat neben der filmmusikartigen emotionalen Untermalung der Szenen und der auditiven Vervollständigung der virtuellen Elemente auch eine räumlich-dramaturgische Aufgabe. Die räumlich verorteten Klänge werden den verschiedenen im Blickfeld erfassten visuellen Elementen und Einspielungen mental zugewiesen und bleiben dadurch auch dann noch präsent, wenn die Besucherin die Blickrichtung ändert und sie nicht mehr zu sehen sind.

¹⁰ McLuhan, Marshall. Report on Project in Understanding New Media, 1960.