

POWERPOINT

VON PHILIPP PETZINGER

Es überrascht nicht, wenn Computerspieldesigner Dennis Strillinger PowerPoint als »Universaltool« bezeichnet und aufzählt:

Es ist echt eines der wichtigsten Programme in meinem Unternehmen. Mit dem Programm schreiben wir Designdokumente, erstellen Vorzeige-Prototypen von Menüs oder der User Interfaces, sammeln zu Beginn neuer Projekte Forschungsergebnisse von Konkurrenzprodukten und entwickeln Ideen zu Umgebungen oder Levelschauplätzen.¹

Die Entfaltung der Verwendungsarten PowerPoints ist nahezu uferlos und ständig mehr neue Einflusspfade die Macht des Programms. PowerPoint ist im Rahmen der Verbreitung von Microsoft Office fast allgegenwärtig und letzten Endes »ein Bild- und Zeichenprogramm fürs Büro geworden – ein Beispiel dafür, wie Software den Computer zur Universalmaschine machen kann«.²

PowerPoint hat bereits im Rahmen der Overheadprojektion eine im wahren Sinne des Wortes vielseitige Vorgeschichte. Denn:

Was die heutige Allgegenwart von Laptops und Beamern [...] leicht vergessen lässt, ist, dass PowerPoint [...] gar kein Präsentationsprogramm war, sondern ein Tool, um schwarz-weiße Folien für den Overheadprojektor zu erstellen (entweder über Ausdrucken und Kopieren oder gleich über den seit 1984 marktreifen Laserwriter).³

In der historischen Konstellation von zusammenhängenden Elementen, die bei der Entstehung von PowerPoint entscheidende Funktionen hatten, ist eine kardinale Rolle zwischen nah verwandten Apparaten insb. bei James E. Bancrofts Patent »Projector« auszumachen. Das Patent wurde zu Beginn des Zweiten Weltkrieges eingereicht und sollte zu einer verbesserten Lesbarkeit von Scores auf Bowlingbahnen führen. Danach wurde die Idee ab 1947 durch weitere Patente Harold G. Fitzgeralds generalisiert und mit der ab 1908 in militärischem Kontext nachweisbar verwendeten Zelluloidfolie kombiniert, so dass mit Reden begleitetes Schreiben oder ein Sprecher vor seinem Geschriebenen durch den Overheadprojektor

1 Dennis Strillinger, Game-Designer, Ubisoft Blue Byte. Interview, geführt von Philipp Petzinger, Düsseldorf, 15.03.2011.

2 Vgl. Coy/Pias: »Einleitung«, S. 9.

3 Vgl. Pias: »Electronic Overheads«, S. 38.

verfolgt werden konnten.⁴ Joseph Lickliders Darstellungen der Kommunikationssituation von Meetings mehrerer Projektteilnehmer, bei denen der Prozess des gegenseitigen Angleichs mentaler Modelle durch Computerdarstellungen vorangetrieben werden sollte, stilisiert daraufhin schon in den 1960ern den Computer als *flexibles Medium*, das bei Entscheidungsprozessen besonders geeignet sei, anderen zu zeigen, wie man sich etwas vorstellt, um sich darauf einander angleichen zu können. Dennoch war die Overheadfolie aus Kostengründen zunächst verbreiteter als der Computer. Der Wunsch nach Einsparungen bei Folienproduktionen war 1981 wiederum ausschlaggebend für das Entstehen einer Hackerlösung für Computer, wonach das Programmprinzip 1987 mit der Bezeichnung »Presenter« von Forethought Inc. weiterentwickelt und nach der Übernahme durch Microsoft als »PowerPoint 1.0« für den Macintosh angeboten wurde. Doch erst 1992 (ab Version 3.0) war es mit einer Präsentationsfunktion für einen Screen ausgestattet.⁵ Gegenwärtig kann man nun eine eng an Licklider orientierte Nutzung des Computers und von Programmen wie PowerPoint feststellen.

Denn wenn Dennis Strillinger die Verwendung des Aktanten PowerPoint im Rahmen von Ideenentwicklungen an seinem Arbeitsplatz bei Ubisoft/BlueByte beschreibt, ähnelt das Lickliders utopischer Vorstellung der vom subjektiven Inneren auf die Computerbildschirme gespiegelten »modells in mind«.⁶ In den speziellen Anwendungsbereichen des Game Designs ist PowerPoint laut Strillinger gut dazu geeignet, mit animierten Formen Buttons oder, wie ein Bildbeispiel (vgl. Abb. 1/2) für die vorwiegende Verwendung bei BlueByte zeigt, eine Rohversion einer zum späteren Spielgeschehen hinführenden Menüstruktur darzustellen. Wichtig ist dabei die Fähigkeit PowerPoints, die Idee eines gesamten »Menüflusses« mit einem auf dem spezifischen Handling des Menüs basierenden »Menügefühl« möglichst flüssig darzustellen. Durch die Möglichkeit, mit Highlight- und Pfadfindungseffekten belegte Buttons in Menüs auch mit Links zu anderen Slides bzw. Folien versehen zu können, ist das Ausprobieren dieser Menü-Bedienbarkeit schnell erprobbar und weiter modulierbar. Alternative Versionen mit Hilfe von Papier, im Vergleich zu unflexibel und in seiner Haptik medial fremdartig, stellen in dieser Hinsicht keine Konkurrenz mehr dar. Ein anderes Beispiel zeigt eine Skizze eines Levels (Abb. 3). Hier kann man sich noch ergänzend vorstellen, dass ein gezeichneter Weg, also eine einfache Linie, den Verlauf der Handlung im Bewegtbildgeschehen weist und mittels Kombination solcher Folien somit eine komplette Spielidee in ihrer Verlaufsform dargestellt werden kann. Eine alternative Option zur PowerPoint-Darstellung wäre eigentlich nur eine Programmierung im Programm Flash, die jedoch erheblich zeitaufwendiger ist. Ferner gehört Flash auch im direkten rekursiven Zusammenhang heute nicht mehr zum ABC eines jeden Programmierers und Computerspieldesigners. Ideen werden durch Power-

4 Vgl. ebd., S. 20-22.

5 Vgl. ebd., S. 32-41.

6 Vgl. ebd., S. 34.

Points Vielseitigkeit also nicht mehr vorprogrammiert, sondern ›digital vorgeformt‹ und dann direkt in die Spielprogrammierung übertragen. Hier kann man folglich schon von einem im Sinne der Akteur-Netzwerk-Theorie typischen Phänomen der Verknüpfung heterogener Komponenten zu Netzwerken sprechen, in denen sich im Laufe einer übergeordneten Zeitebene die Beziehungen und somit Identitäten der potentiellen Komponenten eines Computerspiellabors modifizieren.⁷ Was damit entsteht, sind Dokumente, die tendenziell Informationsdokumente für eine kleine Anzahl von Leuten sind und nicht als Unterstützung von Rhetorik und der Vermittlung eines Inhaltes durch einen Redner vor seinem in erster Linie rezipierenden Forum dienen.⁸

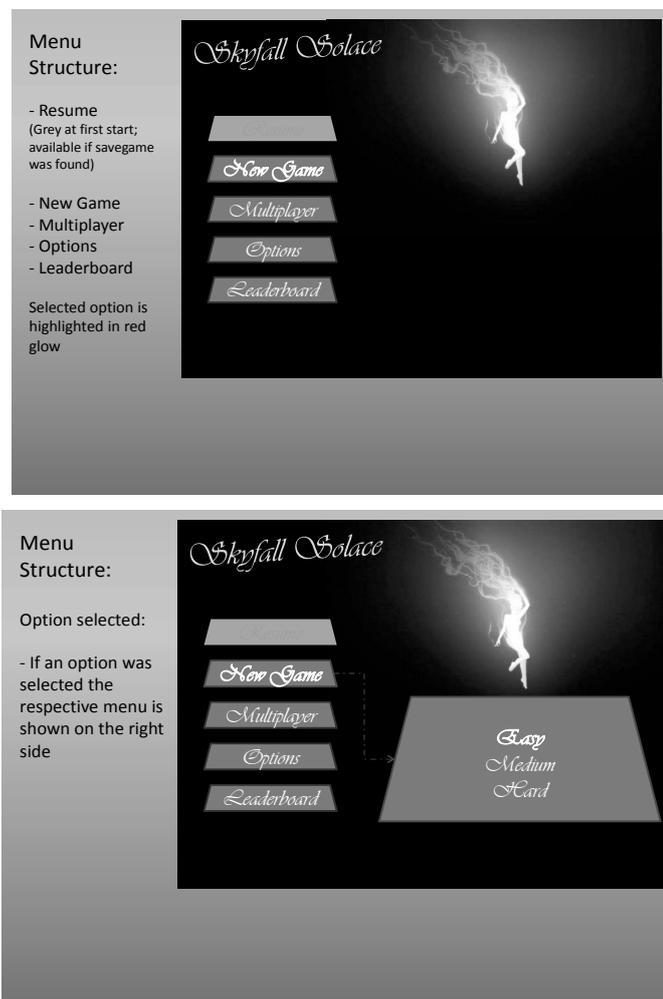


Abb. 1/2: Menüstruktur in Powerpoint.⁹

-
- 7 Vgl. Schulz-Schaeffer: »Akteur-Netzwerk-Theorie«, S. 188.
 8 Beide Exempel sind nicht tatsächlich veröffentlichten oder sich in der Entwicklung befindenden Computerspielen entnommen. Sie wurden von Strillinger jedoch demgetreu gestaltet.
 9 Quelle: PowerPoint-Folie von Dennis Strillinger, Game Designer, Ubisoft/BlueByte.

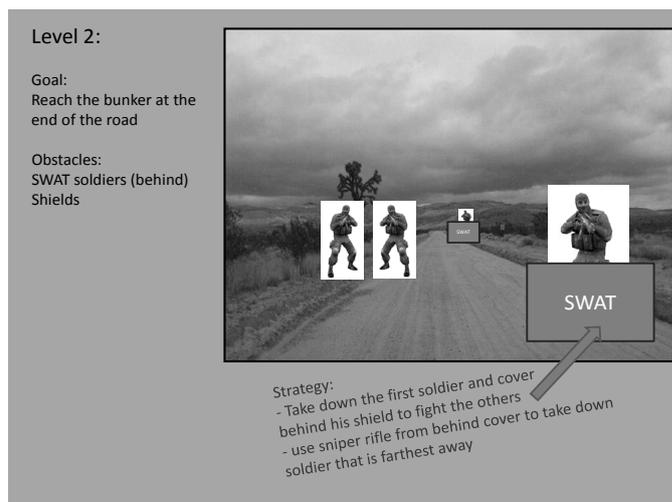


Abb. 3: Levelskizze in Powerpoint.¹⁰

Im Gefilde von Komponenten im Netzwerk der Computerspielentwicklung ist PowerPoint dementsprechend als eine den Computer zum flexiblen Design-Planungsmedium formende Beimischung bzw. als ein Aktant charakterisierbar. PowerPoint definiert sich in der beschriebenen aktuellen Konstellation in der Spielentwicklung durch Übersetzungen seiner Identität mit seiner ihm zugeordneten Netzwerk bildenden Entitätenwelt der stetig verformten Schrifttafeln, Slidelinks und virtuellen Pfade, die zwischen den Spielen und ihren Ideen stehen.¹¹ Und die Inskription PowerPoints, d.h. die Bereitstellung einer einfach modulierbaren Simulationsmöglichkeit von Computerspielelementen, führt zur Artikulierung von Ideen.

LITERATURVERZEICHNIS

- Coy, Wolfgang/Pias, Claus: »Einleitung«, in: dies. (Hrsg.): PowerPoint. Macht und Einfluss eines Präsentationsprogramms, Frankfurt a.M. 2009, S. 7-15.
- Pias, Claus: »»Electronic Overheads« – Elemente einer Vorgeschichte von PowerPoint«, ders./Pias, Claus (Hrsg.): PowerPoint. Macht und Einfluss eines Präsentationsprogramms, Frankfurt a.M. 2009, S. 16-44.
- Schulz-Schaeffer, Ingo: »Akteur-Netzwerk-Theorie: zur Koevolution von Gesellschaft, Natur und Technik«, in: Weyer, Johannes (Hrsg.): Soziale Netzwerke: Konzepte und Methoden der sozialwissenschaftlichen Netzwerkforschung, München 2000, S. 187-210.

¹⁰ Quelle: PowerPoint-Folie von Dennis Strillinger, Game Designer, Ubisoft/BlueByte.

¹¹ Vgl. Schulz-Schaeffer: »Akteur-Netzwerk-Theorie«, S. 189.