

# Solitaire: Text-Bild-Gechichten-Kombination

Von Roberto Simanowski

Nr. 6 – 12.11.1999

Eine besondere Form der interaktiven Textproduktion ist das Text-Karten-Spiel [Solitaire](#). Dieses von Helen Thorington geschriebene, von M.R. Petit mit Grafiken versehene und von John Neilson programmierte Spiel besteht darin, aus drei Haufen Karten zu ziehen, die auf Klick einen bestimmte Grafiken zeigen, auf einen weiteren Klick, den Text, der sich dahinter verbirgt. Diesen kann man dann der Geschichte am rechten Bildrand hinzufügen, oder man zieht, wenn er nicht zum Lauf der Geschichte passt, eine neue Karte. Findet man dabei einen Joker, darf man einen eigenen Text eingeben und der Geschichte hinzufügen.



So entwickelt sich allmählich eine Geschichte, die einerseits vorgegeben ist, andererseits Raum zur Beteiligung lässt. Das Ergebnis kann dann unter einem frei gewählten Namen und mit einem Titel versehen in die [Galerie](#) gestellt werden, wo auch die bisherigen Solitaire-Produkte einsehbar sind. Dort erscheint der zusammengestellte Text dann als Bildgeschichte, bestehend aus den Texten und zugehörigen Grafiken.

Dieses Text-Grafik-Programm ist faktisch eine Mischung aus dem Einsamkeitsspiel Solitaire und dem Partygag der reihum auf einen Zettel notierten und dann halb abgedeckten Zeilen, die weitergeschrieben werden müssen, bis die entstandene

Geschichte am Ende zum Vergnügen aller vorgelesen wird. Hier ist die Produktion allerdings zum Großteil schon vollzogen, so dass die Aufgabe eher darin besteht, aus den angebotenen Texten einen passenden auszuwählen. Wer mit den Angeboten nicht zufrieden ist, muss warten, bis er einen Joker zieht und wieder selbst eine Zeile eingeben darf.

Wenn es in der Begrüßung heisst "Welcome to Solitaire... a narrative experiment that combines the fun of a card game with the challenge of telling a good story" so liegt diese Herausforderung genaugenommen in der Geduld, die man aufbringen muss, bis man seine eigene gute Story zusammen hat. Und dies bedeutet im Grunde, man muss warten, bis man wieder einen Joker findet, um dem entstehenden Text die eigene Idee einschreiben zu können. Wer dies nicht tut, wird auf eingebene provokative Sätze wie "He takes out a rusty screwdriver and shafts him in the neck....." einen Fortgang der Geschichte erhalten, der das schreckliche Ereignis völlig ignoriert.

**The rusty screwdriver**  
by me



in the grip of confusion and despair, he returns to where they met...

as he slips through the night, her thoughts unfold in him...



quicker than the eye can see...



he is a phantom, a spectral figure haunting the night...



Dies wirkt dann nicht nur komisch, sondern macht auch deutlich, dass es sich hier wirklich um Solitaire handelt. Man ist allein mit dem Text-Programm, man hat nicht all die Leute um sich, die auf einer Party auf einen solchen Satz mit einer entsprechenden Antwort reagieren müssten, deren Art und weitere Folgen das Amüsement erhöhen, wenn schließlich der Gesamttext (bzw. der gemeinsam gestaltete Unsinn) vorgelesen wird. Statt dieser Gruppendynamik der Zeilen-Geschichten (wer hat wie worauf reagiert), findet man hier nur die Genugtuung, die

Solitaire zu geben fähig ist: mit viel Geduld etwas in die richtige Ordnung gebracht zu haben. Und es bleibt solitary bis zum Schluss, denn es gibt keine Anerkennung der erbrachten Leistung, da die Galerie der gesammelten Texte unmoderiert ist und die Ergebnisse ohne Auszeichnung der wirklich stimmigen Beispiele versammelt. Schade eigentlich.

Gleichwohl bietet dieses Text-Solitaire eine interessante Alternative zum Original, wo es nur um die Ordnung von Symbolen geht. Hier geht es um die Ordnung von Texten, wie schwer und geduldsintensiv auch immer dies sein mag. Dass manche diese Geduld nicht aufbringen, zeigt die Geschichte Blood, in der nichts zueinander zu passen scheint. Dass es nicht aussichtslos ist, zeigt die Geschichte "After all loneliness is precious", die durch nur zwei Joker-Eingaben eine recht stimmige Gender-Trouble-Love-Story erzeugt.

Davon abgesehen hat es natürlich seinen eigenen Reiz, beim Lesen der in der Galerie versammelten Geschichten zu sehen, wie die immer wiederkehrenden Karten/Grafiken/Sätze in unterschiedlichen Kontexten ihre Bedeutung verändern. Insofern eine Art Hypertext ganz ohne Links. Durchaus nicht ohne Lesevergnügen. Und was das Schauvergnügen betrifft, so sind das unprätentiöse, prägnante Design und die wunderschönen Grafiken hervorzuheben, die in guter Nachbarschaft mit dem dunkel-melancholischen Ton der Texte leben und damit auch auf dieser Ebene eine stimmige Repräsentation dessen geben, was Solitaire dem Namen und der Handlung nach bedeutet.