

"Codewort Larissa 42", "Zeitenwende" und ein "Y2K Komplott"

Von Detlef Clas

Nr. 12 – 2000

Abstract

Vorgestellt werden interaktive Multimedia Projekte des SDR. Es wird gezeigt, wie die Protagonisten einer eher technisch geprägten Mailboxszene Anfang der 80er Jahre über die Inhalte, die sie vermittelten, zum Schreiben kamen. Und wie andererseits in den Rundfunkanstalten im Hörfunk nach neuen Kommunikations- und Interaktionsformen gesucht wurde. In den virtuellen Diskussionsgruppen entstanden so im fruchtbaren Dialog mit Rundfunkmachern und Usern aus vielen Textbausteinen erste interaktive Hörspielformen. Mit den multimedialen Möglichkeiten des Internet heute, bieten sich neue Chancen gesprochenes Wort und unmittelbar Erlebtes in Spielhandlungen einzubinden. Es gibt für die Betreiber solcher Projekte aber auch ungeahnte Schwierigkeiten.

Zuspiel A: Sprachausgabe des Titels im RealAudio-Format

Eine akustische Sprachausgabe wie wir sie auch für unsere Internetseiten nutzen. Ich werde nachher noch auf weitere geplante Anwendungen zu sprechen kommen. Unsere Projekte und Visionen im SWR werde ich Ihnen hier aber nur sehr eingeschränkt multimedial präsentieren. Wir werden mehr hören als sehen.

Multimedia und Internet: Das ist für Sie natürlich überhaupt nichts Besonderes, aber 1995 war es das noch, als ich mit meinem Kollegen Ekkehard Skoruppa zum ersten Mal Projekte im Netz und elektronisch vermittelte Interaktion diskutiert habe. Gerade fünf Jahre her, war damals kein bißchen selbstverständlich, was heute Normalität ist. Damals konnten wir noch im Kreis der ahnungslosen Redaktionskollegen alle Netzpannen eindrucksvoll überspielen. Wir mussten bei wackligen Demonstrationen nur sagen "Mein Browser hat noch Probleme". Das klang ganz prima. Denn kein Mensch wußte, was ein Browser ist. Und keiner traute recht nachzufragen - angesichts angeblich leuchtender Augen von uns Eingeweihten.

Sowas ist natürlich alles passé. Kenntnisse über das Internet und seine Bedienung sind in kürzester Zeit weit verbreitet worden. Was für die Projekte die ich Ihnen jetzt vorstelle von großer Bedeutung ist. Zur Einstimmung ein bißchen Radio:

Zuspiel 1: ([Beispiel Larissa mit Zuspiel Harald Schmid Show \(mp3\)](#)) / [RealAudio](#)

Harald Schmidt alias Frank Stöckle, Schauspieler aus Stuttgart in einem Hörspiel, das über das Internet von Nutzern und Hörern geschrieben wurde. Innerhalb der Reihe "Codewort Larissa 42", die der SDR-Schulfunk und das SDR-Hörspiel 1995 gestartet haben. Es war der erste interaktive Hörspielkrimi, der im Netz geschrieben und im Netz und im Radio verfolgt werden konnte. Was hier in einem Ausschnitt zu hören war, entstammte bereits der dritten Staffel dieser Reihe, die anfangs als Fortsetzungsgeschichte angelegt war und sich später Einzelepisoden zuwendete. So ging das kleine Hörstück über die Zukunft der Harald Schmidt Show weiter

Zuspiel 2: [RealAudio](#)

Der Blick in die Zukunft der Harald-Schmidt-Show, der praktisch als Selbstläufer ohne redaktionelles Zutun entstanden war, galt als Highlight einer Reihe, die keineswegs darauf aus war, nach talentierten Autoren zu fahnden, sondern neue Kommunikations- und Interaktionsformen zu erkunden. Dass wir unter den Mitschreibern tatsächlich nicht nur Hörspielfreunde gewonnen haben, sondern auch Schreibtalente, die später sogar einige kleine Hörspiele erfolgreich geschrieben haben, war ein glücklicher Zufall.

Zuspiel 3: Trailer Codewort Larissa42 [RealAudio](#)

"42" – nach Douglas Adams die Antwort auf alle Fragen, war als "Larissa 42" für uns anfangs nur eine große Frage. Würden sich im kreativen Bereich des Dialog-Schreibens völlig fremde Leute zusammenfinden und tatsächlich gemeinsam an einer Story basteln? Sie fanden sich zusammen: Auf den Start Ostern 95 folgten in den nächsten Wochen über 4000 Mail-Seiten mit vielen hundert Storyvarianten, aus denen Woche für Woche eine neue Larissa-Folge destilliert, produziert und gesendet werden mußte. Und zwar vor allem von den Schreibern selbst, die auch als Kommentatoren und Dramaturgen, sorgar in kleineren Teilen als Sprecher und Musiker fungierten.

Wir haben später vier der Larissa Schreibern in ein Studio gebeten und Sie erzählen lassen, wie sie zu dem Projekt gekommen sind:

Zuspiel 4: Leute machen Radio [RealAudio](#)

Der Produktionsdruck war allerdings enorm: Im Netz wurde auf dem offenen elektronischen Marktplatz bis zum Wochenende über den Fortgang der Handlung ebenso heftig wie über kleinste Dialogteile diskutiert, am Montag ging's ins Studio und Dienstag wurde in SDR 3 gesendet. Nach 14 Wochen war die Luft bei den Redakteuren zumindest raus: Die Geschichte hatte derart viele und kuriose

Wendungen genommen, daß der Durchblick immer schwerer wurde. Die Schreiber allerdings, die nach den Wochen schon eine kleine Gemeinschaft bildeten, haben nach dem offiziellen Hörspiel-Schluß noch weiter gedichtet, eine ultimativ letzte Folge entstand im Netz, die wir ebenfalls zu Teilen gesendet haben.

Damit Sie einen Eindruck von der Komplexität der Handlungsstränge bekommen, spiele ich mal die Zusammenfassung der Folgen 1 bis 6

Zuspiel 5: Zusammenfassung Larissa [RealAudio](#)

Klar war, daß wir mit weiteren interaktiven Hörspielformen weitermachen wollten. Insgesamt vier Staffeln sind entstanden und auf prominentem Platz über den Sender gegangen.

Auch das Larissa Projekt hatte seine interaktiven Vorläufer. Ich mache einen großen Zeitsprung in die frühen 80er Jahre und zu einem scheinbar anderen Thema, das aber dennoch sehr viel mit unserem Thema Interaktivität und dem späteren Erfolg von Larissa zu tun hat.

In den frühen 80er Jahren kürte das Magazin Time den Computer zum Mann des Jahres. Warum eigentlich Mann? Es war die Zeit als hierzulande hunderttausende von sogenannten Heimcomputern ihre meist männliche Kundschaft fanden. Amiga - klingt wie amica Freundin - hieß eines von dutzenden von konkurrierenden PC-Systemen. Dann gab es die Commodore Rechner mit großer Fan-Gruppe, die Atari Computer oder die Sinclair PC. Und die alle verstanden untereinander nicht. Aber ihre Besitzer wollten etwas sinnvolles damit anfangen. Das war der Beginn des wohl ersten interaktiven Computer Magazins nicht nur im Süddeutschen Rundfunk, sondern wohl auch in Deutschland - der Computer-Laden:

Zuspiel 6: Trailer Computerladen [RealAudio](#)

Das Magazin hatte - wie bald viele andere auch - Tips und Tricks für Computerfans im Angebot, es ging um Datenschutz und um Computerkriminalität, der Hacker, das damals noch nicht so bekannte Wesen wurde vorgestellt. Es gab aber auch eine Spezialität: Computerprogramme von Hörern für Hörer. Und diese Bits und Bytes wurden übers Radio gesendet, z. B. Bilder über den Hörfunk geschickt:

Zuspiel 7: Bits übers Radio [RealAudio](#)

Die Sendung lief Samstag Nachmittags im Kulturprogramm. Es gab nie Proteste, eher neugierig irritierte Anfragen. Aber wir hatten eine riesige Hörergemeinde, die, wie ich nach der Wende erst erfuhr, bis in die damalige DDR reichte. Die fast ausschließlich männlichen Fans belieferten uns kistenweise mit selbstgeschriebenen Programmen, auf normaler Tonkassette abgespeichert - das war damals das klassische Speichermedium für Heimcomputer. Wir erhielten sehr viele und sehr fachliche Hörerbriefe und in Hörerfeedbacksendungen wurde auf hohem technischen Niveau diskutiert. Es gab damals erst wenige Computerzeitschriften

und zunächst keine anderen Computersendungen im Rundfunk. Wir waren das Forum. Interaktivität war bei uns kein Schlagwort. Aber es war die Interaktivität einer relativ kleinen sehr aktiven technischen Elite.

Zuspiel 8: Codewort Larissa 42 [RealAudio](#)

Mit einer technischen Elite hatten wir es auch noch gut 10 Jahre später zu tun. Denn "Codewort Larissa 42" wurde anfangs in der allerersten Staffel in Mailboxen geschrieben, die über das ganze Bundesgebiet miteinander vernetzt waren – ich hatte es vorhin nicht erwähnt. Die Bedienoberfläche war von Mailbox zu Mailbox unterschiedlich und man mußte sich schon etwas auskennen mit den vielen Befehlen. Aber die Hauptsache war: Hörspieldialoge schreiben, eine Dramaturgie entwickeln, die über 14 Folgen hält. Freude am gemeinsamen Spiel. Begeisterung fürs Hörspiel, fürs Radio überhaupt. Die Mailbox war ein technisches Transportmittel. Mehr nicht. Es mußte allerdings bedient werden können.

Zuspiel 9: Zeitenwende Trailer [RealAudio](#)

Ich mache einen Sprung ins Jahr 1998 zum Projekt [Zeitenwende](#). Das, was oft am Internet kritisiert wird, dass praktisch jeder Mist ungefiltert von Hinz und Kunz gesendet werden kann, ist andererseits für Radioprojekte wie die Zeitenwende eine große Chance. Mit diesem Projekt haben wir bei unseren Hörerinnen und Hörern und auch den Nutzern des Internet einen Nerv getroffen: Ihre persönlichen Erinnerungen an dieses Jahrhundert zu reflektieren und für eine Öffentlichkeit zu dokumentieren. Die technische Hürde ist minimal. Jeder, der mitmachen will, findet die gleiche Bedienoberfläche vor. Daß wir dennoch nicht alles gänzlich ungefiltert durchlassen, ist eine Selbstverständlichkeit. Die Lektüre, die Auswahl, Anordnung und die technische Umsetzung der Materialien sind enorm zeitaufwendig.

Zuspiel 10: Mondfahrt [RealAudio](#)

Ein paar Worte zur Navigation: Zunächst kommt der Nutzer unter der Adresse www.zeitenwende.de auf eine Vor-Homepage, auf der er die Wahl hat mit einer deutschen, englischen oder spanischen Navigation weiterzumachen. Im Foyer gibt es die Pförtnerloge, in der man alles wissenswerte über das Projekt erfährt. Hinter Aktionen, wie es der Name schon sagt, verbirgt sich der interaktive Teil, zur Zeit eine Frage, die zur Diskussion anregen soll.

In der [Galerie](#) finden wechselnde Ausstellungen von besonderem Interesse statt. Zur Zeit die Moments of History, eine Kooperation mit der Featureabteilung des SFB. Erzählt wird die Geschichte dieses Jahrhunderts in Tönen: In 100 etwa vierminütigen Klangcollagen wird jedes einzelne Jahr auf akustische Art beschrieben. Zusammengestellt sind diese Collagen aus Schallaufzeichnungen, die u. a. im Deutschen Rundfunkarchiv und in den Archiven des SWR gesammelt und archiviert und eigens für dieses Projekt zusammengestellt wurden.

Zuspiel 11: Moments 1984 (Maria Schell)

Außerdem gibt es den Bereich Webpartner und dort befindet sich in der englischen und spanischen Navigation auch eine lange Liste mit Bookmarks themenverwandter Projekte. Und wie in einem richtigen Museum darf auch die Toilette nicht fehlen. Was man da loswerden kann? Klosprüche, was sonst? Graffitis, die auf der Kachelwand erscheinen.

Unser besonderes Augenmerk gilt aber zweifellos den  Zeitzeugnissen. Mit einem Aufzug fährt man durch die Jahrzehnte dieses Jahrhunderts und findet nach Jahren sortiert das Material, das von unseren Hörern und den Nutzern des Internets eingesandt wurde. Wie zu erwarten war, gibt es sehr viele Dokumente über die Kriegsjahre, aber auch die anderen Jahrzehnte füllen sich nach und nach.

Wer macht nun mit bei Zeitenwende? Es gibt ganz unterschiedliche Interaktionsmöglichkeiten. Wer uns etwas für die Zeitzeugnisse liefert, der hat sich in der Regel gründlich vorbereitet, Material zusammengetragen und richtig schwer gearbeitet.

Eher unterhaltsam und nebenbei zu machen ist der Jahrhundertfragebogen. Was so leicht und oft auch witzig daherkommt, liefert uns wiederum statistisches Material. Denn so ganz nebenbei wird in diesem Fragebogen auch nach Alter, Beruf oder Geschlecht - je nachdem wie man die Frage versteht - und nach Wohnort gefragt.

Eine Auswertung der Fragebögen, die hierzu präzise Angaben liefern, zeigt, dass die Teilnehmerinnen und Teilnehmer zwischen 13 Jahren und 65 Jahre alt sind - Durchschnittsalter etwa 35 Jahre. Etwa ein Drittel davon sind Frauen. Die Berufe reichen vom Azubi bis zum Unternehmensberater. Von der Studentin und Sekretärin bis zum Rentner. Mitgemacht wurde in kleinen und großen Orten im Bundesgebiet, aber auch im deutschsprachigen Ausland.

Im Bereich  Fiktionen lief letztes Jahr ein Mitmachkrimi. Das "Y2K Komplott", so hieß die Fortsetzungsgeschichte, die sich mit dem drohenden Computerchaos zur Jahrtausendwende befasste, und alles vorwegnahm, was dann tatsächlich nie eintrat. Unsere letzte Sendung, zu der es auch eine Comicserie gibt, lief Ende Dezember 1999. Die Serie war auch im ARD-online Kanal zu sehen und zu hören. Die Beteiligung war eher mau. Es gab nichts zu gewinnen. Und die, die mitmachten, blieben in ihrer Anonymität. So fehlte die Spielfreude und das gruppenspezifische Element, das für den Erfolg von Larissa so wichtig war. Hier ein Ausschnitt:

Zuspiel 12: Y2K Komplott RealAudio

Wie geht es weiter? Wir bereiten gerade eine Radio online Nacht vor mit neuen Formen von Interaktivität - zum Beispiel gemeinsames  Musizieren übers Netz in einer Jam-Session. Wer mitmachen will, kann an einem beliebigen Ort musizieren.

Alle Beteiligten werden über eine Art virtuellen Mixer zusammengeführt im Radio und im Netz. Wie das funktioniert, haben wir bereits in unserer Welt @m Draht Serie vorgeführt.

Wir wollen auch ein akustisches Chat realisieren. Derzeit probieren wir auf unseren Internetseiten aus, inwieweit die Diskussionsbeiträge unserer newsgroups oder unsere mailinglisten mit einer akustischen Sprachausgabe ausgestattet werden können.

Ein ganz aktuelles Projekt sind unsere WebReporter. Hier soll der Internetnutzer fast zeitgleich am Entstehen eines Radio Features dabei sein, dieses eventuell sogar interaktiv beeinflussen. So wird im September eine Reporterin in Syrien unterwegs sein - ausgestattet mit Laptop, Handy und elektronischer Kamera. Ihre Impressionen, Tagebucheinträge und Reportagen, werden über ein Webtaxi unmittelbar auf den Internetseiten aufgespielt. Das Radio Feature selbst ist im November zu hören. Ich kann mir vorstellen, dass solche Formen auch im fiktionalen Teil im Netz als auch im Radio ihre Rolle spielen könnten. Z:B. als eine Art akustisches MUD.