

NOTIZBUCH

VON JARO HENSE

Ein Notizbuch muss hinsichtlich seines Seitenumfangs und der Maße keine bestimmten Vorgaben erfüllen, um als solches zu gelten. Lediglich seine Funktion, Gedanken und Ideen darin festzuhalten, verleiht ihm diesen Namen. Seine Notwendigkeit dürfte jedem plausibel erscheinen, der je einen wichtigen Gedanken vergaß. Für die Wissenschaftsgeschichte allerdings waren Notizbücher lange Zeit nicht von großem Interesse, selbst wenn sie im Zusammenhang mit bahnbrechenden Entdeckungen geführt worden waren:

Their subordinate role [...] is symbolized by their presence as mere footnotes in many editions of the classical works of science, and the rarity of the publication of research notes relating even to very prominent milestones in the advancement of science.¹

Der Grund für dieses Desinteresse an Notizen lag offenbar in deren von Wissenschaftlichkeit befreiten Form, welche ihrem Verfasser erlaubt, sich für andere (mehr oder weniger) unverständlich auszudrücken. Lose Vermerke und hingekritzelte Zeichnungen, die nur für ihren Verfasser Sinn ergeben, galten als wenig valider Wegweiser für die Historiographie. Das änderte sich mit der Erkenntnis, dass eben diese Manifestation geistiger Ungebundenheit ungeahnte Einsichten birgt, ermöglichen Notizen doch einzigartige Nachvollzüge der personalen, lokalen und temporalen Eigenarten, denen sie entstammen.²

Trotz der großen Vielfalt an Alternativen, die uns heute vor allem in digitaler Form vorliegen, ist das Notizbuch durch seine Einfachheit und mannigfaltige Einsetzbarkeit auch heute noch für viele das Maß der Dinge, wenn es darum geht, Gedanken festzuhalten und zu ordnen.³ Besonders in der Berufswelt sind diese oftmals von existenzieller Bedeutung. Sei es ein prägnanter Slogan für die aktuelle Werbekampagne oder ein Entwurf für die nächste Modekollektion – auch wenn die Ideen dafür in ihrer Vielfalt noch so unterschiedlich sein können, so sind sie doch durch zwei Gemeinsamkeiten verbunden: Zum einen ist ihre Zuverlässigkeit von bescheidenem Ausmaß, denn sie erscheinen nur selten dann, wenn man sie erwartet. Zum anderen werden sie, kaum dass sie da sind, von ihrem natürlichen Feind, dem Vergessen, bedroht. Somit ist ein jeder, der diesem Umstand trotzen möchte oder muss, nicht nur gefragt, seine Gedanken zu notieren, sondern zudem immer und überall dazu in der Lage zu sein. Dies setzt das ständige Mitführen eines Aufzeichnungsmediums voraus, dessen Maße bis zur Bequemlichkeit va-

1 Holmes/Renn/Rheinberger: Reworking the Bench, vii.

2 Ebd., viii.

3 Vgl. hierzu auch den »Komplizen« des Notizbuchs, den Aktanten **Bleistift**.

riabel sind. Das Notizbuch als in diesem Sinne optimierter Begleiter auf allen Wegen entwickelt sich somit nicht nur zu einem Hort von Privatheit, sondern zu einem Depot von Ideen. Diese können zugleich an Ort und Stelle bearbeitet und immer wieder verbessert werden. Besonders von Vorteil ist dieser Nutzen in der graphischen Entwicklung, wobei es keine Rolle spielt, ob der entworfene Gegenstand später physisch oder virtuell existieren wird. Ralf Marczinczik entwickelt Computerspiele und ist speziell im Rahmen der graphischen Schöpfung mit dieser Thematik vertraut. Auch für ihn ist das Notizbuch ein unvermeidbares Utensil bei seiner Arbeit:

Ich habe Ewigkeiten gebraucht, mir das Führen von Skizzenbüchern anzugewöhnen. Natürlich ist immer die Verlockung da, schlechte Zeichnungen herauszureißen. Aber wenn man sich einmal daran gewöhnt hat, das Ganze als private Spielwiese zu betrachten, auf der man sich auch mal verlaufen darf, fällt irgendwann auch der Druck von einem ab, ständig Präsentations-Illus[trationen] zu produzieren. Ähnlich wie bei Tagebüchern ist das wenigste darin für die große Öffentlichkeit bestimmt. Ich werde also den Teufel tun und jemanden hineinsehen lassen.⁴

André Beccu ist Lead Game Designer und hat zuletzt an der Entwicklung des Computerspiels ARCANIA: GOTHIC 4 (Spellbound, 2010) mitgewirkt. Gerade bei Szenarien, die fiktiv sind, steht ein Designer vor dem Problem, für bestimmte Objekte kein reales Vorbild zu haben. Somit müssen diese entworfen werden, vorzugsweise auf dem Papier. In einem Interview erzählt Beccu, dass ihm das Arbeiten mit Block und Stift sehr gefalle, »weil es unkompliziert ist und man schnell Ideen notieren kann«.⁵

Eine solche Leichtigkeit und Eile zugleich lassen sich auch in den hier aufgeführten Notizen erkennen (Abb. 1). Auf den ersten Blick verrät nichts an ihnen, dass es Entwürfe für einige der erfolgreichsten Computerspiele der Geschichte sind. Durch die Ausstellung von Will Wrights Notizbüchern, die im Zusammenhang mit der Entwicklung seiner Computerspiele entstanden sind, im *International Center for the History of Electronic Games* (ICHEG), eröffnet sich die Ideenwelt des Entwicklers von SIMCITY (Maxis, 1989), THE SIMS (Maxis, 2000) und SPORE (Maxis, 2008), um nur einige Titel zu nennen.

Diese Auszüge aus Wrights Arbeiten veranschaulichen das weite Spektrum der Einsetzbarkeit eines Notizbuches und demonstrieren zugleich die Spontaneität, welche ein solches ermöglicht: einerseits das Entwerfen dreidimensionaler

4 Marczinczik: The Art of GOTHIC 3, S. 48.

5 André Beccu, Lead Designer, Spellbound. Interview, geführt von Rafael Bienia, Kehl am Rhein, 15.11.2010.

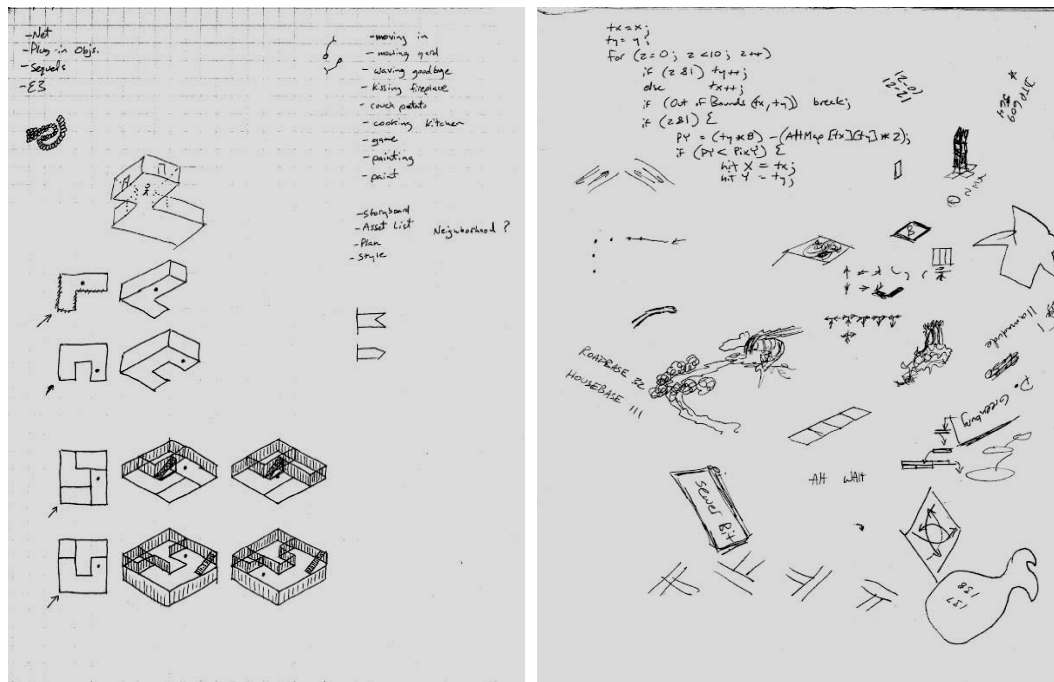


Abb. 1: Zwei Seiten aus Will Wrights Notizbuch.⁶

Räume, welche aus verschiedenen Blickwinkeln dargestellt werden können, andererseits das spontane Festhalten von Objekten, ohne Rücksicht darauf, ob diese kopfüber gezeichnet sind oder auf der Seite liegend. Auf diese Weise entsteht ein Wimmelbild, das mathematische Formeln neben Bildkürzeln von Räumen und vektorisierten Dynamogrammen stellt (und legt). Jon-Paul C. Dyson, Direktor des ICHEG, zeigte sich besonders erfreut über die neun gespendeten Notizbücher und bemerkte dazu: »Genius has often been compared to capturing lightning, and these notebooks show Wright bottling its energy.«⁷

Der Begriff des »bottling« verdeutlicht in seiner Bildlichkeit nicht nur die akkumulierende, sondern zudem die konservierende Wirkung, die ein Notizbuch auf Ideen ausübt. Denn auch wenn ein Notizbuch seinem Verfasser stets für einen »Schluck« Inspiration zur Verfügung steht, wird der Inhalt für die Nachwelt nicht nur erhalten, er wird zudem nicht weniger (sieht man von einer möglichen Zerstörung ab). Diese Eigenart erlaubt jedem Betrachter einen Blick durch das Fenster der Zeit in die Gedanken ihres Schöpfers, in die Vergangenheit. Dabei bleibt die Frage nach dem was oftmals unbeantwortet, lediglich das wie wird meist augenscheinlich. Eben jenes erzählt jedoch, über den Inhalt hinaus, am Meisten von den Umständen einer wissenschaftlichen Entdeckung oder der Entstehung eines Computerspiels. So mag sich der Kreis der neugewonnenen Bedeutsamkeit eines Notizbuches für die Geschichtsschreibung schließen.

⁶ Quelle: Dyson: »Will Wright's Video Game Notebooks«, o.S.

⁷ Vgl. ebd.

JARO HENSE

LITERATURVERZEICHNIS

- Dyson, Jon-Paul C.: »Will Wright's Video Game Notebooks«, 2011, <http://www.icheg.org/blog/chegheads/2011/01/will-wright%E2%80%99s-video-game-notebooks/>, 15.09.2011.
- Holmes, Frederic L./Renn, Jürgen/Rheinberger, Hans-Jörg (Hrsg.): Reworking the Bench. Research Notebooks in the History of Science, Dordrecht u.a. 2003.
- Marczinczik, Ralf: The Art of GOTHIC 3 (Making-Of-Buch zur Collector's Edition von GOTHIC 3), Essen 2006.