

Traudl Büniger

Genettes Modus der Ordnung: Zentrales Strukturproblem kinderliterarischer Szenarien auf CD-ROM?

2002

<https://doi.org/10.25969/mediarep/17512>

Veröffentlichungsversion / published version

Zeitschriftenartikel / journal article

Empfohlene Zitierung / Suggested Citation:

Büniger, Traudl: Genettes Modus der Ordnung: Zentrales Strukturproblem kinderliterarischer Szenarien auf CD-ROM?. In: *Dichtung Digital. Journal für Kunst und Kultur digitaler Medien*. Nr. 22, Jg. 4 (2002), Nr. 2, S. 1–9. DOI: <https://doi.org/10.25969/mediarep/17512>.

Nutzungsbedingungen:

Dieser Text wird unter einer Creative Commons - Namensnennung - Weitergabe unter gleichen Bedingungen 4.0/ Lizenz zur Verfügung gestellt. Nähere Auskünfte zu dieser Lizenz finden Sie hier:

<https://creativecommons.org/licenses/by-sa/4.0/>

Terms of use:

This document is made available under a creative commons - Attribution - Share Alike 4.0/ License. For more information see:

<https://creativecommons.org/licenses/by-sa/4.0/>

Genettes Modus der Ordnung: Zentrales Strukturproblem kinderliterarischer Szenarien auf CD- ROM?

Von Traudl Büniger

Nr. 22 – 06.03.2002

Abstract

Computerspieladaptionen von kinder- und jugendliterarischen Stoffen versuchen eine Verbindung von narrativen und ludischen Strukturen. Solche Verbindungen müssen die Antinomie zwischen fixer zeitlicher Ordnung von Narrationen und beliebiger, von Wahlfreiheit geprägten Strukturen ludischer Systeme überwinden. Der Beitrag analysiert das Problem mit erzähltheoretischem Instrumentarium und skizziert prototypische Modelle.

Gegenstand

Computerspieladaptionen von Kinderliteratur sind seit geraumer Zeit auf dem Markt zu finden. Differenzierte Gegenstandsbeschreibungen, sowie Kriterien zur Bewertung fehlen aber bislang. Dieser Aufsatz versteht sich als Anregung auf der Suche, wie diese Lücken gefüllt werden könnten.

Die Klassifizierung als Spielgeschichten sensu Fritz (Fritz 1995, 27) erscheint zunächst unproblematisch - was aber nicht über die Heterogenität des Korpus hinwegtäuschen darf¹. Es lässt sich nur eine einzige Gemeinsamkeit für die Strukturen aller Kinder- und Jugendliteraturadaptionen festhalten: ein Pendeln zwischen den Polen 'Spiel' und 'Geschichte'.

Auf einer gedachten Skala zwischen diesen beiden Angelpunkten finden sich alle möglichen Ausprägungen. Stark am Buch orientierte Formen scheinen allerdings ein schwindendes Phänomen darzustellen: Produktionen wie DIE SCHNEEKÖNIGIN (1998) oder Adaptionen von Grossmanns 'Timmi-Reihe'² sind mittlerweile vom Markt verschwunden. Nachfolgeprodukte in diesem Stil gibt es kaum. Diese

Entwicklung demonstriert nicht nur die Macht, sondern auch die Vorlieben der Kunden: Formen, die mehr Raum für Spielerisches bieten, werden gewünscht und dementsprechend in jüngerer Zeit vermehrt produziert. Der Rückschluss, dass sich Titel, die dem Aspekt Spiel vermehrt verpflichtet sind, besser verkaufen, weil sie eine attraktivere Rezeption ermöglichen, ist erlaubt.

Eben für diese eher ludisch ausgerichteten Titel ergibt sich aber ein strukturelles Problem, das für Produkte, die sich mehr an der literarischen Vorlage orientieren, nicht existiert. Dieses Problem soll im Zentrum der nun folgenden Ausführungen stehen.

Ordnung: Strukturelles Problem

Die beiden Aspekte, die es in den neueren Kinder- und Jugendliteraturadaptionen zu vereinen gilt, könnten strukturell kaum unterschiedlicher sein. Auf der einen Seite befindet sich die Narration, zu deren Strukturmerkmalen die Erzählforschung neben individualisierten Personen und einer sukzessiv-logisch aufgebauten Geschehensstruktur auch die Aspekte Raum und Zeit zählt. Das Spiel - es hat sich als sinnvoll erwiesen auf das Regelspiel zu rekurrieren³ - hingegen kennt keine individualisierten Figuren, keinen fixen, logischen Aufbau und keine vorgegebenen zeitlichen Strukturen.

Einzig der Aspekt Raum hat, schlicht betrachtet, in beiden Medien eine ähnliche Funktion: als Gestaltungsmittel transportiert er in Regelspiel und Geschichte Stimmungen und Atmosphäre. Somit ist der Raum das einzige der oben aufgezählten Strukturmerkmale, das einer Verknüpfung von Regelspiel und Geschichte nicht entgegensteht. Die anderen Konstitutionsmerkmale einer Narration sind mit der Struktur des Spiels nur schwer zu vereinbaren. Denn für den Verlauf eines Spiels ist ein gewisses Maß an Zufälligkeiten konstitutiv. Wie soll in einer solchen Struktur der Charakter einer Figur ausdifferenziert oder ihr gar eine Entwicklung ermöglicht werden? Ebenso wenig kann in einem am Ludischen orientierten Aufbau ein logisch gefügtes Geschehen präsentiert werden.

Die Formulierungen lassen den Kern des Problems bereits erahnen – es ist die Disposition narrativer Gebilde, die Genette mit dem Modus Ordnung beschreibt, die der Struktur des Spiels divergent gegenübersteht und eine Verbindung beider Medien erschwert. Ich werde im Folgenden das Problem mit der Terminologie Genettes zur Zeitstruktur von Narrationen zu fassen suchen und im Anschluss unterschiedliche Lösungsansätze skizzieren.

Der Modus der Ordnung besagt, dass bereits eine Geschichte in der Rohform einer Erzählung eine festgelegte logische Struktur aufweist. Obwohl sie natürlich nicht

chronologisch erzählt werden muss, man denke an Analepse und Prolepse, bauen ihre Episoden oder Segmente aufeinander auf.

Für die Geschichte als Rohform der Erzählung garantiert die Ordnung ein sinnvolles Episodenarrangement. Die Handlung einer Person kann oft genug nur stimmig interpretiert werden, wenn sie zuvor Wissen erwarb oder mit einer anderen Figur zusammentraf. Unter Einhaltung der Ordnung kann ein psychologisch stimmiges Bild von Figuren ausdifferenziert werden. Neben diesen Funktionen für den Sinn der Geschichte hat der Modus Ordnung auch Funktionen innerhalb der Erzählung. Der ästhetische Zugewinn z.B. einer Perspektivierung ginge im Fall der Nichtbeachtung der Ordnung verloren.

Es ist müßig, die Relevanz dieser Kategorie noch weiter auszubuchstabieren. Brisanter ist die zunächst banal erscheinende Feststellung, dass das Regelspiel eine solche Ordnung nicht kennt. Die einzelnen Szenen stehen in keinem übergeordneten Zusammenhang, sondern scheinen eher zufällig angeordnet. Ihre Reihenfolge bestimmen die Spielenden, determiniert sind sie dabei nur von den Regeln des Spiels und - falls es sich um ein Glücksspiel handelt - vom Zufall oder durch die Einflussgröße 'eigenes Können' - wenn es sich um ein Geschicklichkeits- oder Denkspiel handelt. Abgesehen von dieser Determiniertheit ist das Spiel von Wahlfreiheit bestimmt. Die Spielenden bewegen sich selbstbestimmt durch das Spiel, über den Spielplan, durch den Spielraum.

Modelle der Überwindung

Die eben skizzierte Divergenz muss eine Kinder- und Jugendliteraturadaption, die ludische und narrative Elemente vereint, zu überwinden suchen. Eine völlige Überwindung käme allerdings der Quadratur des Kreises gleich - es wäre unangemessen, sie zu erwarten. Aber es gibt Versuche der Überwindung, rühmliche und weniger rühmliche, wie ich an einigen Beispielen illustrieren werde.

Ein nahe liegendes Modell, die eben skizzierte Divergenz zwischen Regelspiel und Narration zu überwinden, ist, die Struktur der Kinder- und Jugendliteraturadaption nach der einen oder anderen Seite zu gewichten. So kann Genettes Modus der Ordnung vernachlässigt werden, wenn sich die Adaption ganz der Struktur des Regelspiels verschreibt. Ein Beispiel für diesen Typ ist die Adaption PIPPI (1995), die erste zu dem bekannten Stoff Astrid Lindgrens. Inzwischen hat der Oetinger-Verlag eine weitere Adaption zu Pippi Langstrumpf vorgelegt, um die es aber hier nicht gehen soll. In der älteren Adaption wird eine Ansicht der Villa Kunterbunt wie ein Spielplan eingesetzt, über den sich die Rezipierenden frei bewegen können.



'Spielplan' Villa Kunterbunt

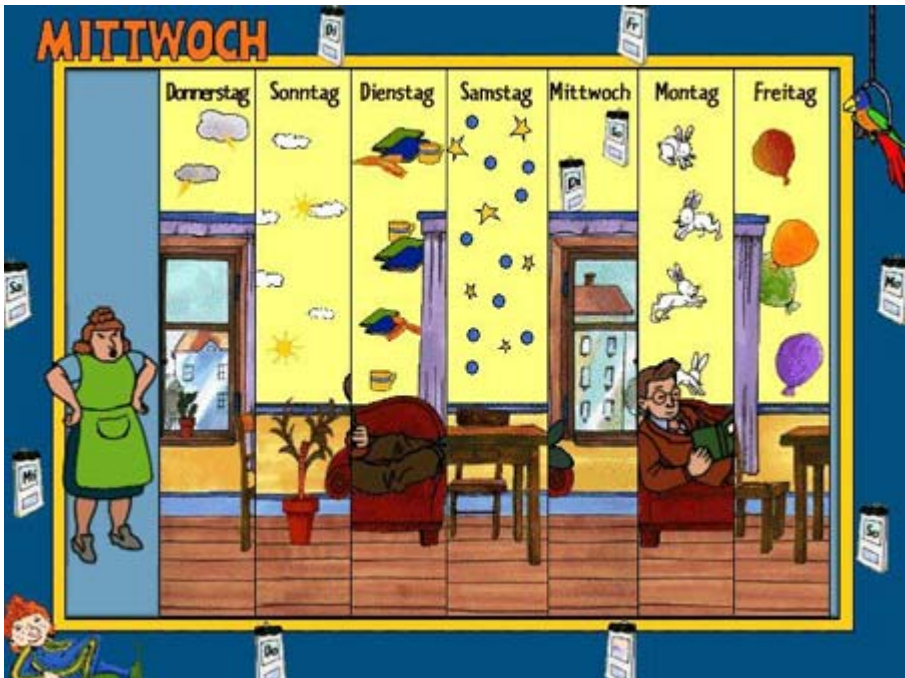
Neben der Diele gibt es drei Zimmer, in denen man Animationen auslösen oder Spielangebote wahrnehmen kann. Als weitere sind drei Episoden aus dem Buch „Pippi Langstrumpf“ abrufbar, die in der Form von Cut-Scenes rezipiert werden können. Die Struktur dieser Adaption ist ludisch orientiert, denn die Reihenfolge, in denen Räume aufgesucht und Angebote wahrgenommen werden können, ist nicht festgelegt. Es existiert keine Ordnung im Sinne Genettes.

An dieser Adaption wird deutlich, dass Orientierung am Spiel nicht zwangsläufig bedeutet, dass überhaupt nicht erzählt werden kann. Neben den Spielangeboten stehen Erzählepisoden. Diese stellen jedoch nur ein zusätzliches Angebot, wirken sich folglich nicht strukturbestimmend aus. Scheinbar ist dieses Vorgehen keine schlechte Methode, oben skizziertes Dilemma zu bezwingen. Nur muss garantiert sein, dass die verschiedenen Episoden nicht in einem ihrer ursprünglichen Ordnung gemäßen Zusammenhang stehen. Ihre Aktivierung ist ja – der Regelspielstruktur entsprechend – beliebig. Leider ist diese Bedingung in der Adaption des Lindgren-Stoffes nicht eingehalten. Die einzelnen Episoden stehen sehr wohl in einem Zusammenhang. Gemeinsam erzählen sie eine Geschichte, auf deren Ebene eine Ordnung im Sinne Genettes vorhanden ist. Da diese Ordnung aber bei der Rezeption

nicht eingehalten werden muss, kann es auf dieser Ebene zu Unstimmigkeiten in der Ordnung kommen.

Eine andere Möglichkeit der Auflösung des Dissens' zwischen Erzählung und Regelspiel besteht darin, die Adaption strukturell Übergewichtig am anderen Pol, dem der Geschichte, auszurichten. Extrembeispiele für dieses Vorgehen sind Titel wie die oben erwähnten, die den Aspekt Spiel völlig marginalisieren. Um diese Gruppe soll es aber wegen ihrer inzwischen geschwundenen Marktpräsenz nicht gehen. Ich möchte vielmehr zeigen, dass auch in der Gruppe der stärker am Spiel ausgerichteten Formen Fälle vorkommen, die sich strukturell an der Buchvorlage anlehnen. Ein solcher ist *EINE WOCHE VOLLER SAMSTAGE* (1998).⁴

Hier ist, zumindest in der ersten Phase des Spiels, die Divergenz durch eine strikte Orientierung an der Geschichte aufgelöst, weswegen der Modus Ordnung gewährleistet und eingehalten werden kann. Die erste Spielphase ist gänzlich linear aufgebaut. Die Wahlfreiheit des Regelspiels gibt es in dieser Rezeptionsphase nicht. Immer gibt es genau eine Handlungsoption, die wahrgenommen werden muss, damit das Computerspiel weitergeht. Verschiedenartige Spiele wechseln sich in immer gleicher Ordnung ab mit Cut-Scenes, die die erzählenden Inhalte präsentieren. Die Reihenfolge der Episoden kann nicht durcheinander geraten.



Legespiel als Aufgabe am Mittwoch

Abschließend möchte ich ein drittes Modell vorstellen, das die strukturellen Probleme bei der Verknüpfung von Regelspiel und Narration bewältigt und zwar auf eine, wie ich behaupten möchte, gelungener Weise als die beiden eben erwähnten. Es handelt sich um die Adaption *RONJA RÄUBERTOCHTER* (2000).⁵ Auffällig ist bei dieser Produktion, dass sie die divergenten Prinzipien beider Medien, Spiel und Geschichte, vereint: Sie erzählt eine Geschichte, wahrt deren Ordnung und ermöglicht den Rezipierenden freies Bewegen.

In *RONJA RÄUBERTOCHTER* können drei Spiel- bzw. Narrationsmodi unterschieden werden. Rein narrativ ausgerichtet sind die Cut-Scenes, hier werden die komplexen Erzählinhalte präsentiert. Daneben gibt es Phasen, die rein ludischen Charakter haben, zumeist Geschicklichkeitsspiele. In einem dritten Modus ist im Stil des Adventures spielerisch-freies Bewegen durch den Spielraum möglich, und es werden Erzählinhalte präsentiert. Der Umgang mit der Kategorie Ordnung innerhalb dieser drei Typen ist unproblematisch: in den Cut-Scenes liegt eine Ordnung im Sinne Genettes vor, in den reinen Spielphasen existiert sie nicht, und in den Mischformen werden grobe Fehler in der Ordnung vermieden, es kann aber zu Unstimmigkeiten kommen, wie z.B. dass eine Person immer wieder den gleichen Satz wiederholt.



Ronjas Geburt als Cut-Scene



Geschicklichkeitsspiel im Mattiswald

Die Schwierigkeit ist aber auch nicht, Ordnung und Wahlfreiheit innerhalb der Modi auszubalancieren, sondern die globale Zeitstruktur trotz Wahlfreiheit zu gewährleisten.

Diese globale Zeitstruktur ist komplexer als in den zuvor beschriebenen Adaptionen. Ihre Komplexität zeigt sich schon an der Tatsache, dass es hier neben der Zeit der Geschichte (Ronjas Aufwachsen bis ca. zu ihrem elften Lebensjahr) eine weitere Zeitebene gibt. Das Verhältnis beider Zeitebenen ist aber keine feste Größe wie wir es von der erzählten Zeit und der Erzählzeit narrativer Artefakte kennen. Vielmehr wird es durch die jeweilige individuelle Rezeption mitbestimmt - zumindest in Bezug auf die Kategorien Dauer und Frequenz. Stabil ist hingegen die Ordnung beider Zeitebenen. Sie wird durch Mechanismen garantiert, die ähnlich funktionieren wie die „Knotenpunkte“ eines Adventures: haben Spielende einen dieser Knotenpunkte überwunden, erreichen sie das nächste Level. Mit solchen Knotenpunkten werden an zentralen Stellen die sonst unverbunden nebeneinander stehenden Zeitebenen der Geschichte und der Rezeption verknüpft. Für RONJA RÄUBERTOCHTER bedeutet das, dass sich mitunter keine weitere Handlungsoption ergibt, bevor ein bestimmter narrativer Inhalt rezipiert worden ist. Diese Abfolge von Erlebnis und

Handlungsmöglichkeit, die wieder zu einem Erlebnis führt, worauf sich eine neue Handlungsmöglichkeit ergibt usw. findet statt in einer fixen, immer gleichen zeitlichen Ordnung. Das bedeutet konkret, dass sich die Spielfigur Ronja durch den gesamten Spielraum bewegen kann, ohne eine Handlungsmöglichkeit aufzutun. Diese ergibt sich erst, wenn ein bestimmtes Stück Narration - etwa der Streit mit Birk - rezipiert worden ist.

So wurde in RONJA RÄUBERTOCHTER das Problem der Verknüpfung von Spiel- und Narrationsprinzipien durch Aufgreifen bewährter Adventuremuster gelöst. Immerhin ein achtbarer Versuch, das Dilemma der Kinder- und Jugendliteraturadaptionen hinter sich zu lassen. Dennoch muss man sich klar machen, dass diese Lösung mit einer Einschränkung der Wahlfreiheit der Rezipierenden einhergeht. Denn die Rezipierenden verfügen nicht über so zahlreiche Handlungsoptionen wie bei Adaptionen, die sich völlig der Struktur des Regelspiels verpflichten.

Literatur

Primärtitel:

Die Schneekönigin. Ravensburg: Ravensburger interactive 1998.

Eine Woche voller Samstage. München: Terzio-Möller & Belinghausen 1998.

Pippi. Stockholm: Ahaed Multimedia AB 1995. (Vertrieb in Deutschland: Oetinger).

Ronja Räubertochter. Hamburg: Oetinger 2000.

Sekundärliteratur:

Dolle-Weinkauf, Bernd: Erzählung und Interaktion. Zur Aufbereitung kinderliterarischer Szenarien als PC-Software. In: Richter, Karin/Riemann, Sabine: Kinder, Literatur, „neue“ Medien. Hohengehren: Schneider 2000, S. 179 – 186.

Dolle-Weinkauf, Bernd: Wenn der Computer erzählt. In: Sehen, Hören, Klicken. Kinder- und Jugendliteratur multimedial. Hg. Vom Arbeitskreis für Jugendliteratur 2001, S. 35 – 49.

Fritz, Jürgen: Modelle und Hypothesen zur Faszinationskraft von Computerspielen. In: Fritz, Jürgen (Hrsg.): Warum Computerspiele faszinieren. Empirische Annäherung an Nutzung und Wirkung von Bildschirmspielen. Weinheim u.a.: Juventa 1995, S. 11 – 38.

Klimmt, Christoph: Computer-Spiel: Interaktive Unterhaltung als Synthese aus Medium und Spielzeug. In: Zeitschrift für Medienpsychologie 13 (N.F. 1) (2001), H. 1, S. 22 – 32.

Lange, Günther: Paul Maar – multimedial. In: Richter, Karin/Riemann, Sabine: Kinder, Literatur, „neue“ Medien. Hohengehren: Schneider 2000, S. 94 – 111.

Rank, Bernhard: Formen und Veränderungen des Erzählens in Bearbeitungen kinderliterarischer Szenarien auf CD-ROM. In: Richter, Karin/ Riemann, Sabine: Kinder, Literatur, „neue“ Medien. Hohengehren: Schneider 2000, S. 187 – 198.

Rank, Bernhard: Per Mausclick durch den Mattiswald. In: JULIT 27 (2001), H. 3, S. 17 – 24.

Wenz, Karin: Narrative Zeit. <http://www.dichtung-digital.de/Wenz/30-Juni-99-N/zeit.htm>.

Fußnoten

1. Zur Binnenstruktur der Gattung: Dolle-Weinkauf, 2000; Ders., 2001; Rank, 2000.
2. „Timme und die Traumfalle“, „Timmi und das Löwenkind“, Timmi und die Geburtstagsparty“. Alle: Hamburg: Compedia.
3. Vgl. auch: Klimmt, 2001, 28.
4. Zu diesem Titel: Lange, 2001.
5. Zu diesem Titel: Rank, 2001.