

Multimediale Äpfel und Birnen

Interaktive Geschichten bei mb21

Daniel Seitz Seit mittlerweile 17 Jahren vergibt mb21 den deutschen Multimediapreis für Kinder und Jugendliche in Deutschland. Die letzten 10 Jahre davon konnte der Autor mitverfolgen – als begleitender Medienpädagoge von einreichenden Jugendlichen, als Projektleiter, als Jurymitglied. Im Folgenden beschreibt er die Herausforderungen der Juryarbeit, stellt außergewöhnliche Arbeiten von jungen Leuten vor und beleuchtet die Besonderheiten von Multimedia-Einreichungen im Hinblick auf das Storytelling.

Schon immer war es eine große Herausforderung beim weiten Feld „Multimedia“, Äpfel mit Birnen vergleichen zu müssen: ein Blog-Projekt, dessen Autorin die stillen und lichten Momente einer Reise durch Skandinavien dokumentierte, mit einer interaktiven Installation, die Äste aus dem eigenen Schatten sprießen ließ – schaffte man es nur, still genug zu sitzen. Zwei Arbeiten mit durchaus ähnlichen Themen, doch völlig anders erzählt, anders zu erleben und unterschiedlich interpretierbar. Bei aller Verschiedenheit entschieden sich die beiden jungen Medienmacher dafür Medien einzusetzen, um eine Geschichte zu erzählen: explizit im Blog **Lichterinnerung**, in dem Paulina ihre Protagonisten die Stille, aber auch ihre Geschichten, ihre lichten Momente erzählen – und uns an ihrer Reise teilhaben – lässt. Implizit hingegen in der Installation **Ichi-Kousatsu**, die den Besucher zum Entdecken einlädt und dabei gewohnte explorative Muster in Frage stellt, denn erst durch Inaktivität entfaltet sich die Schönheit dieser Arbeit, erst die Ruhe zaubert Aktivität in die Installation. Hier gibt es keine allgemeingültige Geschichte, der Zuschauer selbst muss sich den Vorgang erschließen und die eigene Geschichte darin finden. Im Kontakt mit dem jungen Medienkünstler Alexander offenbart sich seine persönliche Initialisierungsgeschichte: Ein Ast, die Stille, die Geräuschkulisse eines Waldes haben ihn inspiriert, mit der Installation ein Beitrag zur Entschleunigung zu leisten. Ähnlich ist auch Paulinas Geschichte, deren mediales Produkt **Lichterinnerung** Aufmerksamkeit auf kurze Momente schaffen sollte, eher vom Kleinen denn vom Großen erzählen wollte.

Zurücklehnen und aktiv miterleben

Erst letztes Jahr haben die Veranstalter von mb21, das Deutsche Kinder- und Jugendfilmzentrum (KJF) und das Medienkulturzentrum Dresden, eine zentrale Entscheidung getroffen, an der sich wunderbar die Eigenart interaktiver Medien aufzeigen lässt: Animationen werden nicht mehr mit allen anderen beim Wettbewerb zugelassenen Produktionen bewertet, sondern in einer eigenen Kategorie. Alle Medienpädagoginnen und -pädagogen, die schon mal einer Jury-Sitzung beigewohnt haben, kennen das: Bei Animationen kann man sich zurücklehnen, lässt sich von tollen Bildern, genialen Ideen, sympathischen Figuren und skurrilen, außergewöhnlichen

Geschichten beeindruckend. Auf großer Leinwand in abgedunkeltem Raum und mit tollem Sound lädt der Film ein, ein paar Minuten abzutauchen in die von talentierten Jugendlichen erdachte Welt.

Danach geht es weiter zum nächsten Projekt: eine Rallye durch eine Stadt, die man nur von der Landkarte kennt. Ein politisches Projekt, ein wichtiges Ereignis wurde von einer heterogenen Gruppe Jugendlicher in einem Ferienprojekt aufgearbeitet, toll dokumentiert, alle Stationen beschrieben, ein Video mit eingereicht und doch: „Wie soll ich denn das jetzt beurteilen?“. Es ist schwierig, die Narration entfaltet sich erst vor Ort, die Geschichte erzählt sich beim Gang von Station zu Station, die Eindrücke, der Geruch vor Ort, die bedrohliche Höhle, die begangen wird, dunkel, kalt – all dies ist Teil des Projektes und macht das Besondere von diesem Multimedia-Produkt aus; sind es doch sinnliche Erlebnisse, die aktiv und direkt erlebt werden. Wer selbst schon Rallyes mit Kindern und Jugendlichen gestaltet hat, kann bei guter Dokumentation – wie bei diesem Projekt - zumindest vieles von der Qualität des Produktes erahnen. Alle Jury-Mitglieder haben jetzt Lust, vor Ort die Rallye zu erleben.

Ist das überhaupt ein Spiel?

Doch weiter geht es mit dem nächsten Projekt: Alle zücken ihre Smartphones, wir haben eine Reihe von Invite-Keys, um und kostenlos das iOS-Game **Sometimes you Die** anschauen zu können. Schon die ersten Räume, ganz in schwarz gehalten, empfangen uns mit zahlreichen Fragen „Was tust du?“ „Manchmal stirbst du.“ „Verlorene Leben sind nur eine Nummer“ „Hier kann dein Tod von Nutzen sein“ – ganz klar, das Spiel will mehr als nur Spiel sein. Und in diesem Raum zeigt sich der Clou der Geschichte – nur wer hier aktiv „stirbt“ (Spielfigur ist ein quadratischer Pixel), kann weiter kommen. Das Spiel hinterfragt gewohnte Muster, die sich auf das Leben vor allem aber auf das Spielen beziehen – „wie wenig Spaß muss es machen, damit es nicht mehr als Spiel gilt“.

Seit Minuten sind alle im Raum gefesselt, da ist also dieses Spiel – ist es überhaupt ein Spiel? Mittels clevere Spielmechanik werden Leben und Tod thematisiert und philosophische Unterhaltungen mit den Spieler geführt; Gewohntes wird in Frage gestellt – und kennt dabei scheinbar kein Ende. Die Jury auch nicht, die verfügbare Zeit pro zu bewertendem Projekt ist längst überschritten, doch ist niemand in der Jury bereit abzubrechen. Schnell wird hier klar, dass das Medium genau wie gedacht erlebt wurde, die Narration funktioniert perfekt – und Phillip, einer der Erfinder des Games und Gewinner des „mb21-Sonderpreis Games“ wird bei der Preisverleihung stolz berichten, wie es ist, im Apple-Store wochenlang gefeatured und dabei reich geworden zu sein. „was wäre, wenn du an dieser Stelle nur gegen einen In-App-Kauf von 999€ weiter kommen würdest?“ fragt das Game auch stilecht und bietet alleinig den Kaufen-Button an – perfektes storytelling in einem game, das dabei auch noch aktuelle Probleme der Games-Industrie vom free2play bis zur In-App-Abzocke gekonnt thematisiert.

Doch zum Glück gibt es auch weiterhin Animationen in einer eigenen Kategorie – **Biblins Weg** erzählt die fantastische Geschichte eines Magiers, per Stop-Motion, als Brickfilm mit Lego-Figuren. Ein computerbasierter Weg Filme zu erstellen, der viel Interaktion erfordert – und deswegen irgendwie

auch Multimedia. Und neben all den anderen tollen, interaktiven Produktionen aus Kinder- und Jugendhänden stellvertretend für mb21.

Die hier aufgeführten Beispiele sind gerade mal aus einem Jahr gewählt und decken weder die formale noch narrative Bandbreite auch nur annähernd ab.

Erleben sollten Sie die Werke am besten selbst, z.B. beim Medienfestival in Dresden mit allen Gewinnern des Wettbewerbsjahrs 2015 vom 13.-

15.11.2015.

Daniel Seitz Medienpädagoge und Geschäftsführer der Agentur für Medienbildung, Mediale Pfade, in Berlin. (CC-BY-SA)