



## Projektdetails

**URL Projekt** [www.perec.de](http://www.perec.de)

### Ausführliche Beschreibung

Der zentrale Handlungsort und Thema unserer literarischen Vorlage "Das Leben Gebrauchsanweisung" von Georges Perec ist die 100-jaehrige Geschichte eines Mietshauses in Paris. Perec erzählt, jeweils mit der Beschreibung eines der 99 Räume beginnend, die Geschichten all der Personen, die in diesen Räumen gelebt haben, noch leben, oder mit ihnen in Berührung gekommen sind. Daraus hebt sich die des Millionärs Percival Bartlebooth hervor, der im Alter von 25 Jahren ein Projekt beschliesst, das ihn für den Rest seines Lebens beschäftigen soll. Die 99 Kapitel des Buches sind sowohl in sich selbst geschlossen als auch Puzzleteile einer grossen Geschichte. Das Konzept des modularen Aufbaus nehmen wir auf, und übertragen es in die nonlineare, interaktive Architektur unserer Arbeit.

Der Raum ist das zentrale Element, visualisiert in der Navigation. Der Spieler sucht sich seine Wege in "leben.gebrauchsanweisung" selbst. Durch das Verschieben einzelner Wände können verschiedene "Räume" gebaut und die darinliegenden "Welten" entdeckt werden. Sie zeigen einen kleinen Ausschnitt aus dem literarischen Schaffen Georges Percers - abstrahiert und interpretiert für ein interaktives Spiel. Allerdings verbraucht unsere Navigation Energie, die ihr in Form von Literatur wieder zugeführt werden muss.

Die CD-ROM "leben.gebrauchsanweisung" hat in diesem Jahr beim b+m-Interactive-Designpreis Schleswig-Holstein 2001.2002 eine Auszeichnung erhalten. Desweiteren haben wir beim "red dot award: communication design 2001" die auszeichnung "red dot " best of the best" erhalten sowie die Aufnahme in das internationale Jahrbuch "output". Eine Nominierung für eine Anerkennung beim Computerkunst-Wettbewerb "CYNETart 2001" steht noch aus.

Professor Dr. Wilharm schreibt über unser Projekt: (siehe: Kommentar des Hochschullehrers)

### Technikbeschreibung

erstellt mit Macromedia Director 8.0

### Technik: Hard-/Software

Systemanforderungen: Windows: Intel Pentium II mit 200 MHz, Windows 95/98/NT 4.0/2000, 32 MB RAM, Grafikkarte mit 256 Farben, Soundblaster kompatible Soundkarte, 12fach CD-ROM-Laufwerk MacOS: Power PC 120 mit System 8.1 oder höher, 64 MB RAM, Sound, Grafikkarte mit 256 Farben, 12fach CD-ROM-Laufwerk

## Kommentar des Hochschullehrers/der Hochschullehrerin

**Name des Betreuers** Prof. Dr. Heiner Wilharm

**URL des Fach-/Forschungsbereichs** <http://www.fh-dortmund.de/fb/fb2/>

### Kommentar zum Projekt

"Il ne se passe rien, en somme!" (Georges Perec) Der Milliardär Bartlebooth gerät mit der Lösung der selbstgestellten Lebensaufgabe in Verzug. Eigentlich soll keine Spur seines Lebenswerkes bleiben. 500 Puzzles - erdacht, gebaut, gelöst - sollen zu Nichts werden. Aber die Puzzles, die Bartlebooth sich machen lässt, werden ihm am Ende zu kompliziert. Er stirbt beim Zusammensetzen des 439. Bildes (La Vie Mode D'Emploi, dt. Das Leben. Gebrauchsanweisung, Kap. XCIX). Er hat kapituliert. - In 99 Kapiteln durchmessen wir 99 Räume und in jedem spielt ein eigener Roman, ein eigenes Puzzle. Die Puzzles folgen strengen Regeln. Auf den ersten Blick sind sie nicht durchschaubar. Im 50. Kapitel wird ein Bild beschrieben, die Szene einer Kriminalgeschichte, deren Erzähler ein Maler ist. Das ist ein Spiel. Hinter dem Spiel steht das Regelwerk. Mit Raimond Queneau und Italo Calvino gehörte Georges Perec zu Oulipo, der Gruppe Ouvoir de littérature potentielle. Hier gab es mathematische und informatische Interessen, die die Form zukünftiger

Literatur beeinflussen wollten. Die Räume des Hauses, dessen Geschichte Perec in *La Vie D'Éloi* erzählt, liegen auf den Wegen des Pferdes im Schachspiel. Trotz der vielen Sprünge, die es macht, kommt es kein zweites Mal an denselben Platz. Die Auswahl der Gegenstände, alle Geschichten des Lebens folgen einem komplizierten Algorithmus der modernen Mathematik, der jedem Kapitel seine Elemente zuordnet. Eine riesige Programmierleistung steht hinter dem Text. - Bartlebooth hat kapituliert. Die einzige freie Stelle im letzten der von ihm bearbeiteten Puzzles - alle haben sie 750 Stücke - hat die Form eines X. Der Tote hat aber nur noch ein Teil in W-Form vor sich liegen. Das Puzzle geht nicht auf. Doch war und ist das Spiel die einzige Chance. Für Bartlebooth und für den Leser, der nichts anderes tut als Bartlebooth. Der Text selbst ist das Puzzle (vgl. die theoretischen Überlegungen Perecs in der Einleitung und Kap. XLIV). Offenbar sind die Geschichten nicht leicht durchschaubar. Aber offenbar am Ende auch nicht berechenbar. Neues Spiel, neues Glück!

Das Buch ins Gespräch zu bringen mit dem Computer. Das stand hinter der Idee, im Rahmen des Designstudiums multimediale Interpretationen geschriebener Texte zu versuchen. Vor der Hand scheint alles dagegen zu sprechen, dass Buch und Rechner ins Gemenge geraten. Hier ein uraltes Medium - analog, linear, breit, weitschweifig, symbolisch codiert, auf Zeit hin und auf Phantasie angelegt. Dort der Prototyp neuer Medien - digital, virtuell, instantan, in Echtzeit agierend, bildpräsent. So das Vorurteil und die Erfahrungen der meisten. Die Auswahl literarischer Vorlagen brachte die Dinge näher zusammen. Oulipo war ein informatisches Unternehmen. Perecs "Leben. Gebrauchsanweisung" schien, seines Algorithmus wegen, besonders gut geeignet, von einer Maschine adaptiert zu werden. Aber es ging nicht um ein einseitiges Verhältnis, darum, textbasierte Literatur in maschinengenerierte Literatur zu verwandeln. Der Roman sollte auch dem Computer etwas bringen. So rückte das Gemeinsame des Spiels in den Vordergrund. Ein literarisches Spiel. Ein Spiel mit der Sprache. Ein Sprachspiel. Ein Puzzle in und mit Räumen. Das ist, was die Spieler am Terminal und die Leser des Romans gemeinsam haben. Im besten Fall. Denn für den notorischen Konsolenjockey bringt schon der Startschirm einige Überraschungen mit sich. Die formale Strenge der Vorlage bestimmt die minimalistische Ästhetik der Multimedia-Produktion. Wer gewohnt ist an übliche Positionen und übliche Navigation, findet kaum einen Halt. Man muss es versuchen, scheitert, muss es erneut versuchen. Umso erfreulicher der Erfolg; die Lösung, wenn man einen Raum betreten, das Interieur, die Geschichte erkundet hat. Das alles braucht Zeit und Energie. Und die kommen aus dem Text Perecs. Daraus lädt sich die Maschine auf beim Spiel; wenn sie der Spieler zur Erschöpfung getrieben hat. Nichts für den Dauerlicker. Für ihn ist es schlimm, am Ende, wenn es heißt, "Il ne se passe rien, en somme."

### Seminarkurzbeschreibung

Titel des Seminars: Literatur-Clip. Schnittstelle Text-Bild. Klassische literarische Vorlagen am Rechner neu erzählt. Von der Idee bis zur Realisation. (Seminar & Projekte) Hauptstudium  
 Kommunikationsdesign/Mediendesign Angelehnt an klassische literarische Vorlagen werden kleine Filme, Videoclips oder multimediale Anwendungen (CD) o.ä. entwickelt und mit Mitteln elektronischer Bildbe- und -verarbeitung produziert. Die Texte sind so ausgesucht, dass sie einer multimedialen Umsetzung in gewisser Weise entgegenkommen. Jedenfalls bestehen sie selbst aus einer Fülle von Hypertexten und Verweisungen. Desgleichen gibt es eine Menge struktureller Besonderheiten in den Texten, die eine digitale Bearbeitung als reizvoll erscheinen lassen. (Stichwort "Oulipo") Ziel der Projekte ist es, eine Begegnung von Literatur und Computer zu ermöglichen, eine Begegnung, die Lust auf das jeweils andere macht. Als Quellenmaterial können neben den Texten alle Arten von Bildvorlagen genutzt werden, Bilder, Fotos, Zeichnungen, Grafiken, Fotos, Videos, Filme usw. Als Standardsoftware stehen zur Verfügung: Freehand/Photoshop/MacroMindDirector/QuarkXPress Immedia/AfterEffects/Sound EditPro/Cubase u.ä. Als Schnitt- und Bearbeitungssystem gibt es einen Media100-Arbeitsplatz. Das Seminar teilt sich in Arbeitsgruppen, die sich je eine der unten angegebenen literarischen Vorlagen wählen. Diskutiert und erarbeitet werden die literarischen Vorlagen sowie Stoffentwicklung und ästhetische, dramaturgische und inszenatorische Fragen der Clipgestaltung - vom Drehbuch bis zur Realisierung. Textvorlagen o William Shakespeare, *The Tempest* (London 1623; 1611 uraufgeführt); dt.: *Der Sturm*, Komödie in fünf Akten; in einer der erreichbaren Shakespeare-Ausgaben. Verfilmungen u.a. unter der Regie von D. Jarman, GB 1980, von J. Gorrie für die BBC, GB 1980. - o Edgar A. Poe, *MS. found in a Bottle* (London 1833); dt.: *Manuskriptfund in einer Flasche*, in: *Werke* Bd. 2, Freiburg (Olten) 1967/4, 1983; o Aleksander S. Puskin, *Pique Dame* (1834), dt.: in: *Erzählungen*, München 1962, 1969; auch in: *Meistererzählungen*, hg. von A. Villara, Zürich 1987 o Lewis Carroll, *Alice's Adventures in Wonderland* (1865), dt.: *Alices Abenteuer im Wunderland*, hg. von Ch.

Enzensberger, Frankfurt/M. 1983 und öfter; z.B. 1987 bei DTV; ders., Alice Through the Looking-Glass; (1872) - die Fortsetzung der ersten Geschichte -; dt. Alice hinter den Spiegeln, hg. von Ch. Enzensberger, Frankfurt/M 1974 u.ö. (1985 InselTB) o Jorge Luis Borges, Ficciones (Erzählungen 1923 bis 1972); dt.: Fiktionen, in: Gesammelte Werke 3/1, München (Hanser) 1981; separat erschienen z.B. in: Sämtliche Erzählungen, München 1970 o Georges Perec, La Vie Mode d'Emploi, (Paris 1978/1980); dt.: Das Leben Gebrauchsanweisung, Frankfurt/M. 1982, ern. 1986 o Italo Calvino, Il Castello dei Destini Incrociati (Turin 1973); dt.: Das Schloß, darin sich die Schicksale kreuzen, München (DTV) 1984 u.ö. o Italo Calvino, Palomar (Turin 1983); dt.: Herr Palomar, Wien/München 1985.

### **Zuordnung Forschungsbereich**

Institut für integrierte Gestaltung (IIG) am Fachbereich Design der FH University of Applied Sciences Dortmund; Multimedia