

rezensionen:kommunikation:medien

Rezensionen aus den Bereichen Kommunikation und Medien

Transmedia Bayern u.a. (Hrsg): Story Now

Redaktion · Freitag den 25. Januar 2019

Rezensiert von Ralf Spiller



Was ist digitales Erzählen? Eine große Frage, die das Handbuch in Form von 29 kleinen Puzzleteilen (Beiträgen) zu beantworten sucht. Dabei geht es im Kern um transmediales Erzählen, also um das Erzählen einer Geschichte über mehrere Plattformen hinweg. Häufig beginnt eine Geschichte als Film oder Buch und wird dann um weitere Plattformen wie ein Onlinespiel oder eine Videoclipserie erweitert. Diverse Kombinationen transmedialer Erweiterungen sind denkbar und wurden auch bereits realisiert. Vermutlich das bekannteste Beispiel ist die *Star-Wars*-Trilogie, die seit dem Ende der 70er Jahre in etlichen Romanen, Comics, Spielzeug und Online-Medien aufgegriffen und kommerzialisiert wurde.

Das Buch widmet sich dem Thema transmediales Erzählen in fünf Kapiteln: die Medien im Wandel, die Entwicklung digitaler Erzählungen, von der Idee zur Produktion, ein Blick in die Werkstatt und zum digitalen Erzähler werden. Jedes Kapitel enthält mehrere Beiträge, die recht kurz ausfallen. Sie sind in der Regel zwischen vier und sechs Seiten lang und von Praktikern geschrieben, die ihre Erfahrungen mitteilen. Im zweiten Kapitel finden sich drei Interviews, im vierten Kapitel sind fünf Beiträge Case Studies.

Die Notwendigkeit einer starken Geschichte und die Interaktion mit dem Publikum zieht sich als roter Faden durch einen Großteil des Buches. Für letzteres werden zahlreiche Beispiele gebracht, wie Detektivgeschichten oder Quizze. Letztlich sei es

entscheidend, eine Fangemeinde zu generieren, die den zusätzlichen Aufwand für die Bespielung weiterer Medienkanäle rechtfertigt. Eine Finanzierung der Aufwendungen könne dabei auf unterschiedliche Weise erfolgen, wie durch zusätzliche Nutzer (Reichweite und/oder Daten), Sponsoring oder auch kostenpflichtige (Zusatz)-Angebote wie eine App.

Im dritten Kapitel werden insbesondere Methoden der agilen Softwareentwicklung in den Fokus genommen (Scrum, Design Thinking, Lean Start up etc.). Viele Transmedia Projekte arbeiten mit diesen Methoden, bei denen das Endergebnis nicht vorab definiert wird, sondern sich vielmehr erst im Prozess konstituiert. Der Vorteil: Man ist näher an der Zielgruppe, Fehler werden früher korrigiert, das Produkt ist schneller auf dem Markt.

Im fünften Kapitel werden die Aus- und Fortbildungsmöglichkeiten zu Cross- und Transmedia thematisiert. Während im ersten Beitrag Studiengänge von Hochschulen und Fortbildungskurse von Akademien unter die Lupe genommen werden, stellt ein zweiter Artikel Netzwerke der Transmedia Szene in Deutschland vor.

Fazit: Transmediales Geschichtenerzählen bietet sich in einer immer digitaler werdenden Lebenswelt an. Insofern dürfte Transmedia Storytelling ein Wachstumsfeld sein. Bisher jedoch ist es noch eine Nische, die von einem überschaubaren Kreis an Experten bespielt wird. Viele davon kommen im Buch zu Wort. Für einen Einstieg in das Thema ist das Buch sehr gut geeignet. In kurzen Texten eröffnet es eine große Spannweite von relevanten Aspekten: Von der Entwicklung einer Geschichte bis zu deren Verwertung - rechtliche Fallstricke inklusive.

Links:

- [Verlagsinformationen zum Buch](#)
- [Webpräsenz von Ralf Spiller an der Macromedia Hochschule, Köln](#)

Dieser Beitrag wurde publiziert am Freitag den 25. Januar 2019 um 08:00 in der Kategorie: [Einzelrezension](#), [Rezensionen](#).

Kommentare können über den [Kommentar \(RSS\)](#) Feed verfolgt werden.

Kommentare sind geschlossen aber Du kannst einen [Trackback](#) zu diesem Beitrag auf deiner Webseite erstellen.