























---

## 4.1 Scheunenabbrennen

Haruki Murakami im Jahr 1983 publizierte Kurzgeschichte *Naya o Yaku* (Scheunenabbrennen) spielt mit Andeutungen, semantischen Leerstellen und der Imagination ihrer Rezipienten. Auf einer Hochzeitsfeier eines Bekannten lernt der Protagonist eine junge Frau kennen, die ihn durch ihre arglose, nicht der Vernunft gehorchende Einfachheit<sup>21</sup> fasziniert. Gleich nach ihrem Kennenlernen jedoch offenbart sich jene Simplizität als Fassade komplexer Metaphorik. So lässt Murakami seine Protagonistin in *Scheunenabbrennen* mehrmals pantomimisch den Prozess des Mandarinenschälens durchführen, der das Realitätsempfinden des Protagonisten durcheinanderwirbelt, gar transzendiert:

»Und dann ›schälte sie Mandarinen‹. ›Mandarinen schälen‹ bedeutet buchstäblich Mandarinen schälen. Links vor ihr stand eine große Glasschüssel mit einem Berg von Mandarinen und rechts eine Schüssel für die Schalen – das war die Anordnung –, in Wirklichkeit war da nichts. Sie nahm eine dieser imaginären Mandarinen in die Hand, schälte sie langsam, steckte ein Stück nach dem anderen in den Mund, nahm die Haut aus dem Mund und warf sie, wenn sie mit einer Mandarine fertig war, zusammen mit der Schale in die rechte Schüssel. Diesen Vorgang wiederholte sie unendliche Male. Wenn man es erzählt, ist es vielleicht nichts Besonderes. Aber als ich es tatsächlich zehn oder zwanzig Minuten lang direkt vor mir sah – wir standen am Tresen einer Bar und plauderten, und sie fuhr fast unbewusst beim Sprechen mit diesem ›Mandarinschälen‹ fort –, war mir, als würde mir jeglicher Realitätssinn entzogen. Ein äußerst seltsames Gefühl. [...] ›Du scheinst wirklich Talent zu haben‹, sagte ich. ›Ach was, das ist doch ganz einfach. Dazu braucht man kein Talent. Man darf nur nicht denken, dass hier Mandarinen sind, sondern man muss vergessen, dass hier keine sind. Das ist alles.«<sup>22</sup>

»Ein äußerst seltsames Gefühl.« Auch im weiteren Verlauf der Kurzgeschichte sind Andeutungen, Metaphern und semantische Auslassungen zentral: Die Protagonistin verreis und kehrt nach wenigen Monaten mit einer Person zurück, die der Kurzgeschichte als Antagonist fungiert. Im Rahmen eines geselligen Abends berichtet jener Gegenspieler geheimnisvoll, er stecke alle zwei Monate eine Scheune in Brand und habe sich bereits seine nächste Scheune in unmittelbarer Nähe auserkoren; eine konkrete Aussage darüber, welche Scheune er abzubrennen intendiert, bleibt er jedoch schuldig:

»Ich habe das Gefühl, als gäbe es in der Welt eine Menge Scheunen, die alle darauf warten, von mir abgebrannt zu werden. Die einsame Scheune am Meer oder die Scheune mitten im Reisfeld. [...] In nur einer Viertelstunde brenne ich sie sauber ab. Es ist, als hätten sie nie existiert. Niemand trauert ihnen nach. Sie ... verschwinden einfach. In einem Nu.«<sup>23</sup>

Fortan zieht der Protagonist joggend seine Runden und überprüft regelmäßig alle Scheunen in seiner Umgebung. Die Monate und Jahreszeiten verfliegen, die Protagonistin verschwindet, doch eine abgebrannte Scheune lässt sich nicht finden. Am Ende der Kurzgeschichte treffen

---

<sup>21</sup> Murakami 2007, S. 143.

<sup>22</sup> Murakami 2007, S. 144.

<sup>23</sup> Murakami 2007, S. 157.

sich Protagonist und Antagonist zufällig; im Gespräch berichtet der Gegenspieler, er habe die Scheune bereits wenige Tage nach dem gemeinsamen Abend zerstört: »Ich habe sie natürlich abgebrannt. Bis auf den letzten Rest ist sie verbrannt. So, wie ich es versprochen habe.«<sup>24</sup>

## 4.2 Interaktives Erzählen in VR

Der spielerischen Beschäftigung mit der Frage, wie sich eine Narration in und mit einem anderen Medium als Text erzählen lässt, ist Murakamis Kurzgeschichte aufgrund ihrer zahlreichen Andeutungen und Auslassungen äußerst dienlich: Wie lässt sich eine Geschichte erzählen, in der die Spielerinnen und Spieler selbst agieren und mit narrativen Elementen interagieren können? Welchen Nutzen und welche Möglichkeiten bietet eine eigens implementierte VR-Umgebung? Aber auch: Welche Grenzen ziehen virtuelle Realitäten im interaktiven Geschichtenerzählen? Wenngleich einige Aspekte in der theoretischen Beschäftigung mit medialen Transformationen bereits zuvor im Kontext des brechtschen VR-Theaters erschöpfend vorgetragen und besprochen wurden, so stellen die studentischen Projekte, die im Rahmen der Lehrveranstaltung über Murakamis Scheunenabbrennen umgesetzt wurden, weitere wertvolle Fragen: Welche Möglichkeiten werden Spielerinnen und Spielern geboten, um mit (bewusst platzierten) narrativen Lücken umzugehen? Lässt die individuelle Implementation der Kurzgeschichte in VR ihre Rezipienten ob ihrer selektiven Unterspezifiziertheit im Dunkeln, oder nimmt die eigene Umsetzung interpretative Prozesse vorweg, indem beispielsweise die Protagonistin als ermordet dargestellt wird?

Das spielerische Experimentieren mit der Kurzgeschichte extrahiert unter textueller Beschreibung Verborgenes aus der Erzählung und macht sie – je nach Implementation – integrierbar und anders zugänglich als textuell-linear vermittelt. Im Rahmen der Lehrveranstaltung fertigten elf Gruppen mit rund vier Gruppenmitgliedern elf unterschiedliche Projekte mit der Entwicklungsumgebung und Game-Engine Unity an. Zwar sind die elf Projekte in ihrer visuellen Darstellung äußerst heterogen, dennoch ist beachtlich, dass nahezu alle Gruppenprojekte zum einen offenbare, zum anderen verborgene Elemente der Narration fokussieren und herausarbeiten. Elemente wie das pantomimische Mandarinschalen und der Ort der Scheune als mysteriöser unerreichbarer Ort, der – anders als anhand des Textes – nicht imaginiert, sondern bereits vollständig ausgestaltet präsentiert wird. Trotz ihrer unterschiedlichen und vielfältigen Ansätze lassen sich in den einzelnen Projekten Umsetzungs- und Narrationsmechanismen identifizieren, die verschiedenen Projekten gleichen. So stellt sich zuerst die Frage nach dem Maß an Interaktion; umgesetzt wurden zum einen reine Walking-Simulatoren wie das unten ausschnittsweise dargestellte Museum der Narration, das seine Besucherinnen und Besucher sehr nah am Text, jedoch ohne elaborierte Interaktionsmöglichkeiten stimmig durch die Narration führt (Abbildung 1).

---

<sup>24</sup> Murakami 2007, S. 167.



Abb. 1: Museum der Narration. [Eide et al. 2021]

Im Museum der Narration werden einzelne Elemente der Handlung ausgewählt und kondensiert dargestellt. Interessant an diesem Beispiel ist zum einen der Fokus auf handlungserweiternde Szenen wie die oben dargestellte Flughafenszene oder den Prozess des Mandarinenschälens. Zum anderen veranschaulicht sich hier die enge Bindung zwischen Text und interagierbarem Bild. Anhand des in Virtual Reality erfahrbaren Museums der Narration wird Text zwar linear dargestellt, jene Linearität wird jedoch transzendiert durch das Zugleich unterschiedlichster ausgewählter Textfragmente und exemplifizierender visueller Objekte. Zum anderen wurden VR-Anwendungen mit klassischen Spielmechanismen implementiert, die Momente der Narration durch kleine Aufgaben (Quests) erschließen oder anhand eines Inventares narrationsrelevante Objekte wie eine Mandarine eingesammelt und zu späterem Zeitpunkt eingesetzt werden können, um die Handlung fortzuführen. Andere Projekte stellen die Metapher der Scheune in den Vordergrund und arbeiten mit expliziten Darstellungen ebener. So finden sich Spielerinnen und Spieler in einem Projekt in einer Scheune wieder und werden mit der Aufgabe betraut, in begrenzter Zeit durch Interaktion mit Objekten, die sich in den jeweiligen Scheunen befinden, die richtige Scheune zu identifizieren. Andere Projekte platzieren ihre Spielerinnen und Spieler in einen dichten dunklen Wald und stellen die Aufgabe, die korrekte Scheune anhand visueller Brotkrumen und Rätsel zu identifizieren (Abbildung 2).



Abb. 2: Brennende Scheune. [Eide et al. 2021]

Spielerische Elemente wie Rätsel, Puzzle, kleine Aufgaben und der Einsatz von Gegenständen, die im Laufe des Spieles eingesammelt, im Inventar gelagert und an einer bestimmten Stelle im Spiel mit anderen Gegenständen kombiniert werden müssen, richten den Fokus der VR-Erzählung auf handlungstragende Momente der Kurzgeschichte – oder sind eingebettet in

freie Interpretationen der Narration, wie das folgende Projekt:<sup>25</sup> Basierend auf der Scheunen-Opfer-Metapher erfahren sich die Spielerinnen und Spieler als Mörderinnen und Mörder. Das Spiel beginnt in einem schwach ausgeleuchteten Raum, der repräsentativ für das Innere der verkörperten Figur steht. Drei auf einem Tisch platzierte Ordner gewähren Zugang zu den unterschiedlichen Levelabschnitten. Jedes Level zeigt eine Scheune oder andere Umgebungen. In den unterschiedlichen Spielabschnitten sammeln die Spielerinnen und Spieler Hinweise, um sie gedanklich miteinander zu verknüpfen. Die Hinweise sind dabei so charakteristisch gestaltet, dass sich zu jeder Scheune eine anhand der Scheune repräsentierte Person erahnen lässt. Nach jedem Level kehren die Spielerinnen und Spieler in den Ausgangsraum zurück, der sich je nach Spielfortschritt verändert und so auch die eigene mentale Veränderung im Rahmen der Suche nach einem geeigneten Opfer verdeutlichen soll. Nach Abschluss aller Level werden die Spielerinnen und Spieler anhand der Ordner mit den repräsentierten Charaktereigenschaften konfrontiert und müssen sich – basierend auf den im Rahmen des Spielverlaufes erlebten Erfahrungen – für eine der dargestellten Personen entscheiden.

## 5. Fazit

Mit ihrem Fokus auf kartenbasierte Experimente in der Textanalyse, brechtschem VR-Theater und der Umsetzung von Computer- und Videogames in VR gaben die vorhergehenden Ausführungen einen Überblick über visuelle modellbasierte Experimente in den digitalen Geisteswissenschaften. Abschließend sei zum einen auf die Methodik der experimentellen Beschäftigung mit Karten, Theaterstücken und textuell verfassten Narrationen eingegangen, zum anderen soll im Folgenden der hermeneutische Prozess in der Beschäftigung mit medialen Transformationen besprochen werden. Als Ausgangspunkt und Grundlage des Experimentierens wurden Werkzeuge – d. h. Software – entwickelt, um mediale Transformationsprozesse zuallererst umzusetzen, anschließend zu beobachten und zu reflektieren. So veranschaulichen die durchgeführten Experimente, welche Aspekte bei der Transformation von einem (z. B. der Kurzgeschichte) in ein anderes Medium (z. B. eine in VR umgesetzte Theateraufführung oder ein in VR umgesetztes Spiel) wesentlich sind, und gestalten sich ein als zentrales Moment in Lehre und Forschung. Charakteristisch an den vorgetragenen Experimenten ist ihr Fokus auf zwei- und dreidimensionale Bildmedien, um Textmedien zu erforschen. Wenngleich der Weg vom Buch zum Film oder dem Computerspiel mitunter intuitiv ist aufgrund zahlreicher Vorlagen und bereits existierender Umsetzungen, so sind auch andere, abstraktere Formen medialer Transformationen vorstellbar, beispielsweise unter Integration von Simulationen.<sup>26</sup> Auch könnte man die Erforschung von Bildmedien, auch Karten und VR-Systemen, durch ähnliche Experimente durchführen.

Für die hier beschriebenen Experimente wurden benötigte Werkzeuge im Kontext der Softwareentwicklung eigens gestaltet und umgesetzt. Die dahinterstehenden Prozesse sind experimentelle Bestandteile im Rahmen von Forschung und Lehre, demzufolge ist auch die Softwareentwicklung selbst ein zentraler Bestandteil des hier beschriebenen wissenschaftlichen Arbeitens. Der Prozess der Modellierung wird auf unterschiedliche Art und

---

<sup>25</sup> [MediaTransformation](#), vgl. Heller 2020

<sup>26</sup> Vgl. u.a. Fishwick 2017.

Weise als essentiell relevant für die Experimente beurteilt. Zum einen nimmt das Modellieren einen wichtigen Teil innerhalb der Projektplanung in der Softwareentwicklung ein. Dazu gehört das Modellieren der Anwendungen und auch der entsprechend zugrundeliegenden Daten. Zum anderen ist die Modellierung ein wichtiger Teil des Lernprozesses, der mit Experiment und dem Experimentieren einhergeht. Die enge Verbindung zwischen der Modellierung und dem Experiment wird in unterschiedlichen Disziplinen diskutiert<sup>27</sup> und sollte auch in den digitalen Geisteswissenschaften weiterverhandelt werden. In den zugehörigen Diskussionen ist der doppelte Blick auf modellbasierte Experimente notwendig, wenn sie als mediale- und semiotische Prozesse aufgefasst werden. Dieser Blickwinkel und der entsprechende Fokus sind nicht vollständig unabhängig voneinander, sie erfordern jedoch unterschiedliche Perspektiven für die Meta-Analyse solcher Prozesse.

---

<sup>27</sup> Vgl. z.B. Peschard / Fraassen (Hg.) 2018; Guest / Martin 2021.

## Bibliographische Angaben

- David Cathue / David Rousset / Microsoft: babylonjs. 2013. [\[online\]](#)
- Arianna Ciula / Øyvind Eide: Modelling in digital humanities: Signs in context. In: Digital Scholarship in the Humanities 32 (2017), Suppl. 1, S. i33–i46. DOI: [10.1093/llc/fqw045](#) [\[Nachweis im GBV\]](#)
- Arianna Ciula / Øyvind Eide / Cristina Marras / Patrick Sahle: Modelling: Thinking in Practice. An Introduction. In: Historical Social Research / Supplement 31 (2018), S. 7–29. DOI: [10.12759/hsr.suppl.31.2018.7-29](#) [\[Nachweis im GBV\]](#)
- Øyvind Eide: Media Boundaries and Conceptual Modelling: Between Texts and Maps. Basingstoke/Hampshire 2015. [\[Nachweis im GBV\]](#)
- Øyvind Eide: Sand in the Mapmaking Machinery: The Role of Media Differences. In: Livingmaps Review 1 (2016), H. 1. [\[online\]](#)
- Lars Elleström: The Modalities of Media: A Model for Understanding Intermedial Relations. In: Media borders, multimodality and intermediality. Hg. von Lars Elleström. Basingstoke u. a. 2010, S. 11–48. [\[Nachweis im GBV\]](#)
- Lars Elleström: The Modalities of Media II: An expanded Model for Understanding Intermedial Relations. In: Beyond Media Borders, Volume 1: Intermedial Relations among Multimodal Media. Hg. von Lars Elleström. Cham 2021, S. 3–91. DOI: [\[Nachweis im GBV\]](#)
- Jean Piaget: Meine Theorie der geistigen Entwicklung. Hg. von Reinhard Fatke. 4. Auflage. Weinheim u. a. 2016. [\[Nachweis im GBV\]](#)
- Paul A. Fishwick: Modeling as the practice of representation. In: 2017 Winter Simulation Conference (WSC, Las Vegas, NV, 03. – 06.12.2016) Piscataway, NJ 2017, S. 4276–4287. [\[Nachweis im GBV\]](#)
- Google Cardboard. Virtual Reality erleben – einfach, unterhaltsam und kostengünstig. Hg. von Google. 2021 [\[online\]](#)
- Olivia Guest / Andrea E. Martin: How Computational Modeling Can Force Theory Building in Psychological Science. In: Perspectives on Psychological Science 16 (2021), H. 4, S. 789–802. DOI: [10.1177/1745691620970585](#) [\[Nachweis im GBV\]](#)
- Dominik Heller: MediaTransformation. In: GitHub. 2020. [\[online\]](#)
- Media Transformation – Interaktives Erzählen in VR: "Barn Burning" (Haruki Murakami, Lee Chang-dong). Hg. vom Institut für Digital Humanities, Universität zu Köln. 2019. [\[online\]](#)
- Kazuo Ishiguro: The Unconsoled. London 1995. [\[Nachweis im GBV\]](#)
- Tarja Knuuttila / Andrea Loettgers: Modeling/Experimentation: The Synthetic Strategy in the Study of Genetic Circuits. In: The Experimental Side of Modeling. Hg. von Isabelle F. Peschard / Bas C. van Fraassen. Minneapolis, MN u. a. 2018, S. 118–147. [\[online\]](#) [\[Nachweis im GBV\]](#)
- Joachim Lang: Episches Theater als Film. Bühnenstücke Bertolt Brechts in den audiovisuellen Medien. Würzburg 2006. [\[Nachweis im GBV\]](#)
- Willard McCarty: Humanities computing. Basingstoke/Hampshire u. a. 2005. [\[Nachweis im GBV\]](#)
- A-Frame, A web framework for building 3D/AR/VR experiences. Hg. von Mozilla. 16.12.2020 [\[online\]](#)
- Haruki Murakami: Der Elefant verschwindet. Erzählungen. Köln 2007. [\[Nachweis im GBV\]](#)
- Viktoriya Olari / Kostadin Cvejovski / Øyvind Eide: Introduction to machine learning with robots and playful learning. In: Proceedings from the 35th AAAI Conference on Artificial Intelligence (AAAI: 35, virtuell, 02.–09.02.2021) Palo Alto, CA 2021.
- The Experimental Side of Modeling. Hg. von Isabelle F. Peschard / Bas C. van Fraassen. Minneapolis, MN u. a. 2018, S. 118–147. [\[online\]](#) [\[Nachweis im GBV\]](#)
- Fictions in science: philosophical essays on modeling and idealization. Hg. von Mauricio Suarez. New York, NY 2009. [\[Nachweis im GBV\]](#)
- Jan Wieners / Zoe Schubert / Øyvind Eide: Modellieren durch mediale Transformation: Das Theater Brechts in der virtuellen Realität. In: DHd 2018. Kritik der digitalen Vernunft. Konferenzabstracts. Hg. von Georg Vogeler. (DHd: 5, Köln, 26.02.–02.03.2018). DOI: [10.5281/zenodo.4622366](#) [\[Nachweis im GBV\]](#)
- Frances A. Yates: The art of memory. London 1966. [\[Nachweis im GBV\]](#)



## Abbildungs- und Tabellenverzeichnis

Tab. 1: Kritische schrittweise Formalisierung. [Eide et al. 2021 nach Eide 2015]

Abb. 1: Museum der Narration. [Eide et al. 2021]

Abb. 2: brennende Scheune. [Eide et al. 2021]