

Die Struktur des Spiels

Der User erlebt verschiedene Phasen und Variationen einer Text- und Photostory, der Geschichte von S.P.I.N.Y. - Sandrella's Problem in New York. Ein Filmdrehbuch dient als Grundlage. Eine intuitive Benutzerführung ermöglicht dem User ein individuelles Erleben des Main Plots und seiner Variationen.

Sandrellas Geschichte wird dem Benutzer grundsätzlich nicht linear erzählt. Durch die systematisierte Variation von Key Situations und Phasen des Plots setzen sich verschiedene Kurzversionen zusammen. Die gesamte Geschichte in ihrer linearen Form gestaltet sich erst im Kopf des Betrachters, denn wo sonst könnte Interaktivität sonst wirklich stattfinden?

Die Variationen schildern die Persönlichkeit Sandrellas in verschiedenen Facetten. Je nach Entscheidung des Users kann Sandrella in einer Version etwas völlig anderes erleben als in einer anderen. So wird die Hauptgeschichte ununterbrochen von einer anderen Position aus beleuchtet.

Im Unterschied zur filmisch-linearen Vorführung erlebt der User die Main Story nur auf interaktivem Wege. In einer Spielrunde mag der User nur ein Minimum erleben, in einer anderen mag er tatsächlich den linearen Weg durch die Main Story finden, doch anzunehmenderweise werden dem User erst nach oftmaligem Spielen Sandrellas Persönlichkeit und Fragestellungen bekannt sein.

Das Prinzip der Fragmentierung soll dem User dazu dienen, sich auf seine eigenen Vorstellungen und Erkenntnisse zu berufen. S.P.I.N.Y. möchte mit dem Ausgangsmaterial letztlich nur Basis dafür sein, dass im User eigene Geschichten entstehen.

Ein Schönheitstest, wie er aus Modejournalen bekannt ist, wird zwischen die Szenenfolgen geschaltet. Im Rahmen des Tests kann der User eine interaktive Entscheidung, basierend auf psychologischen Kriterien, treffen und die Wahl und Abfolge der Variationen bestimmen.

Testebene und Erzählebene ergänzen einander in inhaltlicher und gestalterischer Hinsicht. Der User wird eingeladen, die Szenenfolge selbst auszuwählen und die Folgen seiner Entscheidung als Erzählung zu erleben.

Die Szenenfolgen bieten dem User immer wieder unterhaltsame Aufgabenstellungen, die ein sinnliches, langsames Erleben foerdern, so z.B. Puzzles und ein Dominospiel. Direktes Erleben anstelle fluechtiger Jagd nach Erfolg ist ein Ansatz, den S.P.I.N.Y. dem User durchgaengig nahelegt.

Ein Time Score tauscht eine Aehnlichkeit mit einem Gewinnspiel vor, belohnt aber de facto langes und genuessliches Spielen.

Die Testauswertung bezieht den Time Score in die Bewertung der psychologischen Entscheidungen des Users ein und schliesst jede Spielrunde mit einem guten Rat ab, zu dem sich der User ueberlegen kann, ob er ihn ernst nehmen und auf sich selbst beziehen soll. Auf eine moralistische Bewertung des Users wird bewusst verzichtet.

Bewusst eingesetzt wird der dramaturgische Standpunktwechsel - waehrend der Szenenfolgen ist der User Beobachter (3rd position, 2nd position im Rahmen fiktiver Interaktivitaet), in der Testsituation geht er von sich aus (1st position). Durch den Standpunktwechsel wird eine Identifikation des Users mit der Thematik S.P.I.N.Y.s intensiviert.

Die Stilistik von S.P.I.N.Y.

Ein Filmdrehbuch wird auf das simpel und platt gefasste Storyboard einer einfachen Soap Opera reduziert, das mit Plakativa und Standardismen comixhaften Stils arbeitet und auf diesem Wege versucht, im Betrachter eine aus der Fernsehwelt gewohnte Emotionalitaet in Persoenlichkeits- und Beziehungsfragen zu provozieren.

S.P.I.N.Y. ist ein Unterhaltungsprodukt, das das Collagenprinzip unter Einbindung von Handzeichnung, Photo, Video, Text, Ton und Animation verwendet. Eine graphische Bildbearbeitung unter dem Einsatz zeichenhafter Filter formiert den comixhaften Stil des Ausgangsmaterials.

Der Einsatz von Animationstechniken wird als schnittechnisches Mittel bewusst dazu eingesetzt, das Charakterprofil der Figuren zu verdeutlichen und eine interaktive Nutzung der klassischen Schnittechnik zu erzeugen. Es ist nicht Idee, die Figuren durch Animation in puppenhafte Bewegung zu versetzen. Es ist Idee, individuelles Tempo dramaturgischer Ablaeufe durch die aktive Integration des Users zu erzeugen. Wahrnehmungs- und Reaktionszeiten des Users bestimmen oftmals den schnittechnischen Rhythmus. Dialoge werden in Form von Lauftext, Kommentaren und Untertiteln dargestellt.

Ein Soundtrack dient als zusaetzliche Erzaehlebene. Obwohl die einzelnen Jingles sich asynchron zu den Szenen verhalten und per Random aufgerufen werden, dient der Soundtrack dem atmosphaerischen wie dramaturgischen Transport der Geschichte. Der Soundtrack ist eine Eigenproduktion, der sich an Drums & Bass, Rock und gesprochenem Gospel orientiert.

Plot

Sandrella verliebt sich in einen fatalen Liebhaber, einen verfuehrerischen schwarzen Helden. Leichtfertig laesst sie sich auf ihn ein, als sie, ihre Werbeagentur vertretend, nach Costa Rica reist und ihn dort am Hotelstrand kennenlernt.

Der Fremde geht skrupellos und strategisch vor. Er verfuehrt Sandrella mit allen Raffinessen eines Charmeurs und reist ihr nach NY nach, ohne dies anzukundigen. Sandrella ist so erstaunt wie geschmeichelt vom Interesse des Liebhabers und verabsaeumt, sich abzugrenzen. Der Fremde nistet sich in Sandrellas Wohnung ein.

Absicht, aber auch gravierender Irrtum des schwarzen Helden ist, Sandrella nicht nur zum Zwecke materieller Vorteile, sondern vor allem auch zu seiner eigenen Persoenlichkeitsentwicklung zu benutzen. Abgesehen vom Gewinn einer finanziell interessanten und imagereichen Existenz, moechte er ihre Sensitivitaet, ihre Bildung und ihre Charakterstaerke zu seiner eigenen machen. Es liegt ausserhalb seiner Vorstellungsmoeglichkeiten, solche Wunschvorstellungen aus eigener Anstrengung verwirklichen zu koennen.

Dieser Ansatz muss natuerlich misslingen, die Affaere eskaliert, als Sandrella sich auf ihren eigenen Wert, ihre eigene Kraft, ihre eigenen Wuensche besinnt und aufhoert, ihre eigenen Defizite an Liebesfaehigkeit auf den Liebhaber zu projizieren. Sie rebelliert gegen die einengende Situation, sie hat genug vom leidenschaftlichen Liebesabenteuer. Es reicht nicht mehr, sich als abhaengiges, kindliches Maedchen zu verhalten.

Sandrella bricht einen Streit vom Zaun, um den Liebhaber aus der Wohnung zu werfen. Der Unbekannte fuehlt sich nicht nur persoendlich angegriffen - sein Plan ist in Gefahr, sein Psychospiel droht zusammenzubrechen - in unberechenbarer Aggressivitaet wird er gewalttaetig und versucht, Sandrella aus dem Fenster zu stossen. Soll er untergehen, so soll auch sie untergehen.

Die Stimme der Vernunft stellt der Ehegatte Sandrellas dar, Brian O'Keith, ein etablierter Unternehmer, der etwas älter als Sandrella ist und von dem sich Sandrella kurzlich getrennt hat, weil seine Fürsorglichkeit sie zwar immer beschützt, aber gleichzeitig daran gehindert hat, ihr erwachsenes Sein als Frau zu entwickeln. Auch die Figur des Ehemanns ist brüchig - auf den ersten Blick wirkt er auf den User wie ein weißer Held, andererseits aber ist seine väterlicher Fürsorge so durchgängig, dass sie Zweifel an seiner so selbstlos wirkenden Haltung und der Authentizität seiner Person wachruft.

Es ist allerdings nicht der Ehemann, der Sandrella rettet, sondern der Portier. Er, der objektive Aussenseiter, hat den Liebhaber durchschaut und gerade rechtzeitig die Polizei verständigt, die die Wohnung stürmt und den tragischen Tod Sandrellas verhindert.

Sandrella muss sich im Krankenhaus von ihrem Schock und den tragischen Geschehnissen erholen. Der Ehemann kümmert sich rührend um sie und kann Sandrella überreden, zumindest für eine Weile in das eheliche Appartement und in seine Obhut zurückzukehren. Doch der Schein einer heilen Ehe trägt nicht lange, kaum kehrt Sandrella in die alte Umgebung zurück, kann sie es nicht ertragen. Sandrella muss sich trennen, sie muss ihren Weg alleine gehen. Unbemerkt verlässt sie das Haus.

Die Gefahr der Leidenschaft wird ihr immer wieder begegnen - bereits als sie, zurückgekehrt in das turbulente Manhattan, in einem Coffeeshop durchatmet und sich überlegt, was die Zukunft wohl bringen wird, spricht sie der nächste verführerische Liebhaber an. Aber Sandrella bleibt bei sich - sie muss sich nicht involvieren. Für den Moment ist ihre Entscheidung frei und bewusst - und sie kann sich daran freuen.

Inhaltlicher Ansatz

S.P.I.N.Y. befasst sich mit der Haltung und Befindlichkeit *Neuen Idealfrau*, die schwere Konflikte verursacht - nicht nur in der Abwicklung eines Alltags, sondern auch in der Persönlichkeitsstruktur der Frau selbst. Eine Zerrissenheit hat sich eingestellt, unter der im frühen 21. Jhdt. viele Frauen leiden. Der Anspruch, unabhängig zu sein, in größtmöglicher Autonomie jede Form von Entscheidung selbstständig fassen zu können/sollen, im Beruf ihren Mann zu stehen und sich gleichzeitig in einem Familienleben liebend zu verwirklichen, stellt eine Mehrheit von Frauen vor

Identitätsprobleme. Die Periode der *Nachemanzipation* hat noch keine befriedigenden Antworten auf die Stellung der Frau gefunden und veranlasst zu neuen Fragestellungen. Eine Rückkehr zu traditionellen Rollen scheint nicht möglich, konstruktive Neuorientierung scheint vonnöten.

Der klassische Ansatz zur Beurteilung weiblicher Schönheit und damit zumeist auch weiblicher Identität wird durch eine hinterfragende Haltung besonders auf der Testebene deutlich eingebracht sowie durch das Comixprinzip und Dialogformulierungen, die bewusst mit Oberflächlichkeiten arbeiten. S.P.I.N.Y. erzählt von der Möglichkeit, innere Schönheit von formalen Selbstvorstellungen und mechanistischen Beziehungen abzukoppeln und sich auf einen Prozess authentischer Identitätsfindung einzulassen, der Selbstbewusstheit und innere Freiheit bewirken kann.

Zielgruppe

S.P.I.N.Y. versteht sich als experimentelles Kulturprojekt, das kommerzielle Strategien zum Ausdruck gesellschaftspolitischer und psychologischer Inhalte benutzt und künstlerischen Gestaltungsmitteln kontrapunktierend entgegengesetzt. Im Bereich der Computerspiele kann S.P.I.N.Y. zu den sogenannten Rollenspielen zählen.

S.P.I.N.Y. versteht sich auch als Kontrapunkt zu Adventure und Action Games, die derzeit den Spiele- und Entertainment-Markt auf dem PC-Sektor bestimmen, und setzt die Defragmentierung und die forschende Reise durch ein psychologisches Abenteuer dazu ein, im User selbst eine interaktive Haltung zum Produkt wie zu sich selbst zu erzeugen.

S.P.I.N.Y. wendet sich an ein intellektuelles und kritisches Publikum. Sollte S.P.I.N.Y. das schwierige Ziel erreichen, Menschen anzusprechen, die nicht gewohnt sind, Fragen zu ihrer gesellschaftspolitischen Stellung, zu ihrer Persönlichkeitsbildung, zu ihrer eigenen Befindlichkeit und Selbstverwirklichung zu stellen, so wird das künstlerische Experiment direkten gesellschaftspolitischen Einfluss nehmen können

Team

Shooting

Sandrella: Evelyn Ortiz-Prinz
Liebhaber: Dorel Coban
Ehemann: Helmut Eder

Photo- & Videomaterial: Alexandra Reill
Zeichnungen: Alexandra Reill
Evelyn Ortiz-Prinz

CD-ROM-Produktion

Montage & Bildbearbeitung: Alexandra Reill
Programmierung: Martin Deininger
Manfred Sabitzer
Amatus Mittellehner

Soundtrack

Percussion, Keyboards: Muren Ismail
Bass, Guitar, Keyboards: Roby Ster
Piano, Keyboards: Sigrid Liesz
Vocals: Alexandra Reill
Tontechnik: Roby Ster

Organisation

Produktionsleitung: Alexandra Reill
Christian Henner-Fehr
Produktionsassistenz: Barbara Raninger

Produktion kanonmedia.com

S.P.I.N.Y. ist die erste und einzige oesterreichische Multimedia-Produktion, die seit Bestehen des Media Programms der EU eine Foerderung erhalten hat. S.P.I.N.Y. dankt dem Media Programm der Europaeischen Union, mit dessen Hilfe das Projekt entwickelt werden konnte.

kanonmedia.com moechte an dieser Stelle auch dem gesamten Team fuer die ambitionierte Mitarbeit und Dr. Sascha Kostrba-Steinbrecher, Paul Tavolato, Wolfgang Sos, Pauli Pazdera, ViennaDesign.com, der Lomographischen Gesellschaft, dem Oesterreichischen Filminstitut und der Wulz & Meesen OEG fuer deren konstruktive Unterstuetzung und Beratung danken.

Technische Mindestanforderungen

Pentium II mit 64 MB RAM und aufwaerts
Betriebssystem Windows 95/98/00/NT
Grafikkarte
Soundkarte
Headphones oder Lautsprecher
CD-Laufwerk, ab 24fach
Farbmonitor mit einer Bildschirmaufloesung von 1024*768 Pixel

S.P.I.N.Y. wird gleichzeitig fuer den CD-Player produziert.
Die Audio-CD kann in jedem HiFi-Player abgespielt werden.

Die Eroeffnung von S.P.I.N.Y. im LUX

S.P.I.N.Y. wird am 22.09.2001 im LUX am Spittelberg, 1070
Wien, ab 19:30 vorgestellt.

Vier Rechner mit Kopfhoeuern werden im verglasten Atrium des Lokals so plaziert, dass sie eine zentrale Stellung inmitten der dinierenden Gaeste einnehmen. Geladene Gaeste und offenes Publikum sollen sich gerne mischen. Jeweils vier Personen koennen gleichzeitig das Spiel spielen.

Per HiFi wird den Abend ueber passende Musik eingespielt, in regelmaessigen Abstaenden wird der Soundtrack S.P.I.N.Y. ueber die Lautsprecher des Lokals zu hoeren sein.

Ein Moderator begleitet die Gaeste durch den Abend.

Die Website zu S.P.I.N.Y.

Mittels der neuen Technologie VIRTUAL PRIVATE NETWORK, die einen zukunftsweisenden Weg Richtung Interactive TV darstellt und unter deren Einsatz jegliches Datenformat im Web in Echtzeit dargestellt werden kann, kann S.P.I.N.Y. ab dem 22.09.2001 auf der website <http://www.kanonmedia.com> online gespielt werden.

Die website bietet eine Introduktion des Projekts, Bild- und Soundsamples sowie die Bestellmoeglichkeit via Credit Card oder Postversand mit Zahlung per Nachnahme. Eine Bewerbung von Firmen via Banner ist auf der website moeglich.