

EUROPE GOES TRANSMEDIA

Jeder ist ein Künstler – Fallstudie der crossmedialen Serie „The Spiral“
Prof. Egbert van Wyngaarden

THE SPIRAL (Buch Ben Zlotucha; Regie Hans Herbots) ist ein in der internationalen Kunstwelt angesiedelter Krimithriller. Künstler aus sechs EU-Staaten stehlen ebenso viele Kunstwerke und geraten dabei ins Visier eines skrupellosen Killers. Parallel hierzu soll eine europaweite Internetgemeinde das Diebesgut aufspüren und eigene kreative Inhalte beisteuern.

Die Serie lief im Herbst 2012 zeitgleich auf sieben europäischen Sendern, begleitet von der Gaming-Plattform thespiral.eu, die das Publikum sechs Wochen lang mit Spielen und Mitmachangeboten versorgte. Voraus gegangen war dem ein in den sozialen Medien präsentiertes Liverollenspiel um eine fiktive Künstlerkommune. Die drei Module – TV-Serie, Games und Living Drama – gipfelten am 28. September 2012 in einem Event vor dem Europäischen Parlament in Brüssel, das wenige Tage später im Serienfinale zu sehen war.



THE SPIRAL ist ein lehrreiches Beispiel dafür, wie heute medien- und plattformübergreifend erzählt werden kann. Das Großprojekt wurde von der Belgischen Produktionsfirma Caviar Films realisiert – in Koproduktion mit den Sendern SVT (Schweden), NRK (Norwegen), TV3 (Dänemark), YLE (Finnland), VRT (Belgien) und VARA (Niederlande), in deren Territorien die Handlung spielte. Deutschland und Frankreich waren nicht beteiligt – allerdings machte ARTE die Serie auch hier bekannt. Das Format kostete ca. 6,5 Millionen Euro; 10 Prozent des Budgets floss in die crossmediale Inszenierung, 90 Prozent in die Herstellung der Serie.

Fiktion oder Wirklichkeit?

Die Welt, in der THE SPIRAL spielt, sollte möglichst real wirken. Zu diesem Zweck startet das Projekt im Mai 2012 mit einem Live Action Role Play (LARP). 36 reale und fiktive Künstler stellen „The Warehouse“ dar, eine Kopenhagener Kommune um den Street Art Künstler Arturo (Johan Leysen). In zwei mehrtägigen Sessions improvisieren sie Happenings, reflektieren über Kunst auf Facebook und stellen



selbstgemachte Videoclips auf Youtube. Ein bekannter Blogger begleitet das Geschehen und gibt Hintergrundinformationen.

Zusammen mit sechs jungen Künstlern plant Arturo seinen neuesten Streich – einen Kunstraub, aus dem ein kollektives Werk hervorgehen soll, dessen Wert sich dem Kunstmarkt entzieht. Eine frühere Aktion mit gefälschten Banknoten ruft jedoch Europol auf den Plan. Die Kommune wird überfallen und Arturo verhaftet. Seine Jünger beschließen, den Heist allein durchzuführen und stehlen simultan sechs wertvolle Gemälde aus sechs renommierten Museen. Die Presse berichtet, und sogar die Fernsehnachrichten erwähnen den Vorfall, wobei sie augenzwinkernd auf die Webseite des Formats verweisen.

Zwei Wochen vor Sendestart scheint es, als habe dies alles wirklich stattgefunden. Das Verwischen von Realität und Fiktion ist dabei typisch für den crossmedialen Ansatz. Er setzt die digitalen Medien nicht nur ein, um das Publikum in seiner Lebenswirklichkeit abzuholen, sondern auch, um es zur realen Teilnahme in einer fiktionalen Welt anzuregen.

Interaktive Angebote im Internet

Der Kunstraub ist der Startschuss für das gemeinschaftliche Kunstprojekt THE SPIRAL. Auf einer Internetplattform können die User an einer digitalen Schnitzeljagd teilnehmen. Die Suche kostet Punkte, die man generieren kann, indem man weitere Games spielt. Sinn der Sache: Das Publikum soll die zentralen Themen des Formats – Kunst und Kreativität – aus seiner eigenen Perspektive erleben und sich aktiv an der Erzählwelt beteiligen.

Für die Unerfahrenen gibt es *Casual Games*, die am Rechner gespielt werden können – etwa einen Rohrschachtest oder ein Zeichenspiel zur Wiederherstellung eines zerstörten Freskos. Die etwas anspruchsvolleren *Indoor Games* fordern zum Erledigen von kreativen Tasks zuhause auf. So sollen die Spieler ihre Lieblingsobjekte einrahmen oder Sandwiches mit Belag im Mondrian-Stil anfertigen. Das nächste Level stellen die *Outdoor Games* dar. Für diese muss man die eigenen vier Wände verlassen – zum Beispiel in ein Museum gehen, um ein berühmtes Kunstwerk nachzustellen. Die hartgesotteneren Spieler können schließlich an einem *Alternate Reality Game* (ARG) teilnehmen, das zu einem der gestohlenen Gemälde führt. Um die Einstiegsbarrieren so gering wie möglich zu halten, begleiten einige Mitglieder der Warehouse-Kommune die Plattform via Facebook und zeigen, wie dieses und jenes funktioniert. Wer mitmacht wird belohnt – in anderen Modulen des Formats. User-Beiträge wie die Fotos der eingerahmten Lieblingsobjekte tauchen in der TV-Serie auf (so sieht es jedenfalls aus; in Wirklichkeit handelt es sich um vorproduzierte Inhalte). Die erfolgreichsten Spieler können beim End Event die gestohlenen Gemälde – alles nur Kopien, versteht sich – an die Museen restituieren. Sie werden dabei gefilmt und sind wenige Tage später im TV zu sehen.

THE SPIRAL begreift das Publikum als unverzichtbaren Bestandteil seiner Erzählwelt und schafft damit ein narratives Ökosystem, in dem sich aktive und passive Nutzergruppen gegenseitig zur Beschäftigung mit dem Format anregen. Auch das ist typisch für Crossmedia.



Fernsehserie als vernetztes Kernprodukt

Das Flaggschiff des Projekts ist die fünfteilige TV-Serie. Wer kein Gamer oder Freund von Facebook ist, kann THE SPIRAL im TV aus der Perspektive der sechs Kunsträuber bzw. des Ermittlerteams von Europol erleben. Der Krimithriller im unterkühlten Stil dänischer Polizeiserien bietet einen in sich geschlossenen Plot, den man verstehen kann, ohne die anderen Inhalte zu kennen. Zuschauer, die sich mit dem Online-Angebot auseinandergesetzt haben, befinden sich allerdings in einer privilegierten Position: Sie wissen mehr, kennen die Hintergründe und haben vielleicht sogar als Gamer aktiv zur Storyworld beigetragen.

Die Dramaturgie funktioniert medien- und plattformübergreifend. So ist der Kunstraub, über den die Presse berichtet, in seiner Planung und Durchführung im TV zu sehen. Arturos Tod, der die Online-Community schockt, wird wenige Tage später im Fernsehen gezeigt. Umgekehrt treibt der TV-Plot das Gaming voran. Der im ARG vorgesehene Hacking-Angriff auf die Computersysteme der Ermittler wird etwa vom Thrillerplot angestoßen und wirkt sich darin wieder aus. Regelmäßig weisen die Figuren in der Serie auf die Beteiligung der Online-Community hin und rufen die Zuschauer damit sanft zum Plattformwechsel auf. Eine besondere Herausforderung in diesem crossmedialen Wechselspiel ist die Synchronisierung der fiktionalen Zeit des Fernsehplots mit der in Echtzeit stattfindenden Nutzerbeteiligung. Die spektakulärste Verschränkung zwischen dem improvisierten Liverollenspiel, der interaktiven Gaming-Plattform und der gescipteten Fernsehserie ist das End Event in Brüssel. Was sich hier drei Tage vor dem Serienfinale ereignet, wird im Eiltempo in die letzte Episode integriert – eine produktionstechnische Hochleistung.

THE SPIRAL ist zur vollen Entfaltung gekommen. Es zeigt wie crossmediale Formate durch den Einsatz von multiplen Perspektiven und Handlungssträngen Themen auf vielfältige Art erfahrbar machen können und dadurch in der Lage sind, Zielgruppen differenziert und frei von den klassischen Formatzwängen anzusprechen.

Mehr als ein Experiment

Warum ist es so wichtig, das Internet in die TV-Unterhaltung einzubinden? Der Grund ist schlichtweg, dass der Rückkanal und die Vernetzung, die das Internet möglich macht, nicht mehr wegzudenken sind. Das Publikum will und kann Inhalte teilen, mitgestalten, weiterspinnen. Unterhaltungsangebote werden Rücksicht auf die zunehmend interaktive, mobile und kreative Nutzung der Medien nehmen müssen. Dass wir uns damit von einem produktorientierten zu einem prozessorientierten Modell bewegen, ist eine Entwicklung, die auch in anderen Branchen zu beobachten ist.

In Skandinavien erreichte THE SPIRAL 38 Prozent der Zuschauer, in Belgien über 20 Prozent; Europaweit verfolgten 2,5 Millionen Zuschauer die Serie. 143.000 User besuchten die Gaming-Plattform, 17.000 Spieler machten aktiv mit und steuerten etwa 20.000 Bilder und Clips bei. Die Vielfalt an Medien, Plattformen und Endgeräten öffnet interessante Perspektiven für Geschichtenerzähler, darf uns aber nicht blenden – alles steht und fällt mit einer fesselnden Story. Da gab es bei THE SPIRAL einen kleinen Haken: Die Produktion tat sich schwer, europäische Autoren zu finden, die eine offene crossmediale



Erzählwelt mitgestalten wollten. So musste sie in letzter Minute dann doch einen mit den US-Amerikanischen Stoffentwicklungsmethoden erfahrenen Autor aus L.A. heranziehen.

Egbert van Wyngaarden ist Autor, Dramaturg und Professor für Drehbuch und Kreatives Schreiben an der MHMK München. Über sein Büro für digitales Storytelling und crossmediales Design Transmedia Desk unterstützt er die Entwicklung innovativer Unterhaltungsformate. Egbert van Wyngaarden ist Gründer und Vorstandsvorsitzender des interdisziplinären Netzwerks für Medienschaffende Transmedia Bayern e.V..