



Kollaborative Schreibprojekte mit Twine

Christoph Kaindel

Das Programm Twine 2 habe ich in einem Artikel der MEDIENIMPULSE bereits ausführlich beschrieben. Twine dient dem Verfassen von Hypertextliteratur, bestehend aus Textpassagen, die durch Links mit einem oder mehreren anderen Passagen verknüpft sind. So ist es möglich, verschiedene Wege durch den Text zu beschreiten. Twine 2 kann entweder im Browser betrieben oder auch installiert werden, Twine-Projekte werden als HTML-Dateien gespeichert und publiziert. Ein wenig Vorsicht ist geboten, denn die Browser-Version von Twine speichert Texte im Browser-Cache; wird dieser gelöscht, sind sie verloren. Nach jeder Texteingabe sollte also "Archivieren" angeklickt werden, dadurch wird die aktuelle Version dauerhaft gespeichert. Sicherer ist es jedenfalls, das Programm zu installieren. In der aktuellen Form ist die Programmoberfläche auch in deutscher Sprache verfügbar.

Einige ausgearbeitete Konzepte für den Einsatz von Twine im Unterricht sind auf Educade.org zu finden: Die Analyse literarischer Texte mithilfe eines Remix von Inhaltselementen, das Erstellen eines interaktiven "Abenteuerbuches" und die Erforschung der möglichen Konsequenzen eines realen Szenarios entlang verschiedener Entscheidungswege.

Twine eignet sich auch für kollaborative Schreibprojekte, das gemeinsame Verfassen interaktiver Erzählungen. Da leider nicht gleichzeitig an einem Dokument gearbeitet werden kann, müssen die Textpassagen von den AutorInnen entweder am selben Computer nacheinander hineingeschrieben oder zunächst in einem anderen Programm erstellt und dann in Twine zusammengefügt werden. Auch das Teilen des HTML-Dokuments über Cloudspeicher ist natürlich möglich.

Wenn man sich in Twine vertieft, bietet es zahlreiche Optionen für den Einsatz von Variablen, Scripts und optischen Anpassungen; für das hier beschriebene Einsatzgebiet genügt die Verlinkungsfunktion. Durch das Einschließen eines Wortes oder einer Phrase in [[doppelte eckige Klammern]] wird eine neue Textpassage erzeugt und ein Link zu dieser hergestellt. So können bereits sehr spannende Werke entstehen, etwa mein Lieblingsbeispiel der Hypertextliteratur, Metrolith von Porpentine. Diese an die Werke H. P. Lovecrafts erinnernde Reise durch eine verlassene, verfallene Metropole kann aus der Perspektive mehrerer Personen gespielt/gelesen werden, deren Geschichten einander überschneiden. Erst nach mehrmaligem Lesen erschließt sich nach und nach die gesamte Handlung.

1 Digitale Fortsetzungsgeschichten

Allgemeine Richtlinien für das Verfassen von Fortsetzungsgeschichten, wie das Beibehalten der Erzählperspektive und der Erzählzeit, gelten auch hier. Auch sollte zu Beginn geklärt werden, welche Inhaltselemente in die Einleitung gehören, welche in den Hauptteil und welche in den Schluss.

Die wichtigste Regel lautet: es darf nichts, das jemand andere/r geschrieben hat, geändert oder gelöscht werden, denn in Twine lassen sich frühere Textversionen nicht wiederherstellen. Nur der Titel der eigenen Textpassage darf allenfalls geändert werden – jede Textpassage braucht in Twine einen eindeutigen Namen.

- *Digitale Reihungsgeschichte*: Dies ist eine lineare Erzählung, an der sich eine beliebige Zahl von AutorInnen beteiligen kann. Es wird nur ein Computer benötigt. Die

- Passagen können je nach Vereinbarung ein, zwei Sätze oder mehr umfassen. Jede/r AutorIn liest zunächst nur die Passage, die die Person vor ihr geschrieben hat, und schließt daran an. Der/die letzte AutorIn muss der Geschichte einen Abschluss geben. Ein Plan kann, abhängig von der Zahl der AutorInnen, die ungefähre Einteilung der Geschichte vorgeben, etwa: zwei Passagen Einleitung, drei Passagen Hauptteil/Höhepunkt, eine Passage Schluss. Thema und Einleitungssatz werden zu Beginn in der Gruppe beschlossen.
- *Reihumgeschichte mit Verzweigungen*: Die AutorInnen können alles lesen, das bereits geschrieben wurde, und entweder die Hauptgeschichte fortsetzen oder eine Verzweigung einfügen und die Geschichte anders weiterführen. So kann aus einer einleitenden Passage eine Vielzahl möglicher Texte entstehen. Es kann vereinbart werden, dass auch die verzweigten Passagen zu einem Ende führen müssen. Wenn man aber experimentieren möchte, können hier alle Regeln außer Kraft gesetzt und freies Assoziieren gefördert werden, und man schaut einfach, was aus dem Text entsteht.
 - *Anfang und Ende vorgegeben*: Hier soll durch jede/r AutorIn unabhängig voneinander der Hauptteil einer Geschichte ausformuliert werden, Anfang und Ende sind vorgegeben. Jede/r AutorIn setzt am Ende der Anfangspassage einen Link zu ihrer Fortsetzung und am Ende des eigenen Abschnittes einen Link zum Schluss der Geschichte. Dafür ist nicht unbedingt Twine nötig, der Reiz liegt nur darin, dass am Ende alle Geschichten in einem einzigen HTML-Dokument gesammelt und von einem gemeinsamen Ausgangspunkt zugänglich sind. Die Texte sollten in einem anderen Programm verfasst und dann nur in Twine zusammengeführt werden.
Variante: Wie in der Reihumgeschichte mit Verzweigungen wird der Hauptteil in mehrere Passagen aufgeteilt, die Erzählung kann in unterschiedliche Richtungen entwickelt werden. Am Ende müssen jedoch alle Stränge in das gemeinsame Ende münden.
 - *Unendliche Schachtelgeschichte*: Jede Passage ist eine kurze, abgeschlossene Erzählung. Diese können anderswo verfasst werden, etwa in einem Etherpad, einem Textdokument oder auch handschriftlich, und werden dann in Twine übertragen. In jeder Geschichte muss nur ein Satz oder eine Stelle vorkommen, an die eine weitere Geschichte angeschlossen werden kann, z. B.: "Opa erzählte, wie er [seinen ersten Hund gefunden] hatte. Dann gingen wir alle schlafen, um für die Wanderung am nächsten Morgen fit zu sein." Hier wird also die Geschichte über Opas Hund angeschlossen, die wiederum einen Link zu einer weiteren Geschichte enthält. Die nötige Erzählsituation, in der das nächste Thema erwähnt wird, kann auch ein Film oder eine Radiosendung sein ("In den Nachrichten lief ein [Beitrag über ein verschwundenes Flugzeug]"). Elegant fände ich, wenn die letzte Geschichte wieder an die erste angeschlossen ... Die Themen der Geschichten und die Reihenfolge müssen vorher abgesprochen werden.
 - *Hypertext-Erzählung im Team*: Für eine Hypertext-Erzählung mehrerer AutorInnen mit Verzweigungen und eventuell mehreren Enden ist es notwendig, eine Struktur festzulegen. Die Gruppe von AutorInnen muss sich über Thema, Hauptpersonen, Erzählzeit etc. einigen. Dann kann man z. B. mithilfe einer Concept Map vereinbaren, welche Richtungen der Text nehmen soll, welche Passagen es gibt, was sich ungefähr dort ereignen soll und wie sie miteinander verknüpft sind. Die Zahl der Passagen richtet sich nach der Zahl der AutorInnen, wobei nach

Zeitraumen auch jeweils mehrere Passagen verfasst werden können. Jede Passage erhält einen eindeutigen Namen zur Benutzung in Twine, diese werden in ein Etherpad oder ein Google Dokument eingetragen, wo dann auch die fertigen Texte entstehen. Dann werden die Passagen verteilt und jede/r AutorIn schreibt den zugewiesenen Text. Um zu vermeiden, dass sich alle nur um die spannendsten Stellen reissen, werden die Namen der Abschnitte auf Zettel geschrieben und zufällig gezogen.

Am Ende all dieser Projekte steht eine Veröffentlichung als HTML Dokument, z. B. in Moodle, auf einer Schul-Homepage, einem Blog etc. Hypertext-Erzählungen können über einen Twitter-Account direkt aus Twine auf der Interactive Fiction Plattform Philome.la veröffentlicht werden.

Nicht vergessen sollte man daher, am Ende der Erzählung eine eigene Credits-Passage einzufügen.

Dieser Artikel ist in interaktiver Form auf Philomela veröffentlicht.