

Scrollytelling

Das multimediale Erleben einer Geschichte anhand einer webbasierten Anwendung zur explorativen Vermittlung

Lea Simons, Matrikel 28306

Master Informationsdesign und Medienmanagement

Lehrveranstaltung 3.3 B Informationsdesign, Wintersemester 2022/23

lea.simons@stud.hs-merseburg.de

Abstract

Der französische Lyriker, Philosoph und Essayist Paul Valéry schrieb in seinem Werk „Pièces Sur L’Art“, dass die Begründung der schönen Künste und die Einsetzung ihrer verschiedenen Typen auf eine Zeit zurückgeht, die sich deutlich von der (zu seiner Lebzeit) aktuellen Zeit unterscheidet. Der erstaunliche Zuwachs, den die damals zur Verfügung stehenden Mittel in ihrer Anpassungsfähigkeit und ihrer Präzision erfahren haben, stellten den Menschen in naher Zukunft weitreichende Veränderungen in Aussicht. Grund dafür ist, dass es in allen Künsten einen physischen Teil gibt, der sich den Einwirkungen der modernen Wissenschaft sowie der modernen Praxis nicht entziehen kann und somit nicht länger so betrachtet bzw. so behandelt werden kann wie zuvor. „Man muss sich darauf gefasst machen, dass so große Neuerungen die gesamte Technik der Künste verändern, dadurch die Invention selbst beeinflussen und schließlich vielleicht dazu gelangen werden, den Begriff der Kunst selbst auf die zauberhafteste Art zu verändern.“ (Valéry, 1931)

Seine Ausführungen sind auch heutzutage noch von Bedeutung, da inzwischen mithilfe neuer Technologien neue Kunstwelten sowie neue Verbindungen zwischen Kunst und Menschen entstehen, an die vor knapp 100 Jahren gar nicht zu denken war. Mittlerweile sind Millionen von Kunstwerken nur ein paar Klicks entfernt, können einfach über die Suchmaschine des Smartphones oder des Computers aufgerufen werden und sind jederzeit für jede:n verfügbar. Solche digitalen Vermittlungsformen egalisieren in beträchtlichem Umfang den Zugang zu Kunst und ermöglichen dank räumlicher sowie zeitlicher Unabhängigkeit zusammen mit neuen Technologien ein Erleben sinnlicher Erfahrungen, die außerhalb des Digitalen nicht erreichbar wären. Eine dieser neuen Kunstwelten äußert sich im Konzept des Scrollytellings, das sich dem multimedialen Erleben einer Geschichte widmet. Scrollytelling berücksichtigt, dass Kunst viel mit Erkenntnis, sinnlichem Erleben und Erfahren als auch mit Unterhaltung zu tun hat und bietet Besuchenden eine umfassende Reise, die sie in ihrem eigenen Tempo antreten können.

Inhaltsverzeichnis

1. Virtuelle Ausstellungsmöglichkeiten	1
2. Die Geburtsstunde des Scrollytellings	2
3. Wodurch zeichnet sich gutes Scrollytelling aus?	3
4. Fallstricke beim Scrollytelling	5
5. Fazit zum Scrollytelling	6

1 Virtuelle Ausstellungsmöglichkeiten

Spricht man von Kunst in Zusammenhang mit dem digitalen Zeitalter, tritt trotz eines inzwischen deutlich offeneren Umgangs mit den Möglichkeiten der digitalen Welt, immer wieder die Skepsis auf, ob virtuelle Kunst bereits bestehende Kunstgattungen ersetzen und überflüssig machen könnte. Kunst kann sich jedoch den Einwirkungen der modernen Wissenschaft nicht entziehen, wodurch sie sich unwiderruflich gemäß den aktuellen Verhältnissen auch auf virtuelle Räume und Realitäten erstreckt. Damit geht nicht automatisch einher, dass die Kunst, die ohne Digitalisierung entstanden ist, verdrängt oder das Erfahren dieser vermindert wird. Digitalisierung ist vielmehr als Bereicherung zu sehen, da sie sämtliche orts- und zeitgebundene Einschränkungen überwindet sowie ein Erleben von Kunst ermöglicht, das außerhalb des Digitalen nicht umzusetzen wäre. Die menschlichen Sinne werden so völlig neu angesprochen und angeregt, was unter anderem auch zu noch nicht gedachten Gedanken, spannenden Entdeckungen und neuen Erkenntnissen führen kann.

Es gibt verschiedene Möglichkeiten und Herangehensweisen, Kunst digital darzustellen. Eine Möglichkeit ist die Projektion, bei der international bekannte Kunstwerke und Ausstellungen in dafür geeigneten Räumlichkeiten gezeigt werden. Es handelt sich dabei um einen immersiven, interaktiven, emotionalen und für alle zugänglichen Ansatz für die Präsentation von Kunst. (vgl. House of Digital Art, 2022) Während bei der Projektion auf physische Räume gesetzt wird, kommt das Erleben von Kunst in virtuellen Räumen ohne solche aus. Entweder werden dort echte Räume monochromatisch nachgebaut (vgl. Digitale Kunsthalle, 2022) oder durch 3D-Fotografie dargestellt. (vgl. The Frick Collection, 2022) Solche virtuellen Räume zeigen Ausstellungen in einem virtuellen Museum, die man durchwandern kann. Man muss sich jedoch nicht zwingend zwischen den beiden Varianten, Kunst entweder in physischen oder in virtuellen Räumen erlebbar zu machen, entscheiden. Eine Synthese dieser ist mithilfe von Augmented Reality ebenfalls möglich. Dabei wird mit einer Kombination aus Realität und Technik gearbeitet, um einer Ausstellung virtuell interaktive Elemente zu verleihen. (vgl. Neoavantgarde, 2018)

Eine Variante für digitale Ausstellungen, die ganz ohne Räume auskommt, ist das Scrollytelling. Dabei handelt es sich meistens um One-Pager im World Wide Web, das heißt, eine Website, die alle Exponate auf einer einzigen Seite darstellt. Das Besondere daran ist, dass es viele

Möglichkeiten der Interaktion und Vertiefung gibt, was einige der zuvor vorgestellten Varianten vermissen lassen. Scrollytelling-Seiten sind in etwa mit einem Film vergleichbar, da sie meist einem festen Ablauf folgen sowie einen Anfang und ein Ende haben. Ihr Ziel ist es, eine Geschichte durch das Scrollen zu erzählen. (vgl. Goldener Westen, 2022)

2 Die Geburtsstunde des Scrollytellings

„Scrollytelling“ ist ein Kunstwort, das sich aus den Worten „Storytelling“ und „(to) scroll“ zusammensetzt und bezeichnet, wie beim Scrollen auf einer Website mittels multimedialer Elemente wie Grafiken, Videos und Sounds eine lineare Geschichte erzählt wird. In anderen Zusammenhängen außerhalb von Websites spricht man auch von Longform-Journalismus oder Multimedialem Storytelling. (vgl. Kulturbanause, 2022) Das Designkonzept „Scrollytelling“ entstand durch verschiedene Anwendungen, vornehmlich im World Wide Web. Typische Merkmale sind, dass eine lange Geschichte durch Scrollen und Animationen zu einem interaktiven Erlebnis wird und durch audio- sowie visuelle Inhalte eine tiefere Bedeutungsebene hinzugefügt wird. Scrollytelling-Seiten zeichnen sich dadurch aus, dass sie vermitteln, was mit Worten allein nicht erfasst werden kann. Das Besondere ist also die Art und Weise, wie Inhalte präsentiert werden. Besuchende werden zu einer Website geführt, auf der Bilder, Videos, Texte und Animationen mit jedem Scrollen ineinander übergreifen und sie binnen Sekunden Teil der Geschichte werden lassen. Dabei erleben sie die Geschichte Scroll für Scroll in ihrem eigenen Tempo. Sie sehen, lesen und hören die Inhalte einerseits alleinstehend für sich und andererseits als Teil eines Ganzen. (vgl. Bäuerle, 2022)

Als inoffizielle Geburtsstunde des Scrollytellings gilt der New York Times Artikel „Snowfall – The Avalanche at Tunnel Creek“ aus dem Jahr 2012. (vgl. Felic, 2022) Dabei handelt es sich um eine Lawinen-Story von John Branch, die Elemente enthält, die durch das Scrollen getriggert und animiert werden. Zwar ist die Geschichte vergleichsweise textlastig, aber sie hat das Feld für eine ganz neue Art der multimedialen Reportage eröffnet. Auf der Website sieht man als erstes ein graues, kalt wirkendes Bild einer winterlichen Gebirgslandschaft, in der der Wind über den Kamm weht und Schnee vor sich hertreibt. Auf der rechten Seite des Bildes befindet sich der Titel der Geschichte. Was sich nun mit jedem Scroll eröffnet, ist eine textlastige Erzählung eines Unglücks, bei dem mehrere amerikanische Ski- und Snowboard-Profis, die sich nach heftigem

Schneefall an eine gesperrte und für Lawinengefahr bekannte Abfahrt namens „Tunnel Creek“ wagen, ums Leben kommen. Die Geschichte ist in sechs Teile unterteilt und wird durch Bilder, kurze Video-Clips, Interviews mit den Überlebenden, Mitschnitte der Notrufe, Grafiken und Texte zum Leben erweckt. (vgl. Branch, 2012)

3 Wodurch zeichnet sich gutes Scrollytelling aus?

Wie der aus „Scrollen“ und „Storytelling“ zusammengesetzte Name erahnen lässt, „wird [beim Scrollytelling] die Multimedialität des Internets genutzt, um ausführliche Inhalte aus Texten, Bildern, Videos, Animationen und Grafiken zu kombinieren und auf diese Weise verschiedene Blickwinkel einer Geschichte und verschiedene Quellen veranschaulichen zu können. Ein solches Projekt ist sehr aufwändig, muss gut konzipiert sein und kommt mit einer Zusammenstellung aus grundlegenden und weiterführenden Inhalten sowie einer Einteilung in Kapitel der digitalen Form eines Buches sehr nahe.“ (Oswald, 2016) Eine gute Geschichte oder eine Geschichte gut zu erzählen, sind zwei grundlegend unterschiedliche Dinge. Letzteres weist vor allem dann ein paar zusätzliche Herausforderungen auf, wenn man eine Geschichte nicht persönlich erzählt, sondern nur aufschreibt. Wenn das Geschriebene ausschließlich analog präsentiert wird, bleiben im besten Fall ein paar aussagekräftige Bilder, um für zusätzliche Emotionen zu sorgen. Digital sieht das jedoch anders aus und man kann eine Geschichte mithilfe von Scrollytelling zu einem multimedialen Ereignis machen. Sobald eine Thematik umfangreich ist, kann man mithilfe von Scrollytelling den Inhalt auflockern, portionieren sowie verbildlichen und somit nicht nur für ein vereinfachteres sowie besseres Verständnis sorgen, sondern auch den Unterhaltungswert und den Umfang erweckter Emotionen maßgeblich erhöhen. Besuchende können die Geschwindigkeit, in der sie sich mit den Inhalten auseinandersetzen, selbst bestimmen und abhängig vom Layout frei wählen, ob sie beispielsweise einen Clip, eine Animation oder eine Audiodatei zum Text abspulen möchten. (vgl. Bäuerle, 2022)

State of the Art Beispiele zeichnen sich dadurch aus, dass die gesamte Darstellung sehr wertig inszeniert, fotografiert und fein animiert ist. Ziel ist es, Analoges im Digitalen gelungen darzustellen und trotz einer beeindruckenden Tiefe nicht die Übersichtlichkeit zu verlieren. Klare und simple Websites sollen trotzdem verspielt sein und gleichzeitig ein gutes Gewicht

zwischen Typografie, Illustration, Animation und Interaktion haben. (vgl. Goldener Westen, 2022) Auf diese Weise sticht man im Zeitalter des Informationsüberschusses nicht nur mit einer visuell hochwertigen und authentisch erzählten Geschichte hervor, sondern verleitet Besuchende auch dazu, auf der Website zu verweilen. Sie triggert die Neugier, mehr zu erfahren, Inhalte zu entdecken und zu erleben. Die Art und das Ausmaß der Interaktivität lassen sich immer spezifischer anwenden, sodass man mit einer individuellen Anpassung der Scroll-Richtung der Geschichte mehr Dynamik verleihen oder sie durch Gamification-Elemente zu einem angenehmen und kurzweiligen Erlebnis machen kann. Die Stärken von Scrollytelling liegen darin, dass Scrollen eine über Jahrzehnte erlernte und somit natürliche Bewegung ist, die keinen besonderen Lern-Aufwand erfordert, und so einfach ist, dass sowohl digital Natives als auch digital Rookies damit auf Anhieb klarkommen. Zudem vermittelt es ein Gefühl von Kontrolle beim Erforschen der Inhalte, sorgt für mehr Immersivität und lädt Besuchende ein, Aktionen auszuführen. (vgl. Felic, 2022)

Es gibt verschiedene Scroll-Möglichkeiten, die sich beim Scrollytelling etabliert haben und auf das Design der Geschichte auswirken. Kontinuierliches Scrollen ist eine der gängigsten Methoden, bei der eine Geschichte durch eine kontinuierliche Scroll-Bewegung erzählt wird. Sie ermöglicht Besuchenden, das Tempo und die Richtung selbst zu bestimmen, in dem/ in der sie die Geschichte erleben möchten. Beim Step-by-Step-Scrollen werden ähnlich wie bei einer Diashow mit jedem Scroll die Inhalte aktualisiert. Mit dieser Technik kann die gesamte Seite recht schnell durchgeklickt bzw. erlebt werden. Um die Aufmerksamkeit der Besuchenden effektiv zu lenken, lässt sich Scrollen mit dem Auslösen einer Aktion koppeln. So kann beispielsweise durch die Scroll-Bewegung eine Animation aktiviert, ein Video abgespielt oder ein wichtiges Detail in der Visualisierung hervorgehoben werden. Bei diesem Scroll-Verhalten verlieren die Besuchenden einen Teil ihrer Kontrolle, was aber auch dazu führen kann, dass sie durch einen positiven Überraschungseffekt länger auf der Website verweilen. Bei der Umsetzung einer Scrollytelling-Seite muss man sich jedoch nicht zwingend für eine Variante entscheiden, sondern kann eine Geschichte auch durch verschiedene Scrollytelling-Techniken erzählen. Neben verschiedenen Scroll-Möglichkeiten gibt es auch unterschiedliche Designs des Scrollytellings, die sich in zwei Kategorien einteilen lassen. Zum einen gibt es visuelle Geschichten, in denen eine Geschichte überwiegend durch visuelle Darstellungen ohne direkten Datenbezug und ggf. ohne logische Abfolge vermittelt wird, während sich die andere

Variante, genannt narrative Visualisierungen, durch eine strikt logische Abfolge datenbezogener visueller Elemente ausgezeichnet. (vgl. Felic, 2022)

4 Fallstricke beim Scrollytelling

Trotz, dass Scrollytelling schier unendliche Möglichkeiten bietet, kommt es bei der Auswahl des Features auf Anwendungsgebiet, technischen Aufwand, Nutzen, Wirkung sowie erforderliche Ladezeiten und die Abwägung dieser gegeneinander an. Denn wenn Features und Ressourcen nicht effizient eingesetzt werden, wirkt die Geschichte in ihrer Erzählweise schlecht. Auch ein schwer verständliches oder wenig intuitives Scroll-Verhalten wirkt sich neben Grafiken oder Animationen mit zu langen Ladenzeiten negativ auf die Nutzungserfahrung aus. (vgl. Felic, 2022) So haben Statistiken ergeben, dass viele Scrollytelling-Seiten gar nicht erst bis zum Ende durchgescrollt werden, weil die Präsentation der Geschichte die Besuchenden abschreckt oder aus der Geschichte stößt. Daher gibt es einige Fallstricke zu beachten, wenn man sicherstellen möchte, dass die Geschichte bis zum Ende verfolgt wird. Je nach Format des Scrollytellings sollte nicht zu viel Text eingebunden werden, denn durch die Kombination mit Bild-, Audio- und Videoelementen können viele der Informationen visuell oder akustisch transportiert werden. Wichtig ist auch, dass die Bilder professionell gemacht sind. Durch die großformatige Darstellung bzw. die visuelle Dominanz beim Scrollytelling fällt eine schlechte Qualität sofort negativ auf, weswegen man von vorneherein die Kombination mit Text oder Ton einplanen sollte. In Bezug auf eingebundene Audioelemente gilt es zu beachten, dass der Ton nicht zu penetrant ist sowie zum Inhalt der Geschichte passt, um nicht von Text- und/oder Bildinhalten abzulenken. (vgl. Böker, 2016)

Der Aspekt der Gestaltung ist immens wichtig und darf nicht unterschätzt werden, sodass man sich bereits im Vorhinein viele Gedanken um die Erstellung und die finale Einbindung des Materials machen muss. Hinzu kommt, dass im Scrollytelling meist viele Inhalte mit großen Datenmengen verpackt sind, die geladen, positioniert oder animiert werden müssen. Um einem stockenden Tempo beim Scrollen bzw. einer generell langen Ladezeit der Website entgegenzuwirken, sollten Inhalte asynchron geladen werden, sodass nur die Inhalte verfügbar sind, die die Besuchenden gerade auf dem Bildschirm sehen. (vgl. Felic, 2022)

5 Fazit zum Scrollytelling

Abschließend lässt sich festhalten, dass es sich beim Scrollytelling – wenn man es richtig anwendet – um ein divers einsetzbares und effektives Storytelling-Werkzeug handelt, bei dem Text-, Bild-, Video- und Audioelemente zu einer perfekten Einheit verschmelzen, die aus den klassischen Layouts von Print, TV oder Radio ausbricht. Indem die besten Eigenschaften jedes Mediums auf die bestmögliche Wirkung hin kombiniert werden, können Geschichten auf neue, innovative Weise dargestellt werden. Die vielen positiven Effekte in Hinblick auf die Unverwechselbarkeit eines solchen Auftritts, den bleibenden Eindruck bei richtiger Umsetzung sowie den hohen Unterhaltungswert überwiegen negative Eigenschaften wie den hohen Aufwand bei der Erstellung sowie die anspruchsvolle Pflege der Website. Auch Aspekte wie wiederkehrende Besuche und längere Verweildauern rechtfertigen die zu investierende Mühe und Zeit. Liegt der Fokus auf dem Spaß am Erleben der Website, ist es sinnvoll, die Ressourcen-Frage in regelmäßigen Abständen immer wieder aufzubringen. Denn wenn eine Website zu groß wird und Inhalte zu lange benötigen, um zu laden, ist die Geschichte dahinter irrelevant, da die Besuchenden abspringen werden. (vgl. Felic, 2022)

Quellen

- Bäuerle, M. (2022). *Scrollytelling: digitales Storytelling auf Steroiden*. Abgerufen von <https://www.folienwerke.ch/blog/scrollytelling-ist-digitales-storytelling-auf-steroiden> [28.10.2022]
- Böker, B. (2016). *Scrollytelling – was ist das?* Abgerufen von <https://www.faltmann-pr.de/scrollytelling-was-ist-das/> [28.10.2022]
- Branch, J. (2012). *Snow Fall. The Avalanche at Tunnel Creek*. Abgerufen von <https://www.nytimes.com/projects/2012/snow-fall/index.html#/?part=tunnel-creek> [28.10.2022]
- Felic, A. (2022). *Scrollytelling: intuitives, kreatives Design für alle*. Abgerufen von <https://rheindigital.de/blog/2022/scrollytelling-intuitives-kreatives-design-fuer-alle/> [28.10.2022]
- Goldener Westen. (2022). *Virtuelle Ausstellung*. Abgerufen von <https://goldenerwesten.com/virtuelle-ausstellung/> [24.10.2022]
- House Of Digital Art. (2022). *House Of Digital Art*. Abgerufen von <https://house-of-digital-art.ch/de/> [24.10.2022]
- Kulturbanause. (2022). *Was ist Storytelling?* Abgerufen von <https://kulturbanause.de/faq/was-ist-scrollytelling/> [28.10.2022]
- NeoAvantgarde. (2018). *Augmented Reality App: Ausstellung setzt auf digitale Elemente*. Abgerufen von <https://neoavantgarde.de/augmented-reality-app-ausstellung-setzt-auf-digitale-elemente/> [24.10.2022]
- Oswald, K. (2016). Hand in Hand. Forschung und Vermittlung in der digitalen Archäologie. *Archäologische Informationen*, 39, 81. Abgerufen von <https://journals.ub.uni-heidelberg.de/index.php/arch-inf/article/view/33542> [28.10.2022]
- Valéry, P. (1931). *Pièces sur l'art*. 103-104. Abgerufen von <https://humazur.univ-cotedazur.fr/omeka-s-dev/files/original/192850eecd184881fb3dd8d10ee0634ab7aaeae4.pdf> [30.10.2022]
- The Frick Collection. (2022). *Virtual Exhibition Tours*. Abgerufen von https://www.frick.org/exhibitions/virtual_exhibition_tours [24.10.2022]
- ZDF Digitale Kunsthalle. (2022). *Willkommen in der Digitalen Kunsthalle*. Abgerufen von <https://digitalekunsthalle.zdf.de/index.html> [24.10.2022]