

Hochschule Hannover
Fakultät III – Medien, Information und Design
Abteilung Information und Kommunikation

Konzeption und Realisierung eines interaktiven Storytelling anlässlich des Bauhausjubiläums

Bachelorarbeit

im Studiengang Informationsmanagement

vorgelegt von
Amy Linh Hoang
Matr.-Nr.: 1316240

Erstgutachterin: Prof. Dr. Monika Steinberg
Zweitgutachterin: Alexandra Panzert

Hannover, 30.01.2018

Abstract

Im Jahr 2019 feiert das Weimarer Bauhaus sein 100. Gründungsjubiläum. Aufgrund dessen wird in dieser Bachelorarbeit ein interaktives Storytelling konzipiert und umgesetzt. Sie konzentriert sich vor allem auf das Thema Tanz und Fest am Bauhaus, worauf auch das Museum August Kestner in Hannover seinen Schwerpunkt legt. Ziel der vorliegenden Arbeit, ist es einen Lösungsansatz für (kunsthistorische) interaktive Storytellings anzubieten. Zu diesem Zweck wird zunächst auf die Kunstvermittlung und das -marketing eingegangen, die das Storytelling als Werkzeug nutzen können. Danach wird der Begriff Storytelling erläutert und dessen verschiedene Darstellungsformen aufgezeigt. Nach den Begriffsklärungen wird anhand der Lebensgeschichte des Bauhaus-Lehrenden Oskar Schlemmer ein Konzept für das interaktive Storytelling entwickelt und realisiert. Zur Umsetzung gehört sowohl eine Geschichte als auch eine Website, die unterschiedliche Interaktionen erhalten wird. Dementsprechend werden die Grundlagen der Webprogrammierung dargelegt und schließlich die technische Realisierung erklärt. Insbesondere die JavaScript-Bibliotheken *jQuery*, *ScrollMagic*, *GreenSock* und *parallax.js* spielen dabei eine zentrale Rolle.

Inhaltsverzeichnis

Abkürzungsverzeichnis	I
Abbildungsverzeichnis	II
1 Einleitung	1
2 Kunstvermittlung und -marketing	2
2.1 Theoretische Grundlagen	2
2.1.1 Kunstvermittlung.....	2
2.1.2 Kunstmarketing	3
3 Storytelling	3
3.1 Begriffsklärung.....	3
3.2 Digital Storytelling	5
3.2.1 Abgrenzung zu weiteren Darstellungsformen	6
3.3 Konzeption eines Storytelling	8
3.3.1 Vorbereitungsphase	8
3.3.2 Konzeptionsphase.....	12
3.3.3 Planungsphase	16
3.3.4 Realisierungsphase	16
4 Webentwicklung.....	17
4.1 Grundlagen	17
4.1.1 HTML	17
4.1.1.1 Basiswissen	17
4.1.1.2 Textstrukturierung und -gestaltung	18
4.1.1.3 HTML-Grundgerüst	18
4.1.1.4 HTML und DOM	19
4.1.2 CSS.....	20
4.1.2.1 Grundlegendes.....	20
4.1.2.2 Einbindung in HTML.....	20
4.1.3 JavaScript	21
4.1.3.1 Allgemeines.....	21
4.1.3.2 Einbettung in HTML.....	22
4.1.3.3 Grundlagen	23
4.2 Umsetzung einer interaktiven Website.....	27
4.2.1 Konzeptentwicklung.....	27
4.2.2 Realisierung.....	29
4.2.2.1 JavaScript-Bibliotheken	29

4.2.2.2	Implementierung der Interaktionen	34
5	Schlussbemerkung.....	52
	Literaturverzeichnis.....	54
	Anhang A: Storytelling zu Oskar Schlemmer.....	61
	Anhang B: Quellcode der interaktiven Website.....	67
	Eidesstattliche Erklärung.....	90

Abkürzungsverzeichnis

CDN	Content Delivery Network
CSS	Cascading Style Sheets
DOM	Document Object Model
GSAP	GreenSock Animation Platform
HTML	Hypertext Markup Language
SVG	Scalable Vector Graphics
WWW	World Wide Web
W3C	World Wide Web Consortium
XML	Extensible Markup Language

Abbildungsverzeichnis

Abb. 1: Digital Storytelling - Darstellungsformen im Überblick.....	7
Abb. 2: Erhebung zur Nutzung der Medien nach Altersgruppen 2017	10
Abb. 3: Checkliste zur Wahl eines geeigneten Protagonisten	13
Abb. 4: HTML-DOM: Baumdarstellung.....	20
Abb. 5: Skizze zum Aufbau der interaktiven Website (Eigene Darstellung)	27
Abb. 6: Intro-Pin und „Fake-Height“-Container (Eigene Darstellung).....	36
Abb. 7: „Fake-Height“-Container: Verteilung der Auslöser (Eigene Darstellung)	37

1 Einleitung

2019 feiert Deutschland das 100-jährige Gründungsjubiläum des Bauhauses, für **die** es bundesweit zahlreiche Ausstellungen geben wird.¹ Bei dieser Institution handelte es sich um eine staatliche Kunsthochschule, die durch den Zusammenschluss einer Kunstgewerbeschule und einer Akademie in Weimar zustande kam.² Sie unterschied sich in diesem Sinne von den anderen Hochschulen in der Lehrmethode und interpretierte die gängige Kunstpädagogik neu – schaffte somit eine „neue Einheit“.³ Studierende und Lehrende sahen sich insofern als eine soziale Gruppe, die vom gegenseitigen Austausch voneinander lernen und sich ebenso inspirieren konnte. Sie waren unter anderem sehr experimentierfreudig und brachten neue Formen und Interpretationen in den Bereichen Architektur bis hin zur Topografie hervor.⁴ Insbesondere die Gestaltung völlig moderner und neuer Lebenswelten wurde als Ziel im Bauhaus gesehen. Auf diese Weise prägte die Hochschule die Kunstgeschichte - und das nicht nur bundesweit.

Anlässlich des Jubiläums dieser Institution werden dazu in den künftigen Ausstellungen die unterschiedlichsten Aspekte und Thematiken beleuchtet. Im Museum August Kestner wird in Hannover desgleichen eine Ausstellung präsentiert, die ihren Hauptaugenmerk auf die Tänze und Feste am Bauhaus legen wird.⁵

Um die Reichweite der Ausstellung zu vergrößern und das Interesse potentieller Besucher⁶ für sich zu gewinnen, bietet es sich an dafür einen Webauftritt zu konzipieren. Zu diesem Zweck eignen sich vor allem interaktive Konzepte, die die Nutzer dazu animieren sich mit dem Thema auseinander zu setzen. In erster Linie gilt das Interesse dieser Arbeit deshalb der Konzeption und Realisierung eines interaktiven Storytelling, in dem die Thematik der Ausstellung zum Ausdruck gebracht wird. Unter anderem ist dabei ein zielgruppenspezifisches Konzept für das Storytelling zu erarbeiten, welches im Anschluss technisch zu realisieren ist. Mithilfe der Webprogrammierung soll das Storytelling ansprechend aufbereitet und visualisiert werden.

¹ Vgl. Wingler (2005), S. 11

² Vgl. ebd.

³ Ebd.

⁴ Bauhaus100 (2017): Werke

⁵ Vgl. Panzert, Bossenz (2017)

⁶ Bemerkung: Die vorliegende Arbeit verwendet das generische Maskulinum zur sprachlichen Vereinfachung und impliziert gleichermaßen die weibliche Form.

2 Kunstvermittlung und -marketing

2.1 Theoretische Grundlagen

Im Zuge der im Kap. 1 aufgeführten Zielsetzung dieser Arbeit ist es von höchster Relevanz für den nachfolgenden Kontext einen zusammenfassenden Einblick in die Thematik der Kunstvermittlung und des -marketings zu geben. Sie stellen zwei Aspekte dar, die insbesondere mit dem interaktiven Storytelling dieser Arbeit in Verbindung stehen.

2.1.1 Kunstvermittlung

In einem Museum oder einer anderen vergleichbaren kulturellen Institution besteht eine der essentiellen Aufgaben in der Kultur- oder in diesem Fall in der Kunstvermittlung. Aufgrund der uneinheitlichen Begriffsverwendung⁷ wäre zunächst zu klären, worüber im weiteren Verlauf genauer gesprochen wird. Demgemäß bezeichnet die Kunstvermittlung hier „alle Aktivitäten eines Museums oder einer anderen Organisation der bildenden Kunst, die ausgewählte Werke oder ganze Sammlungen interessierten Personen verständlich und zugänglich machen sowie zu Partizipation und Interaktion anregen.“⁸ Das heißt, dass zum Beispiel historische und künstlerische Zusammenhänge der Anspruchsgruppe sinnvoll vermittelt werden. Der Besucher wird folglich zum Rezipienten - einer Person, die etwas aufnimmt, erfasst und verarbeitet.⁹ Aus dem Lernprozess resultiert daraufhin eine sogenannte Besucherentwicklung, in der die interessierten Personen ihr Wissen oder auch ihre Sichtweisen erweitern.¹⁰ Dies trägt dazu bei, dass sich die Besucher mit der Kultur auseinandersetzen, was die Individuen zudem in ihrer eigenen persönlichen Entfaltung beeinflusst.

Um eine erfolgreiche Vermittlung durchzuführen, ist im Vorhinein eine weitreichende Zielgruppenanalyse notwendig. Das Fundament dieser bilden laut Hausmann und Frenzel unter anderem „das Wissen über die Zielgruppen, ihren jeweiligen kulturellen Hintergrund, ihre Interessen und Erwartungen, den Grund ihres Museumsbesuchs, die emotionalen und physischen Bedürfnisse sowie ihre Vorkenntnisse [...]“. ¹¹ Mithilfe dieser Informationen über das Publikum können anschließend entsprechende Maßnahmen für die Kunstvermittlung eingeleitet werden. Ein Beispiel für die traditionelle Kunstvermittlung wäre die klassische Museumsführung mit einer leitenden Person oder aber auch mit einem Audioguide.

⁷ Vgl. Pritz und Sattler (2016), S. 144

⁸ Hausmann und Frenzel (2014), S. 3

⁹ Vgl. Bilandzic et al. (2016), S. 9

¹⁰ Vgl. Hausmann und Frenzel (2014), S. 1

¹¹ DMB (2008), S. 10

2.1.2 Kunstmarketing

Weiterhin steht in enger Relation dazu das ebenso im Kulturbetrieb bewährte Kunstmarketing. Im Gegensatz zur pädagogischen Vermittlung zielt es, wie der Begriff bereits erahnen lässt, primär auf den wirtschaftlichen Ertrag ab. Das schließt dahingehend gleichermaßen die Besuchergewinnung und -bindung ein. Obwohl die Kunstvermittlung teilweise mit dem -marketing kohäriert, finden dennoch kaum Zusammenarbeiten zwischen diesen beiden Bereichen in den Institutionen statt.¹² Beide Fachrichtungen werden letztlich zu unterschiedlichen Zwecken eingesetzt und erfordern deshalb andere Strategien.

Die ständige Digitalisierung wäre in diesem Bezug ein zusätzlicher Einflussfaktor, das einerseits neue Optionen für die Kunstvermittlung und das -marketing schafft, aber andererseits das Ziel der Besuchergewinnung zu einer noch schwierigeren Herausforderung macht. Die Neuen Medien wie z. B. Social-Media-Plattformen eröffnen schließlich neue Wege im Rahmen der Kommunikations-, Kulturvermittlungs- sowie Marketingaktivitäten für die Institutionen. Doch auch für andere Freizeitanbieter und Unternehmen entstehen durch diese Medien neue Möglichkeiten, um für sich zu werben. Ferner schafft das World Wide Web (WWW oder kurz Web) einen neuen Kulturraum¹³, der ein Umdenken von den traditionellen Kulturbetrieben verlangt. Die genannten Aktivitäten sollten insofern für die digitale Welt aufbereitet werden. Eine Möglichkeit, um die Aufmerksamkeit im Internet auf die eigene Web-Präsenz zu lenken, wäre z.B. das digitale Storytelling, worauf im nächsten Kapitel 3 eingegangen wird. Mit dieser Methode lassen sich spannende Inhalte für die Online-Welt entwickeln, in dem sich außerdem Kunstvermittlung und -marketing vereinen lassen.

3 Storytelling

3.1 Begriffsklärung

Unter Storytelling versteht man das Geschichtenerzählen¹⁴, mit dem wir bereits im Kindesalter in Form von Märchen, Fabeln oder Legenden vertraut gemacht werden.¹⁵ Doch auch im späteren Alltag begleitet uns das Storytelling regelmäßig - sei es in einem Spielfilm, einer Zeitung, einem Hörspiel oder auf der Arbeit bei einem Gespräch mit den Kollegen.¹⁶

¹² Vgl. Hausmann und Frenzel (2014), S. 2

¹³ Vgl. Mandel (2012), S. 17

¹⁴ Vgl. Thier (2017), S. 3

¹⁵ Vgl. Gálvez (2012), S. 10

¹⁶ Vgl. Herbst und Musiolik (2016), S. 37

Das Storytelling stellt insofern eine narrative Methode dar, die allgemein gesprochen durch eine Handlung, einen Ort und eine Zeitangabe gekennzeichnet wird.¹⁷ Weiterführend bildet die Kausalität in der Geschichte eine zusätzliche elementare Eigenschaft für das Storytelling, worin häufig „binäre Konzepte, wie Leben oder Tod“ thematisiert werden.¹⁸

Geschichten aller Art werden darüber hinaus immer wieder weitererzählt - und das manchmal sogar über Generationen und nationale Grenzen hinweg. Sie bleiben somit unvergessen. Ein gutes Beispiel dafür wären die Märchen der Brüder Grimm, die den Kindern der heutigen Zeit vor dem Zubettgehen vorgelesen werden - wie auch den Kindern in den letzten Jahrhunderten. Oder auch die Zeichentrickfilme, die jährlich zur Weihnachtszeit ausgestrahlt werden und alte Geschichten wieder zum Leben erwecken, untermauern die Kraft des Storytelling. Sie überbringen den Zuschauern - ob klein oder groß - wichtige Botschaften und vermitteln auf diesem Wege moralische Werte. Diese ethischen Prinzipien versetzen uns wiederum erst in die Lage, am „gesellschaftlichen Leben teilnehmen zu können“.¹⁹ Allem voran wird im Rahmen eines Storytelling aufgrund dessen stets die Vermittlung impliziten Wissens bezweckt. North definiert dieses implizite Wissen wie folgt:

„Implizites Wissen stellt das persönliche Wissen eines Individuums dar, welches auf Idealen, Werten und Gefühlen der einzelnen Person beruht. Subjektive Einsichten und Intuition verkörpern implizites Wissen, das tief in den Handlungen und Erfahrungen des Einzelnen verankert ist. Diese Form von Wissen ist sehr schwer zu formulieren und weiterzugeben, da sie in den Köpfen einzelner Personen gespeichert ist [...]“.²⁰

Der Abruf des impliziten Wissens findet durch die Nachbildung dieser Handlungen und Erfahrungen im Gedächtnis statt.²¹ In Anbetracht dessen erklärt Mangold, dass das informelle Lernen - also das Lernen dieser Erfahrungszusammenhänge - mittels eines Storytelling optimal unterstützt werden kann.²² Durch den zusätzlichen Entertainment-Faktor beim Geschichtenerzählen sprechen die Handlungen die Zuhörer oder Leser auf einer emotionalen Ebene an. Sie versetzen sich in die Lage der Hauptfigur und fühlen mit, wodurch die Erfahrungszusammenhänge der Geschichte besser aufgenommen werden können und sich auf diese Weise besser im Gedächtnis verankern. Um ebenfalls in der Kunstvermittlung implizites Wissen einprägsam vermitteln zu können, wird in dieser Arbeit an die Methode

¹⁷ Vgl. Ettl-Huber (2017), 92

¹⁸ Vgl. ebd.

¹⁹ Vgl. Mangold (2007), S. 38

²⁰ North (2016), S. 46

²¹ Vgl. Mangold (2007), S. 38

²² Vgl. ebd.

des Storytelling angeknüpft.

3.2 Digital Storytelling

Im Laufe der Entstehung verschiedener (audio-)visueller Medien haben sich mittlerweile zahlreiche Arten des Storytelling etabliert. Den anfänglich mündlichen Überlieferungen der Geschichten folgten später handschriftliche Dokumentationen. Mit der Erfindung des Drucks konnten Geschichten danach in Form von Printmedien wie Büchern, Zeitschriften oder Magazinen erfasst werden. Die elektronischen Geräte, die sich in den letzten zwei Jahrhunderten entwickelten, erlauben noch mehr Gestaltungsmöglichkeiten im Geschichtenerzählen. Beispielsweise können durch Aufnahmen mittels Mikrofonen und Kameras Filme produziert werden, die eine essenzielle Basis für das Fernsehen bilden. Auf diese Weise können die Geschichten seither über größere Entfernungen hinweg audiovisuell übertragen werden, in dem Texte, Bilder, Film- und Audioaufnahmen erstmals zusammen auftraten. Die Einführung des Internets und der damit verbundenen digitalen Endgeräte, wie zum Beispiel Laptops, Tablets oder Smartphones, eröffneten weiterhin eine neue Perspektive des Storytelling: das Digital Storytelling. Diese Weiterentwicklung unterscheidet sich von der herkömmlichen Erzählmethode vor allem in der Nutzung der Neuen Medien²³, woraus sechs spezifische Merkmale resultieren: Interaktivität, Integration, Vernetzung, Verfügbarkeit²⁴ sowie Multimedialität und Selektivität²⁵.

Die Anfänge des Digital Storytelling finden sich genauer gesagt in den 1970er-Jahren wieder.²⁶ Zu diesem Zeitpunkt entstand in der Informatik ein zunehmendes Interesse an der Wissenschaft vom Erzählen, welches unter Experten als Narratologie bezeichnet wird.²⁷ Auch durch die eintretende Expansion von Videospielen wollte man mit digitalen Geschichten die „Bedürfnisse [der Nutzer] nach emotionalen Inhalten“ stillen.^{28,29} Aus diesem Grund haben sich unterschiedliche Fachbereiche verstärkt auf das Digital Storytelling fokussiert, um die Nutzer zum Handeln, Nachdenken oder Lernen anzuregen.³⁰ Infolge der in Kap. 2.1.2 erwähnten zunehmenden Digitalisierung wäre es für die Kulturbetriebe viel-

²³ Vgl. Krähling (2013), S. 1

²⁴ Vgl. Herbst und Musiolik (2016), S. 40 f.

²⁵ Vgl. Godulla und Wolf (2017), S. 53

²⁶ Vgl. Woletz (2007), S. 160

²⁷ Vgl. Herbst und Musiolik (2016), S. 39

²⁸ Vgl. ebd.

²⁹ Vgl. Krähling (2013), S. 3

³⁰ Vgl. ebd., S. 2

mehr von Vorteil das Storytelling auf digitalem Wege umzusetzen.

3.2.1 Abgrenzung zu weiteren Darstellungsformen

Wie im vorherigen Kap. 3.2 beschrieben wurde, entstanden in der Zwischenzeit verschiedene Weiterentwicklungen des Storytelling. Die folgenden vier Formen werden oftmals fälschlicherweise als Synonyme verwendet, obwohl sie auf unterschiedliche Aspekte hindeuten:

- digitales Storytelling,
- crossmediales Storytelling,
- transmediales Storytelling,
- und multimediales Storytelling.³¹

Die Verfasser Godulla und Wolf erarbeiteten deshalb in ihrem Aufsatz „Digitale Langformen im Journalismus und Corporate Publishing“³² gemeinsam klare Definitionen mit dem Ziel einer einheitlichen Begriffsverwendung.³³ Zum besseren Verständnis ist nachfolgend eine Abbildung der beiden Autoren eingebunden. Aus dieser Abb. 1 kann man erkennen, dass das crossmediale Storytelling sämtliche Medienangebote miteinbezieht. In diesem Sinne ist das Crossmedia Storytelling ein weit umfassender Begriff, der unter Zuhilfenahme verschiedenster Medien eine Geschichte verbreitet.³⁴

Dies gilt sowohl auf analogem Wege durch Print- und Rundfunkmedien, als auch digital wie z. B. mittels Mobile Apps oder Social-Media-Plattformen.³⁵ Ein Beispiel, um das Prinzip des crossmedialen Storytelling zu verdeutlichen, ist die Trilogie „Der Herr der Ringe“ von Tolkien. Zunächst wurden die Bücher verfilmt, woraufhin nach deren Erfolge die dazugehörigen Videospiele herauskamen. In diesem Kontext wurden die Handlungen der Bücher lediglich auf die anderen Medien angepasst, erzählen trotzdem ein und dieselbe Geschichte.

Unter dem Transmedia Storytelling wird dagegen die Verteilung einer Geschichte über mehrere digitale und/oder analoge Medien verstanden.³⁶ Daraus lässt sich schlussfolgern, dass das transmediale Storytelling auch crossmedial ist, was in der Abb. 1 desgleichen verdeutlicht wird. Des Weiteren erzählen sie Teilgeschichten, die zusammen ein vollständiges

³¹ Vgl. Godulla und Wolf (2017), S. 45

³² Vgl. ebd.

³³ Vgl. ebd.

³⁴ Vgl. Ciesielski und Schutz (2016), S. 147

³⁵ Vgl. Godulla und Wolf (2017), S. 45

³⁶ Vgl. Kleine Wieskamp (2016), S. 255

Werk ergeben. Indessen ist es von hoher Relevanz einen klaren Zusammenhang zwischen den unterschiedlichen Teilen für die Nutzer, Leser oder Zuhörer einzubauen. Die Nutzer sollten darüber hinaus in den Prozess integriert werden. Das bedeutet, dass die Internetnutzer nunmehr die Rolle des Prosumenten einnehmen. Unter diesen Begriff beschreiben die Autoren Kreutzer und Merkle einen Nutzer, „der sich aktiv im Internet beteiligt, selbst Inhalte erstellt und verbreiten kann.“³⁷



Abb. 1: Digital Storytelling - Darstellungsformen im Überblick³⁸

Demzufolge liegt der wesentliche Unterschied zwischen dem Digital Storytelling und den beiden anderen aufgeführten Darstellungsformen in der Nutzung der unterschiedlichen Medien. Im Gegensatz dazu handelt es sich jedoch beim Multimedia Storytelling lediglich um eine von vielen erdenklichen Formen, die das digitale Storytelling annehmen kann. Schließlich bezeichnet der Begriff Multimedia Storytelling die Verwendung verschiedenartiger Gestaltungsmittel wie Texte, Bilder, Audioaufnahmen oder Videos, um schwer verständliche Vorgänge auf eine komprimierte Art und Weise vereinfacht darzustellen.³⁹

Eine weitere mögliche Form des Digital Storytelling repräsentiert das Interactive Storytelling, welches hauptsächlich die Interaktivität in den Mittelpunkt rückt. Diesbezüglich „ver-

³⁷ Kreutzer und Merkle (2008), S. 149

³⁸ Ebd., S. 48

³⁹ Vgl. Kleine Wieskamp (2016), S. 239

binden sich Ansätze aus der Informatik mit literatur-, theater- und medienwissenschaftlichen Perspektiven“.⁴⁰ Eine Website des IGN (Imagine Games Network) zeigt zum Beispiel die Geschichte des Videospiels Mario⁴¹ als interaktives Storytelling. Die vielfältigen Entwicklungen des Spiels werden illustrativ durch Animationen visualisiert, die wiederum nur durch die Nutzer aktiviert werden. Die Interaktionen werden in diesem Fall durch einen Klick auf bestimmte Elemente oder aber auch bereits durch die Bewegung der Maus ausgelöst. Durch diese Interaktivität erhalten die Nutzer die Entscheidungsfreiheit, wann sie etwas lesen, ansehen oder hören wollen.⁴² Infolgedessen werden völlig neue Erzählstrukturen geschaffen, die dahingehend bestimmte Wirkungen bei den einzelnen Individuen erzielen.⁴³

3.3 Konzeption eines Storytelling

Das nachfolgende Kapitel dient ausschließlich zur Orientierung für die Entwicklung einer Geschichte, die einen Mehrwert für die Zielgruppe schaffen soll. Hinsichtlich dessen wird ein Bezug zum herausgearbeiteten Storytelling dieser Arbeit hergestellt, um den Prozess der Konzeption daran zu veranschaulichen.

3.3.1 Vorbereitungsphase

Festlegung der Ziele

Bevor generell mit der Planung angefangen wird, ist zunächst zu klären, was mit dem Storytelling bewirkt werden soll. Das Festlegen der Ziele bildet daher die Grundlage der gesamten Konzeption.⁴⁴ Aus diesem Grund ist zwischen sämtlichen Arbeitsschritten sicherzustellen, ob die durchzuführenden Maßnahmen dem Ziel tatsächlich dienen. In unserem Beispiel wird das Storytelling zur Kunstvermittlung und gleichermaßen zu Marketingzwecken eingesetzt. Ziel ist es daher die Aufmerksamkeit auf die bevorstehende Ausstellung im Museum August Kestner zu lenken und die dazugehörigen kunsthistorischen Sachverhalte den Internetnutzern zu vermitteln.

Zielgruppenanalyse

Dahingehend ist zu untersuchen, welche Zielgruppe mit dem Storytelling angesprochen

⁴⁰ Vgl. Hoppe, S. 99

⁴¹ URL: <http://mario.ign.com/> [Abruf am 13.12.2017]

⁴² Vgl. Mangold (2007), S. 46

⁴³ Vgl. ebd.

⁴⁴ Vgl. Kleine Wieskamp (2016), S. 96

werden soll (siehe Kap. 2.1.1). Laut der Autorin Mandel stagniert der Publikumszuwachs in den kulturellen Institutionen mit dem fortwährenden demografischen Wandel.⁴⁵ Dementsprechend schreibt die Autorin, dass es notwendig ist „sich stärker um das Publikum von morgen zu kümmern.“⁴⁶ Daraus lässt sich konkludieren, dass in unserem Fall die jüngere Generation mit dem Storytelling zu adressieren ist. Demnach sollten diese mit gezielten Strategien erreicht und langfristig an die Kulturinstitution gebunden werden, um das Stammpublikum zu erweitern.

Wie soll die Zielgruppe erreicht werden?

Ein Storytelling kann auf viele Wege vermittelt werden - sei es in Form einer Bilderreihe, eines Videos, eines Podcasts oder aber auch als Website. In diesem Bezug ist es erforderlich zu wissen, wie die Zielgruppe am besten erreicht werden kann. Die digitalen Weiterentwicklungen des Storytelling sind ein Indiz dafür, dass das Internet ein zunehmend relevantes Kommunikationsmittel ist.

In einer Erhebung des Medienpädagogischen Forschungsverbunds Südwest aus dem Jahr 2016 wurden dazu 1200 Jugendliche im Alter von 12 bis 19 Jahren befragt.⁴⁷ Sie sollten währenddessen angeben, welche Medien und Geräte sie täglich nutzen. Die Ergebnisse zeigen, dass das Handy bei 92 Prozent der Jugendlichen seine tägliche Verwendung findet und somit das meistgenutzte Medium ist. Gleich darauf folgt die Internetnutzung bei 87 Prozent der Befragten. In diesem Zusammenhang wird das Handy bzw. Smartphone oft in Verbindung zum Internet genutzt. Sie ermöglichen den Benutzern das "Surfen im Internet" unter Verwendung des mobilen Internetbrowsers oder aber auch durch Mobile Apps. Darüber hinaus ist zu erwähnen, dass die Medien in Papierform hingegen nicht einmal von einem Fünftel der Befragten genutzt werden. Denn laut der Erhebung ist das Buch das am häufigsten verwendete Printmedium. Rund 18 Prozent der befragten Jugendlichen lesen dementsprechend täglich ein Buch, gefolgt von den Tageszeitungen mit 13 Prozent und den Zeitschriften mit 7 Prozent.

Ähnlich verhält es sich bei der Altersgruppe 18 bis 29, die ebenso zur jüngeren Generation zählt. Die nachstehende Abb. 2 zeigt die Auswertung einer Befragung zur Nutzung der Medien, die nach drei Altersgruppen sortiert wurde. Jugendliche unter 18 Jahren wurden für die Befragung aber nicht hinzugezogen. Betrachtet man diese Ergebnisse, lässt sich

⁴⁵ Vgl. Mandel (2014), S. 22

⁴⁶ Ebd.

⁴⁷ mpfs (2016): Welche dieser Geräte und Medien nutzt Du täglich oder mehrmals pro Woche?

erkennen, dass ein Großteil der 18- bis 29-Jährigen hauptsächlich das Internet und Unterhaltungsmedien nutzen. Den PC oder das Internet verwenden schließlich 80 Prozent dieser Altersgruppe. Im Gegensatz zu den Jugendlichen werden die Medien Musik, DVDs und das TV von den 18- bis 29-Jährigen mehr verwendet als das Internet.

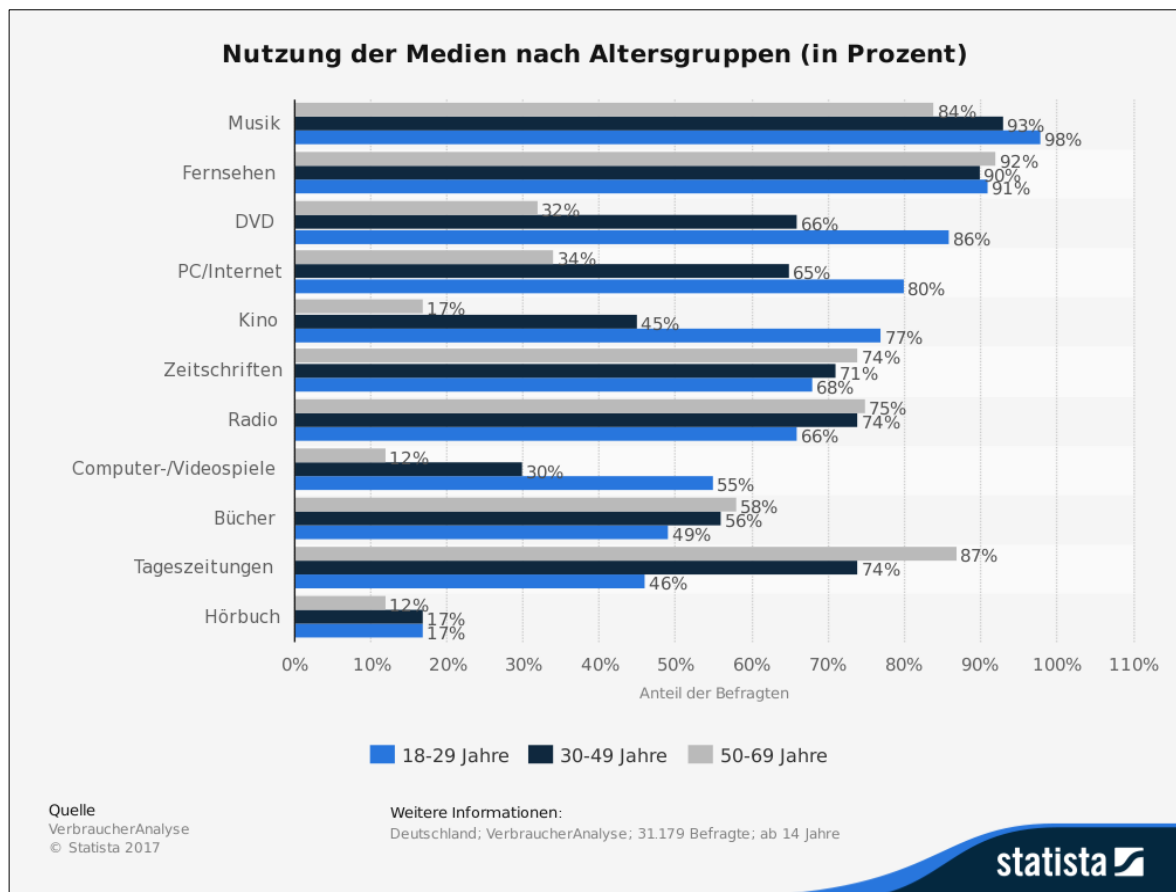


Abb. 2: Erhebung zur Nutzung der Medien nach Altersgruppen 2017⁴⁸

Vergleicht man die Ergebnisse der anderen zwei Altersgruppen 30 und 49 sowie 50 bis 69 lässt sich erkennen, dass die Internetnutzung mit zunehmenden Alter hingegen sinkt. Daraus kann man schlussfolgern, dass Personen zwischen einem Alter von 12 bis 29 besser durch das Internet erreicht werden können. Aufgrund dieser Ergebnisse wurde für diese Arbeit ein interaktives Storytelling in Form einer Website als Ziel definiert.

Themenfindung

Grundsätzlich sollte das Thema für die Zielgruppe und das Unternehmen bzw. die Institution relevant sein.⁴⁹ Ideal wäre daher ein Thema, zu dem die Zielgruppe einen persönlichen

⁴⁸ Horizont (2017)

⁴⁹ Vgl. Kleine Wieskamp (2016), S. 98

Bezug herstellen kann und das zusätzlich einen Mehrwert bietet. Da die Ausstellung im Museum August Kestner hauptsächlich das Thema „Fest und Tanz am Bauhaus“ behandeln wird, ist die Themenwahl für das Storytelling dieser Arbeit darauf eingegrenzt.⁵⁰ Insofern wurde in diesem Rahmen eine Recherche durchgeführt, wobei der Fokus lediglich den Tänzen galt.

Derweil stellte sich heraus, dass das Staatliche Bauhaus nur selten mit dem Tanz assoziiert wird, da es in erster Linie für seine moderne Architektur bekannt war bzw. immer noch ist.⁵¹ Wie in Kap. 1 nämlich festgehalten wurde, war das Weimarer Bauhaus eine Kunsthochschule, die indes ein breites Spektrum an Fächern anbot. Unter anderem gehörte dazu die Topografie, die Architektur, die Wandmalerei oder aber auch das Aktzeichnen⁵². Desgleichen gab es im Bauhaus eine Bühnenwerkstatt, die von 1923 bis 1929 unter Leitung des Künstlers Oskar Schlemmer stand.⁵³ Das Besondere daran: Die Werkstatt spielte eine zentrale Rolle in den Bauhaus-Tänzen, in der ein „tänzerisch-pantomimisches Erkunden und Entwerfen von Formen, Materialien und Räumen praktiziert [wurde]“.⁵⁴ Ausschlaggebend für diese Tänze waren vorwiegend Schlemmers Visionen eines „Neuen Menschen“, der in einer funktionalen und modernen Architektur - gänzlich frei vom Krieg - lebt sowie handelt.⁵⁵ Er selbst meldete sich Anfang des Ersten Weltkriegs als Freiwilliger und wurde sowohl an der Ostfront, als auch an der Westfront eingesetzt.⁵⁶ In seinen Tagebucheinträgen und größtenteils in seinen Briefen an seinen Freund Otto Meyer berichtete er über das Grauen des Krieges.⁵⁷ Diese Geschehnisse stellten einen Wendepunkt in seinem Leben dar, in dem er erstmals einen Hang zur Abstraktion entwickelte.⁵⁸ Daraus resultierte auch Schlemmers Vision des „Neuen Menschen“. Zwei Jahre nach Kriegsende wurde er von Walter Gropius, dem Bauhausgründer, an die Kunsthochschule als Lehrender berufen.⁵⁹ Durch Schlemmers Visionen wurden die Bauhaus-Tänze geprägt, weshalb in den Literaturen dazu stets sein Name in Zusammenhang gebracht wird. In diesem Kontext gibt seine Geschichte die „Sinnhaftigkeit“⁶⁰ der Ausstellung „Tanz und Fest am Bauhaus“ im Muse-

⁵⁰ Vgl. Bossenz und Panzert (2017)

⁵¹ Vgl. Blume (2015), S. 8

⁵² Vgl. Schlemmer (1977), S. 45

⁵³ Vgl. Blume (2015), S. 8

⁵⁴ Ebd.

⁵⁵ Vgl. Lepp et al. (1999) zitiert nach Conzen (2014), S. 15

⁵⁶ Vgl. Schlemmer (1977), S. 8

⁵⁷ Vgl. ebd., S. 15 ff.

⁵⁸ Vgl. ebd., S. 8

⁵⁹ Vgl. ebd., S. 42

⁶⁰ Vgl. Sammer (2014), S. 100

um August Kestner wieder. Aufgrund dessen wäre es sinnvoll ein Storytelling über ihn zu verfassen, um der Zielgruppe seine Vision und die damit verbundenen Bauhaus-Tänze näherzubringen. Dementsprechend würde das Storytelling infolge der Vermittlung dieser kunsthistorischen Sachverhalte einen Mehrwert für die Zielgruppe bieten. Vor allem Schlemmers Kriegszeit und sein Weg zum Bauhaus sollten daher thematisiert werden. Sie zeigen den jungen 26-jährigen Schlemmer während einer uns unvorstellbaren Zeit des Schreckens. Damit sich die Leser trotz dessen in seine Lage hineinversetzen können, ist es von hoher Relevanz seine Sichtweise einfließen zu lassen. Unter anderem eröffnet eine Sammlung seiner geschriebenen Briefe und Tagebucheinträge tiefe Einblicke in seine Gefühlswelt, die es erlauben seine tatsächlichen Gedanken zu bestimmten Ereignissen wiederzugeben. Weitere Biografien und anderweitige Quellen, die zu Schlemmers Person zu finden sind, bieten darüber hinaus die Möglichkeit, basierend darauf ein Storytelling zu verfassen.

3.3.2 Konzeptionsphase

Aufbau einer Geschichte

Eine Geschichte besteht aus drei grundlegenden Bausteinen:

- einer Ausgangslage
- einem Ereignis und
- einer daraus resultierenden neuen Situation.⁶¹

Der Anfang wird durch die Beschreibung der Ausgangssituation definiert. Darauf folgt ein Ereignis bzw. Höhepunkt, aus dem am Ende eine neue Situation entsteht. Diese bilden die Grundstruktur für jede Geschichte, wie bereits der Grieche Aristoteles zur Zeit der Antike feststellen konnte.⁶² Aus der Literaturgeschichte gingen zudem weitere Erzählformen wie z. B. Dramen hervor, die grundsätzlich aber die selbe Basisstruktur aufweisen. Das Fundament des Storytelling dieser Arbeit bilden daher diese Bausteine.

Entwicklung eines Protagonisten

Für die Ausgangssituation ist die Entwicklung eines Protagonisten unumgänglich.⁶³ Diesbezüglich hat Sammer eine Checkliste für die Findung einer richtigen Hauptfigur angefertigt, die in der folgenden Abb. 3 gezeigt wird.⁶⁴ Sie beschreibt durch welche vier Merkmale

⁶¹ Vgl. Kleine Wieskamp (2016), S. 100

⁶² Vgl. ebd.

⁶³ Vgl. Kleine Wieskamp (2016), S. 101

⁶⁴ Vgl. Sammer (2014), S. 100

sich jeder Protagonist auszeichnen sollte.⁶⁵ In der vorherigen Themenfindung wurde Oskar Schlemmers Geschichte bereits für das Storytelling ausgewählt. Demnach ist er auch der Held der Handlung. Seine Geschichte weist in diesem Kontext vielerlei Übereinstimmungen mit dieser Checkliste auf. Während des Krieges „verspürt [er] einen Mangel“⁶⁶ - es sind düstere Zeiten, in denen seine Sicherheit gefährdet ist. Währenddessen ist er „auf der Suche nach der Lösung zu seinem Problem“⁶⁷. Er entwickelt den „Neuen Menschen“ als Ideal, der ein Tänzmensch sein soll und in einer Welt frei von Krieg lebt. Dahingehend verändert er seinen Stil, in dem er beginnt seine Werke zu abstrahieren. Seine Lebenshaltung und -einstellung ist in diesem Bezug ebenfalls sehr eindeutig. Dazu schreibt er in sein Tagebuch am 20. März 1915: „Mir ist Soldatsein nicht Selbstzweck wie andern Glücklichen. Ich liebe das Leben - das geistige Leben.“⁶⁸

Checkliste: Wie Sie den richtigen Helden finden

- Anstatt allgemein über Zielgruppen zu sprechen, konzentrieren Sie sich auf eine Hauptfigur: Exemplifizieren Sie. Greifen Sie ein Schicksal beispielhaft heraus. Komplexe Sachverhalte lassen sich anhand eines Beispiels einfacher erklären als anhand abstrakter Erklärungen.
- Wählen Sie einen Helden, dessen Geschichte die Sinnhaftigkeit Ihres Unternehmens und Ihrer Marke am besten verdeutlicht (siehe Baustein 1 der 5 Bausteine guten Storytellings, die »sinnstiftende Marke«).
- Beschreiben Sie den Helden so gut Sie können. Details machen aus einer anonymen Figur einen Helden aus Fleisch und Blut, mit dem sich der Leser identifizieren kann.
- Vier Merkmale machen eine Hauptfigur zum Treiber einer guten Geschichte:
 1. Der Held verspürt einen Mangel und ein dringendes Anliegen und Verlangen. Er ist auf der Suche nach der Lösung zu einem Problem.
 2. Der Held hat Persönlichkeit und Charakter.
 3. Der Held hat eine klare Haltung und Einstellung zum Leben.
 4. Der Held verändert sich während der Geschichte; er durchläuft einen Wandel, eine Transformation.
- Beschreiben Sie in Ihrer Geschichte die »Reise des Helden«. Ihre Hauptfigur ist zu Beginn der Geschichte in einem anderen Zustand als am Ende. Die Figur durchläuft einen Wandel und eine Veränderung. Erst dadurch wird das Schicksal des Helden für den Rezipienten interessant.

Abb. 3: Checkliste zur Wahl eines geeigneten Protagonisten⁶⁹

Da diese aufgeführten Aspekte die Punkte der Checkliste generell abdecken, kann gesagt werden, dass Schlemmer ein überaus geeigneter Protagonist für ein Storytelling ist.

⁶⁵ Vgl. ebd.

⁶⁶ Vgl. ebd.

⁶⁷ Vgl. ebd.

⁶⁸ Schlemmer (1977), S. 18

⁶⁹ Vgl. Sammer (2014), S. 100

Entwicklung der Handlung

Da eine wahre Geschichte aufgegriffen wird, sind Ort und eine grobe Handlung schon vorgegeben. Die Geschichte soll schließlich erzählen, wie Schlemmer zum Leiter der Bühnenwerkstatt am Bauhaus wurde. Da seine Kriegszeit sozusagen der Auslöser zu Schlemmers Visionen eines „Neuen Menschen“ war und dies die Bauhaustänze prägte, ist es essentiell die Geschichte zu dieser Zeit beginnen zu lassen.

Das Storytelling sollte daher mit einer Szene anfangen, die die Rastlosigkeit und Zweifel Schlemmers während des Krieges zum Ausdruck bringt. Entscheidend für seine künstlerische Entwicklung waren zudem seine zwei Lazarett-Aufenthalte und ein Studienurlaub, wo er wieder die Möglichkeit hatte zu zeichnen.⁷⁰ Währenddessen schwankte er zwischen zwei Stilen - ist von Unsicherheit geplagt.⁷¹ Erste Abstraktionen machten sich dahingehend, wie bereits erwähnt, in seinen dort angefertigten Werken bemerkbar.⁷² Im Laufe dieser Aufenthalte entwickelte er auch Tänze weiter. In diesem Zusammenhang sollte erwähnt werden, dass Schlemmer schon vor der Kriegszeit seine Leidenschaft zum Ballett entdeckte und Skizzen dazu entwarf.⁷³ Das Zeichnen wie auch seine Vorliebe für den Tanz gaben ihm in dieser Hinsicht die Kraft diese schlechten Zeiten zu überstehen. Für eine Wohltätigkeitsveranstaltung wurde Schlemmer außerdem im Jahr 1916 beurlaubt.⁷⁴ So kehrte er zurück nach Stuttgart, um Teile seines entwickelten Tanzes - das „Triadische Ballett“ aufführen zu lassen.⁷⁵ Die anschließende Kritik war dabei sehr zwiespältig: Die einen waren fasziniert und andere hielten es aber für einen „kubistische[n] Scherz“.⁷⁶ Indes war der Spielmeister des Hoftheaters von Schlemmers Inszenierung begeistert und bat ihn darum „weitere Ballette ein[zu]richten“.⁷⁷ Diese Ereignisse, die sich während des Krieges abspielten, brachten Schlemmer dazu, sich verstärkt dem Tanz zu widmen.

Für ein Storytelling wäre die beschriebene Handlung bereits ausreichend, da sie die drei grundlegenden Bestandteile einer Geschichte enthält. Die Ausgangssituation wäre Schlemmer im Kriegseinsatz. Die dazugehörigen Ereignisse fanden im Lazarett, im Studienurlaub und auf der Wohltätigkeitsveranstaltung statt. Aus diesen Ereignissen resultierte im Anschluss eine Veränderung im Wesen Schlemmers. Denn während der Aufführung fühlte er etwas, was er noch nie zuvor erlebt hatte. Hinsichtlich dessen schrieb er in einem

⁷⁰ Vgl. Schlemmer (1977), S. 8

⁷¹ Vgl. ebd., S. 21

⁷² Vgl. ebd., S. 8

⁷³ Vgl. ebd., S. 7

⁷⁴ Vgl. ebd., S. 27 f.

⁷⁵ Vgl. ebd.

⁷⁶ Vgl. zit. nach Dirk Scheper (1988), S. 24; Vgl. Schlemmer (1977), S. 27 f.

⁷⁷ Vgl. Schlemmer (1977), S. 28

Brief an Otto Meyer: „Ich glaube wirklich, daß eine sonst zurückgedämmte Seite meines Wesens hervorgekehrt war und ich verwandelt und anders erschien denn sonst.“⁷⁸

Dennoch ist weiterhin zu klären, wie er am Bauhaus zum Leiter der Bühnenwerkstatt wurde. Deshalb wird das Storytelling dieser Arbeit in drei Kapitel unterteilt. Die erste beschreibt seine Kriegszeit, die zweite wird über die Wohltätigkeitsaufführung geschrieben und die dritte erzählt schlussendlich, wie er eine Einladung zum Bauhaus erhielt. Nach Ende des Kriegs im Jahr 1918 war Schlemmer nämlich erst als Studentenvertreter an der Stuttgarter Akademie für bildende Künste tätig, wo er zuvor studiert hatte.⁷⁹ Durch die anfallenden Arbeiten in der Akademie fand er aber kaum Zeit, um sich seinem Triadischen Ballett zu widmen. Aus diesem Grund beschloss er nach zwei Jahren die Institution zu verlassen.⁸⁰ Ein Jahr zuvor wurde er bereits zum Bauhaus eingeladen, um sich über die vorgesehene Berufung zu entscheiden.⁸¹ Etwa zeitgleich bekam er auch das Angebot in Stuttgart seine Werke ausstellen zu lassen und des Weiteren gab es ebenso eine Anfrage aus Darmstadt, in der Adelige eine Schule der Weisheit ins Leben rufen wollten.⁸² Obwohl Schlemmer weitere Angebote aus verschiedenen Orten erhielt, entschied er sich letzten Endes für das Bauhaus und arbeitete abwechselnd in Stuttgart an seinem Triadischen Ballett und in Weimar als Lehrender.⁸³ Dort übernahm er die Leitung der Werkstatt für Wandmalerei und den Unterricht im Aktzeichnen.⁸⁴

Die spätere Uraufführung seines Triadischen Balletts am 30. September 1922 war sehr erfolgreich und erhielt überaus positive Kritik.^{85,86} Dadurch kam Schlemmer im Bauhaus als nächster Anwärter für die Stelle des Bühnenwerkstatt-Leiters in Frage.⁸⁷ Diese Werkstatt existierte zu dieser Zeit bereits und wurde zunächst von Lothar Schreyer geleitet.⁸⁸ Die Probeaufführung unter seiner Leitung wurde jedoch durchweg von sämtlichen Bauhäuslern - sowohl von den Studierenden, als auch von den Lehrenden - abgelehnt.⁸⁹ Aufgrund dieses Misserfolgs legte Schreyer sein Amt nieder, woraufhin Schlemmer dieses übernahm. Zwar

⁷⁸ Ebd.

⁷⁹ Vgl. ebd., S. 7 f.

⁸⁰ Vgl. ebd.

⁸¹ Vgl. ebd., S. 8

⁸² Vgl. ebd., S. 42 f.

⁸³ Vgl. ebd., S. 45

⁸⁴ Vgl. ebd.

⁸⁵ Vgl. Blume (2015), S. 8

⁸⁶ Vgl. Schlemmer (1977), S. 61 f.

⁸⁷ Vgl. ebd., S. 65

⁸⁸ Vgl. ebd.

⁸⁹ Vgl. ebd.

könnte man das Storytelling an diesem Punkt fortführen, da Schlemmers Geschichte noch weitergeht. Doch wird im Rahmen dieser Arbeit lediglich sein Weg zum Bauhaus beleuchtet, um zu zeigen, wodurch die Bauhaustänze geprägt wurden.

3.3.3 Planungsphase

Nachdem ein Konzept entwickelt wurde, tritt die Planungsphase ein. Während dieser werden in der Regel das Budget, das Personal sowie die Maßnahmen zur Umsetzung festgelegt.⁹⁰ Für die Realisierung einer interaktiven Website werden beispielsweise ein oder mehrere Frontend- und ggf. Backend-Entwickler sowie ein Autor benötigt. Je nach Aufwand der Umsetzung kann auch ein ganzes Autorenteam hinzugezogen werden. Falls außerdem eigene Darstellungen oder Fotos für das Projekt erwünscht werden, sind weiterhin Illustratoren oder Fotografen erforderlich.

Doch bevor die eigentliche Realisierung eingeleitet werden kann, ist ein Zeitplan zu erstellen.⁹¹ Dieser sollte die einzelnen geplanten Umsetzungsschritte einschließlich ihrem geschätzten Aufwand und ihrem Budget festhalten.⁹² In unserem Fall wäre der Zeitplan für das Verfassen der Web-Inhalte wie auch für die Erstellung der interaktiven Website und Bilder ausgelegt.

3.3.4 Realisierungsphase

Der Schreibprozess durchläuft im Zuge dessen drei unterschiedliche Phasen:

- das Planen
- das Formulieren und
- das Überarbeiten.⁹³

In der Planung wird generell entschieden, welche Informationen aus der vorherigen Recherche auch tatsächlich für das Storytelling genutzt werden sollen.⁹⁴ Im Anschluss wird mithilfe des Storyboards eine Rohfassung geschrieben, woraufhin das Korrekturlesen und die anschließende Überarbeitung des Skriptes folgt. Diese Phase kann allerdings je nachdem mehrmals durchlaufen werden. Das Resultat bzw. Storytelling dieser Arbeit trägt den Titel „Oskar Schlemmers Weg zum Bauhaus“ und ist im Anhang A beigelegt. Während des Verfassens dieser Geschichte wurden die drei oben genannten Phasen gleichermaßen

⁹⁰ Vgl. Kleine Wieskamp (2016), S. 105

⁹¹ Vgl. ebd.

⁹² Vgl. ebd.

⁹³ Vgl. Rosenberger (2013), S. 45

⁹⁴ Vgl. Sammer (2014), S. 200

(mehrmals) durchgeführt. Sie umfasst sämtliche Aspekte, die bereits in der Entwicklung der Handlung (Kap. 3.3.2) aufgeführt wurden.

4 Webentwicklung

4.1 Grundlagen

Die Webentwicklung umfasst ein breites Spektrum an Technologien und ermöglicht uns somit die unterschiedlichsten Webanwendungen zu programmieren. Zu diesen fundamentalen Technologien gehören unter anderem die Sprachen HTML, CSS und JavaScript, deren Grundlagen im weiteren Verlauf behandelt werden. Mithilfe dieser wird die interaktive Website des Storytelling entwickelt.

4.1.1 HTML

4.1.1.1 Basiswissen

Bei HTML handelt es sich um eine Auszeichnungssprache⁹⁵, deren Geschichte in enger Relation mit der Entwicklung des World Wide Web steht.⁹⁶ Durch diese Sprache lassen sich nichtlineare Dokumente erstellen wie auch strukturieren, die schließlich als Website im Browser aufgerufen werden können.^{97,98} Nichtlinear bedeutet, dass die Dokumente nicht von Anfang bis Ende gelesen werden müssen.⁹⁹ Dahingehend ist festzuhalten, dass sie durch Querverweise - den sogenannten Hyperlinks - mit anderen Dokumenten oder Dokumentenabschnitten in Verbindung stehen können.¹⁰⁰ Das Lesen kann daher durch diese Querverweise verschiedene Wege einschlagen.¹⁰¹ Aus diesem Grund steht die Abkürzung HTML auch für den Begriff „Hypertext Markup Language“. „Hypertext“ bezieht sich in diesem Sinne auf die beschriebenen Hyperlinks¹⁰², die in HTML-Dokumenten bzw. Dateien beliebig eingesetzt werden. „Markup Language“ heißt ins Deutsche übersetzt Auszeichnungssprache, wodurch sich HTML definiert. Der aktuelle Standard dieser Sprache ist das HTML5, in welchem neue „Funktionalitäten in die HTML-Spezifikationen aufgenommen [wurden]“.¹⁰³

⁹⁵ Vgl. Haunschild (2017), S. 105

⁹⁶ Vgl. Ernst et al. (2016), S. 708

⁹⁷ Vgl. ebd.

⁹⁸ Vgl. Haunschild (2017), S. 10

⁹⁹ Vgl. Ernst et al. (2016), S. 708

¹⁰⁰ Vgl. ebd.

¹⁰¹ Vgl. ebd.

¹⁰² Vgl. Haunschild (2017), S. 10

¹⁰³ Ebd., S. 134

4.1.1.2 Textstrukturierung und -gestaltung

Elemente und Tags

Die Struktur eines solchen Dokuments und der sich dort befindenden Texte wird durch HTML-Tags gekennzeichnet, die auch kurz nur Tags genannt werden. Sie bestehen generell aus einem öffnenden und einem schließenden Tag, wie im untenstehenden Beispiel zu sehen ist.

Beispiel:

```
<p>Das ist ein Absatz.</p>
```

Das `<p>` ist ein öffnendes Tag und das `</p>` gibt das Ende des Elements an. Zwischen beiden Tags befindet sich ein Text. Auf diese Weise wird der eingefügte Text durch das HTML-Element `<p>...</p>` als Absatz deklariert. Daneben existieren aber auch sogenannte Standalone-Tags, die ohne einen schließenden Tag auftreten können.¹⁰⁴ Weiterhin kann man innerhalb der Elemente Attribute und die dazugehörigen Werte einfügen.

Beispiel:

```
<p class="absatz">Das ist ein Absatz.</p>
```

Im obigen Beispiel ist `class` das Attribut, während `"absatz"` die Wertangabe für das Attribut darstellt. Das Gleichheitszeichen wiederum weist dem Attribut den Wert zu.

4.1.1.3 HTML-Grundgerüst

Die Basisstruktur des HTML-Dokuments besteht weiterhin aus zwei grundlegenden Bestandteilen - einem Kopf (`head`) und einem Körper (`body`). Im Dokumentenkopf werden sämtliche Informationen und Metadaten bezüglich des Dokuments und weiterer benötigter Dateien erfasst. Zudem wird der Titel des HTML-Dokuments in diesem Abschnitt angegeben, welcher anschließend im Reiter des Web-Browsers angezeigt wird. Die Metadaten dagegen dienen zur Auswertung seitens des Browsers und der Suchmaschinen.¹⁰⁵ Den eigentlichen Inhalt des Dokuments enthält der `body`. Diese zwei erläuterten Bestandteile sind durch das HTML-Element `<html>...</html>` vollständig einzuschließen. Zur Veranschaulichung wird die Grundstruktur einer HTML-Datei im unten dargestellten Quellcode aufgeführt. Das in darin enthaltene `<!DOCTYPE html>` hingegen ist kein HTML-Element. Diese Standard-Angabe legt lediglich den Typ des Dokuments fest und wird in verschiede-

¹⁰⁴ Vgl. Münz und Gull (2014), S. 182

¹⁰⁵ Vgl. ebd., S. 709

nen Dateien verwendet.¹⁰⁶

```
<!DOCTYPE html>
<html>
  <head>
    <meta charset="utf-8">
    <title>Titel</title>
  </head>
  <body>
    Inhalt
  </body>
</html>
```

Ferner können externe Dateien und Quellen in das HTML-Dokument integriert werden - unter anderem auch Multimedia-Elemente. Vor allem durch die Einführung von HTML5 wird mit umfangreichen Funktionen die Einbindung von Bilddateien sowie von Audio- und Videosequenzen unterstützt, wodurch mehr Gestaltungsmöglichkeiten bei der Web-Programmierung entstehen.¹⁰⁷

4.1.1.4 HTML und DOM

Das Domain Object Model (kurz: DOM) wurde von der Hauptstandardorganisation World Wide Web Consortium (W3C) als Standard für das Web festgelegt.¹⁰⁸ Mit diesem werden die Inhalte eines HTML-Dokuments in einer Baumstruktur dargestellt, sodass andere Web-Technologien sich auf die einzelnen Elemente beziehen können. Demzufolge kann man mit CSS und JavaScript Einfluss auf die HTML-Elemente nehmen.

Die folgende Abb. 4 zeigt eine solche DOM-Baumstruktur auf. Das Wurzelement bzw. den Knoten bildet in dieser Hinsicht immer das `<html>`-Element. Darauf folgen im Beispiel die Kindknoten `head` und `body`, die wiederum Kinder haben. In diesem Beispiel hat der Dokumentenkopf `head` ein Kind (`title`) und der Dokumentenkörper `body` zwei Kinder (`h1` und `p`). Demnach wären die Überschrift `h1` und der Absatz `p` im `body`-Element Geschwister.

¹⁰⁶ Vgl. W3Schools (o.J.): DOCTYPE Declaration

¹⁰⁷ Vgl. Ernst et al. (2016), S. 713

¹⁰⁸ Vgl. ebd., S. 714

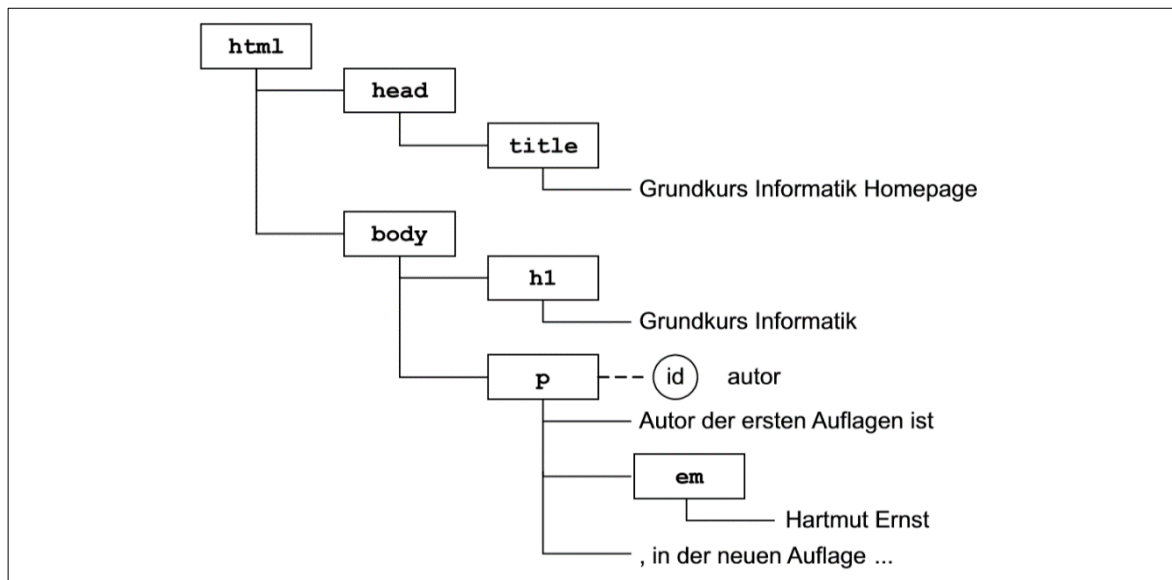


Abb. 4: HTML-DOM: Baumdarstellung¹⁰⁹

4.1.2 CSS

4.1.2.1 Grundlegendes

Das tatsächliche Layout der Website bzw. des HTML-Dokuments wird über eine Beschreibungssprache definiert, die sich CSS oder auch Cascading Style Sheets nennt.¹¹⁰ Der aktuelle Standard für diese Beschreibungssprache ist das CSS3, welches eine Weiterentwicklung des Sprachumfangs von CSS ist. Diese wurde vom W3C seit 1999 entwickelt.¹¹¹ und wird in der Regel in HTML-, XML- wie auch SVG-Dokumenten eingesetzt¹¹². Zum Beispiel lassen sich mit CSS die Schriftart, Schriftgröße oder Bildeigenschaften der einzelnen Elemente bestimmen. Die CSS-Formatierungen erfolgen dabei über folgende Syntax:

```
Selektor{Eigenschaft1: Wert1; Eigenschaft2: Wert2; ... }113
```

4.1.2.2 Einbindung in HTML

Direkte Einbindung

Die Formatierungsinformationen können entweder direkt in die HTML-Datei eingefügt, oder als externe Datei eingebunden werden. Für den direkten Eintrag in die HTML-Datei werden im Dokumentenkopf die Style-Eigenschaften in das folgende Element eingefügt:

```
<style>...</style>
```

¹⁰⁹ Vgl. ebd.

¹¹⁰ Vgl. Haunschild (2017), S. 13

¹¹¹ Vgl. Münz und Gull (2014), S. 412

¹¹² Vgl. SELFHTML-Wiki (2017): CSS

¹¹³ Vgl. Ernst et al. (2016), S. 715

Die bereits aufgeführte Syntax wird in diesem Fall beibehalten. Desgleichen können im Dokumentenkörper der HTML-Datei Formatierungen vorgenommen werden. Dafür ist lediglich das Attribut `style` in die einzelnen Elemente einzubinden. Folgendes Beispiel verdeutlicht diese Alternative:

```
<p style="Eigenschaft1: Wert1; Eigenschaft2: Wert2; ...">...</p>114
```

Hierbei ist zu erwähnen, dass die vorher beschriebene Syntax in dieser Alternative nicht gilt. Da diese CSS-Regeln direkt in das Element eingetragen werden, fällt die Angabe des Selektors aus. An Stelle der geschweiften Klammern werden die Eigenschaften und Werte von Anführungsstrichen eingeschlossen.

Einbindung einer externen CSS-Datei

CSS-Styles kann man aber auch in einer externen Datei mit der Endung `.css` abspeichern. Die Einbettung einer solchen Datei hingegen erfolgt im `head`-Bereich über das folgende Element:

```
<link rel="stylesheet" href="stylesheet.css">115
```

Ferner können alle drei beschriebenen Varianten der Einbindung beliebig oft im HTML-Dokument verwendet werden.

4.1.3 JavaScript

4.1.3.1 Allgemeines

JavaScript ist eine vom Netscape entwickelte Skriptsprache¹¹⁶, die die dynamische Ausgestaltung von HTML-Seiten erweitert.¹¹⁷

Ferner unterscheidet man in der Web-Programmierung zwischen den clientseitigen und serverseitigen Sprachen. Die serverseitigen Skriptsprachen werden stets vom Webserver ausgewertet, wohingegen bei clientseitigen Sprachen die Auswertung im Browser stattfindet.¹¹⁸ Demnach können clientseitige Skriptsprachen wie JavaScript im Browser direkt auf die Nutzeraktivitäten antworten sowie reagieren.¹¹⁹ Auf diese Weise können Aktionen für

¹¹⁴ Vgl. ebd.

¹¹⁵ Vgl. ebd.

¹¹⁶ Vgl. Ernst et al. (2016), S. 723

¹¹⁷ Vgl. ebd.

¹¹⁸ Vgl. Kommer (2015), S. 58

¹¹⁹ Vgl. ebd.

ausgewählte HTML-Elemente bestimmt werden. Insofern lassen sich mit JavaScript interaktive (oder mobile) Webanwendungen wie z.B. Spiele gestalten.¹²⁰ Inzwischen handelt es sich bei JavaScript um eine sehr verbreitete Sprache, denn sie ist laut Cameron die einzige Sprache, die von nahezu sämtlichen vorhandenen Web-Browsern unterstützt wird.¹²¹ Dahingehend stellt sie umfassende Elemente bereit, die auch aus anderen Programmiersprachen bekannt sind.¹²² Zum Beispiel können Schleifen für die Wiederholung bestimmter Programmteile aufgeführt werden.¹²³ Auf diese Grundlagen von JavaScript wird im nachfolgenden Verlauf kurz eingegangen.

4.1.3.2 Einbettung in HTML

Direkte Einbettung

Um JavaScript-Anweisungen in eine HTML-Seite einzufügen, werden diese vom `script`-Element umschlossen. Das untenstehende Beispiel verdeutlicht die Verwendung dieses Elements:

```
<script>JavaScript-Code</script>
```

Dieses Element kann sowohl in den Dokumentenkopf als auch in den Körper der HTML-Seite eingefügt werden. Laut der Autorin Kommer ist es jedoch gängig geworden, den `script`-Block in den `head`-Bereich einzubauen.¹²⁴

Einbettung einer externen JavaScript-Datei

Neben externen CSS-Dateien, Dokumenten und Multimedia-Elementen können auch JavaScript-Dateien beliebig oft in HTML eingebunden werden. Darüber hinaus lassen sich diese Anweisungen zu Programmen oder „Bibliotheken“ in einer JavaScript-Datei zusammenfassen.¹²⁵ Zu diesem Zweck wird auch das `script`-Element genutzt - doch an Stelle des Programmblocks gibt man das Attribut `src` einschließlich der Quelle an. Der folgende Code veranschaulicht die Einbindung einer JavaScript-Datei. Wie außerdem daraus zu erkennen ist, wird im `script`-Element ausschließlich das `src`-Attribut und der dazugehörige Wert bzw. Datei-Pfad angegeben.

```
<script src="datei.js"></script>
```

¹²⁰ Vgl. Duckett (2015), S. 4

¹²¹ Vgl. Cameron (2015), S. 16

¹²² Vgl. Theis (2016), S. 15

¹²³ Vgl. ebd.

¹²⁴ Vgl. Kommer (2015), S. 59

¹²⁵ Vgl. Ernst et al. (2016), S. 723

4.1.3.3 Grundlagen

Variablen und Datentypen

In JavaScript können Variablen deklariert und ihnen verschiedenartige Werte zugewiesen werden. Dazu wird die Variable mit dem vorangehenden Schlüsselwort **var** definiert.

Beispiel:

```
var wert = 'Das ist ein String...';
```

Im obenstehenden Beispiel ist eine solche Deklaration aufgeführt. Bei dem vermeintlichen Gleichheitszeichen handelt es sich um einen Zuweisungsoperator.¹²⁶ Der Variablen `wert` wird durch diesen Operator ein sogenannter String übergeben. Dieser wiederum besteht aus einer beliebigen Zeichenkette, die von zwei Anführungszeichen eingeschlossen wird. Nach der Deklaration können die festgelegten Variablen unter Umständen auch zu beliebigen Zeitpunkten vom JavaScript-Programm aufgegriffen werden.¹²⁷ Während der Ausführung des Programms ist es des Weiteren möglich, dass die deklarierten Variablen zu späteren Zeitpunkten auch andere Werte annehmen können.¹²⁸ Aufgrund dieser Eigenschaft ist JavaScript eine dynamisch typisierte Sprache.

Damit JavaScript auch sinnvoll eingesetzt werden kann, sollte man darüber hinaus die dazugehörigen Datentypen kennen. Neben den Strings gibt es auch Nummern, Wahrheitswerte, Funktionen, Objekte sowie den Datentyp `undefined`.¹²⁹ Letzteres gibt an, dass der Datentyp einer Variablen nicht definiert ist.¹³⁰ Beim Objekt handelt es sich dagegen um einen komplexen Datentypen, der unterschiedliche Attribute und Methoden enthalten kann.¹³¹ Doch ebenso können Funktionen einer Variablen zugewiesen werden, weshalb sie zu den Datentypen zählen.¹³² Die oben genannten Wahrheitswerte (`boolean`) können hingegen nur zwei Werte annehmen - entweder `true` oder `false`. Zudem unterscheidet man die Nummern zwischen Ganzzahlen wie `872` und Gleitpunktzahlen wie z.B. `14.06`.

Operatoren

Der beschriebene Vergleichsoperator ist nur einer von vielen Operatoren, die in JavaScript ihren Einsatz finden. Diese werden dazu verwendet, um Verknüpfungen, Vergleiche oder

¹²⁶ Vgl. ebd., S. 724

¹²⁷ Vgl. Kommer (2015), S. 61

¹²⁸ Vgl. ebd.

¹²⁹ Vgl. Cameron (2015), S. 40

¹³⁰ Vgl. ebd.

¹³¹ Vgl. Ernst et al. (2016), S. 727

¹³² Vgl. ebd.

aber auch Berechnungen durchzuführen.¹³³ Im Allgemeinen gibt es arithmetische und logische Operatoren, Vergleichsoperatoren wie auch Verknüpfungsoperatoren.¹³⁴ Beispiele dafür wären folgende Operatoren `+`, `-`, `=>`, `<=`, `&&` oder `||`.

Zusätzlich kann in JavaScript der Bedingungsoperator oder der `typeof`-Operator genutzt werden. Mit dem Bedingungsoperator kann man beispielsweise bedingungsabhängige Anweisungen verkürzt darstellen.¹³⁵ Dahingegen dient der `typeof`-Operator zum Auslesen von Datentypen.¹³⁶

Kontrollstrukturen

Ein Script setzt sich generell aus einer Folge von Anweisungen zusammen, die von einem Computer bearbeitet wird.¹³⁷ Diesbezüglich ist JavaScript eine Sprache, die Anweisungen der Reihe nach ausführt.¹³⁸ Um dennoch entsprechend auf die Aktionen der Nutzer reagieren zu können, werden Kontrollstrukturen eingesetzt.¹³⁹ Mithilfe dieser kann man festlegen, welche Anweisungen vom Programm in einer bestimmten Situation durchzuführen sind.¹⁴⁰ Kontrollstrukturen geben demnach bedingte Anweisungen an, wofür in JavaScript folgende ins Spiel kommen:

- `if...else`-Anweisungen,
- `switch`-Anweisungen,
- `for`-Schleifen,
- `while`-Schleifen und
- `do...while`-Schleifen.¹⁴¹

Sie stellen alle verschiedene Bedingungen auf, in denen gewisse JavaScript-Anweisungen wiederholt vom Computer bzw. Web-Browser durchlaufen werden können.

Beispiel¹⁴²:

```
if (Bedingung) {  
    // Anweisungen A  
} else {  
    // Anweisungen B  
};
```

¹³³ Vgl. Kommer (2015), S. 64

¹³⁴ Vgl. ebd., S. 64 ff.

¹³⁵ Vgl. ebd., S. 66

¹³⁶ Vgl. ebd., S. 64

¹³⁷ Vgl. Duckett (2015), S. 14

¹³⁸ Vgl. Kommer (2015), S. 67

¹³⁹ Vgl. ebd.

¹⁴⁰ Vgl. Duckett (2015), S. 149

¹⁴¹ Vgl. ebd., S. 160 ff.

¹⁴² Vgl. Kommer (2015), S. 67

Trifft die angegebene Bedingung in der nachstehenden Klammer der `if`-Anweisung zu, werden die Anweisungen `A` ausgeführt.¹⁴³ Andernfalls (`else`) werden die Anweisungen `B` in JavaScript vorgenommen. Die `if`-Anweisung kann außerdem auch ohne die `else`-Anweisung verwendet werden. In einem solchen Fall wird die `if`-Anweisung übersprungen, wenn die angegebene Bedingung nicht erfüllt wird.¹⁴⁴ Um spezifische Bedingungen festzulegen, werden oftmals auch die zuvor genannten Operatoren in die Kontrollstrukturen eingebaut.¹⁴⁵ So können unterschiedliche Werte zum Beispiel miteinander verglichen und je nachdem bestimmte Anweisungen eingeleitet werden.

Das `//`-Zeichen wird außerdem im Programm verwendet, um einen Kommentar in eine Zeile einzufügen. Für einen mehrzeiligen Kommentartext gilt dagegen folgende Syntax:

```
/* Ein  
mehrzeiliger  
Kommentar */
```

Objekte und Funktionen

Wie bereits erläutert wurde, handelt es sich bei Objekten und Funktionen um komplexe Datentypen. Dahingehend kann man mit einem Objekt eigene Datenmodelle erstellen, die verschiedene Eigenschaften und Methoden enthalten können.

Beispiel¹⁴⁶:

```
var auto = new Object();  
auto.marke = 'Audi';  
auto.farbe = 'rot';  
auto.baujahr = 2007;  
auto.tuv = true;
```

Das Beispiel zeigt, wie ein Objekt erstellt werden kann. Für die Variable `auto` wird ein neues Objekt mit `new Object()` zugewiesen. Der Variablen `auto` werden die Schlüssel (keys) `marke`, `farbe`, `baujahr` und `tuv` übergeben. Diese Schlüssel wiederum enthalten unterschiedliche Werte und Datentypen, die desgleichen zur Variablen `auto` gehören. Mit der Zuweisung zu `new Object()` wird die Variable einschließlich ihrer Schlüssel und Werte dem erstellten Objekt übergeben. Anschließend kann das Objekt zu einem beliebigen Zeitpunkt von den Funktionen erfasst und verarbeitet werden. Ebenfalls ist in jedem Web-Browser ein Satz von Objekten integriert, womit interaktive Websites entwickelt werden

¹⁴³ Vgl. ebd.

¹⁴⁴ Vgl. ebd.

¹⁴⁵ Vgl. Duckett (2015), S. 149 ff.

¹⁴⁶ Vgl. ebd., S. 86

können.¹⁴⁷

Zudem kann man in JavaScript auch eine Menge von Objekten oder anderen Datentypen einem sogenannten Array übergeben. Dieser kann mehrere Werte und Variablen aufnehmen sowie speichern, um später auch vom Programm ausgewertet zu werden.

Beispiel¹⁴⁸:

```
var cars = ["Saab", "Volvo", "BMW"];
```

In JavaScript und anderen Programmiersprachen werden Funktionen flexibel deklariert und genutzt. Diese haben schließlich den Zweck den Programmieraufwand zu verringern.¹⁴⁹ Duckett definiert in diesem Sinne Funktionen wie folgt: „Funktionen bestehen aus einer Folge von Anweisungen, die eine bestimmte Aufgabe ausführen und daher zu einer Gruppe zusammengefasst wurden.“¹⁵⁰ Einleiten lässt sich eine Funktion mit dem Schlüsselwort **function**, wobei folgende Syntax einzuhalten ist:

```
function name() {  
    // Anweisungen  
};
```

Nach Deklaration der Funktion kann man sämtliche Anweisungen, die darin eingetragen wurden, zu einem späteren Zeitpunkt mit einer einzigen Codezeile aufrufen.¹⁵¹ Die vorher gezeigte Funktion wird wie folgt aufgerufen:

```
name ()
```

Funktionen sind oftmals sehr vielfältig und komplex, da alle aufgeführten Eigenschaften und Bestandteile in diesen ihre Verwendung finden. Doch dadurch ermöglichen sie auch zahlreiche Möglichkeiten in der Web-Programmierung.

JavaScript und DOM

Mithilfe des im Kap. 4.1.1.4 beschriebenen DOM können Skriptsprachen wie JavaScript in der Regel auf sämtliche HTML-Elemente zugreifen. Anhand dessen kann JavaScript auch Einfluss auf die CSS-Styles nehmen. Zum Beispiel lassen sich dynamische Veränderungen an der Seite oder an den einzelnen Elementen vornehmen.

¹⁴⁷ Vgl. ebd.

¹⁴⁸ Vgl. W3Schools (o.J.): Arrays

¹⁴⁹ Vgl. Ernst et al. (2016), S. 725; Vgl. Kommer (2015), S. 74

¹⁵⁰ Vgl. Duckett (2015), S. 86

¹⁵¹ Vgl. ebd., S. 91

Andernfalls kann man auch mit verschiedenen Event-Handler Verknüpfungen zu einer beliebigen Skriptsprache herstellen.¹⁵² Unter Event-Handler (dt.: Ereignisbehandler) sind bestimmte HTML-Attribute zu verstehen, mit denen sich Ereignisse bzw. Events hinzufügen lassen.¹⁵³ Damit kann z.B. ein Mausklick oder ein Tastendruck gemeint sein. Wird einem Element ein solcher Event-Handler zugewiesen, reagiert es dementsprechend darauf.¹⁵⁴ Für gewöhnlich kennzeichnen sich Event-Handler außerdem durch den Präfix `on`, wie beispielsweise `onclick` oder `onload`.¹⁵⁵

4.2 Umsetzung einer interaktiven Website

4.2.1 Konzeptentwicklung

Aufbau

Anhand des Storytelling zu Oskar Schlemmer wird eine interaktive Website erstellt. Dazu ist zunächst ein passendes Konzept zu entwickeln. Wie bereits erwähnt wurde, wird das erarbeitete Storytelling in drei Kapitel unterteilt. Daher wird die Website wie folgt aufgebaut:

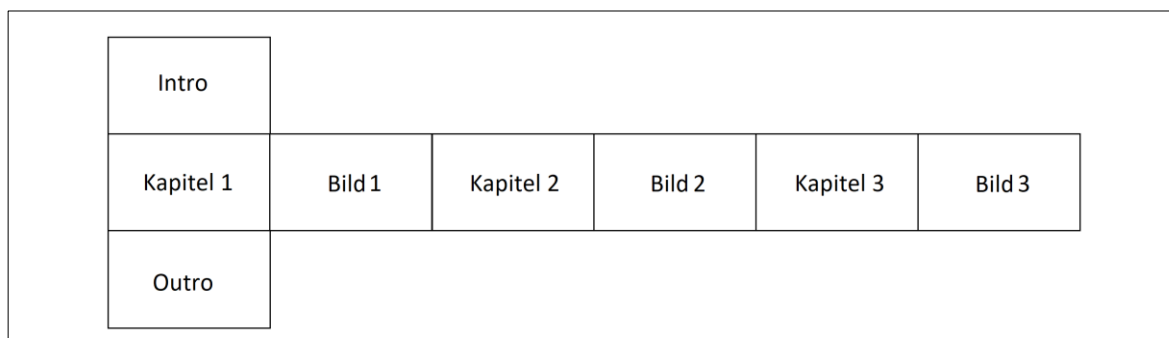


Abb. 5: Skizze zum Aufbau der interaktiven Website (Eigene Darstellung)

Zuerst wird es eine Einleitung („Intro“) geben, die drei verschiedene Abschnitte besitzt. Der erste Abschnitt wird eine Animation abspielen und das Thema „Tanz am Bauhaus“ einleiten. Danach folgt ein Abschnitt, der den Titel des Storytelling anzeigt - und zwar „Oskar Schlemmers Weg zum Bauhaus“. Des Weiteren wird es den Zusatz „Auf einer wahren Begebenheit“ enthalten, da das Storytelling einige Szenen beschreibt, die mit großer Wahrscheinlichkeit nicht stattgefunden haben. Der letzte Abschnitt dient wiederum als Überleitung zum ersten Kapitel und wird den Text „Wir reisen zurück ins 20. Jahrhun-

¹⁵² Vgl. Münz und Gull (2014), S. 525

¹⁵³ Vgl. ebd.

¹⁵⁴ Vgl. ebd.

¹⁵⁵ Vgl. ebd.

dert...“ anzeigen. Danach beginnt das erste Kapitel des Storytelling. Wie der Abb. 5 entnommen werden kann, sind die Kapitel und die dazugehörigen Bilder horizontal ausgelegt. Ab diesem Punkt wird die Website horizontal verlaufen. Die Abschnitte mit der Bezeichnung „Kapitel“ enthalten nicht die dazugehörigen Texte, sondern werden nur deren Titel anzeigen. Nach jedem dieser Kapitel folgt ein entsprechendes Bild - demnach baut sich das gesamte Storytelling wie eine Art Bilderbuch auf. Am Ende der Website (hier auch „Outro“ genannt) wird eine Fotografie von Oskar Schlemmer, sowie ein ausdrucksstarkes Zitat zum Tanz und zur Bühne gezeigt.

Interaktionen

Die Website wird sich auf Interaktionen konzentrieren, die durch das Scrollen oder das Klicken der Maus sowie durch die Bewegung des Cursors ausgelöst werden. Im beschriebenen Intro liegen die drei Abschnitte auf einer Ebene. Erst durch das Scrollen wird jeweils nur eines dieser Abschnitte - hier auch „Slide“ genannt - angezeigt. Scrollt der Nutzer bis zu einem bestimmten Punkt, wird es einen animierten Übergang zum nächsten Abschnitt geben. Die Elemente (Überschriften, Textpassagen und Bilder) des noch abgebildeten Abschnitts werden ausgeblendet, während der Hintergrund des nächsten Abschnitts langsam sichtbar wird bis er schließlich den vorherigen vollständig verdeckt. Anschließend werden die Elemente dieses nächsten Abschnitts eingeblendet und bestimmte Animationen durchgeführt.

Die Abschnitte, die in der Abb. 5 mit dem Wort „Kapitel“ oder „Outro“ gekennzeichnet sind, werden ebenfalls an bestimmten Punkten beim Scrollen Animationen auslösen. Jedoch findet kein animierter Übergang wie im Intro der Website statt. Die Bilder hingegen, die nach jedem Kapitel-Abschnitt folgen, werden einen Parallax-Effekt erhalten. Dafür werden mehrere Bilder bzw. Ebenen übereinander positioniert und gleichzeitig sichtbar dargestellt. Außerdem werden sich diese Ebenen bei Eintritt des Cursors in bestimmte Richtungen und mit unterschiedlicher Geschwindigkeit bewegen, wodurch beim Betrachter der Eindruck einer räumlichen Tiefe entsteht.¹⁵⁶ Weiterhin wird sich die Farbe eines bestimmten Elements ändern, wenn sich der Cursor über dieses Element bewegt. Genauer gesagt legt sich eine neue Ebene darüber, die dasselbe Bild in einer anderen Farbe enthält. Dies soll den Nutzern zeigen, dass das Element anklickbar ist. Wie in einem Wimmelbild-Spiel wird es Aufgabe sein, dieses Element in jedem Bild-Abschnitt zu finden. Klicken die Nutzer das entsprechende Element an, wird eine neue Ebene eingeblendet, die den Text

¹⁵⁶ Vgl. Zaglov (2014)

zum Kapitel anzeigt.

4.2.2 Realisierung

Aufgrund des begrenzten Umfangs dieser Arbeit richtet sich der Fokus dieses Kapitels lediglich auf die Umsetzung der interaktiven Elemente. Der Quellcode zur gesamten Realisierung der Website einschließlich der erläuternden Kommentare kann jedoch aus dem Anhang B entnommen werden. Doch bevor auf die eigentliche Umsetzung eingegangen wird, werden zunächst im Allgemeinen die JavaScript-Bibliotheken vorgestellt, die zum Einsatz kamen.

4.2.2.1 JavaScript-Bibliotheken

ScrollMagic

JavaScript lässt sich, wie schon in Kap. 4.1.3.2 angesprochen wurde, zu Bibliotheken zusammenfassen. ScrollMagic ist nur eine unter diesen und ermöglicht interaktive Events durch das Scrollen auszulösen. Es handelt sich besser gesagt um ein Animationsframework, das auf der „GreenSock Animation Plattform“ (GSAP) basiert.¹⁵⁷ Um mit dieser JavaScript-Bibliothek arbeiten zu können, speichert man ScrollMagic entweder lokal ab oder greift auf CDN-Hosting-Angebote zurück. Die Abkürzung CDN steht für den englischen Begriff Content Delivery Network. Mit diesem können vielseitige Inhalte auf Servern abgespeichert und ausgeliefert werden.¹⁵⁸ Tendenziell werden eher diese Hosting-Angebote wahrgenommen, weil durch diese die Performance für die Nutzer meist höher ist.¹⁵⁹ Demnach müsste für die Einbindung von ScrollMagic folgender Link in die HTML-Datei eingefügt werden:

```
<script  
src="https://cdnjs.cloudflare.com/ajax/libs/ScrollMagic/2.0.5/ScrollMagic.min.js">  
</script>160
```

Nach Einbindung kann die Bibliothek genutzt werden. Das folgende Beispiel zeigt wie ScrollMagic in der Regel in JavaScript initialisiert und verwendet wird. Zuerst ist ein sogenannter ScrollMagic Controller einzuleiten, was in der ersten Zeile der Abbildung dargestellt wird.

¹⁵⁷ Vgl. Janschitz (2014)

¹⁵⁸ Vgl. Cloudflare (o.J.)

¹⁵⁹ Vgl. Cameron (2015), S. 94

¹⁶⁰ URL: <https://cdnjs.com/libraries/ScrollMagic> [Abruf am 10.01.2018]

```

var arrowFade = new ScrollMagic.Scene({
    triggerElement: '#arrow-trigger',
    triggerHook: 1,
    reverse: false
})
.setTween('.arrow', 1, {y: -10, opacity: 0})
.addTo(controller);

```

Daraufhin folgt die Anweisung `new ScrollMagic.Scene()`, in die unterschiedliche Parameter eingetragen werden können. Mittels dem Operator `new` wird eine neue Instanz bzw. Szene erzeugt¹⁶¹, während man mit den Parametern die Eigenschaften der Szene festlegt. In diesem Beispiel wären die Parameter `triggerElement`, `triggerHook` und `reverse`. Das `triggerElement` stellt das Element dar, welches die Szene auslöst. Durch `triggerHook` legt man weiterhin den Punkt fest, an dem die Szene beginnt - in diesem Fall ist mit dem Wert `1` die untere Kante des Ansichtsfensters gemeint.¹⁶² Der Wert `0` dagegen bestimmt die obere Kante des Ansichtsfensters als Auslöser der Szene. Demzufolge wird sie beginnen sobald beim Scrollen die untere Kante des Ansichtsfensters mit dem Element in Berührung kommt, welches die ID "arrow-trigger" besitzt. Das `reverse` dagegen bestimmt, was geschieht, wenn in die entgegengesetzte Richtung gescrollt wird. Mit dem Wert `true` führt ScrollMagic dieselbe Szene beliebig oft aus. Soll die Szene jedoch nur einmalig durchgeführt werden, so wird dem Parameter `reverse` der Wert `false` zugewiesen.¹⁶³ An die Szene ist zudem eine Methode `setTween()` angebunden, wodurch das Element mit der Klasse "arrow" animiert wird. Nicht zu verwechseln ist dieses Element mit dem zuvor beschriebenen Element, welches die ID "arrow-trigger" besitzt. Denn es diene lediglich als Auslöser für die Szene. Innerhalb dieser `setTween()`-Methode wird die Deckkraft (`opacity`) des Elements auf `0` gesetzt, was heißt, dass dieses gänzlich „unsichtbar“ dargestellt wird. Zeitgleich wird sich das Element durch die Angabe `y: -10` um 10 Pixel nach oben bewegen.

Neben dieser beschriebenen Methode, gibt es weitere, die in ScrollMagic ihre Verwendung finden. Einige davon werden im nachfolgenden Verlauf aufgeführt und näher erläutert. Darüber hinaus gibt es für diese Bibliothek eine umfassende Dokumentation¹⁶⁴ sowie eine Seite, die unterschiedliche Beispiele und den dazugehörigen Quellcode aufzeigt¹⁶⁵.

¹⁶¹ Vgl. MDN Web Docs (2017): New Operator

¹⁶² Vgl. ScrollMagic (2015): triggerHook

¹⁶³ Vgl. ScrollMagic (2015): reverse

¹⁶⁴ URL: <http://scrollmagic.io/docs/index.html> [Abruf am 10.01.2018]

¹⁶⁵ URL: <http://scrollmagic.io/examples/> [Abruf am 10.01.2018]

Zu guter Letzt wird die gesamte Szene einschließlich der Parameter und Methoden dem Controller übergeben - was für jede Szene gilt, die mit ScrollMagic erstellt wurde. Diesbezüglich ist es meist nur erforderlich einen solchen Controller einzuleiten. In dieser Arbeit wird dagegen mit zwei Controller gearbeitet. Einer dient für die Szenen, die in den vertikal verlaufenden Abschnitten „abgespielt“ werden, während der andere für den horizontal ausgelegten Bereich der Website genutzt wird.¹⁶⁶

GreenSock Animation Platform (GSAP)

GreenSock ermöglicht es flüssige Animationen mit JavaScript und HTML5 zu erzeugen.¹⁶⁷ Dafür bietet die Plattform verschiedene Bibliotheken an, die zum Teil kostenpflichtig sind. Die kostenfreien Bibliotheken von GreenSock sind unter den Begriffen „TweenLite“, „TimelineLite“, „TweenMax“ und „TimelineMax“ bekannt.¹⁶⁸ Interaktionen sind mit den Bibliotheken zwar nicht im direkten Sinne möglich, aber mit der vorgestellten `setTween()`-Methode in ScrollMagic können diese Animationen der erzeugten Szene übergeben werden. Auf diese Weise können die „tweenbasierten“ Animationen interaktiv durch das Scrollen ausgeführt werden. Um diese Anweisung nutzen zu können, ist neben der Einbindung der GreenSock-Bibliotheken auch das sogenannte GSAP-Plugin von ScrollMagic erforderlich. Nur in Verbindung mit diesem Plugin werden die Animationen in ScrollMagic unterstützt.¹⁶⁹ Das Plugin wird über einen CDN-Link in das HTML-Dokument eingebunden:

```
<script src="https://cdnjs.cloudflare.com/ajax/libs/ScrollMagic/2.0.5/plugins/animation.gsap.js"></script>170
```

Die genannten Bibliotheken werden dagegen durch die untenstehenden Links eingefügt:

```
<script  
src="https://cdnjs.cloudflare.com/ajax/libs/gsap/1.20.3/TweenLite.min.js">  
</script>171
```

```
<script  
src="https://cdnjs.cloudflare.com/ajax/libs/gsap/1.20.3/TimelineLite.min.js">  
</script>172
```

¹⁶⁶ Vgl. ScrollMagic (o.J.): Going horizontal

¹⁶⁷ Vgl. Steinberg (2012)

¹⁶⁸ Vgl. GreenSock (2017): Products

¹⁶⁹ Vgl. ScrollMagic (2015): Plugin GSAP

¹⁷⁰ URL: <https://cdnjs.com/libraries/ScrollMagic> [Abruf am 10.01.2018]

¹⁷¹ URL: <https://cdnjs.com/libraries/gsap> [Abruf am 10.01.2018]

¹⁷² Ebd.

```
<script src="https://cdnjs.cloudflare.com/ajax/libs/gsap/1.18.2/TweenMax.min.js">
</script>173
```

```
<script
src="https://cdnjs.cloudflare.com/ajax/libs/gsap/1.20.3/TimelineMax.min.js">
</script>174
```

Bei TweenMax und TimelineMax handelt es sich um eine Erweiterung des TweenLite und der TimelineLite.¹⁷⁵ Mit den Bibliotheken TweenMax und TweenLite lassen sich beliebige Elemente animieren. Die „Timeline“-Bibliotheken dagegen ermöglichen es mehrere Animationen einer „Zeitleiste“ zu übergeben, sodass diese gleichzeitig oder direkt nacheinander abgespielt werden können. Sie werden später anhand der Realisierung der Interaktionen genauer beschrieben.

Um schließlich eine Animation zu erstellen, ist zunächst das Schlüsselwort TweenLite oder TweenMax einzuleiten. Daraufhin wird die Methode `to()` oder `from()` an das Schlüsselwort angefügt. Durch das `from()` wird das Element zunächst mit den darin definierten Eigenschaften angezeigt.¹⁷⁶ Innerhalb einer bestimmten Zeit nimmt dieses Element schließlich wieder seine ursprünglichen Eigenschaften an, die in CSS bestimmt worden. Bei der `to()`-Methode verhält sich dieser animierte Vorgang genau umgekehrt.¹⁷⁷ Der folgende Quellcode veranschaulicht die Verwendung der `from()`-Methode.

```
TweenLite.from('slide03-text', 0.9, {y: 200, ease:Linear.easeNone}))
```

Erst werden innerhalb der Klammern dieser Methode die Elemente ausgewählt, die zu animieren sind. Daraufhin wird die Dauer der Animation in Sekunden angegeben. Der oben aufgeführte Wert (0.9) legt beispielsweise eine Zeitdauer von 0,9 Sekunden fest. Danach werden in geschweiften Klammern die Eigenschaften der Animation des Elements eingetragen.

jQuery

Für die Interaktionen, die z.B. durch das Anklicken bestimmter Elemente erfolgen, dient in dieser Arbeit die JavaScript-Bibliothek jQuery. Sie bietet browserunabhängige Methoden

¹⁷³ Ebd.

¹⁷⁴ Ebd.

¹⁷⁵ Vgl. GreenSock (2017): TweenMax

¹⁷⁶ Vgl. GreenSock (2018): TweenLite from

¹⁷⁷ Vgl. GreenSock (2018): TweenLite to

an und gilt als eine der bekanntesten JavaScript-Bibliotheken.¹⁷⁸ Im Vergleich zu den DOM-Abfragen in JavaScript, lassen sich die HTML-Elemente über die Selektoren von jQuery einfacher und schneller auswählen.¹⁷⁹ Weiterhin können vielseitige Aufgaben mittels jQuery durchgeführt werden. Die Bibliothek ermöglicht es beispielsweise Änderungen am DOM-Baum vorzunehmen¹⁸⁰, Elemente ein- oder auszublenden wie auch unterschiedliche Events an diese zu binden. Dies wird auch im späteren Verlauf anhand der Realisierung gezeigt. Wie bei allen JavaScript-Bibliotheken ist es erforderlich, die jeweilige Bibliothek in das HTML-Dokument zu integrieren.

```
<script src="https://cdnjs.cloudflare.com/ajax/libs/jquery/3.2.1/jquery.min.js">
</script>181
```

Um mit jQuery arbeiten zu können, ist es zudem erforderlich zu wissen, dass sich dessen Anweisungen über folgende Syntax aufbauen:

```
$('selector').action()182
```

Die Elementauswahl in jQuery unterscheidet sich zu der DOM-Abfrage, da sie eher der CSS-Syntax ähnelt.¹⁸³ In diesem Zusammenhang wird das `$`-Alias eingesetzt, um die Elemente zu selektieren.¹⁸⁴ Danach folgt eine Klammer, in der das Element eingetragen wird. Damit etwas ausgeführt werden soll, ist danach eine bestimmte Anweisung bzw. Methode anzugeben, die im obigen Beispiel als `action()` dargestellt ist.

ParallaxJS

Mit `parallax.js` lassen sich Parallax-Effekte innerhalb kürzester Zeit und bereits mit wenigen Quellcode-Zeilen erzeugen. Diese Bibliothek wird ebenfalls über CDN in die HTML-Datei eingebettet.

```
<script
src="https://cdnjs.cloudflare.com/ajax/libs/ScrollMagic/2.0.5/ScrollMagic.min.js"
></script>185
```

¹⁷⁸ Vgl. Theis (2016), S. 337

¹⁷⁹ Vgl. Duckett (2015), S. 294

¹⁸⁰ Vgl. ebd.

¹⁸¹ URL: <https://cdnjs.com/libraries/jquery/3.2.1> [Abruf am 10.01.2018]

¹⁸² W3Schools (2018): jQuery Syntax

¹⁸³ Vgl. Duckett (2015), S. 294

¹⁸⁴ Vgl. Cameron (2015), S. 95

¹⁸⁵ Vgl. Wagerfield (2017)

Das untenstehende Beispiel¹⁸⁶ zeigt, wie ein Parallax-Effekt durch diese Bibliothek generiert werden kann. Zunächst wird einer Variablen ein Element zugeteilt. In diesem Fall ist es das Element mit der ID "scene".

```
var scene = document.getElementById('scene');  
var parallaxInstance = new Parallax(scene);
```

Im Anschluss wird eine weitere Variable bestimmt. Über diese soll der Effekt mit der Zuweisung zu `new Parallax()` generiert werden. Gleichmaßen wurden in dieser Bibliothek zahlreiche Parameter definiert, mit denen man spezifische Einstellungen am Parallax-Effekt vornehmen kann.

4.2.2.2 Implementierung der Interaktionen

Intro

Im Kap. 4.1.1.3 wurde bereits die Basisstruktur eines HTML-Dokuments beschrieben. Die interaktive Website der Arbeit weist dasselbe Grundgerüst auf. Zur Realisierung des Intros wurde sich insbesondere an einem Online-Kurs von Tichy orientiert. Der professionelle Web-Designer bietet auf seiner Website¹⁸⁷ kostenpflichtige Kurse zu unterschiedlichen JavaScript-Bibliotheken an - unter anderem auch für ScrollMagic¹⁸⁸ und GreenSock¹⁸⁹. Im Rahmen dieser Kurse stellt er verschiedene Videos zur Verfügung, in denen er Schritt für Schritt ein Webprojekt mit den jeweiligen Bibliotheken umsetzt und erklärt. Mit ScrollMagic entwickelte er z.B. eine Website mit animierten Übergängen¹⁹⁰, wonach sich das Intro dieser Arbeit richtet.

Die nachfolgenden Elemente, die erklärt werden, befinden sich unmittelbar im Dokumentenkörper (`body`) der HTML-Datei. Die gesamte Einleitung bzw. das Intro befindet sich demnach auch im `body`-Bereich und wird von einem `section`-Element mit der ID "intro" umschlossen. Diese enthält, wie schon in der Konzeptentwicklung erwähnt, drei verschiedene Abschnitte. Sie befinden sich jeweils in einem `div`-Container, die mit den IDs "slide01", "slide02" und "slide03" gekennzeichnet sind. Bei dem sogenannten `section`-Tag und den `div`-Containern handelt es sich ebenfalls um Elemente, mit denen man

¹⁸⁶ Vgl. ebd.

¹⁸⁷ URL: <https://ihatetomatoes.net/> [Abruf am 10.01.2018]

¹⁸⁸ URL: <https://ihatetomatoes.net/get-scrollmagic-workshop/> [Abruf am 10.01.2018]

¹⁸⁹ URL: <https://ihatetomatoes.net/get-greensock-workshop/> [Abruf am 10.01.2018]

¹⁹⁰ URL: <https://ihatetomatoes.net/awwwards/> [Abruf am 10.01.2018]

in HTML verschiedene Abschnitte definiert.¹⁹¹ Sie dienen insofern der Strukturierung des HTML-Dokuments. Zur Übersicht zeigt der untenstehende Quellcode¹⁹² den groben HTML-Aufbau des gesamten Intros.

```
<section id="intro">
  <div id="slide01" class="slide active">
    <div class="bcg-color"></div>
    <div class="content">
      Inhalt
    </div>
  </div>

  <div id="slide02" class="slide">
    <div class="bcg-color"></div>
    <div class="content">
      Inhalt
    </div>
  </div>

  <div id="slide03" class="slide">
    <div class="bcg-color"></div>
    <div class="content">
      Inhalt
    </div>
  </div>
</section>
```

Da diese `div`-Container hintereinander dargestellt werden, wird jedem Container die Klasse (class) "slide" vergeben. Mit dieser Klasse werden die Container durch CSS-Styles unsichtbar dargestellt. Ausschließlich dem `div`-Container mit der ID "slide01" wird zusätzlich die Klasse "active" zugewiesen. Durch diese Klasse wird unter Einsatz von CSS der `div`-Container wiederum als einziges sichtbar dargestellt. Später soll die Klasse "active" an bestimmten Punkten beim Scrollen den anderen zwei `div`-Containern nacheinander übergeben werden, sodass immer nur eines der Intro-Abschnitte angezeigt wird.

Jeder dieser aufgeführten Container enthält nochmals zwei `div`-Elemente (s. oben). Dem einem `div`-Container wird die Klasse "bcg-color" vergeben, über die der Hintergrund des jeweiligen Abschnitts mit CSS festgelegt wird. Der andere `div`-Container besitzt die Klasse "hide", der später den Inhalt bzw. den Text des entsprechenden Abschnitts enthält. Diese zwei `div`-Elemente werden dazu genutzt, um den zuvor beschriebenen animierten Übergang zwischen allen drei Abschnitten zu erzeugen. Für diesen gewünschten Übergang, wird zu einem späteren Zeitpunkt der Realisierung auf ScrollMagic zurückgegriffen. Zu-

¹⁹¹ Vgl. W3Schools (o.J.): Div Tag

¹⁹² Vgl. Tichy (2017): HTML CSS Layout

sätzlich wird nach dem gesamten Intro ein `div`-Container eingefügt, der die Klasse `"fake-height"` enthält. Über diese Klasse wird dem Element die 2,5-fache Höhe des Ansichtsfensters mittels CSS zugeordnet. Anschließend wird der gesamte Intro-Bereich mit ScrollMagic an das Ansichtsfenster „gepinnt“. Das bedeutet, dass das Element beim Scrollen daran angeheftet wird, was in der untenstehenden Abb. 6 zu sehen ist. Es wird allerdings nur solange angepinnt bis der Nutzer zum Ende des `div`-Containers mit der Klasse `"fake-height"` scrollt.

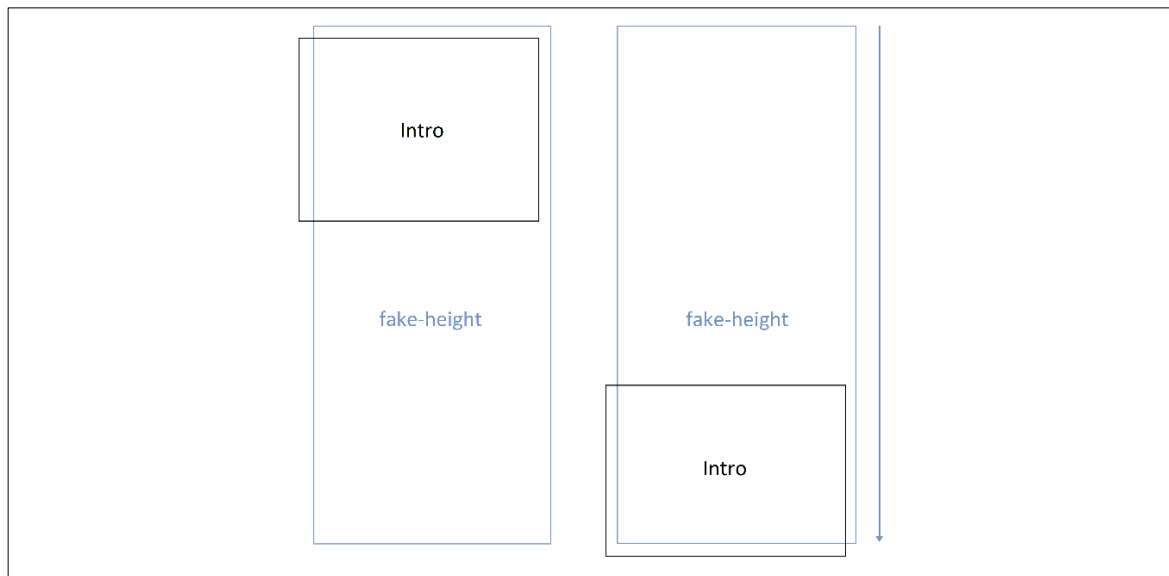


Abb. 6: Intro-Pin und „Fake-Height“-Container (Eigene Darstellung)

In diesem Container befinden sich wiederum vier andere `div`-Container, die jeweils als Auslöser für die Übergänge beim Scrollen nach unten und oben dienen werden. Der nächste Quellcode¹⁹³ veranschaulicht den genaueren HTML-Aufbau dieses Containers.

```
<div class="fake-height">
  <div id="slide02-pos" class="slide-pos"></div>
  <div id="slide03-pos" class="slide-pos"></div>
  <div id="slide01-pos-reverse" class="slide-pos-reverse"></div>
  <div id="slide02-pos-reverse" class="slide-pos-reverse"></div>
</div>
```

Die Container, deren Klasse auf `"-pos"` enden, werden demzufolge als Auslöser für das Scrollen nach unten genutzt - die restlichen Container mit der Endung `"-reverse"` dagegen für das Scrollen nach oben. Diese Auslöser werden über den `div`-Container mit der Klasse `"fake-height"` verteilt. Die nachfolgende Abb. 7 zeigt, wie diese Auslöser positioniert werden.

¹⁹³ Vgl. ebd.

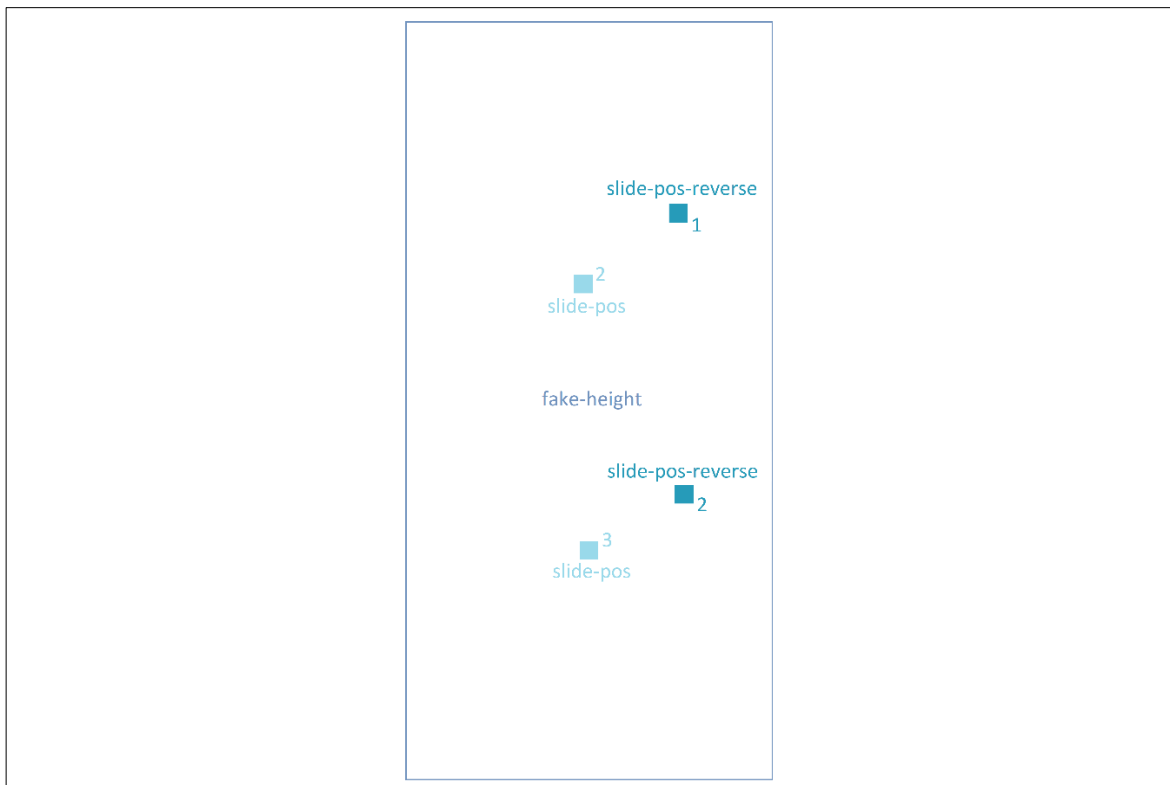


Abb. 7: „Fake-Height“-Container: Verteilung der Auslöser
(Eigene Darstellung)

Da am Anfang bzw. im ersten Abschnitt kein animierter Übergang stattfindet, gibt es für diesen auch keinen Auslöser für das Scrollen nach unten. Lediglich für den Übergang vom ersten zum zweiten Abschnitt sowie vom zweiten zum dritten Abschnitt wird jeweils ein `div`-Container mit der Klasse `"slide-pos"` verwendet. Die Zahlen die in der Abb. 7 dargestellt sind, stehen für die Übergänge zwischen den jeweiligen Abschnitten 1, 2 oder 3 des Intros. Für das Scrollen zurück - also nach oben - gibt es gleichermaßen zwei `div`-Container, die jedoch mit der Klasse `"slide-pos-reverse"` versehen worden. Daher wird der Übergang vom dritten zum zweiten Abschnitt wie auch vom zweiten zum ersten Abschnitt an den abgebildeten Punkten einsetzen. Da sämtliche interaktiven Animationen nahezu dieselbe Syntax aufweisen, wird die Realisierung dieser anhand des ersten Kapitels der Website erläutert.

Im Anschluss darauf werden die Interaktionen des Intros in einer externen JavaScript-Datei umgesetzt. Zunächst wird über das `$`-Alias von jQuery das gesamte Dokument ausgewählt. Wie dem folgendem Quellcode¹⁹⁴ entnommen werden kann, wird schließlich die `ready()`-Methode angewendet, in der eine Funktion eingetragen ist. Diese soll ausgeführt werden,

¹⁹⁴ Vgl. Tichy (2017): Triggers down

sobald das DOM des Dokuments vollständig eingelesen wurde.¹⁹⁵ Darin werden wiederum sämtliche Anweisungen und Funktionen aufgeführt, die der Realisierung der Interaktionen dienen. Zu diesem Zweck werden als Erstes verschiedene Variablen für die folgenden Anweisungen deklariert - wie unten gezeigt wird. Die Variable `controller` wird später für ScrollMagic definiert, weshalb diese zunächst ohne Zuweisung aufgeführt ist. Die beiden Variablen `triggersDown` und `triggersUp` dagegen erhalten jeweils ein leeres Array. Mit den `getTriggersDown` und `getTriggersUp` werden sämtliche Elemente ausgewählt, die die Klasse "slide-pos" oder "slide-pos-reverse" besitzen.

```
$(document).ready(function() {  
  
    var controller,  
        $body = $('body'),  
        $slideIn = $('.slide.active'),  
        $introSection = $('#intro'),  
        $slide = $('.slide'),  
        getTriggersDown = $('.slide-pos'),  
        triggersDown = [],  
        getTriggersUp = $('.slide-pos-reverse'),  
        triggersUp = [];
```

Die Variable `getTriggersDown` enthält demnach mehrere Objekte, für die eine ID konstruiert wird. Mithilfe der jQuery-Kontrollstruktur `$.each` werden die einzelnen Objekte hintereinander ausgewählt und ihnen jeweils eine ID übergeben. Im Anschluss darauf werden sie in das leere Array `triggersDown` eingefügt, wie unten im Quellcode abgebildet wird.¹⁹⁶ Weiterhin wird dasselbe für die Objekte der Variablen `getTriggersUp` und den Array `triggersUp` durchgeführt.

```
$.each(getTriggersDown, function(key, value) {  
    var id = '#' + value.id;  
    triggersDown.push(id);  
});
```

Als nächstes wird das beschriebene `section`-Element mit der ID "intro" an das Ansichtsfenster angepinnt. Die ScrollMagic-Controller-Instanz wird der Variablen `controller` zugewiesen. Danach wird die Variable `pinIntro` deklariert, in der eine neue Szene mit ScrollMagic erzeugt wird. Das Element, das die Szene auslösen soll (`triggerElement`) ist das entsprechende `section`-Element, das auch an das Ansichtsfenster angeheftet

¹⁹⁵ Vgl. The jQuery Foundation (2017): Document Ready

¹⁹⁶ Vgl. Tichy (2017): Triggers down

wird. Der untenstehende Quellcode¹⁹⁷ zeigt des Weiteren, dass der Parameter `triggerHook` auf den Wert `0` gesetzt ist. In diesem Fall bedeutet es, dass die Szene unverzüglich beginnt, sobald der Nutzer anfängt zu scrollen.

```
controller = new ScrollMagic.Controller();  
  
var pinIntro = new ScrollMagic.Scene({  
  triggerElement: '#intro',  
  triggerHook: 0,  
  duration: '250%'  
})  
.setPin('#intro', {pushFollowers: false})  
.addTo(controller);
```

Die Dauer (`duration`) der Szene wird auf 250 Prozent der Höhe der Bildlaufleiste festgelegt. Diese Dauer wird anhand der Höhe des `div`-Containers mit der Klasse `"fake-height"` bestimmt. Dessen Höhe beläuft sich auf 250 Prozent des Ansichtsfensters, die in dieser Umsetzung mit der Höhe der Bildlaufleiste gleichzusetzen ist.

Mit der Methode `setPin()` wird schließlich das ausgewählte Element angepinnt. Durch die zusätzliche Angabe `pushfollowers` wird definiert, wie sich die nachfolgenden Elemente verhalten sollen. Mit dem Wert `false` wird sich das gepinnte Element an den ihm folgenden Elementen vorbeibewegen.¹⁹⁸ Der Wert `true` hingegen trägt dazu bei, dass das gepinnte Element die nachkommenden Elemente während der gesamten Szene nach unten „drückt“. ¹⁹⁹ Sobald die gesamte Szene beschrieben wurde, übergibt man diese dem `ScrollMagic-Controller`.

Nach dieser Szene wird eine zweite `ScrollMagic-Szene` für den Übergang erstellt. Dazu wird die `forEach()-Methode`²⁰⁰ auf das Array `triggersDown` angewendet. Innerhalb dieser Methode wird eine Funktion eingeleitet, die auf die einzelnen Elemente und deren Indizes im Array zugreift. Der nachstehende Quellcode²⁰¹ zur Generierung der Szene, woraus entnommen werden kann, dass der Variablen `triggerTransitionToNext` die neue `ScrollMagic-Szene` zugeteilt wird. Dem Parameter `triggerElement` werden die einzelnen Elemente des Arrays übergeben, da diese als Auslöser für die Szene dienen. Darüber hinaus erhält die Szene einen zweiten Parameter `triggerHook`, der auf einen Wert von

¹⁹⁷ Vgl. Tichy (2017): Fake Scroll

¹⁹⁸ Vgl. ScrollMagic (2015): Set Pin

¹⁹⁹ Vgl. ebd.

²⁰⁰ Vgl. MDN Web Docs (2017): Array forEach

²⁰¹ Tichy (2017): Triggers down

0.6 festgesetzt wurde. Das bedeutet, dass die Szene erst dann ausgelöst wird, wenn die jeweiligen Elemente des Arrays einen bestimmten Punkt beim Scrollen erreicht haben. Dieser Punkt ist hier auf eine Höhe von 60 Prozent von der oberen Kante des Ansichtsfensters festgelegt worden.

```
triggersDown.forEach(function(triggerDown, index) {

    var triggerTransitionToNext = new ScrollMagic.Scene({
        triggerElement: triggerDown,
        triggerHook: 0.6
    })
    .on('enter', function(e) {
        var $slideOut = $('.slide.active'),
            slideIndex = triggerDown.substring(6, 8),
            $slideIn = $('#slide' + slideIndex),
            direction = e.scrollDirection;

        crossFade($slideOut, $slideIn, direction, slideIndex);
    })
    .addTo(controller);
});
```

Der Szene wird die `on()`-Methode hinzugefügt, die weitere Anweisungen oder Funktionen annehmen kann. Im oben gezeigten Code erhält die Methode das Objekt "enter" sowie eine Funktion. Durch dieses angegebene Objekt wird die Funktion erst ausgeführt, wenn die Szene einsetzt. Die Funktion wiederum besitzt ein Ereignisobjekt `e`, das an den Event-Handler übergeben wird. Innerhalb der Funktion `function(e)` werden mehrere Variablen bestimmt, die ihren Einsatz in der späteren Funktion `crossFade` finden und zur Animation der Übergänge dienen. Der Variablen `$slideOut` wird das Element überreicht, welches die beiden Klassen "slide" und "active" enthält. Dem `slideIndex` dagegen werden die Zeichen, die an sechster und siebter Stelle der einzelnen Elemente (z.B. `slide01-pos`) im Array stehen, zugewiesen. Das sind die Zeichen "01", "02" und "03". Der Variablen `$slideIn` werden die Elemente zugeordnet, die die ID "slide" besitzen. Des Weiteren werden die jeweiligen Zeichen aus der Variablen `slideIndex` hinzugefügt. Zuletzt wird in die Variable `direction` die jeweilige Scroll-Richtung durch die Angabe `e.scrollDirection` abgelegt. Diese gesamte Szene wird nochmals für das Array `triggersUp` und dessen Elemente aufgeführt, die nahezu genauso aufgebaut wird (s. Anhang B). Der entscheidende Unterschied besteht darin, dass man statt des "enter" das Objekt "leave" einfügt, da für das Scrollen nach oben eine Szene zu definieren ist. Sobald die Szene aufhört, wird demzufolge die Funktion eingelesen.

Daraufhin wird die Funktion `crossFade` eingeleitet, die die zuvor beschriebenen Variablen als Parameter entgegennimmt. Hier wird ebenfalls eine Vielzahl an Variablen festgelegt. Der `slideOutID` und `slideInID` werden wie im vorherigen Quellcode die Ziffern der Variablen `$slideIn` und `$slideOut` herausgefiltert und den Variablen übergeben. Darüber hinaus wählt man über die Variablen diejenigen Elemente aus, die für die Animation des Übergangs zuständig sein werden. Mit der `find()`-Methode werden innerhalb der Variablen `$slideout` die Elemente herausgesucht, die die Klasse "hide" enthalten. Diese werden der Variablen `$slideOutContent` zugewiesen. Der untenstehende Quellcode²⁰² zeigt die Deklaration innerhalb der Funktion `crossFade` und weitere Anweisungen.

```
function crossFade($slideOut, $slideIn, direction, slideIndex){

    var slideOutID = $slideOut.attr('id').substring(5, 7),
        slideInID = $slideIn.attr('id').substring(5, 7),

        $slideOutContent = $slideOut.find('.content'),
        $slideOutBcg = $slideOut.find('.bcg-color'),

        $slideInContent = $slideIn.find('.content'),
        $slideInBcg = $slideIn.find('.bcg-color');

    TweenMax.set($slide, {className: '--active'});
    TweenMax.set($('#slide'+slideIndex), {className: '+=active'});

    var crossFadeTl = new TimelineMax();
    crossFadeTl
        .to($slideOutContent, 0.2, {autoAlpha: 0, ease:
            Linear.easeNone})
        .to($slideIn, 0.1, {autoAlpha: 1, ease: Linear.easeNone}
            .add('countingUp'))
        .to($slideInContent, 0.5, {autoAlpha: 1, ease:
            Linear.easeNone})
    ;
}
```

Beim Übergang wird darüber hinaus die Klasse "active" dem nächsten Abschnitt übergeben. Dies ermöglicht die `set()`-Methode der TweenMax-Bibliothek von GreenSock. Zunächst wird die Klasse vom jeweiligen Abschnitt entfernt und dem nächsten Abschnitt angefügt. Dabei ist zu erwähnen, dass in dieser Arbeit lediglich die TweenMax-Bibliothek eingesetzt wurde. Doch sie umfasst die bereits aufgezählten kostenfreien GreenSock-Bibliotheken wie auch andere Plugins, die unzählige Möglichkeiten anbieten.²⁰³ Zum Beispiel ist darin das CSS-Plugin inbegriffen, mit der die CSS-Styles der ausgewählten Ele-

²⁰² Vgl. Tichy (2017): CrossFade

²⁰³ Vgl. GreenSock (2018): TweenMax

mente verändert werden können.²⁰⁴

Die darauffolgende Variable `crossFadeTl` erhält mit `new TimelineMax()` eine Zeitleiste zugewiesen. In dieser können mehrere Animationen erzeugt werden, die nacheinander durchzuführen sind. Mit der `to()`-Methode nehmen die Elemente die dort festgelegten Eigenschaften an. Durch die `autoAlpha`-Angabe erfolgt unterdessen beim entsprechenden Element ein animierter Übergang zur Sichtbarkeit oder Unsichtbarkeit. Das Attribut `ease` bestimmt dagegen mit welchem Effekt das ausgewählte Element die Eigenschaften annehmen soll. Des Weiteren wird der Timeline mit der `add()`-Methode ein Label `countingUp` zugeteilt. Mithilfe dieses Labels können andere Objekte in der Timeline platziert werden.²⁰⁵

Doch in dieser Timeline wird noch nicht der animierte Übergang zwischen den Hintergründen festgelegt. Zu diesem Zweck wird eine `if...else`-Anweisung innerhalb der `crossFade`-Funktion eingefügt, dessen Quellcode im folgendem veranschaulicht ist. Wenn der Nutzer dementsprechend vorwärts scrollt, wird eine Animation durchgeführt. Der Variablen `tweenBcg` wird die Methode `fromTo()` angebunden, in der man zwei „Zustände“ bestimmt. Demzufolge wechselt das ausgewählte Element vom einen zum anderen Zustand. Dafür werden zwei geschweifte Klammern innerhalb der Methode genutzt. Die erste Klammer beschreibt den Anfangszustand, während die zweite Klammer den Endzustand der Animation definiert. Wie aus dem nächsten Code²⁰⁶ entnommen werden kann, wird das Element `$slideInBcg` - also der Hintergrund des nächsten aktiven Abschnitts - zuerst mit der Angabe `{autoAlpha: 0}` unsichtbar dargestellt. Danach folgt nochmals eine geschweifte Klammer in der das `autoAlpha` den Wert 1 erhält, wodurch dieser an Deckkraft zunimmt bis er vollständig zu sehen ist. Durch die Angabe 0.7 nach der Elementauswahl `$slideInBcg` wird die Animation innerhalb von 0,7 Sekunden ausgeführt.

```
if (direction == 'FORWARD') {  
    var tweenBcg = TweenMax.fromTo(  
        $slideInBcg, 0.7,  
        {autoAlpha: 0},  
        {  
            autoAlpha: 1,  
            ease: Linear.easeNone,  
            onComplete: hideOldSlide,  
            onCompleteParams: [$slideOut]  
        })  
}
```

²⁰⁴ Vgl. GreenSock (2018): CSSPlugin

²⁰⁵ Vgl. GreenSock (2018): TimelineMax

²⁰⁶ Vgl. Tichy (2017): CrossFade Continue


```

    }
    );
    crossFadeTl.add(tweenBcg, 'countingUp-=0.3');
} else {
    var tweenBcg = TweenMax.to(
        $slideOutBcg, 0.7,
        {
            autoAlpha: 0,
            ease:Linear.easeNone,
            onComplete: hideOldSlide,
            onCompleteParams: [$slideOut]
        }
    );
    crossFadeTl.add(tweenBcg, 'countingUp-=0.3');
}
}

```

Eine weitere Angabe, die in dieser Anweisung ihre Anwendung findet, ist das `onComplete`. Dieser wird eine Funktion `hideOldSlide` zugeordnet, die nach vollständigem Durchlauf der Animation ausgeführt wird. Da die Funktion außerdem den Parameter `$slideOut` entgegennimmt, muss dies in der `fromTo()`-Methode auch angegeben werden. Zu diesem Zweck wird nach dem `onComplete` die Angabe `onCompleteParams` angefügt, in der der Parameter `$slideOut` eingetragen wird. Schlussendlich wird diese Methode der `crossFadeTl`-Timeline an der Stelle mit dem Label `countingUp` eingefügt, wie im nächsten Code²⁰⁷ zu sehen ist. Mit der Angabe `-=0.3` wird sich diese GreenSock-Methode mit der vorherigen definierten Animation um 0,3 Sekunden überlagern. In der darauffolgenden `else`-Anweisung wird ebenso der Variablen `tweenBcg` eine `fromTo()`-Methode hinzugefügt - mit dem Unterschied, dass die Variable `$slideOutBcg` verwendet wird. Des Weiteren wird der Hintergrund bei dieser Animation wieder unsichtbar dargestellt. Demnach tritt diese Animation ein, sobald der Nutzer zurück scrollt.

Als Letztes wird für den animierten Übergang des Intros eine Funktion deklariert, die bei Eintritt des nächsten Abschnitts den vorherigen ausblendet. In dieser Funktionen wird mit der `set()`-Methode die Deckkraft des Abschnitts so verringert, dass sie nicht mehr zu sehen ist.

```

function hideOldSlide($slideOut) {
    TweenMax.set($slideOut, {autoAlpha: 0});
};

```

²⁰⁷ Vgl. ebd.

Der horizontale Bereich ist ebenso ein interaktives Element der Website. Es werden dafür zwei Elemente definiert - zum einen ein `main`-Element und zum anderen ein `section`-Element mit der Klasse `"horizontal-container"`. Letzteres wird innerhalb des `main`-Elements aufgeführt. Sobald das `main`-Element vollständig im Ansichtsfenster angezeigt wird, soll sich demzufolge dieses `section`-Element während dem Scrollen nach links bewegen. Dadurch werden die nächsten Abschnitte des horizontalen Bereichs hintereinander dargestellt. Wurden schließlich alle sechs Abschnitte angezeigt, verläuft die Website wieder wie üblich vertikal. Die sechs Abschnitte werden des Weiteren jeweils in einem `section`-Element innerhalb des Elements mit der Klasse `"horizontal-container"` untergebracht - wie aus dem nachfolgenden Quellcode²⁰⁸ entnommen werden kann. Jeder dieser Elemente erhält die Klasse `"section-horizontal"`, um allen horizontalen Abschnitten mithilfe von CSS eine Höhe und Breite von 100 Prozent des Ansichtsfenster zu vergeben. Darüber hinaus erhält jedes Element eine eigene Klasse `"section-"` und die dazugehörige Bezifferung. Der erste Abschnitt des horizontalen Bereichs hätte demnach die Klasse `"section-1"`. Der untenstehende Code zeigt ebenfalls den groben Aufbau dieses Bereichs. Aus Gründen der Übersicht wurden nicht alle sechs `section`-Elemente in dieser Abbildung aufgeführt.

```
<main class="main-container">
  <section class="horizontal-container">
    <section class="section-1 section-horizontal">
      Inhalt
    </section>
    .
    .
    .
    <section class="section-6 section-horizontal">
      Inhalt
    </section>
  </section>
</main>
```

Um diesen Bereich horizontal verlaufen zu lassen wird hier desgleichen auf ScrollMagic zurückgegriffen. Zunächst wird wieder eine Zeitleiste mit `TimelineMax` erstellt und der Variablen `horizontalMoveTl` vergeben. In dieser wird festgelegt, dass sich das `section`-Element mit der Klasse `"horizontal-container"` jeweils um 83 Prozent nach links

²⁰⁸ Vgl. Tichy (2017): How to scroll in multiple directions?

bewegt. Danach ist eine ScrollMagic Szene zu erstellen, in der das `main`-Element angepinnt wird, sobald die obere Kante dieses Elements mit der oberen Kante des Ansichtsfensters in Berührung kommt. Die Dauer (`duration`) der Szene wird auf 600 Prozent gesetzt, da genau sechs `section`-Elemente innerhalb des `section`-Elements mit der Klasse `"horizontal-container"` existieren. Jedes dieser Elemente besitzt eine Breite von 100 Prozent, was in der Summe 600 Prozent ergibt. Wie schließlich der nächste Code²⁰⁹ zeigt, setzt man die `setPin()`-Methode ein, um den `main`-Bereich anzuheften. Weiterhin erlaubt es die `setTween()`-Methode das gesamte `section`-Element mit der Klasse `"horizontal-container"` - einschließlich der sich darin befindenden `section`-Elemente – horizontal zu bewegen. Wie zuletzt auch unten dargestellt wird, übergibt man zum Schluss die Szene wieder dem ScrollMagic-Controller.

```
var horizontalMoveTl = new TimelineMax();
    horizontalMoveTl
        .to('.horizontal-container', 1, {x: '-83%',
ease:Linear.easeNone});

var pinMainScene = new ScrollMagic.Scene({
    triggerElement: 'main',
    triggerHook: 0,
    duration: '600%'
})
.setTween(horizontalMoveTl)
.setPin('main')
.addTo(controller);
```

Kapitel-Abschnitte

Wie bereits erklärt wurde, soll der erste Abschnitt des horizontalen Bereichs der Website den Titel des Kapitels anzeigen. In dieser werden außerdem durch das Scrollen bestimmte Animationen durchgeführt. Aus diesem Grund erhält der Abschnitt mehrere `div`-Container, die jeweils eine Grafik enthalten. Am Anfang wird ein Visier animiert, sodass der Eindruck einer Schussbewegung entsteht. Daraufhin folgen weitere Animationen: Drei verschiedene Schattenrisse, die Soldaten darstellen, werden ebenfalls zwischen den jeweiligen Schussbewegungen animiert. Auf diese Weise soll es so aussehen, als wären sie getroffen wurden, wodurch Schlemmers Kriegszeit zum Ausdruck gebracht wird. Innerhalb des Abschnitts gibt es darüber hinaus im HTML-Dokument ein `article`-Element, das man gleichermaßen zur Seitenstrukturierung in HTML5 anwendet. Dieser besitzt in diesem

²⁰⁹ Vgl. ebd.

Fall die Klasse "A1", wodurch ihm ein dekorativer Rahmen zugewiesen wird. Der nachfolgende Code dient der Veranschaulichung dieser aufgeführten Aspekte.

```
<section class="section-1 section-horizontal">
  <article id="A1" class="article2">
    <h2>1. Kapitel</h2>
    <h3>Das Grauen des Krieges</h3>
  </article>

  <div class="visor"></div>
  <div class="visor2"></div>
  <div class="soldier1"></div>
  <div class="soldier2"></div>
  <div class="soldier3"></div>
</section>
```

Für die gewünschten Animationen werden fünf verschiedene div-Container erstellt, die später in JavaScript mithilfe von GreenSock und ScrollMagic wieder zu animieren sind. Hört der Nutzer während der Animation mit dem Scrollen auf, stoppt auch die Animation zwischenzeitlich. Doch sobald der Nutzer wieder anfängt zu scrollen, wird die gesamte Animation fortgesetzt. Da die Animationen nun über die horizontale Ebene ausgelöst werden, ist ein neuer Controller erforderlich. Diesem wird die Eigenschaft `vertical: false` zugeordnet, wodurch horizontale Scroll-Interaktionen unterstützt werden. Der untenstehende Code veranschaulicht dieses Prinzip sowie die Animationen einiger div-Container aus dem vorherigen gezeigten Quellcode.

```
var h_controller = new ScrollMagic.Controller({vertical: false});

var htween2 = new TimelineMax();
htween2
  .from('.visor2', 1, {autoAlpha: 0, y: 500, ease:Linear.easeNone})
  .to('.visor2', 1, {x: 50, ease:Linear.easeNone})
  .to('.visor2', 0.5, {autoAlpha: 1, scale: 0.7, repeat: 5, yoyo:
    true, ease:RoughEase.ease.config({ template:Power0.easeNone,
    strength:1, points:20, taper:"none", randomize: true, clamp:
    false}}))
  .from('.soldier1', 1.2, {autoAlpha: 0, x: -20})
  .to('.soldier1', 1.5, {autoAlpha: 0, scale: 0.9, y: 20})
  .to('.visor2', 4, {x: 800, ease:Linear.easeNone})
  .to('.visor2', 4, {y: 800, ease:Linear.easeNone});

var hsection11 = new ScrollMagic.Scene({
  triggerElement: '.soldier3',
  triggerHook: 0.2,
  duration: '100%'
})
.setTween(htween2)
.addTo(h_controller);
```

Für die geplanten Animationen im ersten horizontalen Abschnitt ist als Erstes eine `TimelineMax()`-Methode einzuleiten und einer Variablen zu übergeben. Diese GreenSock-Zeitleiste definiert die unterschiedlichen Animationen, die die einzelnen Elementen bekommen werden. Zuerst wird der `div`-Container mit der Abbildung des Visiers sichtbar und bewegt sich um 500 Pixel nach oben, was in der ersten Zeile des vorherigen Quellcodes bestimmt wird. Danach verschiebt es sich um 50 Pixel nach rechts. Im Anschluss darauf vergrößert und verkleinert sich diese Abbildung mit ruckartigen Bewegungen, so dass beim Betrachter der Eindruck von Schussbewegungen entsteht - siehe dritte Zeile der obigen Abbildung. Danach wird der Schattenriss eines Soldaten sichtbar, der sich um 20 Pixel nach rechts bewegt. Zeitgleich wird er auf 90 Prozent seiner Größe skaliert, während er letztendlich langsam verblasst. Dieser Abschnitt wie auch die gesamte Website besitzt mehrere solcher Animationen, die durch das Scrollen ausgelöst werden. Da sie einen ähnlichen Aufbau aufweisen, wurde das Prinzip lediglich an diesem Beispiel gezeigt.

Bild-Abschnitte

Der darauffolgende Abschnitt wird - wie bereits erwähnt - ein anklickbares Element besitzen. Dazu wurde eine verweissensitive Grafik genutzt, dessen Generierung im untenstehenden Quellcode²¹⁰ dargestellt ist.

```
<section class="section-2 section-horizontal">

    <div class="edge"></div>
    <div class="edge1"></div>
    <div class="grenade"></div>

    <div class="layer5">
    
        <map name="Map1" id="Map1">

            <area id="area1" alt="Hover Area" title="Schlemmers
            Kriegszeit" shape="poly" coords="295,610,307,595,317,587,
            323,573,333,610,374,609,374,590,373,565,369,555,367,543,36
            5,539,365,535,393,486,397,473,399,440,407,405,412,371,412,
            361,412,355,412,351,423,319,423,317,447,329,465,337,485,34
            5,499,343,511,350,526,345,541,340,586,353,623,365,635,365,
            642,363,723,389,742,397,749,397,749,393,744,389,745,388,75
            6,390,763,390,763,387,762,385,754,381,735,375,625,343,517,
            312,507,304,501,301,495,301,487,295,474,289,464,272,457,25
            9,461,189,457,169,453,161,453,153,456,139,460,129,463,111,
            463,105,463,103,479,103,488,103,493,102,495,101,495,91,495
            ,91,485,87,477,85,473,81,460,57,452,47,434,40,414,35,398,3
            9,384,47,371,55,363,73,349,115,330,115,312,110,291,111,279
            ,115,277,131,272,143,256,153,215,210,220,313,211,385,239,6
```

²¹⁰ Koordinaten erhalten mit Imagemap Generator.

URL: <http://imagemap-generator.dariodomi.de/> [Abruf am 08.01.2018]

```

04"/>

<span id="layer5_hover" style="position: absolute;
display:none;">
    
</span>
</map>
</div>

```

Zunächst wird ein `div`-Container mit der Klasse `"layer5"` eingeleitet, der diese verweissensitive Grafik enthält. Danach wird ein Bild mittels `img`-Tag in das HTML-Dokument eingebunden. Die Karte wird danach mittels `map`-Element erzeugt, worin die Koordinaten des anklickbaren Bereichs von zusätzlichen `area`-Tags umschlossen werden (siehe oben)²¹¹. Im vorher eingetragenen `img`-Element wird schließlich das Attribut `usemap` verwendet, um die Koordinaten für das Bild zu übernehmen.²¹² Danach folgt ein `span`-Element, in der ein weiteres `img`-Element seinen Einsatz findet. Es besitzt dasselbe Bild wie im ersten aufgeführten `img`-Tag und desgleichen das Attribut `usemap`. Der einzige Unterschied zwischen diesen zwei Bildern ist die Farbe. Das erste ist grau, während das andere rot ist. Bewegt sich der Cursor über das graue Bild, wird das rote Bild angezeigt. Für diese Interaktionen wird mithilfe von jQuery allen `area`-Elementen die `mouseenter()`-Methode zugeteilt.²¹³ In dieser wird eine Funktion eingeleitet, die die Bilder in der roten Farbe anzeigt, wenn der Nutzer die Maus über das entsprechende Element bewegt. Dazu werden diejenigen Elemente ausgewählt, denen diese Funktion zuzuordnen sind. Die Methode `show()`²¹⁴ ermöglicht es schließlich diese Bilder in der roten Farbe anzuzeigen. Dieselbe Struktur weist der darunter aufgeführte Quellcode auf. An Stelle der `mouseenter()`-Methode wurde die `mouseout()`-Methode²¹⁵ verwendet. Wie der Begriff `mouseout` verrät, soll etwas geschehen, sobald sich der Cursor nicht mehr auf der entsprechenden verweissensitiven Grafik befindet. Mit der Methode `hide()`²¹⁶ werden die Bilder in der roten Farbe schließlich „versteckt“, sodass die vorherige graue Farbe wieder zum Vorschein kommt.

```

$('area').mouseenter(function() {
    $('#layer5_hover, #layer8_hover, #layer11_hover').show();
    console.log('Show')
});

```

²¹¹ Vgl. W3Schools (o.J.): Area Tag

²¹² Vgl. W3Schools (o.J.): Map Tag

²¹³ Vgl. The jQuery Foundation (2018): Mouse enter

²¹⁴ Vgl. The jQuery Foundation (2018): Show

²¹⁵ Vgl. The jQuery Foundation (2018): Mouse out

²¹⁶ Vgl. The jQuery Foundation (2018): Hide

```

$('area').mouseout(function() {
    $('#layer5_hover, #layer8_hover, #layer11_hover').hide();
    console.log('Hide')
});

```

Kapitel-Texte

Wenn man das jeweilige Element schließlich anklickt, wird eine neue Ebene sichtbar und der Text zum Kapitel angezeigt. Zu diesem Zweck wird abermals ein `div`-Container verwendet, der wiederum drei weitere Container enthält. In diesen Containern werden die einzelnen Textabschnitte eingefügt, wie der nachfolgende Code²¹⁷ veranschaulicht. Da sie hintereinander angezeigt werden, erhält diese neue Ebene ein anklickbares Element, sodass die Nutzer bei Bedarf die nächste Textpassage lesen können. Des Weiteren wird es ein Element geben, welches die Ebene wieder schließt.

```

<div id="kapitel1-text" class="kapitel-text">
  <h2>Kapitel 1</h2>
  <h3>&mdash; Das Grauen des 1. Weltkriegs - 1914 &mdash;</h3>

  <div class="mySlides fade">
    <p>Textpassage</p>
  </div>
  <div class="mySlides fade">
    <p>Textpassage</p>
  </div>
  <div class="mySlides fade">
    <p>Textpassage</p>
  </div>

  <div id="kapitel-close1">&times;</div>
  <a class="next" onclick="plusSlides(1)">&#10095;</a>
</div>

```

Um nicht sämtliche Texte der drei Kapitel nach dem Anklicken einer verweissensitiven Grafik anzeigen zu lassen, ist jedem `area`-Element eine ID zuzuweisen. Mit der `click()`-Methode wird durch das Anklicken des ausgewählten Elements eine Funktion eingelesen. Dem `div`-Container mit der ID "kapitel1-text" wird insofern die Klasse "fade" hinzugefügt. Dies wird mit der jQuery-Methode `addClass()` bewerkstelligt.²¹⁸ Über diese Klasse wird in CSS festgelegt, dass der `div`-Container sichtbar dargestellt und um 600 Pixel nach oben versetzt wird. Sobald die Nutzer allerdings den `div`-Container mit der ID "kapitel-close1" anklicken, wird die Klasse "fade" wiederum entfernt. Statt der

²¹⁷ Vgl. W3Schools (o.J.): How To JS Slideshow

²¹⁸ Vgl. The jQuery Foundation (2018): Add class

`addClass()`-Methode wird dazu die `removeClass()`-Methode eingesetzt, wie im nächsten Code angezeigt wird.

```
$('#area1').click(function() {
    $('#kapitel1-text').addClass('fade')
});

$('#kapitel-close1').click(function() {
    $('#kapitel1-text').removeClass('fade')
});
```

Da die Texte nicht im Ganzen gezeigt werden, sondern einzelne Textpassagen hintereinander, finden auch JavaScript und die jQuery-Selektoren ihre Verwendung. Dazu werden zunächst zwei Variablen deklariert, wie aus dem nachfolgenden Quellcode²¹⁹ zu erkennen ist.

```
var slideIndex = 1;
showSlides(slideIndex);

function plusSlides(n) {
    showSlides(slideIndex += n);
}

function currentSlide(n) {
    showSlides(slideIndex = n);
}

function showSlides(n) {
    var i;
    var slides = $('.mySlides');
    if (n > slides.length) {slideIndex = 1}
    for (i = 0; i < slides.length; i++) {
        slides[i].style.display = 'none';
    }
    slides[slideIndex-1].style.display = 'block';
};
```

Der Variablen `slideIndex` weist man zunächst den Wert 1 zu, der danach der Funktion `showSlides` als Parameter dienen wird. Daraufhin wird die Funktion `plusSlide(n)` definiert, die die Variable `n` enthält. Sie wird später einer `if`-Anweisung zugeordnet, um die nächste Textpassage anzeigen zu lassen. Innerhalb dieser Funktion wird anschließend dem Wert des `slideIndex` die Variable `n` aufaddiert, dessen Summe als Nächstes der Variablen `showslides` zu übergeben ist. Die Funktion `currentslide` dagegen setzt den Wert des `slideIndex` auf die Variable `n`, sodass die aktuelle Textpassage angezeigt wird.

²¹⁹ Vgl. W3Schools (o.J.): How To JS Slideshow

Der jeweilige Wert `n` wird danach in der Funktion `showSlides` als Parameter übernommen. Weiterhin werden darin zwei Variablen definiert. Die Variable `i` dient für die spätere `for`-Schleife, die eingesetzt wird. Die Variable `slides` dagegen lagert alle Elemente mit der Klasse `"mySlides"`. Durch die `if`-Anweisung wird geprüft, ob der Wert im `slideIndex` auch mit der Anzahl der Textpassagen übereinstimmt. Ist der Wert höher, wird wieder die erste Textpassage angezeigt. Andernfalls kommt die nächste Passage zum Vorschein, während die vorherige nicht mehr dargestellt wird. Mittels dem DOM kann JavaScript mit der Angabe `.style.display` die Anzeige der Textpassagen so einstellen, dass das ausgewählte Element die Höhe und Breite des Elternelements übernimmt.²²⁰

Parallax-Effekt

Ferner wurde zuvor auch erwähnt, dass die Bild-Abschnitte einen Parallax-Effekt erhalten werden. Dafür wird gleichermaßen ein `div`-Container genutzt, dem die ID `"parallaxContainer"` zugewiesen wird - wie im untenstehenden Code²²¹ verdeutlicht ist. In diesem werden weitere `div`-Container aufgeführt, bei denen es sich um die unterschiedlichen Ebenen handelt, die später animiert werden. Diese `div`-Container besitzen spezifische Datenwertattribute, die für die Generierung des Parallax-Effekts erforderlich sind.

```
<div id="parallaxContainer">
  <div class="layer1"></div>
  <div data-depth="0.01" class="layer2"></div>
  <div data-depth="0.02" class="layer3"></div>
  <div data-depth="0.03" class="layer4"></div>
  <div data-depth="0.05" class="layer6"></div>
</div>
```

Um für mehrere Abschnitte diesen Effekt zu erzeugen, wird zunächst einer Variablen ein leeres Array übergeben. Danach wird eine andere Variable deklariert, die sämtliche Elemente mit der ID `"parallaxContainer"` enthält. Mit der `for`-Schleife wird für jedes Element der Variablen `scenesSelector` der Effekt mit dem **`new`** `Parallax()`-Operator der JavaScript-Bibliothek `parallax.js` generiert. Im Anschluss wird jedes Element dem Array übergeben, wie dem nächsten Code²²² entnommen werden kann.

```
var scenes = [];  
var scenesSelector = document.querySelectorAll('#parallaxContainer');
```

²²⁰ Vgl. SELFHTML-Wiki (2017): Display Block

²²¹ Vgl. Wagerfield (2017a)

²²² Vgl. Wagerfield (2017b)

```
for(i=0; i<scenesSelector.length; i++){  
    scenes[i] = new Parallax(scenesSelector[i]);  
};
```

5 Schlussbemerkung

Die Umsetzung eines interaktiven Storytelling erfordert sowohl Zeit als auch Personal. Denn für eine historisch korrekte Geschichte ist im Vorhinein eine umfangreiche Recherche zu den Personen oder den Handlungen erforderlich. Dazu benötigt man ebenso den Zugang zu den entsprechenden Quellen. Um des Weiteren ein spannendes Storytelling zu verfassen, ist es wichtig, dass die Texte nicht nur sachliche Informationen vermitteln, sondern die Leser in eine andere Welt eintauchen lassen.

Gleichmaßen nimmt die Realisierung einer einwandfreien interaktiven Website Zeit in Anspruch. Doch die JavaScript-Bibliotheken, die genutzt wurden, ermöglichen es bereits mit wenig Aufwand Interaktionen zu kreieren. Insbesondere parallax.js kann mit den entsprechenden Bildern einen erstaunlichen Effekt erzeugen. ScrollMagic bietet im Gegensatz dazu mehr Möglichkeiten, um interaktive Elemente zu konstruieren. Jedoch beschränkt sich die Bibliothek lediglich auf solche Interaktionen, die durch das Scrollen ausgelöst werden. Unter den vorgestellten JavaScript-Bibliotheken ist jQuery dennoch die umfassendste, mit der man vielseitige Interaktionen generieren kann. Diese können mit jQuery nicht nur durch das Scrollen, sondern auch durch das Klicken oder durch die Bewegung der Maus ausgelöst werden. In Kap. 3.3.1 wurde außerdem gezeigt, dass das Handy das am meisten genutzte Medium bei den Jugendlichen ist. Dahingehend wäre eine mobile Version des interaktiven Storytelling vorteilhaft, was aber im Rahmen dieser Arbeit nicht umgesetzt werden konnte.

Weiterhin lässt sich das Ergebnis der Arbeit durch beliebig viele interaktive Elemente ergänzen. Neben den Interaktionen können weitere Gestaltungsmittel wie z.B. Audio- oder Video-Sequenzen eingesetzt werden, um das Ergebnis abzurunden. Im Bezug zum Storytelling dieser Arbeit wären Videos zum Triadischen Ballett beispielsweise passend. Diesbezüglich ist aber das jeweilige Urheberrecht zu beachten. Außerdem kann die Integration von Audio-, Video- oder Fotodateien auf einer Website auch mit Kosten verbunden sein.

Somit vereint die Umsetzung des interaktiven Storytelling unterschiedliche Fachbereiche wie die Webprogrammierung, Kunstvermittlung und das Content Management. Letzteres

bezeichnet eine Technik, die im Online-Marketing eingesetzt wird, um spannende Inhalte zu generieren. Für ein erfolgreiches Ergebnis ist es daher notwendig, dass diese Fachbereiche eng zusammenarbeiten und sich auch während der Konzeption bis hin zur Realisierung miteinander absprechen.

Um eine möglichst breite Masse anzusprechen, reicht die Veröffentlichung der Website alleine nicht aus. Denn die Auffindbarkeit einer Online-Präsenz wird durch die Suchmaschinenoptimierung beeinflusst. Das heißt, dass eine entsprechende Optimierung der Website notwendig ist, um eine bessere Platzierung in den Suchmaschinen-Ergebnissen zu erhalten. Weiterhin wäre es förderlich die Website über die sozialen Plattformen zu teilen. Insbesondere Jugendliche können über die sozialen Medien besser erreicht werden. Laut einer Erhebung des Medienpädagogischen Forschungsverbunds Südwest aus dem letzten Jahr nutzt die Hälfte der befragten Jugendlichen im Alter von 12 bis 19 Jahren täglich oder mehrmals pro Woche die Social-Media-Plattform Instagram.²²³ Facebook hingegen findet nur bei 25 Prozent der Jugendlichen seine Verwendung.²²⁴ Dennoch ist es sinnvoll das interaktive Storytelling auch dort zu veröffentlichen und die Nutzer zum Besuch der Website aufzufordern. Das Museum August Kestner besitzt ebenfalls Profile auf diesen genannten Plattformen.²²⁵ Demnach kann das interaktive Storytelling dieser Arbeit gleichermaßen mit den Social-Media-Nutzern geteilt sowie verbreitet werden.

²²³ Vgl. mpfs. (2017): Welche der folgenden Tätigkeiten im Internet führst Du täglich oder mehrmals pro Woche aus?

²²⁴ Vgl. ebd.

²²⁵ URL: <https://www.instagram.com/kestnermuseum/> [Abruf am 16.01.2018]

URL: <https://www.facebook.com/museum.august.kestner/> [Abruf am 16.01.2018]

Literaturverzeichnis

Bauhaus100 (2017): Werke – damals. Online verfügbar unter <https://www.bauhaus100.de/de/damals/werke/>, zuletzt aufgerufen am 24.10.2017.

Bilandzic, Helena; Koschel, Friederike; Springer, Nina; Pürer, Heinz (2016): Rezipientenforschung. Konstanz: UVK Verlagsgesellschaft. Online verfügbar unter <https://www.utb-studi-e-book.de/9783838542997>, zuletzt aufgerufen am 06.12.2017.

Blume, Torsten (2015): Das Bauhaus tanzt. Leipzig: Seemann Henschel.

Bossenz, Sylvia; Panzert, Alexandra (2017): bauhaus100 - Ein Möglichkeitsraum. Vortrag in der Einführungsveranstaltung des Kurses am 10.10.2017, Hannover.

Cameron, Dane (2015): HTML5, JavaScript und jQuery. Der Crashkurs für Softwareentwickler. 1., Aufl. Heidelberg: dpunkt.verlag.

Ciesielski, Martin A.; Schutz, Thomas (2016): Digitale Führung: Wie die neuen Technologien unsere Zusammenarbeit wertvoller machen. 1., Aufl. Berlin: Springer Gabler. Online verfügbar unter <https://doi.org/10.1007/978-3-662-49125-6>, zuletzt aufgerufen am 13.12.2017.

Cloudfare (o.J.): What is a CDN? Online verfügbar unter <https://www.cloudflare.com/learning/cdn/what-is-a-cdn/>, zuletzt aufgerufen am 10.01.2018.

Conzen, Ina (2014): Oskar Schlemmer. Visionen einer neuen Welt. In: Conzen, Ina; Staatsgalerie Stuttgart (Hg.): Oskar Schlemmer. Visionen einer neuen Welt. Stuttgart: Hirmer, S. 15-37.

Deutscher Museumsbund (DMB) (2008): Qualitätskriterien für Museen: Bildungs- und Vermittlungsarbeit. Berlin: Deutscher Museumsbund.

Scheper, Dirk (1988): Oskar Schlemmer. Das Triadische Ballett und die Bauhausbühne. Berlin: Akademie der Künste (Schriftenreihe der Akademie der Künste, Bd. 20).

Duckett, Jon (2015): JavaScript und jQuery. Interaktive Websites entwickeln. 1., Aufl. Weinheim: WILEY-VCH Verlag.

Ernst, Hartmut; Schmidt, Jochen; Beneken, Gerd (2016): Grundkurs Informatik. Grundlagen und Konzepte für die erfolgreiche IT-Praxis – Eine umfassende, praxisorien-

tierte Einführung. 6., Aufl. Wiesbaden: Springer Vieweg. Online verfügbar unter <http://dx.doi.org/10.1007/978-3-658-14634-4>, zuletzt aufgerufen am 04.01.2018.

Ettl-Huber, Silvia (2017): Storytelling, das Internet und die Marketingkommunikation - Wie Storytelling mit dem Internet an Bedeutung gewann und was sich daraus für die Marketingkommunikation lernen lässt. In: Schach, Annika (Hg.): Storytelling. Geschichten in Text, Bild und Film. Wiesbaden: Springer Gabler, S. 91-98.

Gálvez, Cristián (2012): 30 Minuten-Storytelling. 4., überarb. Aufl. Offenbach: Gabal. Online verfügbar unter https://www.wiso-net.de/document/GABA,AGAB_978386200691596, zuletzt aufgerufen am 10.12.2017

Godulla, Alexander; Wolf, Cornelia (2017): Digitale Langformen im Journalismus und Corporate Publishing. Scrolltelling – Webdokumentationen – Multimediasstorys. Wiesbaden: Springer VS. Online verfügbar unter <http://dx.doi.org/10.1007/978-3-658-17556-6>, zuletzt aufgerufen am 29.12.2017.

GreenSock (2018): CSSPlugin. Online verfügbar unter <https://greensock.com/CSSPlugin>, zuletzt aufgerufen am 10.01.2018.

GreenSock (2018): Products. Online verfügbar unter <https://greensock.com/products/>, zuletzt aufgerufen am 10.01.2018.

GreenSock (2018): TimelineMax. Online verfügbar unter [https://greensock.com/docs/TimelineMax/TimelineMax\(\)](https://greensock.com/docs/TimelineMax/TimelineMax()), zuletzt aufgerufen am 10.01.2018.

GreenSock (2018): TweenMax. Online verfügbar unter <https://greensock.com/tweenmax>, zuletzt aufgerufen am 10.01.2018.

GreenSock (2018): TweenLite from. Online verfügbar unter [https://greensock.com/docs/TweenLite/static.from\(\)](https://greensock.com/docs/TweenLite/static.from()), zuletzt aufgerufen am 10.01.2018.

GreenSock (2018): TweenLite to. Online verfügbar unter [https://greensock.com/docs/TweenLite/static.to\(\)](https://greensock.com/docs/TweenLite/static.to()), zuletzt aufgerufen am 10.01.2018.

Haunschild, Marc (2017): HTML5. Grundlagen der Erstellung von Webseiten. 4., Ausg., 2., aktual. Aufl. Bodenheim: HERDT. Online verfügbar unter <https://herdt-campus.de/product/HTML5>, zuletzt aufgerufen am 05.01.2018.

Hausmann, Andrea; Frenzel, Linda (2014): Kunstvermittlung 2.0: Konzeptionelle Überlegungen und empirische Ergebnisse. In: Frenzel, Linda (Hg.): Kunstvermittlung 2.0: Neue Medien und ihre Potenziale. Wiesbaden: Springer VS, S. 1-16. Online verfügbar unter <http://dx.doi.org/10.1007/978-3-658-02869-5>, zuletzt aufgerufen am 06.12.2017.

Herbst, Dieter G.; Musiolik, Thomas H. (2016): Digital Storytelling. Spannende Geschichten für interne Kommunikation, Werbung und PR. Konstanz: UVK Verlagsgesellschaft. Online verfügbar unter http://www.content-select.com/index.php?id=bib_view&ean=9783739800189, zuletzt aufgerufen am 10.12.2017.

Hoppe, Imke (2015): Klimaschutz als Medienwirkung: eine kommunikationswissenschaftliche Studie zur Konzeption, Rezeption und Wirkung eines Online-Spiels zum Stromsparen. Ilmenau: Universitätsverlag Ilmenau. Online verfügbar unter https://www.db-thueringen.de/receive/dbt_mods_00026926, zuletzt aufgerufen am 13.12.2017.

Horizont (2017): Nutzung der Medien nach Altersgruppen. Statista. Online verfügbar unter <https://de.statista.com/statistik/daten/studie/75008/umfrage/mediennutzung-nach-altersgruppen/>, zuletzt aufgerufen am 24.12.2017.

Janschitz, Mario (2014): ScrollMagic: Ein Animationsframework, das hält was der Name verspricht. Online verfügbar unter <https://t3n.de/news/scrollmagic-animationsframework-534920/>, zuletzt aufgerufen am 10.01.2017.

Krähling, Ellen (2013): Digital Storytelling im Museum. Vortrag auf der Tagung des Museumsverbandes Baden-Württemberg e.V. in Zusammenarbeit mit dem Verein für Museumspädagogik Baden-Württemberg e.V. am 12. bis 13.04.2013. Sulz am Neckar. Online verfügbar unter http://www.museumstories.de/uploads/2/9/1/5/2915681/digital_storytelling_vortragstext_ellen_kraehling.pdf, zuletzt aufgerufen am 12.12.2017.

Kleine Wieskamp, Pia (Hg.) (2016): Storytelling: Digital – Multimedial – Social. Formen und Praxis für PR, Marketing, TV, Game und Social Media. München: Carl Hanser Verlag. Online verfügbar unter <http://dx.doi.org/10.3139/9783446448100>, zuletzt aufgerufen am 10.12.2017.

Kommer, Isolde (2015): HTML5, CSS3 und JavaScript - Webseiten entwickeln. Fortgeschrittene Anwendungen. 2., Ausg. Bodenheim: HERDT. Online verfügbar unter <https://herdt-campus.de/product/HTML5F>, zuletzt aufgerufen am 27.12.2017.

Kreutzer, Ralf T.; Merkle, Wolfgang (2008): Web 2.0 – Welche Potenziale gilt es zu heben? In: Merkle, Wolfgang (Hg.): Die neue Macht des Marketing. Wiesbaden: Gabler, S. 149-183. Online verfügbar unter <http://dx.doi.org/10.1007/978-3-8349-9562-9>, zuletzt aufgerufen am 06.12.2017.

Kunst-Zeiten (2017): Oskar Schlemmer – Sein Leben. Online verfügbar unter https://www.kunst-zeiten.de/Oskar_Schlemmer-Leben, zuletzt aufgerufen am 02.01.2018.

Mandel, Birgit (2014): Status quo zur Kunst- und Kulturvermittlung in und außerhalb des Web 2.0. In: Frenzel, Linda (Hg.): Kunstvermittlung 2.0: Neue Medien und ihre Potenziale. Wiesbaden: Springer VS, S. 17-26. Online verfügbar unter <http://dx.doi.org/10.1007/978-3-658-02869-5>, zuletzt aufgerufen am 06.12.2017.

Mandel, Birgit (2012): Audience Development als Aufgabe von Kulturmanagementforschung. In: Bekmeier-Feuerhahn, Sigrid (Hg.): Zukunft Publikum. Jahrbuch für Kulturmanagement 2012, Bd. 4. Bielefeld: transcript Verlag, S. 15-28. Online verfügbar unter <http://dx.doi.org/10.14361/transcript.9783839422854.15>, zuletzt aufgerufen am 06.12.2017.

Maur, Karin von (2007): Schlemmer, Oskar Alfred Victor. In: Hockert, Günther Hans (Hg.): Neue Deutsche Biographie (NDB). Berlin: Duncker & Humblot, Bd. 23, S. 59-61. Online verfügbar unter <http://daten.digital-sammlungen.de/~db/ausgaben/zweiseitenansicht.html?fip=193.174.98.30&id=00019558&seite=78>

Medienpädagogischer Forschungsverbund Südwest (mpfs) (2017): Welche der folgenden Tätigkeiten im Internet führst Du täglich oder mehrmals pro Woche aus? Online verfügbar unter <https://de.statista.com/statistik/daten/studie/168172/umfrage/kommunikation--aktivitaeten-von-jugendlichen-im-internet/>, zuletzt aufgerufen am 08.01.2018.

Medienpädagogischer Forschungsverbund Südwest (mpfs) (2017): Welche dieser Geräte und Medien nutzt Du täglich oder mehrmals pro Woche? Statista. Online verfügbar unter <https://de.statista.com/statistik/daten/studie/29153/umfrage/mediennutzung-durch-jugendliche-in-der-freizeit/>, zuletzt aufgerufen am 18.12.2017.

Mozilla Developer Network (MDN) Web Docs (2017): Array forEach. Online verfügbar unter https://developer.mozilla.org/de/docs/Web/JavaScript/Reference/Global_Objects/Array/forEach, zuletzt aufgerufen am 10.01.2018.

Mozilla Developer Network (MDN) Web Docs (2017): New Operator. Online verfügbar unter <https://developer.mozilla.org/de/docs/Web/JavaScript/Reference/Operators/new>, zuletzt aufgerufen am 10.01.2018.

Münz, Stephan; Gull, Clemens (2014): HTML5 Handbuch. 10., Aufl. Haar: Franzis Verlag.

North, Klaus (2016): Wissensorientierte Unternehmensführung. Wissensmanagement gestalten. 6., aktualis. und erw. Auflage. Wiesbaden: Springer Gabler. Online verfügbar unter <http://dx.doi.org/10.1007/978-3-658-11643-9>, zuletzt aufgerufen am 10.12.2017.

Tichy, Petr (2017): CrossFade Continue. Vimeo-Video. Online verfügbar unter <https://ihatetomatoes.net/module-2/awww-crossfade-continue-2-1102/>, zuletzt aufgerufen

am 10.01.2018.

Tichy, Petr (2017): CrossFade. Vimeo-Video. Online verfügbar unter <https://ihatetomatoes.net/module-2/10701/>, zuletzt aufgerufen am 10.01.2018.

Tichy, Petr (2017): Fake Scroll. Vimeo-Video. Online verfügbar unter <https://ihatetomatoes.net/module-2/awww-html-fakescroll-952/>, zuletzt aufgerufen am 10.01.2018.

Tichy, Petr (2017): How to scroll in multiple directions? Online verfügbar unter <https://ihatetomatoes.net/module-1/how-to-scroll-in-multiple-directions-scrollmagic-scene-537/>, zuletzt aufgerufen am 10.01.2018.

Tichy, Petr (2017): HTML CSS Layout. Vimeo-Video. Online verfügbar unter <https://ihatetomatoes.net/module-1/awww-html-css-layout-1256/>, zuletzt aufgerufen am 10.01.2018.

Tichy, Petr (2017): Triggers down. Vimeo-Video. Online verfügbar unter <https://ihatetomatoes.net/module-2/awww-triggers-down-1223/>, zuletzt aufgerufen am 10.01.2018.

Pritz, Anna; Sattler, Elizabeth (2016): Was jetzt... - Pädagogik, Kunst, Vermittlung, Kultur? In: Kastner, Jens (Hg.): Critical Studies. Kultur- und Sozialtheorie im Kunstfeld. Wiesbaden: Springer VS, S.143-166. Online verfügbar unter <http://dx.doi.org/10.1007/978-3-658-10412-2>, zuletzt aufgerufen am 06.12.2017.

Rosenberger, Nicole (2013): An der Unternehmensidentität und über sie schreiben: PR-Konzepte planen, entwerfen und verbessern. In: Stücheli-Herlach, Peter; Perrin, Daniel (Hg.): Schreiben mit System. PR-Texte planen, entwerfen und verbessern. Wiesbaden: Springer VS. Online verfügbar unter <http://dx.doi.org/10.1007/978-3-531-19621-3>, zuletzt aufgerufen am 27.12.2017.

Sammer, Petra (2015): Storytelling. Die Zukunft von PR und Marketing. 1., korr. Nachdr. Köln: O'Reilly. Online verfügbar unter <http://dx.doi.org/10.3139/9783446448100>, zuletzt aufgerufen am 08.01.2018.

Schlemmer, Oskar (1977): Briefe und Tagebücher. Berlin: Hatje Cantz Verlag.

ScrollMagic (o.J.): Going horizontal. Online verfügbar unter http://scrollmagic.io/examples/basic/going_horizontal.html, zuletzt aufgerufen am 10.01.2018.

ScrollMagic (o.J.): Home. Online verfügbar unter <http://scrollmagic.io/>, zuletzt aufgerufen am 10.01.2018.

ScrollMagic (2015): Plugin GSAP. Online verfügbar unter <http://scrollmagic.io/docs/animation.GSAP.html>, zuletzt aufgerufen am 10.01.2018.

ScrollMagic (2015): reverse. Online verfügbar unter <http://scrollmagic.io/docs/ScrollMagic.Scene.html#reverse>, zuletzt aufgerufen am 10.01.2018.

ScrollMagic (2015): Set Pin. Online verfügbar unter <http://scrollmagic.io/docs/ScrollMagic.Scene.html#setPin>, zuletzt aufgerufen am 10.01.2018.

ScrollMagic (2015): triggerHook. Online verfügbar unter <http://scrollmagic.io/docs/ScrollMagic.Scene.html#triggerHook>, zuletzt aufgerufen am 10.01.2018.

SELFHTML-Wiki (2017): Display Block. Online verfügbar unter https://wiki.selfhtml.org/wiki/CSS/Eigenschaften/Anzeige/display#block:_Block-Box, zuletzt aufgerufen am 09.01.2018.

Steinberg, Monika (2012): Greensock Animation Platform. Flüssige Animationen mit JavaScript. Online verfügbar unter <https://t3n.de/news/greensock-animation-platform-395841/>, zuletzt aufgerufen am 10.01.2018.

Theis, Thomas (2016): Einstieg in JavaScript. 2., aktual. und erweit. Auflage. Bonn: Rheinwerk Verlag.

The jQuery Foundation (2018): Add class. Online verfügbar unter <https://api.jquery.com/addclass/>, zuletzt aufgerufen am 09.01.2018.

The jQuery Foundation (2017): Document Ready. Online verfügbar unter <https://learn.jquery.com/using-jquery-core/document-ready/>, zuletzt aufgerufen am 10.01.2018.

The jQuery Foundation (2018): Hide. Online verfügbar unter <http://api.jquery.com/hide/>, zuletzt aufgerufen am 09.01.2018.

The jQuery Foundation (2018): Mouse enter. Online verfügbar unter <https://api.jquery.com/mouseenter/>, zuletzt aufgerufen am 09.01.2018.

The jQuery Foundation (2018): Mouse out. Online verfügbar unter <https://api.jquery.com/mouseout/>, zuletzt aufgerufen am 09.01.2018.

The jQuery Foundation (2018): Show. Online verfügbar unter <http://api.jquery.com/show/>, zuletzt aufgerufen am 09.01.2018.

Thier, Katrin (2017): Storytelling: Eine Methode für das Change-, Marken-, Projekt- und Wissensmanagement. 3., überarb. Aufl. Berlin: Springer. Online verfügbar unter <http://dx.doi.org/10.1007/978-3-662-49206-2>, zuletzt aufgerufen am 10.12.2017.

Wagerfield, Matthew (2017a): Parallax. Online verfügbar unter <https://github.com/wagerfield/parallax>, zuletzt aufgerufen am 10.01.2018.

Wagerfield, Matthew (2017b): Issues. Running multiple scenes at once. Online verfügbar unter <https://github.com/wagerfield/parallax/issues/103>, zuletzt aufgerufen am 09.01.2018.

Wingler, Hans M. (2005): Das Bauhaus Weimar Dessau Berlin 1919-1933 und die Nachfolge in Chicago seit 1937. 5., Aufl., Köln: Dumont.

Woletz, Julie D. (2007): Zur Entwicklung des Digital Storytelling am Beispiel der Video-stories im Internet. In: Kimpeler, Simone; Mangold, Michael; Schweiger, Wolfgang (Hg.): Die digitale Herausforderung. Zehn Jahre Forschung zur computervermittelten Kommunikation. Wiesbaden: VS Verlag für Sozialwissenschaften, S. 159-169.

W3Schools (o.J.): Area Tag. Online verfügbar unter https://www.w3schools.com/tags/tag_area.asp, zuletzt aufgerufen am 09.01.2018.

W3Schools (o.J.): Arrays. Online verfügbar unter https://www.w3schools.com/js/js_arrays.asp, zuletzt aufgerufen am 05.01.2018.

W3Schools (o.J.): Div Tag. Online verfügbar unter https://www.w3schools.com/tags/tag_div.asp, zuletzt aufgerufen am 10.01.2018.

W3Schools (o.J.): How To JS Slideshow. Online verfügbar unter https://www.w3schools.com/howto/howto_js_slideshow.asp, zuletzt aufgerufen am 09.01.2018.

W3Schools (o.J.): Map Tag. Online verfügbar unter https://www.w3schools.com/tags/tag_map.asp, zuletzt aufgerufen am 09.01.2018.

W3Schools (2018): jQuery Syntax. Online verfügbar unter https://www.w3schools.com/jquery/jquery_syntax.asp, zuletzt aufgerufen am 10.01.2018.

Zaglov, Ilja (2014): Parallax Scrolling: 30 schicke Beispiele des Webdesign-Trends. Online verfügbar unter <https://t3n.de/news/parallax-scrolling-beispiele-423046/>, zuletzt aufgerufen am 10.01.2018.

Anhang A: Storytelling zu Oskar Schlemmer

Kapitel 1

Das Grauen des 1. Weltkrieges - 1914

Wie ein Schleier legte sich die einbrechende Dunkelheit über den blutgetränkten Boden und damit auch über die starren Leichen französischer wie auch deutscher Soldaten. Mit der Finsternis stieg zunehmend der Zweifel bei den überlebenden Truppenmitgliedern. Wieder war ein grausamer Tag voller Luftangriffe und blutiger Gemetzel in den Gräben vorbei - doch kein Ende in Sicht.

Unter den rastlosen Soldaten befand sich auch der junge deutsche Maler Oskar Schlemmer, der sich freiwillig zum Dienst gemeldet hatte.²²⁶ Zusammen mit seinen Kameraden war er dabei Schützengräben²²⁷ in Verdun anzulegen. Nach einer kleinen Diskussion beschlossen sie sich aufzuteilen, um mehrere Gänge auszugraben. Doch bevor er auf seinem Absatz kehrmachen konnte, klopfte ihm einer seiner Freunde auf die Schulter. „Sei achtsam“, sagte er zu ihm. Daraufhin antwortet Schlemmer seinem Kameraden mit einem kurzen Nicken und machte sich schließlich auf die Suche nach einer geeigneten Stelle, wo er weitergraben konnte. Als er fündig wurde, fing er mit der schweißtreibenden Arbeit an.

Während des stundenlangen Ausgrabens quälten ihn immer wieder dieselben Fragen: „Wie viel Blut muss noch vergossen werden? Wie lange soll der Krieg noch weitergehen? Ist er nötig? Und mit solchen Mitteln? Worin liegt der Segen des Krieges? In Blut und Tod und dem Aufstieg aus der Asche?“ Und gerade als er nach einer gefühlten Ewigkeit zum nächsten Spatenstich ansetzte – „Vorsicht! Granate!“, bevor er den Ruf eines Soldaten überhaupt wahrnehmen konnte, schallte der Knall der Explosion durch die Schützengräben. Er sprang in Deckung und sah einen kopfgroßen Stein an sich vorbeiziehen.²²⁸ Angsteinflößende Schreie folgten. Nachdem es nach einigen Augenblicken leiser wurde, hob er langsam seinen Kopf und sah hinter einer Lichtung - nicht weit von ihm - Flammen lichterloh aufleuchten. Der Geruch des Schießpulvers vermischte sich mit der modrigen Erde wie auch mit den allmählich verwesenden Pferdekadavern auf den Feldern, was ihn nur schwer atmen ließ. Als er sich wiederaufrichtete, hörte er Schritte auf sich zukommen. Instinktiv drehte er sich um und erkannte einige Meter hinter ihm einen schwer verwundeten Soldaten aus seiner Einheit, der kurz darauf zusammensackte. „Sanitäter!“, schrie er aus vollem

²²⁶ Vgl. Maur (2007), S. 60

²²⁷ Vgl. Schlemmer (1977), S. 15

²²⁸ Vgl ebd.

Halse, während er ihm zur Hilfe eilte. Er packte ihn und zog ihn mit all seiner Kraft zum nächsten Bunker, wo sie fürs Erste in Sicherheit waren.

Kapitel 2

Ein gelungener Auftritt - 1916

Bereits zwei Jahre seit Beginn des Krieges sind vergangen. Dieser wütete ununterbrochen weiter - Schlemmer selbst hatte in dieser Zeit zwei Verletzungen erlitten.²²⁹ Seine darauffolgenden Aufenthalte im Lazarett boten ihm die Gelegenheit an, wieder zu zeichnen.²³⁰ Doch der Krieg hinterließ seine Spuren und verschaffte seinem künstlerischen Dasein weiterhin eine neue Sichtweise. Er fühlte eine elementare Veränderung in ihm - irgendetwas war anders. In seinem Tagebuch schrieb er dazu:

„Ich muß den Bann brechen. Muß endlich mich fühlen. Ich will endlich ich sein, und mag ich dabei künstlerisch zugrunde gehen. Ich will die Fenster einschlagen meiner stickig-dumpfen Zelle und Farbe, Welt, Leben und mehr noch einlassen. Will nicht mehr wägen, will wagen. Will alles Menschliche, Erlebte gestalten. Meine malerische, unverleugbare Psyche wird schon drinstecken.“²³¹

Mit der Zeit konnte man demnach in seinem künstlerischen Stil auch einen Wandel erkennen. Seine Werke wurden abstrakter und wirkten farbenfroher. Zu diesem Zeitpunkt merkte er darüber hinaus, dass er sich viel mehr denn je mit dem Tanz - insbesondere dem Ballett - befassen wollte. Denn vor seiner Einberufung entdeckte er während seiner Studienzeit die Leidenschaft zum Tanz und entwarf Skizzen sowie eigene Tanzeinlagen dazu.²³² Vor allem sein selbst entwickeltes „Triadisches Ballett“ lag ihm sehr am Herzen. Es zeichnete sich durch ein experimentelles Erkunden von Körperbewegungen und deren Zusammenspiel mit dem umgebenen Raum aus.²³³

Noch im selben Jahr wurde Schlemmer aufgefordert nach Stuttgart zurückzukehren. Dort sollten auf einem Wohltätigkeitsfest des Regiments - dem er angehörte - erstmals Teile eines seiner entwickelten Tänze aufgeführt werden.²³⁴ Zu diesem Zweck wurde er erlaubt, um die Inszenierungen mit den ausgewählten Tänzern einzustudieren.²³⁵ Nach dem tagelangen Üben war der große Abend gekommen. Obwohl der eisige Wind des Dezem-

²²⁹ Vgl. Schlemmer (1977), S. 8; Vgl. Maur (2007), S. 60

²³⁰ Vgl. Schlemmer (1977), S. 17; Vgl. ebd., S. 21 f.

²³¹ Vgl. ebd., S. 22

²³² Vgl. Kunst-Zeiten (o.J.)

²³³ Vgl. Blume (2015), S. 8

²³⁴ Vgl. Schlemmer (1977), S. 27

²³⁵ Vgl. ebd.

bers die Straßen durchzog, war ihm innerlich warm - ja sogar heiß. Die Nervosität ließ ihn in Schweiß baden. Er befand sich hinter der Bühne, um den letzten Schliff an den Kostümen der Tänzer vorzunehmen. Diese begaben sich anschließend auf ihre Positionen hinter dem Vorhang. Vom Rand der Bühne aus vergewisserte er sich, dass alle Besucher auf ihren Plätzen saßen. Nachdem es still wurde, gab er mit einer Handbewegung dem Bühnenassistenten das Startzeichen. Während der Vorhang Stück für Stück gelüftet wurde, stieg die Anspannung bei Schlemmer immer weiter an. Die gesamte Kulisse kam langsam zum Vorschein und gab die Sicht auf die Tänzer frei. Das warme Licht der Schweinwerfer untermalte das Zusammenspiel der bunt gekleideten Tänzer. Die Musik begann zu spielen und die Tänzer setzten sich in Bewegung. Ihm überkam die Euphorie und er schien wie ausgewechselt. Er erlebte wie nie zuvor ein Gefühl der Unabhängigkeit, bei dem er den menschlichen Körper als künstlerisches Ausdrucksmittel einsetzen konnte. Er schaute wie gebannt den Tänzern zu und genoss es mit jedem Atemzug. Langsam reagierte auch das Publikum - hörbares Geflüster machte sich im Saal breit und hielt bis zum Schluss an. Nach der Aufführung fiel die Kritik sehr zwiespältig aus. Der Tanz erschien für einige grotesk, da es ihrer Meinung nach eher einer pantomimischen Einlage glich.²³⁶ Andere hielten es für einen Scherz oder teilten wiederum seine Begeisterung. Der Spielleiter des Hoftheaters kam schließlich auf ihn zu und war äußerst entzückt von der Vorführung.²³⁷ Er bat ihn weitere Ballette am Theater einzurichten²³⁸, worüber sich Schlemmer sehr freute, da er erkannte, dass er sich auch zunehmend dem Tanz widmen will. Doch zunächst ging es für ihn wieder zurück zum Militärdienst, wo er in der Vermessungsabteilung tätig war.²³⁹ Diese Einheit wurde mit dem Ziel geleitet Truppeneinsätze und deren Bewegungen zu planen sowie durchzuführen.

Kapitel 3

Das Weimarer Bauhaus - 1918

Der erste Weltkrieg endete schließlich nach zwei weiteren Jahren, in dem viele Opfer gefordert wurden. Schlemmer fühlte sich wie zerschlagen, doch endlich hatte das Ganze ein Ende. Er kehrte zurück nach Stuttgart an die Akademie, wo er einst studierte. Dort wurde

²³⁶ Vgl. Ehrlicher (2000), S. 12

²³⁷ Vgl. ebd., S. 27

²³⁸ Vgl. ebd.

²³⁹ Schlemmer (1985), S. 8

er als Studentenvertreter gewählt und fertigte nebenbei Plastiken und Gemälde an. In diesen Werken machte sich sein neuer Hang zur Abstraktion bemerkbar. Die Unsicherheit plagte ihn deshalb. Wird sein neuer Stil anerkannt? Er hatte allmählich das Gefühl, dass er sich verrannt hatte.²⁴⁰ Doch im Gegenteil. Seine ausgestellten Werke fanden in den kunstinteressierten Kreisen große Beachtung.²⁴¹ Das wiederum ermutigte ihn dazu seine Arbeit fortzuführen.

Ein weiteres Jahr verflog während sich Schlemmer gleichermaßen versucht seinem Triadischen Ballett zu widmen. Aber die anfallenden Aufgaben an der Akademie hindern ihn letztlich daran. Während einer Pause saß er an einem sonnigen Maitag unter einem prachtvollen Eichenbaum. Seine Blätter raschelten in der leichten frischen Frühlingsbrise, die den süßlichen Duft der umliegenden Veilchen aufwirbelte. Sie schafften eine harmonische Atmosphäre - als hätte der schreckliche Krieg nie stattgefunden. Aber innerlich tobte in Schlemmer ein Kampf. Er wollte etwas völlig Neues erschaffen, und zwar einen "Neuen Menschen". Dieser sollte in einer funktionalen und modernen Architektur - gänzlich frei von Krieg - leben und handeln. Zudem sollte dieser Mensch eben ein Tänzermensch sein! Aufgrund dessen fasste er den Entschluss die Akademie zu verlassen, um sich ganz dieser Aufgabe zuzuwenden.

Sein Blick fiel auf den schweren Briefumschlag, der zuvor auf seinem Bürotisch abgelegt wurde. Er nahm ihn mit nach draußen, um in aller Ruhe den Inhalt durchzusehen. Auf dem Absender stand der Name "Walter Gropius", der ihm jedoch unbekannt erschien. Sichtlich daran interessiert, was im Umschlag verborgen lag, öffnete er diesen. Darin fand er ein gebundenes Manifest²⁴² sowie einen dazugehörigen Brief. Bei dem Herrn Gropius handelte es sich um einen Architekten, der ihn über das Staatliche Bauhaus in Weimar informierte.²⁴³ Es war eine Zusammenlegung der ehemaligen großherzoglichen Hochschule für bildende Kunst und der während des Krieges ausgelösten Kunstgewerbeschule.²⁴⁴ Doch was hatte das mit ihm zu tun? Der Architekt erläuterte in seinem Brief, dass er bereits vor langer Zeit auf Schlemmer aufmerksam wurde. Aus diesem Grund wollte er ihn zum Bauhaus einladen und ihn als Lehrenden an die Hochschule einberufen lassen, was Schlemmer sehr gelegen kam.

²⁴⁰ Vgl. Schlemmer (1977), S. 34

²⁴¹ Vgl. Maur (2007), S. 60

²⁴² Vgl. Schlemmer (1977), S. 8

²⁴³ Vgl. ebd., S. 35

²⁴⁴ Vgl. ebd., S. 8

Nach seinem darauffolgenden Besuch in Weimar schrieb er an seiner Verlobten namens Tut einen Brief, in dem stand:

„[...] Gropius, der Direktor vom Bauhaus, lädt mich ein, dorthin zu kommen, stellt mir Atelier zur Verfügung. So kam's, daß ich überall begrüßt wurde: »Also Sie kommen nach Weimar«. Ist ein schöner, stiller Platz, bedeutend, historischer Boden, darauf das junge, übermütige Bauhausvolk seine Streiche macht. Die meisten in russenkittelähnlicher Tracht. In der Kantine gegessen, billig; auch der Direktor ißt dort. Werden arg bekämpft von den Reaktionären. Wollen viel, können nichts tun, weil keine Mittel, und ergehen sich so in Spielereien. Hat auch seine Schattenseiten, bei allem Verlockenden. Nix zum Baden, das heißt, nur die Ilm, die ganz flach und schlammig ist. Viele gehen weg; scheint überhaupt allgemein so, daß nach dem ersten freudigen Zusammenschluß nun die Besinnung kommt und alles wieder auseinanderstrebt. [...]“²⁴⁵

Das Bauhaus lockte Schlemmer zunächst nicht, denn der Ort schien uninteressant - sogar trostlos. Bei der Vergütung handelte es sich um einen spärlichen Betrag und hinzukam, dass eine Lehrtätigkeit für ihn eigentlich gar nicht in Frage kam.²⁴⁶ Alles in einem war er nicht beeindruckt. Währenddessen erhielt er weitere Angebote und Möglichkeiten seine künstlerische Ader einfließen zu lassen.²⁴⁷ Beispielsweise war da der Stuttgarter Stadtmuseumsdirektor, der ihm anbot seine Werke ausstellen zu lassen.²⁴⁸ Andernfalls gab es auch eine Anfrage des Graf Keyserling aus Darmstadt, der mit anderen Adeligen eine Schule der Weisheit ins Leben rufen wollte.²⁴⁹

Letzten Endes entschied er sich für das Bauhaus und pendelte zwischen Stuttgart und Weimar.²⁵⁰ Schlemmer leitete am Bauhaus die Werkstatt für Steinbildhauerei und Wandmalerei, sowie den Aktzeichenunterricht.²⁵¹ Zeitgleich beschäftigte er sich mit der Bühnenbildnerei und Kostümen sowie seinem Triadischen Ballett. Dafür arbeitete er bis spät in die Nacht. Doch desto länger er an seiner Tanzinszenierung arbeitete, umso mehr plagte ihn die Unsicherheit.²⁵² Monate vergingen, in dem er versucht sein Stück zu perfektionieren. Dabei erlebte er immer wieder Tiefpunkte, da er selbst nie zufrieden mit sich war.²⁵³ Diese Frustration hielt bis zum Tag der Uraufführung seines Triadischen Balletts an. Der September neigte sich zum Ende und Schlemmer befand sich im Stuttgarter Landesthe-

²⁴⁵ Vgl. ebd., S. 42

²⁴⁶ Vgl. ebd., S. 47

²⁴⁷ Vgl. ebd., S. 42 f.

²⁴⁸ Vgl. ebd., S. 43

²⁴⁹ Vgl. ebd.

²⁵⁰ Vgl. ebd., S. 45

²⁵¹ Vgl. ebd.

²⁵² Vgl. ebd., S. 49

²⁵³ Vgl. ebd.

ather, wo er selbst als Tänzer im Triadischen Ballett mitwirkte. Dabei wurde ihm klar, dass er eher als Tanzregisseur geeignet ist. Auf diese Weise kann er alles sagen und leiten bis ins kleinste Detail! Dennoch war die Aufführung ein voller Erfolg. Obwohl sogar Kostümteile auf die Bühne fielen, berichtete nicht die gehässigste Zeitung darüber. Die Kritik: hauptsächlich positiv. Trotz des Erfolges blieb Schlemmer weiterhin am Bauhaus, wo er schließlich die Stelle des Bühnenwerkstattleiters übernahm und die Tänze dort prägte.

Anhang B: Quellcode der interaktiven Website

```

<!doctype html>
<html>
<head>
  <meta charset="utf-8">
  <meta http-equiv="X-UA-Compatible" content="IE=edge,chrome=1">
  <title>Schlemmers Weg zum Bauhaus</title>
  <meta name="description" content="">
  <meta name="viewport" content="width=device-width, initial-scale=1">

  <!-- Bildnachweis: https://www.wikidata.org/wiki/File:Bauhaus-Signet.svg -->
  <!-- Wurde mit http://www.favicon.pro/de/ erstellt-->
  <link rel="shortcut icon" type="image/x-icon" href="img/bauhaus_logo.ico">
  <link rel="stylesheet" href="css/main.css">

  <!-- Google Fonts-->
  <link href="https://fonts.googleapis.com/css?family=IM+Fell+Great+Primer"
rel="stylesheet">
  <link href="https://fonts.googleapis.com/css?family=Julius+Sans+One"
rel="stylesheet">
  <link href="https://fonts.googleapis.com/css?family=Bungee" rel="stylesheet">
  <link href="https://fonts.googleapis.com/css?family=Fredericka+the+Great"
rel="stylesheet">
  <link href="https://fonts.googleapis.com/css?family=Cormorant+Infant"
rel="stylesheet">
</head>
<body>
<!-- Navigation -->
<nav id="nav">
  <!-- Button zum Schließen der Navigation -->
  <a href="javascript:void(0)" id="nav-close" onclick="closeNav()">&times;</a>
  <div id="nav-box">
    <ul>
      <li>Oskar Schlemmer</li>
      <li><a href="#intro-1">Intro</a></li>
      <li><a href="#kapitel1">1. Das Grauen des Krieges</a></li>
      <li><a href="#kapitel2">2. Ein gelungener Auftritt</a></li>
      <li><a href="#kapitel3">3. Das Weimarer Bauhaus</a></li>
      <li><a href="#outro">Outro</a></li>
    </ul>
  </div>
</nav> <!-- Navigation endet hier -->

<!-- Button zum Öffnen der Navigation -->
<div id="nav-open" onclick="openNav()">&#9776;</div>

<!-- Leerer DIV Container dient lediglich als Anker für die Navigation -->
<div id="intro-1"></div>

<!-- Intro Section beginnt hier -->
<!-- Quelle: https://ihatetomatoes.net/module-1/awww-html-css-layout-1256/ -->
<section id="intro">

  <!-- Slide01, ist der erste aktive Slide -->
  <div id="slide01" class="slide active">
    <!-- DIV-Container, der die Hintergrundfarbe enthalten wird-->
    <div class="bcg-color"></div>
    <!-- DIV-Container, der den Inhalt enthält -->
    <div class="content">
      <div class="slant">
        <h1 id="introh1">
          <span class="site-title"></br></br>

```

```

        Tanz am
    </span>
</h1>
<h3 class="end-slant">Bauhaus</h3>
</div>

    <!-- DIV-Container, der einen Pfeil enthält -->
    <div class="arrow"></div>
</div>
</div> <!-- Slide01 endet hier -->

<!-- Slide02 -->
<div id="slide02" class="slide">
    <div class="bcg-color"></div>
    <div class="content">
        <!-- Article Bereich -->
        <article id="article1">
            <h2>Oskar Schlemmers </br> Weg zum Bauhaus</h2>
            <h3><i style="font-size: 18px; position: absolute;">
                Auf einer wahren Begebenheit</i></h3>
        </article> <!-- Article Bereich endet hier -->

        <!-- Absatz mit Zusatztext -->
        <p id="slide02-text" style="font-family: 'IM Fell Great Primer', serif;">
            Entdeckt die versteckten Interaktionen auf der Website!
        </p>

        <!-- DIV-Container mit verschiedenen Bildern und Grafiken -->
        <div class="figure"></div>
        <div class="figure1"></div>
        <div class="circle"></div>
        <div class="circle1"></div>

    </div>
</div> <!-- Slide02 endet hier -->

<!-- Slide03 -->
<div id="slide03" class="slide">
    <div class="bcg-color"></div>
    <div class="content">
        <!-- Article Bereich -->
        <article id="article1" style="color: white;">
            <h2 id="slide03-text">Wir reisen zurück in das 20.
                Jahrhundert...</h2>
        </article> <!-- Article Bereich endet hier -->

        <!-- DIV-Container, der durch jQuery ein angezeigt (mit toggle) wird -->
        <div id="panel"></div>
    </div>
    <!-- DIV-Container mit Bildern/Grafiken -->
    <div class="uhr"></div>
    <div class="uhr-popup"></div>
</div>

</section> <!-- Intro Section endet hier -->

<!-- Div-Container mit bestimmter Höhe wird erzeugt, um die Intro Section anzupinnen -->
<div class="fake-height">

    <!-- Verschiedene DIV-Container, die als Auslöser für bestimmte Animationen und
        anderweitige Aktivitäten dienen -->
    <div id="arrow-trigger"></div>
    <div id="slide02-pos" class="slide-pos"></div>

```

```

<div id="slide03-pos" class="slide-pos"></div>
<div id="slide01-pos-reverse" class="slide-pos-reverse"></div>
<div id="slide02-pos-reverse" class="slide-pos-reverse"></div>

</div>

<!-- Main-Bereich, in dem sich 6 Sections befinden -->
<!-- Wird mit ScrollMagic angepinnt bzw. angeheftet -->
<main class="main-container">

    <!-- Wird TimelineMax und ScrollMagic horizontal bewegt -->
    <section class="horizontal-container">

        <!-- Section 1 -->
        <section id="kapitel1" class="section-1 section-horizontal">
            <!-- Article Bereich -->
            <article id="A1" class="article2">
                <h2>1. Kapitel</h2>
                <h3>Das Grauen des Krieges</h3>
            </article> <!-- Article Bereich endet hier -->

            <!-- DIV-Container mit Bildern/Grafiken -->
            <div class="visor"></div>
            <div class="visor2"></div>
            <div class="soldier1"></div>
            <div class="soldier2"></div>
            <div class="soldier3"></div>

        </section> <!-- Section1 endet hier -->

        <!-- Section 2 -->
        <section class="section-2 section-horizontal">

            <!-- DIV-Container mit Bildern/Grafiken -->
            <div class="edge"></div>
            <div class="edge1"></div>
            <div class="grenade"></div>

            <!-- DIV-Container mit der Klasse "layer5", der zwei Bilder enthält -->
            <div class="layer5">

                <!-- Verweissensitive Grafik -->
                <!-- Bild wird eingefügt und nimmt #Map in Anspruch -->
                <!-- Bildnachweis:
                <a href="https://pixabay.com/de/menschen-silhouette-spielen-zeigen-294240/">https://pixabay.com/de/menschen-silhouette-spielen-zeigen-294240/</a> -->
                

                <map name="Map1" id="Map1">

                    <!-- Coords durch http://imagemap-generator.dariodomi.de/ -->
                    <area id="areal" alt="Hover Area" title="Schlemmers Kriegszeit"
                        shape="poly" coords="295,610,307,595,317,587,323,573,333,610,
                        374,609,374,590,373,565,369,555,367,543,365,539,365,535,393,
                        486,397,473,399,440,407,405,412,371,412,361,412,355,412,351,
                        423,319,423,317,447,329,465,337,485,345,499,343,511,350,526,
                        345,541,340,586,353,623,365,635,365,642,363,723,389,742,397,
                        749,397,749,393,744,389,745,388,756,390,763,390,763,387,762,
                        385,754,381,735,375,625,343,517,312,507,304,501,301,495,301,
                        487,295,474,289,464,272,457,259,461,189,457,169,453,161,453,
                        153,456,139,460,129,463,111,463,105,463,103,479,103,488,103,
                        493,102,495,101,495,91,495,91,485,87,477,85,473,81,460,57,
                        452,47,434,40,414,35,398,39,384,47,371,55,363,73,349,115,330,
                        115,312,110,291,111,279,115,277,131,272,143,256,153,215,210,
                        220,313,211,385,239,604" />

                <!-- Das folgende Bild soll beim Hovern der Maus angezeigt
                werden; Bild nimmt #Map ebenso in Anspruch-->

```

```

        <span id="layer5_hover" style="position: absolute; display:none;">
            
        </span>
    </map>

</div> <!-- DIV-Container mit Klasse "layer5" endet hier -->
<!-- DIV-Container mit der Klasse "kapitel-text" der den Text der
jeweiligen Kapitel enthält -->
<div id="kapitel1-text" class="kapitel-text">
    <h2>Kapitel 1</h2>
    <h3>&mdash; Das Grauen des 1. Weltkriegs - 1914 &mdash;</h3>

    <!-- Verschiedene DIV-Container, die hintereinander angezeigt
    werden sollen; Quelle:
    https://www.w3schools.com/howto/howto_js_slideshow.asp -->
    <div class="mySlides fade">
        <p>Siehe Anhang A - Kapitel 1</p>
    </div>

    <div class="mySlides fade">
        <p>Siehe Anhang A - Kapitel 1</p>
    </div>

    <div class="mySlides fade">
        <p>Siehe Anhang A - Kapitel 1</p>
    </div>

    <div id="kapitel-close1">&times;</div>

    <a class="next" onclick="plusSlides(1)">&#10095;</a>

</div> <!-- DIV-Container mit der Klasse "kapitel-text" endet hier -->

<!-- DIV-Container, der durch die JavaScript Bibliothek parallax.js
einen Parallax-Effekt beim Hovern der Maus erzeugt -->
<div id="parallaxContainer">
    <!-- DIV-Container -->
    <div class="layer1"></div>

    <!-- Jeder der folgenden DIV-Container enthält spezifische
    Datenwertattribute -->
    <!-- Quelle: https://github.com/wagerfield/parallax -->
    <div data-depth="0.01" class="layer2"></div>
    <div data-depth="0.02" class="layer3"></div>
    <div data-depth="0.03" class="layer4"></div>
    <div data-depth="0.05" class="layer6"></div>

</div>

</section> <!-- Section 2 endet hier -->

<!-- Section 3 -->
<section id="kapitel2" class="section-3 section-horizontal">
    <!-- Article Bereich -->
    <article id="A2" class="article2">
        <h2>2. Kapitel</h2>
        <h3>Ein gelungener Auftritt</h3>
    </article> <!-- Article Bereich endet hier -->

    <!-- DIV-Container mit Bildern/Grafiken -->
    <div class="chair"></div>
    <div class="hat"></div>
</section> <!-- Section 3 endet hier -->

<!-- Section 4 (genauso aufgebaut wie Section 2) -->

```

```

<section class="section-4 section-horizontal">
  <div class="edge"></div>
  <div class="edge1"></div>
  <div class="layer8">

    <!-- Verweissenssitive Grafik -->
    
    <map name="Map2" id="Map2">

      <area id="area2" alt="Hover Area" title="Das Wohltätigkeitsfest"
        shape="poly" coords="868,600,872,595,879,590,884,588,896,587,
          906,588,918,588,931,586,938,579,940,573,938,549,934,535,899,
          530,895,525,895,518,898,511,897,506,897,500,898,491,894,482,
          893,473,889,468,891,464,901,458,903,451,908,439,910,424,918,
          400,922,395,925,380,933,372,944,368,949,366,963,361,974,363,
          990,364,1007,368,1022,371,1029,375,1035,385,1045,394,1055,402,
          1062,416,1067,434,1068,456,1056,483,1043,501,1054,505,1064,
          506,1067,511,1069,518,1072,529,1068,538,1061,548,1050,557,
          1047,567,1031,577,1041,585,1059,596,1070,601,1077,608,869,605,
          873,609,895,609" />

      <area id="area2" alt="Hover Area" title="Das Wohltätigkeitsfest"
        shape="poly" coords="868,596,852,596,840,584,827,572,818,559,
          816,550,819,538,824,526,841,503,845,485,845,471,851,455,841,
          441,844,433,828,423,813,411,806,404,790,399,757,394,741,403,
          728,408,716,415,708,420,706,431,703,439,698,443,698,452,696,
          462,692,480,699,492,697,504,695,519,697,528,703,536,707,551,
          715,573,742,578,738,585,733,597,718,599,685,603,666,604,667,
          608,859,608" />

      <span id="layer8_hover" style="right: 0; display:none;">
        
      </span>
    </map>
  </div>

  <div id="kapitel2-text" class="kapitel-text">
    <h2>Kapitel 2</h2>
    <h3>&mdash; Ein gelungener Auftritt - 1916 &mdash;</h3>

    <div class="mySlides1 fade">
      <p>Siehe Anhang A - Kapitel 2</p>
    </div>

    <div class="mySlides1 fade">
      <p>Siehe Anhang A - Kapitel 2</p>
    </div>

    <div class="mySlides1 fade">
      <p>Siehe Anhang A - Kapitel 2</p>
    </div>

    <div class="mySlides1 fade">
      <p>Siehe Anhang A - Kapitel 2</p>
    </div>

    <div id="kapitel-close2">&times;</div>
    <a class="next" onclick="plusSlides(1)">&#10095;</a>
  </div>

  <div id="parallaxContainer">
    <div data-depth="0.01" class="layer7"></div>
    <div data-depth="0.2" class="layer9"></div>
  </div>

</section> <!-- Section 4 endet hier -->

```

```

<!-- Section 5 -->
<section id="kapitel3" class="section-5 section-horizontal">

    <!-- Article Bereich -->
    <article id="A3" class="article2">
        <h2>3. Kapitel</h2>
        <h3>Das Weimarer Bauhaus</h3>
    </article> <!-- Article Bereich endet hier -->

    <!-- DIV Container mit Bildern/Grafiken -->
    <div class="car"></div>
    <div class="laterne"></div>
</section> <!-- Section 5 endet hier -->

<!-- Section 6; genauso aufgebaut wie Section 2 und Section 4 -->
<section class="section-6 section-horizontal">
    <div class="edge"></div>
    <div class="edgel"></div>

    <div class="layer11">
        
        <!-- Bildnachweis:
        https://pixabay.com/de/baum-bush-clipart-natur-wald-1898040/ -->
        <map name="Map3" id="Map3">
            <area id="area3" alt="Hover Area" title="Weimarer Bauhaus"
            shape="poly" coords="1005,478,1012,482,1018,482,1035,478,
            1042,476,1044,472,1047,470,1058,472,1076,471,1082,466,1092,
            463,1099,455,1099,446,1097,440,1097,440,1095,438,1102,436,
            1108,432,1112,424,1113,415,1110,406,1107,402,1113,395,1117,
            386,1116,381,1115,377,1113,374,1117,367,1119,357,1118,351,
            1113,343,1113,340,1116,338,1116,338,1115,329,1111,326,1107,
            321,1112,317,1109,312,1105,309,1097,305,1097,301,1093,295,
            1086,291,1083,288,1075,287,1068,285,1064,283,1063,276,1067,
            268,1060,262,1049,257,1043,254,1040,250,1034,244,1028,242,
            1022,236,1022,236,1008,235,1000,239,991,240,979,245,967,243,
            959,241,944,246,936,251,929,254,928,254,919,258,911,266,906,
            273,905,281,899,284,889,284,882,292,876,297,870,305,861,313,
            863,321,861,328,854,336,854,347,854,355,851,366,851,378,857,
            386,864,397,856,407,859,419,863,432,860,439,861,450,873,456,
            871,465,890,471,901,474,929,485,929,485,929,485" />
            <span id="layer11_hover" style="right: 0; display:none;">
                
            </span>
        </map>
    </div>

    <div id="kapitel3-text" class="kapitel-text">
        <h2>Kapitel 3</h2>
        <h3>&mdash; Das Weimarer Bauhaus - 1918 &mdash;</h3>

        <div class="mySlides2 fade">
            <p>Siehe Anhang A - Kapitel 3</p>
        </div>

        <div class="mySlides2 fade">
            <p>Siehe Anhang A - Kapitel 3</p>
        </div>

        <div class="mySlides2 fade">
            <p> Siehe Anhang A - Kapitel 3</p>
        </div>

        <div class="mySlides2 fade">
            <p> Siehe Anhang A - Kapitel 3</p>
        </div>
    </div>

```

```

    </div>

    <div id="kapitel-close3">&times;</div>
    <a class="next" onclick="plusSlides2(1)">&#10095;</a>
  </div>

  <div id="parallaxContainer">
    <div data-depth="0.08" class="layer10"></div>
    <div data-depth="0.3" class="layer12"></div>
  </div>

</section> <!-- Section 6 endet hier -->
</section> <!-- Section mit der Klasse "horizontal-container" endet hier -->
</main> <!-- Main-Bereich endet hier -->

<!-- Outro Section -->
<section id="outro">
  <!-- Article Bereich -->
  <article class="article3">
    <p>Oskar Schlemmer </br>
    (* 4. September 1888 in Stuttgart;</br> † 13. April 1943 in Baden-Baden)</p>
    <p>„Bühne! Musik! Meine Leidenschaft! Aber auch: die Weite des Gebiets.
    Die theoretischen Möglichkeiten meiner Anlage entsprechend, weil es
    mir natürlich ist. Der Phantasie freie Bahn. Hier kann ich neu sein,
    abstrakt, alles. Hier kann ich alt sein, mit Erfolg. Hier ist nicht
    das Dilemma der Malerei, zurückzufallen in eine Kunstgattung, an die
    ich innerlich nicht mehr glaube. Hier deckt sich das Wollen mit dem
    mir Entsprechenden und mit dem Zeitgemäßen. Hier bin ich selbst und
    bin neu. Einziger auf dem Plan, ohne Konkurrenz. Späte Erkenntnis,
    vielleicht aber nicht zu spät. Befreiungsgefühl!“</br></br>
    Tagebucheintrag, vom 13.07.1925 </p>
  </article> <!-- Article Bereich endet hier -->

  <div class="schlemmer"></div>
  <div class="book"></div>
  <div class="logo"></div>
  <div class="edge3"></div>
</section> <!-- Outro Section endet hier -->

<!-- Einbindung der JavaScript Bibliotheken-->
<script
src="https://cdnjs.cloudflare.com/ajax/libs/jquery/3.2.1/jquery.min.js"></script>
<script>window.jQuery || document.write('<script
src="js/vendor/jquery-1.11.2.min.js"><\script>')</script>
<script
src="https://cdnjs.cloudflare.com/ajax/libs/gsap/1.18.2/TweenMax.min.js"></script>
<script
src="https://cdnjs.cloudflare.com/ajax/libs/ScrollMagic/2.0.5/ScrollMagic.min.js"></sc
ript>
<script
src="https://cdnjs.cloudflare.com/ajax/libs/ScrollMagic/2.0.5/plugins/debug.addIndicat
ors.min.js"></script>
<script
src="https://cdnjs.cloudflare.com/ajax/libs/ScrollMagic/2.0.5/plugins/animation.gsap.j
s"></script>
<script
src="https://cdnjs.cloudflare.com/ajax/libs/parallax/3.1.0/parallax.min.js"></script>
<script
src="https://cdnjs.cloudflare.com/ajax/libs/gsap/latest/plugins/ScrollToPlugin.min.js"
></script>
<script src="js/main.js"></script>
<!-- Einbindung endet hier -->

</body>
</html>

```

```

/* =====
General Styles
===== */
/* Anmerkungen: Sämtliche Quellen wurden abgeändert & an die Website angepasst */
body,html { width: 100%; height: 100%; margin: 0; padding: 0; }

/* =====
Navigation
===== */

#nav { height: 100vh; width: 0; position: fixed; z-index: 997;
top: 0; left: 0; background-color: white; overflow-x: hidden;
transition: all 0.7s ease-out; }

#nav-box { top: 0; width: 100vw; }

#nav-open { font-size: 30px; cursor: pointer; margin: 10px 0 0 15px;
z-index: 999; position: fixed; opacity: 1; color: gray;
text-decoration: none; opacity: 1; }

#nav-close { font-size: 50px; cursor: pointer; margin: -5px 0 0 15px;
z-index: 998; position: fixed; color: gray; text-decoration: none;
opacity: 0; transition: all 0.3s ease-in; }

#nav ul li:first-child { font-family: 'Julius Sans One', sans-serif;
font-size: 35px;
padding: 100px 0 20px 0; }

#nav ul { text-align: center; list-style: none; font-size: 25px;
font-family: 'IM Fell Great Primer', serif; line-height: 1.7;
color: #818181; display: block; padding: 0; opacity: 0;
transition: all 0.4s ease-in; }

#nav-close.nav-btn-fade, #nav ul.nav-ul-fade { opacity: 1; }

#nav-open.nav-btn { opacity: 0; transition: all 2s ease-out; }

#nav a { text-decoration: none; color: #818181; }

ul li a: hover, ul li.offcanvas a: focus, ul li a: visited { color: #424242; }

/* =====
Intro Section
===== */

/* Quelle: https://codepen.io/tylerchilds/pen/zvgXrm - von hier */
#slide01 { background: white; color: #fff; padding: 13px; line-height: 40px;
overflow: hidden; text-align: right; height: 102vh; text-align: left;
margin: 0 auto; overflow: hidden; opacity: 0; }

#slide01 h1 { padding: 0 0 5vh 30vw; font-size: 12vmin; line-height: 12vmin;
color: #9B9999; margin: 0; font-family: 'Fredericka the Great',
cursive; }

#slide01 h1: before { position: absolute; width: 16vw; left: -44vw; top: -100vh;
bottom: -100vh; z-index: 25;
box-shadow: 0 0 0 0 transparent, 0vw 0 0 0 #6A4A3C,
9.9vw 0 0 0 #9B9999, 18.8vw 0 0 0 #9B9999,
27.7vw 0 0 0 #9B9999, 36.6vw 0 0 0 #9B9999,
45.5vw 0 0 0 #0174DF, 54.4vw 0 0 0 #CC333F; content: ''; }

.slant { transform: rotate(-30deg); }

```



```

.end-slant { background: #FCDF28; width: 600vw; height: 400vh; position: absolute;
left: -300vw; z-index: 50; font-size: 30vmin; color: white;
text-align: center; padding-top: 6vh; padding-left: 45vw; margin: 0;
font-family: 'Bungee', cursive; }
/* bis hier */

/* Quelle: https://ihatetomatoes.net/module-1/awww-html-css-1924/ - von hier */
.slide { height: auto; text-align: inherit; visibility: hidden; }

.slide.active { visibility: visible; }

.bcg-color { position: absolute; height: 100%; width: 100%; top: 0; left: 0;
z-index: 1; }

.content { position: absolute; top: 0; left: 0; height: 100%; width: 100%;
z-index: 2; overflow: hidden; }

#slide01 .bcg-color {background: linear-gradient(to bottom, #FFFFFF 0%, #FFFFFF
37%, #F8ECE0 100%);}

/* Bildnachweis: https://unsplash.com/photos/mjC9apK53a8 */
#slide02 .bcg-color {background: url(../img/intro2.jpg); background-size: cover;}

#slide03 .bcg-color {background: linear-gradient(to bottom, #F8ECE0 0%, #B5A18D
37%, #5D4C3C 100%);}

.slide-pos { z-index: 100; position: absolute; top: 50%; left: 50%; width: 10px;
height: 10px; background-color: pink; visibility: hidden; }

#slide02-pos {top: 140%;}
#slide03-pos {top: 240%;}

.slide-pos-reverse { z-index: 100; position: absolute; top: 70%; left: 75%;
width: 10px; height: 10px; background-color: black;
visibility: hidden; }

#slide02-pos-reverse {top: 170%;}
#slide03-pos-reverse {top: 270%;}
#slide04-pos-reverse {top: 370%;}
/* bis hier */

#intro {background: linear-gradient(to bottom, #FFFFFF 0%, #FFFFFF 37%,
#F8ECE0 100%);}

#arrow-trigger { height: 5px; width: 5px; position: relative; background-color:
pink; top: 0; left: 49.5%; visibility: hidden; }

/* Quelle https://codepen.io/JoshMac/pen/MaYEmJ?page=1& - von hier */
.arrow:before, .arrow { position: absolute; left: 50%; }

.arrow { width: 30px; height: 30px; bottom: 35px; margin: -20px 0 0 -20px;
-webkit-transform: rotate(45deg); border-left: none; border-top: none;
border-right: 2px #615D57 solid; border-bottom: 2px #615D57 solid;
transition: all 1s ease-out; }

.arrow:before { content: ""; width: 20px; height: 20px; top: 50%;
margin: -10px 0 0 -10px; border-left: none; border-top: none;
border-right: 1px #615D57 solid; border-bottom: 1px #615D57
solid; animation-duration: 2s; animation-iteration-count:
infinite; animation-name: arrow; }

@keyframes arrow { 0% { opacity: 1; } 100% { opacity: 0;
transform: translate(-10px,
-10px); }}

```

```

/* bis hier */

#intro, #outro { height: 101vh; text-align: center; color: #615D57;
                position: relative; }

article { position: absolute; top: 50%; left: 50%; transform:
          translate(-50%, -50%);
        }

/* Bildnachweis:
https://www.wikidata.org/wiki/File:Oskar Schlemmer Sketch of figural movement for
dance 1921.jpg */
.figure { position: absolute; left: 50px; bottom: 50px; height: 250px; width:
         160px; background: url(../img/figur.png); background-size: cover;
         z-index: 10; }

/* Bildnachweis: Siehe oben */
.figure1 { position: absolute; right: 50px; bottom: 50px; height: 250px;
          width: 160px; background: url(../img/figurl.png); background-size:
          cover; z-index: 10; }

#article1 { font-family: 'Fredericka the Great', cursive; font-size: 40px;
            z-index: 10; }

#slide02-text { position: relative; bottom: 0; z-index: 11; }

#slide03-text { cursor: pointer; }

.circle { background: #F5D0A9; width: 1200px; height: 1200px; margin: auto;
          border-radius: 100%; z-index: 1; position: absolute; top: 10vh; left:
          25vw; }

.circle1 { background: #FAAC58; width: 700px; height: 700px; margin: auto;
           border-radius: 100%; z-index: 1; position: absolute; top: 45vh; left:
           -15vw; }

/* Bildnachweis: https://pixabay.com/de/jahrgang-antik-uhr-alte-zeit-1735189/ */
.uhr { background: url(../img/uhr.png); position: absolute; right: 50px;
      bottom: 50px; height: 250px; width: 200px; background-size: cover;
      z-index: 10; cursor: pointer; }

/* Bildnachweis:
https://pixabay.com/de/rahmen-mit-blumen-frame-jahrgang-1506014/ */
.uhr-popup { background: white; width: 540px; height: 570px; left: 27%; top: 5%;
             position: absolute; background: url(../img/introframe.png);
             background-position: center center; background-repeat: no-repeat;
             background-size: cover; z-index: 15; visibility: hidden;
             cursor: pointer; }

.uhr-popup.fade { visibility: visible; transition: all 1s ease-out; transform:
                  translateY(-30px); }

/* Bildnachweis: https://pixabay.com/de/ww1-flandern-belgien-erinnerung-2111969/
*/
#panel { background: url(../img/intro3.jpg); background-size: cover;
        height: 100%; display: none; z-index: 16; }

/* https://ihatetomatoes.net/module-1/awww-html-css-1924/ */
.fake-height { height: 250vh; }

h2 { margin-top: 0; text-align: center; }

p { font-size: 18px; }

```

```

/* =====
Main Section
===== */

main{ overflow: hidden; }

.container { width: 100vw; height: 100vh; position: absolute; z-index: 1; }

.horizontal-container{ width: 600%; height: 100vh; position: relative; z-index: 1; }

.section-horizontal { width: 16.6666%; height: 100%; }

.section-1 { left: 0; right: 16.6666%; z-index: 200; }

/* Bildnachweis: https://pixabay.com/de/rahmen-grenze-seite-stacheldraht-34697/ */
#A1{ background: url(../img/section1.png); background-position: center center;
background-size: contain; background-repeat: no-repeat; width: 95vw;
height: 85vh; }

.article2 { text-align: center; color: #424242; }

.article2 h2{ padding-top: 200px; font-family: 'Julius Sans One', sans-serif;
font-size: 35px; }

.article2 h3{ font-size: 25px; font-family: 'IM Fell Great Primer', serif;
line-height: 1.7; }

.section-2 { left: 16.6666%; right: 33.3333%; }

.section-3 { left: 33.3333%; right: 49.9999%; z-index: 200; }

.section-4 { left: 49.9999%; right: 66.6666%; }

.section-5 { left: 66.6666%; right: 83.3333%; z-index: 200; }

.section-6 { left: 83.3333%; right: 100%; }

.section-1, .section-2, .section-3, .section-4, .section-5, .section-6 {
background-color: white; color: gray; position: absolute; top: 0;
bottom: 0;
}
/* bis hier*/

/* Bildnachweis:
https://pixabay.com/de/fadenkreuz-ziel-visier-anvisieren-1345868/ */
.visor, .visor2 { position: absolute; height: 350px; width: 350px;
background-image: url(../img/visor.png);
background-size: cover; top: 10%; left: 50%;
transform: translate(-50%, -50%); }

.visor2 { top: 40%; left: 50%; z-index: 120; }

.soldier1, .soldier2, .soldier3 { position: absolute; height: 350px; width: 350px; z-index: 108; }

/* Bildnachweis:
https://pixabay.com/de/explosion-armee-soldat-milit%C3%A4rische-2676596/ */
.soldier1{ background-image: url(../img/soldier1.png); background-size: cover;
top: 0; right: 10%; transform: rotate(50deg); }

/* Bildnachweis:
https://pixabay.com/de/explosion-armee-soldat-milit%C3%A4rische-2676597/ */

```

```

.soldier2 { background-image: url(../img/soldier2.png); background-size: cover;
            top: 10%; left: 10%; transform: rotate(50deg); }

/* Bildnachweis:
https://pixabay.com/de/explosion-armee-soldat-milit%C3%A4rische-2676598/ */
.soldier3 { background-image: url(../img/soldier3.png); background-size: cover;
            top: 20%; left: 30%; transform: rotate(185deg); }

#parallaxContainer { width: 100%; height: 100%; position: fixed; z-index: 1; }

/* Bildnachweis: Eigene Darstellung - erstellt mit CLIP STUDIO PAINT */
.layer1 { background: url(../img/layer1.png); z-index: 101; }

/* Bildnachweis: Eigene Darstellung - erstellt mit CLIP STUDIO PAINT */
.layer2 { background: url(../img/layer2.png); z-index: 102; }

/* Bildnachweis: Eigene Darstellung - erstellt mit CLIP STUDIO PAINT */
.layer3 { background: url(../img/layer3.png); z-index: 103; }

/* Bildnachweis: Eigene Darstellung - erstellt mit CLIP STUDIO PAINT */
.layer4 { background: url(../img/layer4.png); z-index: 104; }

/* Bildnachweis: Eigene Darstellung - erstellt mit CLIP STUDIO PAINT */
.layer6 { background: url(../img/layer6.png); z-index: 105; }

.layer5, .layer8, .layer11 { z-index: 108; }

.layer5 img, .layer8 img, .layer11 { bottom: 0; position: absolute; }

#layer5_hover, #layer8_hover, #layer11_hover { position: absolute; width: 100%;
        height: 100%; bottom: 0; z-index: 4; }

/* Bildnachweis: https://pixabay.com/de/vorhang-theater-theater-vorhang-938541/ */
.layer7 { background: url(../img/layer7.png); z-index: 108; }

/* Bildnachweis: https://pixabay.com/de/laterne-geschichte-lampe-1444581/ */
.layer9 { background: url(../img/layer9.png); z-index: 100; }

/* Bildnachweis: Eigene Darstellung - erstellt mit CLIP STUDIO PAINT */
.edge { position: absolute; left: 0; bottom: 0; height: 100%; width: 100%;
        background: url(../img/edge.png); background-size: cover; z-index: 108; }

/* Bildnachweis: Eigene Darstellung - erstellt mit CLIP STUDIO PAINT */
.edge1 { position: absolute; right: 0; bottom: 0; height: 100%; width: 100%;
        background: url(../img/edge1.png); background-size: cover; z-index: 108; }

/* Bildnachweis: https://pixabay.com/de/handgranate-waffe-granate-krieg-145694/ */
.grenade { background: url(../img/grenade.png); position: absolute;
        height: 100px; width: 55px; background-size: cover; top: 10%;
        left: 40%; z-index: 88; transform: rotate(-50deg); }

#Map1, #Map2, #Map3 { cursor: pointer; }

/* Bildnachweis: https://pixabay.com/de/zerrissen-papier-riss-sammlung-2032972/ */
.kapitel-text { background: url(../img/kapitel.png); position: fixed; height:
        100vh; width: 90vw; background-size: cover; z-index: 999;
        padding: 50px 70px 50px 50px; color: #3B170B; visibility:
        hidden; top: 600px; transition: all 1s ease-out; }

```

```

.kapitel-text h2 { padding-top: 50px; font-family: 'Julius Sans One', sans-serif; }

.kapitel-text h3 { text-align: center; font-family: 'IM Fell Great Primer',
                    serif; }

.kapitel-text p { padding: 0 150px 0 150px; text-align: justify;
                  font-family: 'Cormorant Infant', serif; font-size: 20px;
                  line-height: 1.4; }

#kapitel-close1, #kapitel-close2, #kapitel-close3 { font-size: 50px; cursor:
pointer; margin: -5px 0 0 15px; z-index: 100; position: absolute;
top: 100px; right: 150px; color: #3B170B; text-decoration: none;
opacity: 1; transition: all 0.3s ease-in; }

.kapitel-text.fade { visibility: visible; transition: all 1s ease-out;
transform: translateY(-600px); }

.next { cursor: pointer; position: absolute; top: 75%; left: 48%; transform:
rotate(90deg); padding: 16px; color: #3B170B; font-size: 2vw;
transition: 0.6s ease; border-radius: 0 3px 3px 0; }

.next:hover { font-size: 3vw; }

.fade { -webkit-animation-name: fade; -webkit-animation-duration: 1.5s;
animation-name: fade; animation-duration: 1.5s; }

@-webkit-keyframes fade { from {opacity: .4} to {opacity: 1}}

@keyframes fade { from {opacity: .4} to {opacity: 1} }

/* Bildnachweis: https://pixabay.com/de/grenze-rahmen-design-2462802/ */
#A2, #A3 { background: url(..img/section2.png); background-position: center
center; background-size: contain; background-repeat: no-repeat;
width: 95vw; height: 80vh; }

/* Bildnachweis:
https://pixabay.com/de/stuhl-phantasie-jahrgang-m%C3%B6bel-1952904/ */
.chair { position: absolute; height: 40%; width: 15%; background-image:
url(..img/chair.png); background-size: contain; background-repeat:
no-repeat;
top: 40%; left: 9%; }

/* Bildnachweis: https://pixabay.com/de/melone-hut-jahrgang-retro-mann-954627/ */
.hat { position: absolute; height: 60px; width: 80px; background-image:
url(..img/hat.png); background-size: contain; background-repeat:
no-repeat;
top: 50%; left: 13%; }

/* Bildnachweis: https://pixabay.com/de/lampe-licht-schreibtisch-birne-28937/ */
.layer10 { background: url(..img/layer10.png); z-index: 99 ; }

/* Bildnachweis: https://pixabay.com/de/automobil-auto-motor-verkehr-2027713/ */
.car { background: url(..img/auto.png); position: absolute; height: 29%;
width: 30%; background-size: contain; background-repeat: no-repeat;
bottom: 5%; left: -40%; z-index: 101; }

/* Bildnachweis: https://pixabay.com/de/laterne-geschichte-lampe-1444581/ */
.laterne { background: url(..img/laterne.png); position: absolute; height: 70%;
width: 8%; background-size: contain; background-repeat: no-repeat;
bottom: 0; right: 10%; z-index: 100; }

/* Bildnachweis: https://pixabay.com/de/dorf-ort-portugal-landschaft-2037236/ */

```

```

.layer11 { background: url(..../img/layer11.png); }

/* Bildnachweis:
https://pixabay.com/de/ahorn-ahornblatt-blatt-bl%C3%A4tter-145396/ */
.layer12 { background: url(..../img/layer12.png); z-index: 100; }

/* Bildnachweis: https://pixabay.com/en/maple-maple-leaf-leaf-leaves-145396/ */
.layer13 { background-image: url(..../img/layer13.png); z-index: 101; }

.layer1, .layer2, .layer3, .layer4, .layer5, .layer6, .layer7, .layer8, .layer9,
.layer10, .layer11, .layer12, .layer13 { background-position: center center;
background-repeat: no-repeat !important; background-size: cover;
height: 100vh; width: 16.6666%; position: absolute; pointer-events:
all; }

/* =====
  Outro Section
  ===== */

/* Bildnachweis: Stiftung Bauhaus Dessau */
.schlemmer { background: url(..../img/schlemmer.png); position: absolute;
height: 70%; width: 25%; background-size: contain;
background-repeat: no-repeat; top: 12%; left: 22%; z-index: 101; }

/* Bildnachweis:
https://pixabay.com/de/buch-freigestellt-offenes-buch-leer-3057904/ */
.book { background: url(..../img/book.png); position: absolute; height: 82%;
width: 65%; background-size: contain; background-repeat: no-repeat;
top: 10%; right: 20%; z-index: 100; }

/* Bildnachweis: https://www.wikidata.org/wiki/File:Bauhaus-Signet.svg */
.logo { background: url(..../img/bauhaus_logo.png); position: absolute;
background-size: contain; background-repeat: no-repeat; height: 135px;
width: 150px; bottom: 8%; right: 5%; z-index: 110; }

/* Bildnachweis: eigene Darstellung */
#outro { background: url(..../img/outro.jpg); background-size: cover;
background-repeat: no-repeat; }

.article3 { color: #424242; z-index: 110; top: 56%; left: 62% !important;
width: 280px; height: 500px; }

.article3 h2 { padding-top: 200px; font-family: 'Julius Sans One', sans-serif;
font-size: 35px; }

.article3 h3 { font-size: 25px; font-family: 'IM Fell Great Primer', serif;
line-height: 1.7; }

.article3 p { font-size: 14px; font-family: 'IM Fell Great Primer', serif;
text-align: justify; }

/* Bildnachweis:
https://pixabay.com/de/zerknittert-papier-abstrakt-antik-2537807/ */
.edge3 { position: absolute; right: 0; bottom: 0; height: 100%; width: 100%;
background: url(..../img/outro.png); background-size: contain;
background-repeat: repeat-x; z-index: 99; }

```

```

$(document).ready(function() {

    // Deklaration von Variablen
    var controller,
        $body = $('body'),
        $slideIn = $('.slide.active'),
        $introSection = $('#intro'),
        $slide = $('.slide'),
        getTriggersDown = $('.slide-pos'),
        triggersDown = [],
        getTriggersUp = $('.slide-pos-reverse'),
        triggersUp = [];

    // Intro Section - Animation
    var introAnimation = new TimelineMax();
    introAnimation
        .set(slide01, {opacity: 1})
        .from('.end-slant', 2, {x:-200, y:1000, ease:Bounce.easeOut})
        .from('#introh1', 1, {y: 200, autoAlpha:0})
        .from('.siteTitle', 1, {x: 300, ease:Bounce.easeOut})
        .from('.arrow', 0.4, {y: 200, autoAlpha:0}, '-=1.5');

    /*Intro Section - Auslöser für das Scrollen nach unten
    Quelle: https://ihatetomatoes.net/module-2/awww-triggers-down-1223/ */
    $.each(getTriggersDown, function(key, value) {
        var id = '#' + value.id;
        triggersDown.push(id);
    });

    // Auslöser für das Scrollen nach oben
    $.each(getTriggersUp, function(key, value) {
        var id = '#' + value.id;
        triggersUp.push(id);
    });

    //Initiiert ScrollMagic
    controller = new ScrollMagic.Controller();

    //Intro Section wird "gepinnt"
    var pinIntro = new ScrollMagic.Scene({
        triggerElement:'#intro',
        triggerHook:0,
        duration: '250%' // 250% hoch ist auch der DIV-Container Fake-Height
    })
    .setPin('#intro', {pushFollowers: false})
    .addTo(controller);

    /*Intro Section - Löst die richtige Animation beim Scrollen nach UNTEN aus
    Funktion verwendet triggerDown (array) und dessen index als Parameter.
    Scrollmagic Scene wird durch Objekte mit der Klasse "slide-pos" ausgelöst.
    Die Positionen der einzelnen slide-pos wurden in der CSS-Datei festgelegt.
    */
    triggersDown.forEach(function(triggerDown, index) {

        // Neue ScrollMagic Szene wird erstellt
        var triggerTransitionToNext = new ScrollMagic.Scene({
            triggerElement: triggerDown,
            triggerHook: 0.6
        })
        // mit e ist das Event gemeint
        .on('enter', function(e) {
            // der aktive Slide wird der Variablen $slideOut zugewiesen
            var $slideOut = $('.slide.active'),
                slideIndex = triggerDown.substring(6,8),
                $slideIn = $('#slide'+slideIndex),

```

```

        direction = e.scrollDirection;

        crossFade($slideOut, $slideIn, direction, slideIndex);

    })
    .addTo(controller);

});

// Intro Section - Löst die richtige Animation beim Scrollen nach OBEN aus
// Dasselbe Prinzip wie oben
triggersUp.forEach(function(triggerUp, index){

    var triggerTransitionToPrev = new ScrollMagic.Scene({
        triggerElement: triggerUp,
        triggerHook: 0.49
    })
    .on('leave', function(e){

        // dient zur Überprüfung
        // console.log('crossfade to previous '+triggerUp);
        var $slideOut = $('.slide.active'),
            slideIndex = triggerUp.substring(6,8),
            $slideIn = $('#slide'+slideIndex),
            direction = e.scrollDirection;

        //console.log(e.scrollDirection);
        crossFade($slideOut, $slideIn, direction, slideIndex);

    })
    .addTo(controller);
}
)
;

function crossFade($slideOut, $slideIn, direction, slideIndex){

    // DIV-Container slide01-pos --> Zeichen 01 wird zugewiesen
    var slideOutID = $slideOut.attr('id').substring(5, 7),
        slideInID = $slideIn.attr('id').substring(5, 7),

    // die untenstehenden Variablen werden für die Erstellung der GSAP
    Animation (TimelineMax) genutzt
    $slideOutContent = $slideOut.find('.content'),
    $slideOutBcg = $slideOut.find('.bcg-color'),

    // Selbiges gilt hier
    $slideInContent = $slideIn.find('.content'),
    $slideInBcg = $slideIn.find('.bcg-color');

    // entfernt die Klasse active von allen Slides, TweenMax
    gehört zur JS-Bibliothek GSAP
    TweenMax.set($slide, {className: '-=active'});

    // fügt die Klasse active zum aktuellen Slide hinzu
    TweenMax.set($('#slide'+slideIndex), {className: '+=active'});

    // Timeline für die Crossfade Animation wird erstellt
    var crossFadeTl = new TimelineMax();
    crossFadeTl
        .to($slideOutContent, 0.2, {autoAlpha:
0, ease: Linear.easeNone})
        .to($slideIn, 0.1, {autoAlpha: 1, ease: Linear.easeNone})
        .add('countingUp')
        .to($slideInContent, 0.5, {autoAlpha: 1, ease: Linear.easeNone})
        ;

```



```

// Foldende Anweisungen legen Animationen für den "slide02" fest
if(slideInID == 02){
    var introAnimation2 = new TimelineLite();
    introAnimation2
        .from('.circle', 2, {y:800, ease:Circ.easeOut})
        .from('.circle1', 0.9, {y:400, ease:Circ.easeOut})
        .from('#article1', 0.8, {autoAlpha: 0, color: '#49311D', scale:
1.25})
        .from('.figure, .figure1', 0.9, {autoAlpha: 0, rotationY: 360})
        .from('#slide02-text', 1, {autoAlpha: 0, color: '#3E332A',
scale: 1.25, repeat: 5, yoyo: true})
    ;
}

// Foldende Anweisungen legen Animationen für den "slide03" fest
if(slideInID == 03){
    var introAnimation3 = new TimelineMax();
    introAnimation3
        .from('#slide03-text', 0.9, {y: 200, ease: Linear.easeNone})
        .from('.uhr', 1, {autoAlpha: 1, scale: 0.9, repeat: 3, yoyo:
true })
    ;
}

// Übergänge der Hintergründe/Hintergrundfarbe zwischen den Slides
// Wenn vorwärts gescrollt wird (also nach unten), dann
sollen folgende Anweisungen durchgeführt werden:
if (direction == 'FORWARD') {
    /* Der Hintergrund des "aktuellen" Slides soll nachdem
die Funktion hideOldSlide (s. unten) vollständig
ausgeführt wurde, eingeblendet werden */
    var tweenBcg = TweenMax.fromTo(
        $slideInBcg, 0.7,
        {autoAlpha: 0},
        {autoAlpha: 1,
ease:Linear.easeNone,
onComplete: hideOldSlide,
onCompleteParams: [$slideOut]
        }
    );
    crossFadeTl.add(tweenBcg, 'countingUp-=0.3');

// Dasselbe soll für das Scrollen nach oben ausgeführt werden
} else {

    var tweenBcg = TweenMax.to(
        $slideOutBcg, 0.7,
        {autoAlpha: 0,
ease:Linear.easeNone,
onComplete: hideOldSlide,
onCompleteParams: [$slideOut]
        }
    );
    crossFadeTl.add(tweenBcg, 'countingUp-=0.3');
}

}

function hideOldSlide($slideOut){
    TweenMax.set($slideOut,
        {autoAlpha: 0});
};

```

```

// Intro - Pfeil verschwindet beim Scrollen
var arrowFade = new ScrollMagic.Scene({
  triggerElement: '#arrow-trigger',
  triggerHook: 1,
  reverse: false
})
.setTween('.arrow', 1, {y: -10, opacity: 0})
.addTo(controller);

// Main - Bereich
// Erstellt eine Zeitleiste, die 600% des Ansichtsfenster andauert
// Quelle:
https://ihatetomatoes.net/module-1/how-to-scroll-in-multiple-directions-html-css-structure-845/
var horizontalMoveTl = new TimelineMax();

horizontalMoveTl
  .to('.horizontal-container', 1, {x: '-83%', ease:Linear.easeNone});
  // schafft eine Timeline, die die Sections mit der Klasse
  // horizontal-container, um jeweils 83% verschiebt

// Pinnt den gesamten Main-Bereich und verschiebt jede Section darin um 83%
var pinMainScene = new ScrollMagic.Scene({
  triggerElement: 'main',
  triggerHook: 0,
  duration: '600%'
})
.setTween(horizontalMoveTl) // fügt die Timeline horizontalMoveTl hinzu
.setPin('main')
.addTo(controller);

// Section 1
var htween1 = new TimelineMax();
htween1
  .from('.visor', 0.6, {autoAlpha: 0, scale: 0.7, repeat: 10, yoyo: true,
    ease:RoughEase.ease.config({ template:Power0.easeNone,
    strength:1,points:20,taper:'none',randomize: true,clamp:false})})
  .from('.soldier2', 0.8, {autoAlpha: 0, scale: 1.25, y: -50, x:100})
  .to('.soldier2', 0.9, {autoAlpha: 0, scale: 0.8, y: 50})
  .from('.soldier3', 1, {autoAlpha: 0, y: 25, x: 25})
  .to('.soldier3', 1, {autoAlpha: 0, x: -50})
  .to('.visor', 1, {opacity: 0, y: 500})
  .from('#A1', 2, {autoAlpha: 0});

var hsection1 = new ScrollMagic.Scene({
  triggerElement: '.section-1',
  triggerHook: 0.5,
  duration: '50%'
})
.setTween(htween1)
.setPin('.visor')
.addTo(controller);

// Section 1 - horizontal
var h_controller = new ScrollMagic.Controller({vertical: false});

var htween2 = new TimelineMax();
htween2
  .from('.visor2', 1, {autoAlpha: 0, y: 500, ease:Linear.easeNone})
  .to('.visor2', 1, {x: 50, ease:Linear.easeNone})
  .to('.visor2', 0.5, {autoAlpha: 1, scale: 0.7, repeat: 5, yoyo: true,
    ease:RoughEase.ease.config({ template:Power0.easeNone,
    strength:1,points:20,taper:'none',randomize: true,clamp: false})})
  .from('.soldier1', 1.2, {autoAlpha: 0, x: -20})
  .to('.soldier1', 1.5, {autoAlpha: 0, scale: 0.9, y: 20})
  .to('.visor2', 4, {x: 800, ease:Linear.easeNone})

```

```

        .to('.visor2', 4, {y: 800, ease:Linear.easeNone})
        ;

        var hsection11 = new ScrollMagic.Scene({
            triggerElement: '.soldier3',
            triggerHook: 0.2,
            duration: '100%'
        })
        .setTween(htween2)
        .addTo(h_controller);

// Section2
var htween22 = new TimelineMax();
htween22
    .from('.grenade', 1, {x: -50, y: 20, autoAlpha: 0,ease:Linear.easeNone})
    .to('.grenade', 1, {x: 100, y: 40})
    .to('.grenade', 1, {x: 200, y: 100, rotation: 50})
    .to('.grenade', 1, {x: 300, y: 100, rotation: 100})
    .to('.grenade', 1, {autoAlpha: 0})
    ;

var hsection22 = new ScrollMagic.Scene({
    triggerElement: '.section-2',
    triggerHook: 0.2,
    duration: '30%'
})
.setTween(htween22)
.addTo(h_controller);

// Section 3
// Quelle: http://scrollmagic.io/examples/expert/bezier\_path\_animation.html
// Mit jQuery werden drei Zustände beschrieben - entry, looping und leave
$(function(){
    var flightpath = {
        entry: {
            curviness: 1.25,
            autoRotate: true,
            values: [
                {x: 100,      y:-20},
                {x: 300,      y: 10}
            ]
        },
        looping: {
            curviness: 1.25,
            autoRotate: true,
            values: [
                {x: 510,      y: 60},
                {x: 620,      y: -60},
                {x: 500,      y: -100},
                {x: 380,      y: 20},
                {x: 500,      y: 60},
                {x: 580,      y: 20},
                {x: 620,      y: 15}
            ]
        },
        leave: {
            curviness: 1.25,
            autoRotate: true,
            values: [
                {x: 660,      y: 20},
                {x: 800,      y: 130},
                {x: $(window).width() + 100, y:-100},
            ]
        }
    };
});

```

```

// Die oben definierten Zustände werden in der Timeline aufgenommen
var htween3 = new TimelineMax();
    htween3
        .from('#A2', 2, {autoAlpha: 0, ease:Linear.easeNone})
        .from('.chair', 1, {autoAlpha: 0, ease:Linear.easeNone})
        .from('.hat', 1, {autoAlpha: 0, ease:Linear.easeNone})
        .to('.hat', 1.2, {css: {bezier:flightpath.entry},ease:Power1.easeInOut})
        .to('.hat', 2, {css: {bezier:flightpath.looping},ease:Power1.easeInOut})
        .to('.hat', 1, {css: {bezier:flightpath.leave}, ease:Power1.easeInOut})
        .to('.hat', 1, {x: 1350, autoAlpha: 0, ease:Linear.easeNone});

var hsection2 = new ScrollMagic.Scene({
    triggerElement: '.section-3',
    triggerHook: 0.2,
    duration: '65%'
})
.setTween(htween3)
.addTo(h_controller);

// Section 5
var htween4 = new TimelineMax();
    htween4
        .from('#A3', 2, {autoAlpha: 0, ease:Linear.easeNone})
        .from('.car', 1, {autoAlpha: 0, ease:Linear.easeNone})
        .to('.car', 2, {x: 0, rotation:2}, {roation: 0, x:50,ease:Circ.easeOut})
        .from('.laterne', 3, {autoAlpha: 0, ease:Circ.easeOut})
        .to('.car', 10, {x: 1500, rotation: 0}, {roation: 2, x: 100,
            ease:Circ.easeOut})
        .to('.car', 2, {autoAlpha: 0, ease:Circ.easeOut})
        .to('.laterne', 3, {autoAlpha: 0, ease:Circ.easeOut});

var hsection3 = new ScrollMagic.Scene({
    triggerElement: '.section-5',
    triggerHook: 0.2,
    duration: '70%'
})
.setTween(htween4)
.addTo(h_controller);

// Outro
var htween5 = new TimelineLite();
    htween5
        .from('.book', 1, {autoAlpha: 0, scale: 1.25, ease:Linear.easeNone})
        .from('.schlemmer', 1, {autoAlpha: 0, scale: 1.25,ease:Linear.easeNone})
        .from('.article3', 1, {autoAlpha: 0, ease:Linear.easeNone})
        .from('.logo', 1, {autoAlpha: 0, rotation: 180, ease:Linear.easeNone});

var section5 = new ScrollMagic.Scene({
    triggerElement: '#outro',
    triggerHook: 0.3,
    duration: '30%'
})
.setTween(htween5)
.addTo(controller);

// Parallax Scenes (parallax.js)
// Quelle: https://github.com/wagerfield/parallax/issues/103
var scenes = [];
var scenesSelector = document.querySelectorAll('#parallaxContainer');

for(i=0; i<scenesSelector.length; i++)
{ scenes[i] = new Parallax(scenesSelector[i]);
};

// Toggle the panel

```

```

$(document).ready(function() {
    $('#slide03-text').click(function() {
        $('#panel, .uhr').slideToggle('slow');

    });
});

// Enable Smooth Scrolling ... by Chris Coyier of CSS-Tricks.com -
https://codepen.io/ojbravo/pen/BszEq

$('a[href*="#"]:not([href="#]):not([href="#show]):not([href="#hide"])').click(function() {
    if (location.pathname.replace(/^\//, '') == this.pathname.replace(/^\//, '')
    && location.hostname == this.hostname) {
        var target = $(this.hash);
        target = target.length ? target : $('[name=' + this.hash.slice(1) + ']');
        if (target.length) {
            $('html, body').animate({
                scrollTop: target.offset().top
            }, 600);
            setTimeout(closeNav, 600);
            return false;
        }
    }
});

var openNav = function () {
    $('ul').addClass('nav-ul-fade');
    $('#nav-close').addClass('nav-btn-fade');
    $('#nav-open').addClass('nav-btn').hide();
    document.getElementById('nav').style.width =
    '100vw';
};

var closeNav = function () {
    $('ul').removeClass('nav-ul-fade');
    $('#nav-open').removeClass('nav-btn').delay(600).show(0);
    $('#nav-close').removeClass('nav-btn-fade');
    document.getElementById('nav').style.width =
    '0';
};

$('.uhr').click(function() {
    $('.uhr-popup').addClass('fade')
});

$('.uhr-popup').click(function() {
    $('.uhr-popup').removeClass('fade')
});

$('.area').mouseenter(function() {
    $('#layer5_hover, #layer8_hover,
    #layer11_hover').show(); console.log('Show')
});

$('.area').mouseout(function() {
    $('#layer5_hover, #layer8_hover,
    #layer11_hover').hide(); console.log('Hide')
});

$('#areal').click(function() {
    $('#kapitel1-text').addClass('fade')
});

```

```

$('#area2').click(function() {
    $('#kapitel2-text').addClass('fade')
});

$('#area3').click(function() {
    $('#kapitel3-text').addClass('fade')
});

$('#kapitel-close1').click(function() {
    $('#kapitel1-text').removeClass('fade')
});

$('#kapitel-close2').click(function() {
    $('#kapitel2-text').removeClass('fade')
});

$('#kapitel-close3').click(function() {
    $('#kapitel3-text').removeClass('fade')
});

// Quelle: https://www.w3schools.com/howto/howto\_js\_slideshow.asp
var slideIndex = 1;
showSlides(slideIndex
); function
plusSlides(n) {
    showSlides(slideIndex += n);
}

function currentSlide(n) {
    showSlides(slideIndex = n);
}

function showSlides(n) {
    var i;
    var slides = $('.mySlides');
    if (n > slides.length) {slideIndex = 1}
    for (i = 0; i < slides.length; i++) {
        slides[i].style.display = 'none';
    }
    slides[slideIndex-1].style.display = 'block';
};

var slideIndex1 = 1;
showSlides1(slideIndex1
); function
plusSlides1(n) {
    showSlides1(slideIndex1 += n);
}

function currentSlidel(n) {
    showSlides1(slideIndex1 = n);
}

function showSlides1(n) {
    var i;
    var slides1 = $('.mySlides1');
    if (n > slides1.length) {slideIndex1 = 1}
    for (i = 0; i < slides1.length; i++) {
        slides1[i].style.display = 'none';
    }
    slides1[slideIndex1-1].style.display = 'block';
};

var slideIndex2 = 1;
showSlides2(slideIndex2
); function

```

```
plusSlides2(n) {  
    showSlides2(slideIndex2 += n);  
}  
  
function currentSlide2(n) {  
    showSlides2(slideIndex2 = n);  
}  
  
function showSlides2(n) {  
    var i;  
    var slides2 = $('.mySlides2');  
    if (n > slides2.length) {slideIndex2 = 1}  
    for (i = 0; i < slides2.length; i++) {  
        slides2[i].style.display = 'none';  
    }  
    slides2[slideIndex2-1].style.display = 'block';  
};
```

Eidesstattliche Erklärung

Hiermit erkläre ich an Eides statt, dass ich die eingereichte Bachelorarbeit selbständig und ohne fremde Hilfe verfasst, andere als die von mir angegebenen Quellen und Hilfsmittel nicht benutzt und die den benutzten Werken wörtlich oder inhaltlich entnommenen Stellen als solche kenntlich gemacht habe.

Hannover, 30.01.2018



Amy Linh Hoang