

Typemovies – interactive film

Prof. Dipl.-Des. FH Heizo Schulze
Fachhochschule Lippe und Höxter, Studiengang Medienproduktion
Liebigstr. 87, 32657 Lemgo
Tel.: +49/ (0) 5261/702 167-549, Fax: +49/ (0) 5261/702 167-222
E-Mail: heizo.schulze@fh-luh.de, Internet: www.hzo-film.de

Derzeit findet eine Renaissance der Schrift statt. Durch SMS, E-mail und Chat werden wir auf die Grundform menschlicher indirekter Kommunikation "zurückgeworfen". Aufbauend auf den Forschungsergebnissen des "Virtuellen Patienten" VASE 1, Learninglab Lower Saxony, Hannover werden via „Typemovie“ Möglichkeiten fiktionaler filmischer Szenarien analysiert, die sich für die Exploration mittels Text eignen.

Wir erleben die Nachlassenschaften unserer Vorfahren meist als tote, oft farblos gewordene Materie. Schlösser, Museen, Abteien, Klöster, Gefängnisse, Ruinen aber auch Fabriken - Gebäude mit deren mehr oder weniger erhaltenen Inneneinrichtungen, historischen Gegenstände und Objekte. Sie nehmen uns ein, sobald wir sie betreten. Sie sind beeindruckend, sie sind uns fremd und sie werden uns wohl fremd bleiben, egal wie lange wir uns dort aufhalten. Aber sie sind geschichtlich, menschlich und emotional aufgeladen. Wenn wir uns bemühen sie mit Ihren ehemaligen Bewohnern, mit den Menschen die sie einmal beherbergten, in Verbindung zu bringen, dann haben wir Zugang, gelingt es uns annähernd das Fremde zu ergründen und evtl. sogar zu verstehen.

Dazu gibt es zwei wesentliche Möglichkeiten: a) die Form des Mosaiks, b) die Form der Geschichte. Wobei a) auf Sammeln von Informationen über Codes und deren Entschlüsselung, z.B. Text, Bilder, Architektur etc. basiert. Dieses Mosaik zusammensetzen ist im wesentlichen ausgewählten Fachleuten vorbehalten, eine Laie wird kaum den komplexen Zusammenhang ergründen, obwohl er quasi der puren Authentizität gegenübersteht. Hingegen basiert b) auf der emotionalen Aufbereitung z.B. in Form eines Buches, eines Filmes oder durch die bildhafte Erzählung eines engagierten und begabten Kunsthistorikers bei einer Führung.

Derzeitige Interaktive Medien funktionieren leider meist ausschließlich nach dem Prinzip a), seien sie auch noch so aufwändig und reichhaltig. Mittels folgender Struktur können "Type-Movies" eine Kombination von a) und b) erreichen: Räumlich abgeschlossen bildet das Gebäude den Rahmen für a) - sicherlich eine übliche Vorgehensweise. Aber zusätzlich zu den bisher üblichen räumlichen Explorationsformen wird das Prinzip erweitert und den Orten wird Leben eingehaucht.

Z.B. befindet sich in einem Raum eines Klosters eine Nonne, die ihrem Alltagsleben vor hunderten Jahren nachgeht. Dies geschieht mittels Projektion auf eine Glasscheibe oder einen im Raum hängenden leichten Stoff. Die Oberin hat privilegiert vor ihrem Kamin Platz genommen und in der Küche wird das Abendessen zubereitet. Der Museumsbesucher kann jederzeit über eine Tastatur mit ihnen in Kontakt treten, ihnen Fragen stellen. Sie antworten, oder eine Szene stellt die Information dar und ich erfahre so aus dem Leben ihrer Welt die hunderte Jahre zurückliegt.

Die einzelnen Räume müssen natürlich zunächst einmal in sich abgeschlossene Inseln bleiben. Der Anwender kann, aufgrund der Komplexität, nicht völlig in das geschäftige Treiben des Klosters eintauchen. Da jede einzelne Station ebenfalls so etwas wie ein Mosaiksteinchen darstellt, ist evtl. darüber nachzudenken, ob eine andere Form eines übergeordneten Charakters entwickelt werden muß. Dieser könnte dann, als verbindende Figur die alle Mosaiksteinchen kennt, die einzelnen Szenarien in einen Kontext setzen.