



Kompakt und einprägsam: Information per Multimedia-Programm (Bild: M. Lehrer)

# Multimedia-Macher

Wie man Bild, Video, Text und Ton optimal zusammenbringt

**Z**auberwelt Multimedia: Aus dem Nichts ist ein Markt mit Hunderten von Anbietern und Tausenden von Titeln entstanden. Vom Gartenplaner über den Kochkurs bis zur Sprachreise gibt es praktisch alles. Noch im vergangenen Jahr war die Multimedia-Branche ausschließlich Tummelplatz für Kreative. Jetzt entstehen klar umrissene Ausbildungsgänge. Doch immer wieder werden Ansätze von Standards von der technischen Entwicklung über den Haufen geworfen.

Einige Konstanten gibt es dennoch: Ein Großteil der Multimedia-Macher kommt aus der Didaktik. Schließlich besaßen Unterrichts-Medien schon immer eine interaktive Komponente — und seien es nur die Lücken im Lehrbuch, in die Rechenergebnisse oder Verbformen einzutragen sind. Auch die Vernetzung verschiedener Bausteine im Lehrstoff — heute als „Hypertext“ in aller Munde — wurde bereits im programmierten Unterricht der 60er Jahre realisiert.

Über die Produktion von Weiterbildungsvideos fand beispielsweise Jörg Petersson (46) den Weg ins Multimedia-Geschäft. Seit 1968 beliefert der Kölner Diplom-Psychologe Unternehmen mit Unterrichtsmaterial. Zum neuen Hauptgeschäft seiner Firma „Idee — Informationsdesign und -entwicklung GmbH“ nimmt Petersson eine pragmatische Haltung ein: „Multimedia ist nichts anderes, als daß wir Medien, die schon im Einsatz waren, auf einen Träger bannen.“

Freilich mußten erst einige Bedingungen erfüllt sein, damit das Multimedia-Vergnügen Verbreitung finden konnte: Ein billiger Massenspeicher wie die CD-ROM

und ausgefeilte Kompressionstechniken, um Dateien für Klänge und Bilder in ein handliches Format zu bringen. Fast noch wichtiger war die Entwicklung neuer Programmiersprachen, die komplexe Multimedia-Aufgaben wie „Bild mit Klang verbinden“ oder „Video einspielen“ zu einfachen Bausteinen zusammenfassen. Mangels Vorlagen mußten die Multimedia-Pioniere ihre „Authorware“ oft selbst zusammenschreiben.

Bei „Idee“ werkeln Fachleute jeder Couleur — Germanisten, Soziologen, Erziehungswissenschaftler, freilich auch Grafiker, die aber nicht das Hauptkontingent stellen. Vor jedem neuen CD-ROM-Projekt klopfen Petersson und sein Team die Zielgruppe auf ihre spezifischen Bedürfnisse ab. Die Lernsoftware, mit der Mitarbeitern des Frankfurter Finanzdienstleisters DVAG ein Textverarbeitungsprogramm schmackhaft gemacht werden soll, fällt naturgemäß nüchterner aus als etwa eine CD-ROM über den 1. FC Köln.

## Ein Quiz gehört dazu

Herumprobieren und Überraschungseffekte haben sich zum Markenzeichen von Multimedia entwickelt. Kaum eine CD-ROM kommt ohne Spiel aus — meist ein Quiz, bei dem eigenes oder angelerntes Wissen abgefragt wird. Etwa bei der „Encyclopedia of Power Tools“ der Kölner Multimedia-Agentur OBK. Mit Hilfe der Scheibe sollen Fachverkäufer des schwäbischen Bohrmaschinen-Herstellers Bosch ihre Produktkenntnis auffrischen. Da wird ihnen vor der Kulisse eines Werkzeugladens ein Verkaufsgespräch vorgeführt — mit Wahlmöglichkeiten für jeden Dialogschritt.

Stefan Oehl (35) und Thomas Bednarek (35), Gründer und Geschäftsführer der OBK Interaktive Medien GmbH, haben mehr mit Wissensvermittlung zu tun. Beide stützen sich auf Pädagogik-Studien, angereichert mit Kursen in Informationsverarbeitung. Über eine Ausbildung im grafisch-künstlerischen Bereich verfügt nur Stefan Oehl, der seinem Vater als Restaurator bereits mit 15 Jahren zur Hand ging.

Oehls und Bednareks Werdegang — beide ließen sich durch die Praxis vom Examen weglocken — ist noch immer typisch für die Multimedia-Branche: Wer ein Ziel hat, lernt das Handwerk nebenbei.

Das autodidaktische Milieu mag dazu geführt haben, daß sich noch keine ästhetischen Maßstäbe, die über möglichst realitätsgereutes Abbilden hinausgehen, entwickeln konnten. Jedoch hat die CD-ROM die Fesseln der Computer-Frühzeit abgeschüttelt, als begrenzter Speicherplatz nur eine schematische Darstellung von Gegenständen erlaubte. Aus der Fläche stoßen die Multimedia-Ingenieure jetzt in den Raum vor: alle Szenarien sollen dreidimensional erscheinen. Der nächste Schritt wird das „freie Herumlaufen“ um Geräte, Säulen oder Häuser — Stichwort „Animation“ — sein.

Jene CD-ROM „Die Stadt im Mittelalter“ von MicroMedia Arts, einem 1992 von drei Informatik-Ingenieuren gegründeten Betrieb, sähe dann ganz anders aus. Noch führt das Medium anhand von gezeichneten Straßenszenen in das Leben mittelalterlicher Stadtbürger ein. In ein bis zwei Jahren könnte der Betrachter am Bildschirm die virtuelle Stadt durchwandern.

Martin Lehrer