

Abstraktes Konzept – konkretes Storyboard

Wie können SeniorInnen digitale Kultur leben?

In einer etwas abgewandelten Form des Ideenkarusell entwickeln die Studierenden ein Storyboard, welches konkrete Umsetzungsideen generiert, wichtige Impulse setzt und Fragen auf dem Weg zum Prototypen aufwirft. Zunächst werden sieben Überschriften festgelegt, welche den Inhalt gliedern und damit eine gewisse Dramaturgie vorgeben. Zu jeweils drei dieser Themenschwerpunkte schreiben die Studierenden ihre Geschichte. Anschließend wurde im Brainstorming aus diversen Geschichtsverläufen ein Storyboard zusammengestellt.

Aufbau Storyboard:

1. Problem der Zielgruppe
2. anfängliches Scheitern
3. Auftritt Akteur/Institution
- 3a Qualität des Akteurs
4. Initiationsritus
5. Situation/Erfahrung
6. Konsequenz/Lösung

1. Problem: Opa August trifft seine Enkelin Claudia und sie tauschen sich über das Attentat in Halle aus. Sie verfügt durch den Spiegel Online Liveticker über detailliertere Informationen als er durch die Tagesschau vor 2 Stunden. Er bewundert die Aktualität, zu der er keinen Zugang hat. Andererseits stellt er jedoch die Glaubwürdigkeit der Quellen infrage. Darüber hinaus findet er die dauerhafte Nutzung mobiler Endgeräte problematisch. Er fühlt sich jedoch zu unsicher im Diskurs um digitale Kultur argumentieren zu können.

2. anfängliches Scheitern: Das einzige Angebot in der Region ist ein VHS-Kurs mit dem Titel „Fit für den Computer“. Eine junge Frau erklärt kleinteilig die Schritte wie man den Computer startet und ein Word-Dokument verfasst und dieses speichert. August fühlt sich nicht ernst genommen. Schließlich hat er 30 Jahre eine Abteilung geleitet und sich in diesem Zusammenhang immer neue Prozesse angeeignet. Er möchte nicht wie ein Schüler behandelt werden. Wieder zuhause kann er das so konkret vermittelte Bedienwissen nicht anwenden da der Laptop, den er von seinem Sohn bekommen hat, ein anders Betriebssystem und andere Programme hat. Wenn seine Enkel von Tik Tok und Instagram reden, hat er immer noch keine Ahnung was das ist und dadurch das Gefühl, nicht an ihrem Leben teilzuhaben. August bricht den VHS-Kurs ab.

3. Auftritt Akteur: August liest in der Zeitung von einer Aktion des Komplexlabor Digitale Kultur der Hochschule Merseburg. Die Teilnahme ist kostenlos und es werden insbesondere Senioren angesprochen, um aus deren Lebenserfahrung Impulse für die Gestaltung der Zukunftsgesellschaft zu entwickeln.

3a Qualität des Akteurs: Das Komplexlabor bietet zum einen die Organisationsstruktur für regelmäßige Treffen und Austausch im Rahmen der „digitalen Plauderstunde“ und zum anderen ein vierteljährliches Event, welches von Medienkünstlern gestaltet wird.

4. Initiationsritus: August soll einen Gegenstand mitbringen, der symbolisch für eine Phase des Umbruchs im eigenen Leben steht. Er wählt ein Farbband von seiner Schreibmaschine.

Zu Anfang der Veranstaltung muss er diesen Gegenstand bei einer Person abgeben. Er wird im Hintergrund digitalisiert und in eine Installation eingebunden. Währenddessen tauscht er sich mit den anderen TeilnehmerInnen über die mit den Gegenständen verbundenen Geschichten aus. Einige Zeit später wird eine Medienkunstinstallation präsentiert, in der alle Gegenstände wiederzufinden sind. Die TeilnehmerInnen können nun die Geschichten zu den Darstellungen der Gegenstände zuordnen. Die Instruktionen kamen von einem Avatar (Herbert oder SchauspielerIn im Nebenraum), der in Echtzeit auf die Situation reagiert.

5. Situation/Erfolg: Nach der ersten Veranstaltung wurden alle zu einer „digitalen Plauderstunde“ eingeladen. Diese wird moderiert von Herbert, der immer ein offenes Ohr hat und darauf achtet, dass niemand zu kurz kommt. Er macht das weil er nicht so allein sein will und weil seine Familie im Westen wohnt und wenig Zeit hat. Er trifft sich öfter mit Luise von der HoMe, die ihm hilft, Gäste einzuladen, die etwas zeigen, erklären oder vormachen. Jede/r Teilnehmer/in kann dabei eigene Fragestellungen, Erfahrungen oder Probleme einbringen; Luise findet wenn nötig einen geeigneten Experten. Ansonsten lebt das Treffen vom Erfahrungsaustausch und im gemeinschaftlichen Erleben.

6. Konsequenz/Lösung: August hat in der Plauderstunde erfahren, wie man seriöse Quellen im Internet ausmacht, welche Veränderungsprozesse digitale Kultur initiiert und kann sich jetzt in den Diskurs einbringen. Er kann seine Enkelin kritisch zu mobilen Devices befragen und ihr mit seinem Rat zur Seite stehen, denn er hat durch die Medienkunst Erfahrungen gemacht, die sie nicht gemacht hat. Auch darüber hinaus kann er an gesellschaftlichen Diskursen zu Datensicherheit und der Zukunft der Gesellschaft im Sportverein teilnehmen.

Michael Lyra