

Historic Tale Construction Kit - Beschreibung



HISTORIC TALE
CONSTRUCTION KIT

A A B C C D D
E E E F F G G H H
I I E L L M M M
N N O O P P Q V
R R S S T T V V V
W W X X Y ?!

Links: Eingangsbild
Oben: generierter Font

Das Historic Tale Construction Kit bietet in der Verbindung von Text und Bild die Möglichkeit, in mehreren Einzelbildern eine lineare comic-ähnliche Geschichte zu erzählen.

Im Historic Tale Construction Kit kann man aus dem Inventar des Teppichs von Bayeux schöpfen und seine eigene Erzählung erschaffen. Sogar mit einem aus den Teppichinschriften generierten Font, der auch eine zufällige Variantenauswahl der Buchstaben besitzt, kann man schreiben.

Teile des Teppichs sind eingescannt und die einzelnen freigestellten Elemente kategorisiert worden. So gibt es eine Auswahl an Personen, Krieger, Tieren, Gebäuden und sonstigen Dingen. Diese kann man anwählen und auf die Schreib- und Spielfläche ziehen, die als Einzelbild (*Frame*) funktioniert.

Gleichfalls einem Comic ist es gedacht, mehrere Einzelbilder in chronologischer Reihung zu gestalten. Über einen *Frame Counter* lässt sich schnell erfassen, in welchem Einzelbild man sich gerade befindet. Man kann dabei einzelne Szenen löschen oder neue hinzufügen.

Der Benutzer kann seine Story nicht nur als eCard an Freunde verschicken, sondern sie auch in der Galerie ablegen. Dabei kann die Geschichte noch mit einem Titel versehen werden. Durch ein Programm wird zusätzlich das Datum der Erstellung gespeichert.



Editor Interface des Historic Tale Construction Kits

Es wird dem User ermöglicht eine eigene narrative Erzählung aus einzelnen Bausteinen zusammen zu setzen. Der User ist essentieller Bestandteil des Ganzen, der nicht nur passiv konsumiert, sondern auch aktiv sich beteiligen und einbringen kann. Er wird zum **Autor**.

Es wird interessant sein zu sehen, wie sich vor allem die Galerie entwickeln wird, denn erst durch die Benutzung erfährt diese Anwendung ihre Vervollständigung.

Die Arbeit ist im Netz abrufbar unter dieser Adresse:
<http://www.adgame-wonderland.de/type/bayeux.php>

Bitte nutzen Sie den Internet Explorer mit dem aktuellen Flash 6 Plug-In. Die eCard- und Galerie-Funktionalität ist nur online verfügbar.

Design und Konzept: Björn Karnebogen

Programmierung: Gerd Jungbluth

Die Arbeit entstand im Rahmen der Diplomarbeit „Type and Image“ von Björn Karnebogen an der Kunsthochschule für Medien Köln.



HISTORIC TALE
CONSTRUCTION KIT

A A B C C D D
E E E F F G G h h
I I E I I M M M
N N O O P P Q V
R R S S T T V V V
W W X X Y ?!

