



Exploring History

Interaktive Medien im Museum

Das Museum Rietberg und das Stadtmuseum Aarau evaluieren zusammen mit dem Institut für Interaktive Technologien an der FHNW den Einsatz virtueller Realität in der Ausstellungsgestaltung.

→ VON DORIS AGOTAI



DIE AUTORIN

Professorin Doris Agotai ist Leiterin des Instituts für Interaktive Technologien an der Fachhochschule Nordwestschweiz FHNW in Windisch.
→ www.fhnw.ch

Für viele Museen sind heute digitale und interaktive Inhalte fester Bestandteil ihrer Ausstellungskonzepte. Häufig beschränkt sich dies jedoch auf eine Homepage und vielleicht ein paar Touchscreens in der Ausstellung. Diese erlauben es zwar, individuell Inhalte zu erkunden, sie sind aber häufig auch ein Fremdkörper und stellen eine Konkurrenz zu den eigentlichen Exponaten dar.

Wie können also digitale Möglichkeiten den Erlebnisraum einer Ausstellung erweitern? Wie können sie die Besucher dazu einladen, Zusammenhänge selbst zu erkunden und so ein tieferes Verständnis für die Exponate und deren Kontext zu gewinnen?

EXTENDED REALITIES

Das Institut für Interaktive Technologien an der FHNW beschäftigt sich seit vielen Jahren mit der Entwicklung szenografischer Konzepte, wobei der Fokus auf dem interdisziplinären Zusammenspiel neuer Technologien sowie auf Vermittlungsstrategien und Erlebnismöglichkeiten liegt. Der Bereich Extended Reality hat sich in den letzten Jahren stark entwickelt und bietet die notwendige technische Reife, um in einem Ausstellungskontext stabil eingesetzt werden zu können. Während Headset-basierte VR-Anwendungen wartungsintensiv sind und die Besucher vereinzeln, bieten interaktive Projektionsformen und AR-Anwendungen ein breites Spektrum an Möglichkeiten, um reale Objekte mit virtuellem Inhalt zu erweitern.

Die folgenden zwei Projekte zeigen auf, wie Kulturvermittlungsinstitutionen die Potenziale der Digitalisierung erschliessen können, ohne dass dabei die Technik dominiert, sondern vielmehr die Authentizität der Originale und deren Betrachtung gestärkt werden.

TRANSMEDIALES STORYTELLING

Das erste Projekt wurde in Zusammenarbeit mit dem Museum Rietberg in Zürich realisiert, einem der weltweit führenden Museen für aussereuropäische Kunst. Im Dezember 2018 eröffnete die Ausstellung «Nächster Halt Nirvana». Als Einstimmung in das Thema wurden die Besucher zu Beginn der Ausstellung im «Immersionsraum» mit auf eine Zeitreise durch die Geschichte des Buddhismus genommen. Eine Stimme aus dem Off führte in kurzen Episoden von der Geburt und den Reisen Buddhas bis hin zur Ausbreitung seiner Lehre über die Seidenstrasse nach Japan, in die Mongolei und nach Europa. Parallel dazu wurden die



Ereignisse auf dem Boden kartografiert: Über eine hochauflösende Aufprojektion erschien direkt auf dem rohen Holzboden eine gross angelegte Weltkarte, auf der dynamische Informationsvisualisierungen, Bilder und eine Timeline der Schauplätze der Erzählungen verortet waren. Die



Die Ausstellung «Nächster Halt Nirvana» im Museum Rietberg in Zürich entstand in Kooperation mit dem Institut für Interaktive Technologien der FHNW

Projektion schaffte nicht nur eine Unmittelbarkeit zwischen der Digitalität und der Haptik, sie gab auch eine Bewegungschoreografie vor, die den Besucher selbst Teil der Erkundung werden liess. Anstelle von Saaltexten wurde hier ein Raum geschaffen, der über ein transmediales Storytelling die Besucher sinnlich und informativ in den Kontext der Ausstellung eintauchen liess.

Aus technischer Sicht sind solche interaktiven Installationen nicht nur aufwendig in der Erstellung, sondern auch intensiv in der Wartung. So lag einer der Schwerpunkte auf der Nachhaltigkeit: Zum einen sind Synchronisierungs- und Kalibrierungsmechanismen direkt in die webbasierte Software-Applikation integriert. Sie gewährleistet eine einfache Wartbarkeit und kann durch sämtliche zum Beispiel an der Decke montierten Geräte direkt angesteuert werden.

Zum anderen wurde ein generischer Aufbau gewählt, der ohne zusätzlichen Entwicklungsaufwand das einfache Austauschen und Anpassen von Inhalten ermöglicht. Somit ist die Installation auch für den Einsatz in anderen Ausstellungen vorbereitet.

Die Besucherevaluation im Museum Rietberg ergab, dass dieser Einstieg in die Ausstellung auf sehr positive Resonanz bei den Gästen stiess. Sie wurde unter anderem durch eine hohe Verweildauer der Besucher sichtbar. Damit knüpft diese Applikation an eine Erfahrung an, die vor mehr als zehn Jahren im gleichen Museum den Auftakt zur Digitalisierung machte. Bei der damaligen Installation wurde ebenfalls durch eine gross angelegte, interaktive Rauminstallation der Kontext der Ausstellung eröffnet. Neben der erhofften inhaltlichen Auseinandersetzung zeigte sich aber auch, dass Besucher durch die Installation miteinander ins Gespräch kamen und sich ein damit für uns unerwarteter, aber sehr schöner Austausch unter den Besuchern ergab. Interaktive Medien liefern folglich einen Beitrag an die inhaltliche Auseinandersetzung, stärken aber auch soziale Aspekte des Ausstellungsbesuchs.

EXPLORING HISTORY

Das zweite Projekt taucht in die unsichtbaren Bestände einer Sammlung ein: Oft lagern in Archiven noch Dokumente, die nur schwer einsehbar sind. So etwa das Bildarchiv des Verlags Ringier, das mit rund sieben Millionen Pressebildern eine zentrale historische Quelle der vergangenen knapp 100-jährigen Geschichte der Schweiz darstellt und nur zum Teil digitalisiert ist.

Das Stadtmuseum Aarau hat sich zum Ziel gesetzt, diese wertvollen Bestände einer breiten Öffentlichkeit zugänglich zu machen. Mit Konzepten aus der interaktiven Informationsvisualisierung wurde im Rahmen eines Studierendenprojekts ein erster Prototyp unter dem Titel «Exploring History» entwickelt. Die grosse Herausforderung lag darin, zunächst eine Übersicht über diese eindrücklichen Datenbestände zu gewinnen, um danach Themen für sich zu entdecken und ein Verständnis für Zusammenhänge zu gewinnen. Für das Projekt wurde die reale Eingangshalle des Museums von einem virtuellen Raum überlagert, dem eine riesige Datenwolke eingeschrieben war. Über eine AR-Applikation konnten die Bilder im Raum lokalisiert und so eine weitere Dimension für die Exploration erschlossen werden. Mithilfe von Tablets blickten die Besucher wie durch ein Fenster von der realen in die virtuelle Ausstellung, erkundeten den Bildraum und wählten einzelne Fotografien, um diese näher zu betrachten.



Die Ausstellung «Exploring History» im Stadtmuseum Aarau ist ein Studierendenprojekt von Benjamin Herzog und Daniel Yarza Navarro von der FHNW

ENTDECKEN STATT BESUCHEN

Die beiden Beispiele zeigen auf, wie im Zusammenspiel von Digitalität, physischer Präsenz und Materialität, aber auch von direkter Sichtbarkeit und Exploration im Virtuellen ergänzende Informationsebenen in den Museumsraum integriert werden. Entlang einer Erzählchoreografie lenken sie die Aufmerksamkeit des Besuchers, versetzen ihn aber zugleich in eine aktive Rolle und wecken sein Interesse an der eigenständigen Erkundung. ←

IMPRESSUM

Das offizielle
Publikationsorgan
des VIW

Herausgeber:
VIW – Wirtschaftsinforma-
tik Schweiz

VIW-Geschäftsstelle:
5037 Muhlen
Tel. 031 311 99 88
info@viiw.ch

Erscheinungsweise:
Monatlich

→ www.viiw.ch