

# Interaktionsfelder zwischen Besucher und Ausstellung

## Fields of Interaction between Visitor and Exhibition

Prof. Dipl. Des. Norbert Nowotsch MA  
Fachhochschule Münster, FB Design  
Leonardo-Campus 6, 48149 Münster  
Tel.: 0251-8365363, Fax: 0251-8365302

E-Mail: [nowotsc@fh-muenster.de](mailto:nowotsc@fh-muenster.de), Internet: [www.fh-muenster.de/design](http://www.fh-muenster.de/design)

### **Zusammenfassung:**

Die Entwicklung der interaktiven Anwendungen und multimedialen Inszenierungen in Ausstellungsumgebungen war stets ebenso getrieben wie abhängig von den aktuellen technologischen Möglichkeiten und konnte sich aus dieser Zwangsehe lange nicht lösen.

Anhand einiger vom Autor konzeptionell begleiteter, bzw. entwickelter gestalterischer Ausstellungskonzepte aus dem Bereich der Geschichte des 20. Jahrhunderts werden Beispiele der medialen Inszenierung der Dauerausstellungen im Geschichtsort Villa ten Hompel in Münster vorgestellt, um den hier geübten Umgang mit medialen Inszenierungen zu illustrieren.

Bei der Entwicklung dieser Anwendungen wurde besonders Wert auf eine Durchmischung von medialen und nicht medial bestimmten Anteilen gelegt, um bestimmte interaktive Narration zu fördern und doch genug Raum für eigenes Denken zu lassen.

Die Frage „Was bleibt?“ war Ausgangspunkt für weitere Entwicklungen, besonders wie individuelle Erkenntnisse und Erfahrungen in musealen Umgebungen rückgekoppelt und kollektiv nutzbar gemacht werden können.

Dabei wurden spezifische, auch gezielt medial geprägte Verfahren ausprobiert, um einen Dialog zu entwickeln, der dann in Folge in ein für andere Besucher zugängliches System eingespeist werden kann.

**Keywords:** Interactive and non-Interactive Installations, Exhibition Environments, Scenography, Hybrid Media Solutions, Feedback Systems for Visitors, Media based Didactic Dialogues, Storage

Die Entwicklung der interaktiven Anwendungen und multimedialen Inszenierungen in Ausstellungsumgebungen hat bereits eine lange Geschichte hinter sich. Sie war stets ebenso getrieben wie abhängig von den aktuellen technologischen Möglichkeiten und konnte sich aus dieser Zwangsehe lange nicht lösen.

Besonders in der multimedialen Aufbruchzeit hat man mit Enthusiasmus und oft sehr komplexen Interaktionsmodellen, tief gestaffelten Informationsmengen und auch mit vordergründig popularisierenden, an Computerspiele angelehnten Darstellungen und Szenerien reagiert.

Nun, da viele interaktiv gestalteten Umgebungen aufgrund von technologisch verursachten Systemänderungen nicht mehr lauffähig sind, besteht die Möglichkeit für eine Reflektion und eine konzeptionelle und gestalterische Neuordnung.

Wichtig bleibt in diesem Kontext weiterhin die Tatsache, dass immer mehr Menschen auch die großen und aktuellen Umbrüche des 20. Jahrhunderts nicht mehr aus eigenem Erleben oder direkten Berichten wie Erzählungen von Zeitzeugen oder auch Personen des sozialen Umfeldes, sondern durch mediale „Übersetzungen“ jenseits von Büchern vermittelt bekommen. Dazu entwickelt sich rasant und vielschichtig eine mediale, noch wenig erforschte Alphabetisierung besonders junger Menschen, die in ihren Vorlagen weit über das Standardmodell Computerspiel hinausgeht. Hier sollten weiterhin spezielle, nicht nur medial bestimmte Vermittlungsmodelle entwickelt und im direkten Einsatz erprobt werden.

Anhand einiger vom Autor konzeptionell begleiteter, bzw. entwickelter gestalterischer Ausstellungskonzepte zu Themen der Geschichte des 20. Jahrhunderts werden Beispiele von medialen Anwendungen vorgestellt, um den hier geübten Umgang mit Medien und medialen Inszenierungen zu illustrieren.

Bei der Entwicklung dieser Inszenierungen und medialen Anwendungen wurde besonders Wert auf eine Durchmischung von medialen und nicht medial bestimmten Anteilen gelegt, um eben mit dieser Mischung bestimmte interaktive Narrationen fördern und doch - in der direkten Vermittlungsumgebung - genug Raum für eigenes Denken zu lassen. Auch der Begriff, genauer die Anwendung des Prinzips Inszenierung, wurde soweit wie möglich nicht erlebnis- sondern erkenntnisbezogen eingesetzt.

Die beiden im Folgenden angesprochenen Dauerausstellungen, bzw. Ausstellungsanteile befinden sich im Geschichtsort Villa ten Hompel in Münster.

Diese ehemalige Fabrikantenvilla diente in der Zeit des Nationalsozialismus als Dienstsitz und Kommandozentrale des Befehlshabers der Ordnungspolizei im Wehrkreis VI, dem bevölkerungsreichsten und größten Polizeibereich im damaligen Deutschen Reich. Nach dem Krieg waren hier verschiedene Ämter untergebracht, von 1954 bis 1968 beherbergte das Gebäude das Dezernat für Wiedergutmachung der Bezirksregierung Münster, das über die Entschädigungsanträge von ehemals nationalsozialistisch Verfolgten entschied.

Anhand von Abbildungen von Ausstellungsräumen und Detailfotos mit medialen Anwendungen wird im Vortrag ein Überblick über die verschiedenen Möglichkeiten gegeben. Die multimedialen Anwendungen, bzw. Präsentationen sind in drei Gruppen zu gliedern:

Zum einen Informationseinheiten wie Audio Guide, Infoterminals und Bildermaschinen, bei deren Umsetzung wurde, soweit realisierbar, Wert auf flache Informationshierarchien gelegt.

Der Audio Guide für die Ausstellung zur Wiedergutmachung bietet dem Besucher wahlweise sowohl einen allgemeinen Rundgang, die gezielte Adressierung einzelner Räume und Objekte nach seinem Wunsch sowie einen Rundgang mit vorab ausgewählten, d.h. besonders empfohlenen Exponaten und Exponatensembles. An markierten Punkten sind auch zusätzliche, in der Ausstellung nicht enthaltene Dokumente, Fotos oder Filme abrufbar.

Desweiteren finden sich Inszenierungen mit medialen Anteilen und Interaktive Anwendungen als Teil gemischter Inszenierungen mit individualisierbaren Zugängen.

Durch die Koppelungen von haptischen und virtuellen Interfaceanteilen sowie einer Vielfalt von differenziert eingesetzten Ton- und Bildereignissen wurden unterschiedliche und abwechslungsreiche Zugänge zu den jeweiligen Ausstellungsbereichen gestaltet.

Vornehmliches Kriterium bei ihrer Entwicklung war, dass sie einfach und eher intuitiv zu erfassen sein sollten.

Der Verzicht auf eine Überfrachtung mit Sinnesreizen und stattdessen eine Reduktion auf kleine Ereignis- und Erkenntnisschritte bestimmten sowohl die medialen wie auch die inszenatorischen Anteile in jedem Raum.

Ein nicht vorhandenes und doch als Schatten „sichtbares“ Hitlerbild oder eine Vitrine mit beschlagnahmten, zurückgegebenen und verschwundenen Gegenständen der jüdischen Familie Herz stehen als Beispiel für solche kleinen, nichtmedialen Inszenierungen.

Anhand einer (nachträglich) im Raum des Oberkommandieren der Polizei eingebauten Bunkertür mit einer durch ihr Guckloch zu betrachtenden Projektion des Films „Bomben auf England“ oder mit einer Bildüberlagerung des Filmes „Memory of the Camps“ mit Fotos von zeitgenössischen Besuchern des Films in einem Themenraum der Ausstellung zur Wiedergutmachung werden Beispiele für inszenatorische Koppelungen gezeigt, erstere Umsetzung steht auch für die Technik der gezielten „Dislozierung“, aus beiden lassen sich sehr direkt Fragen und somit Grundlagen für weitergehende Gespräche ableiten.

Die Ausstellung wird von allen Altersgruppen besucht, das Wissensspektrum ist sehr unterschiedlich, natürlich auch der jeweils persönliche Erfahrungsbereich, es reicht von Opfern und Zeitzeugen über Lehrer, Polizisten oder Soldaten in der Ausbildung bis hin zu Jugendlichen und

Schülern, mit sehr unterschiedlichem Geschichtswissen. Bei der Wahl der ausstellungstechnischen Mittel wurde von vornherein Wert darauf gelegt, eine „Übermedialisierung“ ebenso wie eine zu vordergründige Inszenierung der Räume zu verhindern. In der pädagogischen Arbeit hat sich zudem gezeigt, dass Jugendliche nicht nur über mediale bestimmte Vermittlungen zu erreichen sind.

Die Arbeit im Geschichtsort Villa ten Hompel wird sehr stark durch die didaktische Arbeit des Mitarbeiterteams bestimmt, also geführte Begehungen für Schulen, Behörden, Kirchen und andere Besuchergruppen jeglichen Alters und Interessensfeldes, zusätzlich finden Vorträge und Sonderveranstaltungen statt, es gibt zahlreiche Publikationen und didaktisch aufbereitete Arbeitsmappen, ausfüllbare Arbeitsblätter und andere Textmaterialien.

Durch diese Arbeit, aber auch die zahlreichen geführten oder freien Besuchergruppen entstand der Wunsch, die Ergebnisse, Erkenntnisse oder einfachen Besucherbucheinträge der einzelnen Gruppen auch für zukünftige Besucher verfügbar zu machen. Dies auch auf Grundlage der Erkenntnis, dass sich so immer wieder neue Diskurse eröffnen lassen.

Eine besondere Bedeutung kommt der letzten Station der Ausstellung „Wiedergutmachung als Auftrag“ zu; hier findet sich der Brückenschlag zu aktuellen Problemen. Auch in anderen Ländern ist „Wiedergutmachung“ ein Thema – Bestrafung und Verantwortlichkeit der Täter, Kompensation und Anerkennung für die Opfer bleiben aber häufig ungelöste Aufgaben.

Dieser, im Hausgebrauch auch „Ergebnisraum“ genannte, Ausstellungsbereich ermöglicht besonders geführten Besuchergruppen eine Rückschau des Gesehenen und regt gleichzeitig eine Übersetzung in die Gegenwart an. Dazu finden sich verschiedene Installationen, im Kernpunkt stehen zwei gegenüberliegende große Tafeln, einmal mit Bildern, einmal mit Begriffen, dazwischen findet sich ein Zitat.



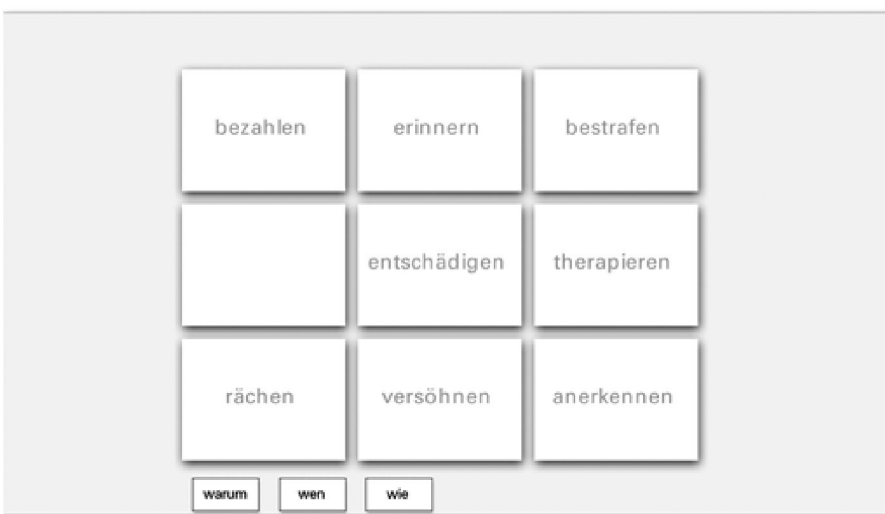
AnalogeTafeln Text



Analoge Tafeln Bild

Die Entstehung dieser Tafeln ist etwas eigenwillig, da nicht gradlinig, sie waren eigentlich als mediale, interaktive Einheit geplant, Budgetmangel gegen Ende der Ausstattungsarbeiten ließ eine Umsetzung in dieser Form nicht mehr zu. Um dem Raum aber trotzdem die geplante Ausrichtung zu geben, wurde von uns mit Magnettafeln eine analoge interaktive Entsprechung entwickelt, die trotzdem vielseitige Möglichkeiten bietet, Fragen evoziert, Interferenzen zwischen den Tafeln oder Anknüpfungspunkte zum anderen Raumteil entstehen lässt. In der täglichen Arbeit und Besucherreaktion hat sich diese Lösung mehr als bestätigt.

Die jetzt entwickelte digitale Anwendung sollte vor allem die erzielten Resultate speichern und für die weitere Arbeit verfügbar machen, sie nimmt auf einer Ebene Form und Ideen der ersten Lösung auf, nicht um diese abzulösen, sondern um sie zu erweitern, bzw. zu ergänzen. So ermöglicht sie eine Vertiefung der Fragestellungen und antwortet mit weiteren Text- und Bildmaterialien, die sonst in dieser Form nicht mehr in dem Raum unterzubringen wären.





Tafeln digital, 2 Screens, mit zusätzlichem Informationsmaterial

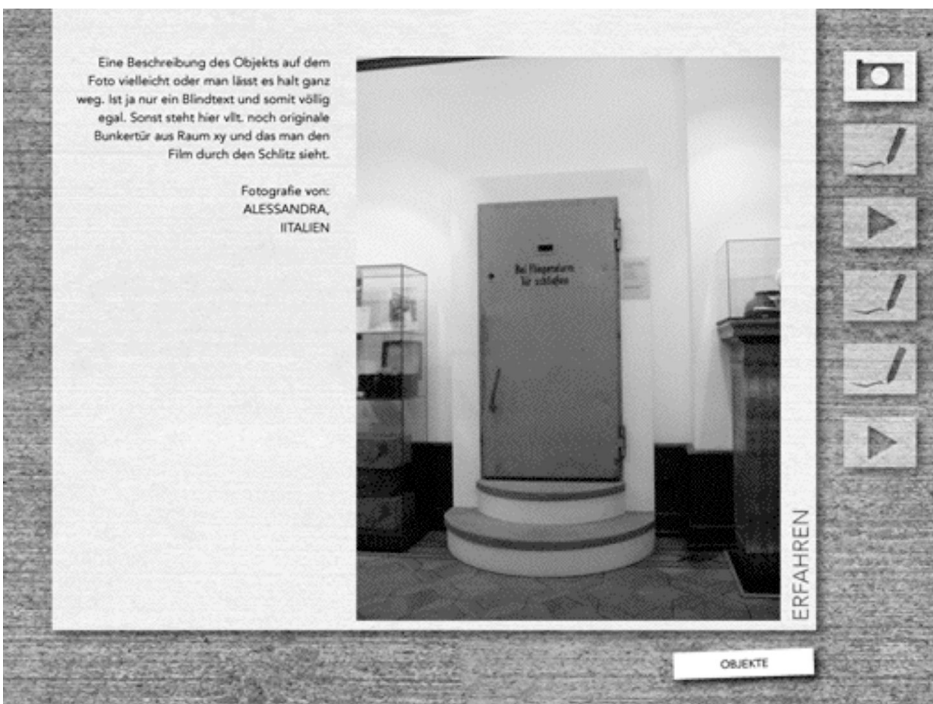
Im Zusammenhang mit Überlegungen zu einem mehrtägigen Besuch und Workshop mit einer großen Gruppe junger italienischer Gäste und der Dokumentation der Ergebnisse, kam die Idee eines kleinen, separaten und unkontrollierten Kameraraumes auf, in dem sich Einzelne oder Gruppen vor einer laufenden Kamera zur Ausstellung oder dem Workshop äußern konnten. In der in der weiteren Planungsarbeit wurde dies, in Anlehnung an die gleichnamige Fernsehshow, ironisch und auch auf das Ergebnis hin skeptisch „Big Brother Raum“ genannt.



Die Übersetzung der aufgenommenen Kommentare ergab unerwartete Ergebnisse. Trotz teilweise recht „belebter“ Aufnahmesituationen mit vielen Ablenkungen zeigten die Schüler eindrucksvolle Einsichten in die thematische Problematik der Ausstellungen, die sie in konzentrierte Formulierungen fassten.

In verschiedenen von uns im Vorfeld analysierten Serien von Aufnahmen einer professionellen Fotografin, die Schülergruppen beim Besuch in Auschwitz zeigten, waren, entweder als Hauptmotiv oder am Rande, immer wieder Schüler beim Fotografieren zu entdecken. Uns interessierte die Frage: Was fotografierten sie? Wir gaben daher zwei kleine Digitalkameras an die Besuchergruppen, verbunden mit der Vorgabe, zwei für die jeweilige Person wichtige, eindrucksvolle Situationen, Objekte o.ä. in der Ausstellung zu fotografieren. Die Kameras wurden am Ende des Besuches eingesammelt und die Aufnahmen ausgewertet. Auch hier zeigten sich aufschlussreiche Ergebnisse, die trotz der möglichen Unschärfe einer Interpretation Hinweise auf abgelaufene Erkenntnisprozesse und Ergebnisse gaben.

Die bereits vorgestellte mediale Umsetzung der Tafeln wurde nun um eine Präsentationsplattform erweitert, welche die unterschiedlichen, teils medial aufbereiteten, Ergebnisse der Besuchergruppen aufnimmt und nachfolgenden Interessenten, auch für eigene pädagogische Arbeit, mit Suchfunktionen zur Verfügung stellt. Gruppen, die mit eigenen pädagogischen Begleitern das Haus besuchen, arbeiteten teilweise mit anderen Dokumentationsmethoden, auch davon können Ergebnisse in das System eingefügt werden.



2 Screens der erweiterten Anwendung mit Beiträgen von Besuchern

In der Entwicklung ist zur Zeit noch die Möglichkeit für direkte Einträge von Besuchern, allerdings soll das klassische Besucherbuch nicht abgeschafft werden sondern als Alternative bestehen bleiben.