

SPRECHENDE BILDER- Interaktion im Raum

TALKING IMAGES – Interaction relationships in exhibition spaces

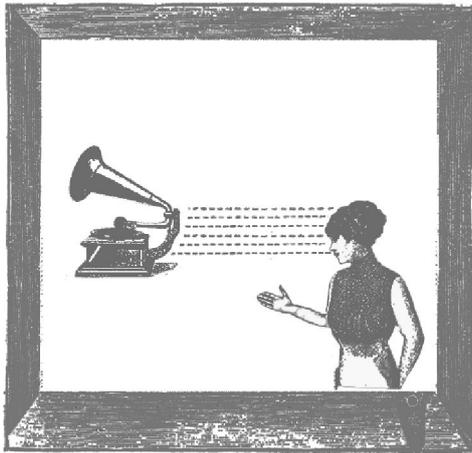
Jens Imig
gewerk design
Bundesallee 87, 12161 Berlin
Tel.: 0049 30 85072990, Fax: 0049 30 850729957
E-Mail: imig@gewerk.com, Internet: www.gewerk.com

Zusammenfassung:

Das Erforschen des Verhältnisses der Objekte zu den Besuchern im Museum hat eine lange Tradition. Neben technischen Fragestellungen werden immer wieder erzählerische, dramaturgische Strukturen untersucht. Die Objekte in den Museen sind in den letzten Jahrzehnten durch mediale Anwendungen ergänzt worden oder mediale Inszenierungen sind selber zu Objekten geworden. Diese elektronischen Medien sind Ausstellungskörper, die Einfluss auf das Verhalten der Besucher im Museum nehmen. Der Besucher kann die elektronischen Medien steuern oder wird von ihnen gesteuert. Es entsteht eine körperliche Beziehung zwischen dem Besucher und den elektronischen Medien. Dabei entstehen komplexe Bewegungsmuster, die der Besucher mit all seinen Sinnen verstehen muss. Die Ausstellungsplaner müssen, neben konkreten ergonomischen, gestalterischen Aufgaben, eine Dramaturgie entwickeln, die für die jeweiligen elektronischen Medien und die Inhalte angemessen ist. Anhand von Ausstellungsbeispielen werden einige Strategien aus der Sicht eines Szenografen erläutert.

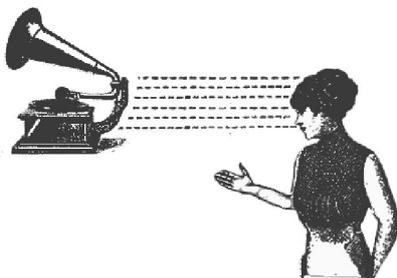
Abstract:

The interaction between exhibits and visitors in museums has been studied in great detail. Apart from technical aspects, especially their narrative and dramaturgical relationship has been the subject of study. Over the last decades, the museums' exhibits have been supplemented by media applications and media applications themselves have become exhibits. The electronic devices for these media applications are physical objects within the exhibition space that influence the visitors' behavior. The visitors operate these devices and are operated by them, resulting in a physical interaction / interactive relationship between the visitors and these electronic devices. The visitors need to sensually comprehend the subsequent complex behavior patterns. Apart from concrete ergonomic challenges for the design, the exhibition designers need to develop a dramaturgical concept corresponding to both the electronic media devices and their content. The lecture will introduce strategies for meeting this challenge and give examples from past exhibition projects.



Dancing in Peckham und Kunstperformance

Gillian Wearing, geboren 1964, beschäftigt sich seit 20 Jahren mit biografischen Geschichten von sich und anderen Personen. Sie hat einen eigenen künstlerischen Stil entwickelt, der den Betrachter irritiert, teilweise verstört und trotzdem sehr erzählerisch ist. Dabei spielt nicht nur das „Portrait“ der beschriebenen Person eine Rolle, sondern immer auch der Rahmen, der Umraum. Die Konfrontation mit dem Besucher wird eingeplant und entsprechend gestaltet. Es entsteht ein multimediales Ereignis. Die Bewegung im und vor dem Bild ist das Kunstwerk.



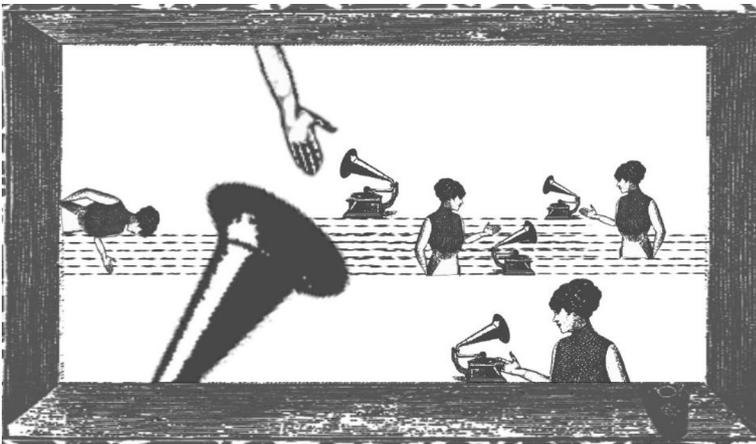
Körperhaltung und Medienmöbel

Schon mit den ersten bildgebenden Verfahren, z.B. die Silhouettenmalerei, wurden mit Hilfe von Maschinen/Medien Personen portraitiert und vervielfältigt. Es entstanden verschiedene räumliche und körperliche Zustände während dieses Prozesses. Der Zeichner steht „vor“ dem Bild, sieht in das Licht, beobachtet und zeichnet. Die Person hinter dem Bild sitzt still, hält sich fest und starrt in das Dunkle. Die anderen Personen wandern durch den Raum, vergleichen das gezeichnete mit dem abstrahierten Portrait und geben Kommentare ab. Es geht um die Darstellung von Menschen in den Medien und den Menschen vor den Medien.

Diese Körperlichkeit in der Medienwelt spielt z.B. in der musealen Gedenkstättenarbeit eine große Rolle, man denke nur an die Gegenüberstellung von Portraits der Opfer und Täter oder an die Darstellung der Zeitzeugen. In dem folgenden Beispiel aus der Ausstellung „Zwangsarbeit. Die Deutschen, die Zwangsarbeiter und der Krieg“ sprechen am Ende des Ausstellungsrundganges ehemalige Zwangsarbeiter zu den Besuchern. Aus einem umfänglichen Archiv wurden Interviewfilme, die nach keinem einheitlichen dramaturgischen, visuellen, technischen Konzept von Historikern produziert wurden, ausgewählt. Um diese heterogenen Filme zu vereinheitlichen, einen

möglichst ersten neutralen Blick zum Besucher aufzubauen und trotzdem eine Aufforderung zu schaffen, sich auf die Zeitzeugen einzulassen, wurden verschiedene dramaturgische Eingriffe für die Medieninstallation gestaltet. Zur „lebendigen“ Vergleichbarkeit der acht Interviewpartner wurden nur Kopfpforten von sitzenden „Interviewpartnern“ auf gleichgroßen Screens, leicht versetzt zu einander - je nach Körpergröße, rahmenlos und in eine große Wand eingelassen. Der Besucher muss sich, um den Film zu starten, per Kopfhörer zu hören und dem Zeitzeugen in die „Augen“ schauen zu können, ebenfalls setzen. Pro Zeitzeuge kann nur ein Besucher die Medienanwendung starten. Es entsteht eine eins-zu-eins Situation.

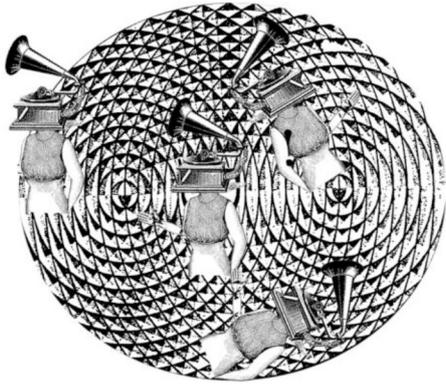
Mit Hilfe eines filmischen Tricks wurde das Standbild der Protagonisten manipuliert, um die Besucher aufzufordern, mit ihnen in Beziehung zu treten. Eine kurze Filmsequenz von 2 Sekunden, eine kurze Geste der Personen, wurde als Dauerloop hin und zurück gespielt. Der Besucher hat den Eindruck, als ob der Zeitzeuge sitzend auf Ihn wartet. Das Zusammenspiel von räumlichen und medialen Detailgestaltungen ermöglicht einen einfachen intuitiven Zugang des Besuchers zu einem „schweren“ Thema.



Körpergröße und Medienlandschaft

Wie sieht die räumliche Umgebung eines Handybenutzers, mit dem man spricht, aus?

„Wo bist Du? Wo bisch?“- Ist eine multimediale Ausstellung zur jungen Geschichte der mobilen Telefonie. Der Besucher steuert mit seinem oder einem Handy die Ausstellung, indem er sich mit Hilfe einer kostenlosen Telefonnummer in ein lokales Netz einwählt. Die private Handynummer ist nun besetzt. Der Besucher telefoniert mit der Ausstellung. Das Telefon ist der Audioguide und kann an bestimmten „Handypunkten“ Aktionen in der Ausstellung steuern. Der Besucher wird in eine multimediale Phantasiewelt versetzt. Er steht z.B. Erzählern in eins-zu-eins Größe gegenüber, die von Ihren Erfahrungen mit dem Handy erzählen und ebenfalls in eine animierte Phantasiewelt filmisch einmontiert sind. Durch den „schwarzen“ Hintergrund des wandfüllenden Filmes, der auf eine schwarze Wand projiziert wird, wird für den Betrachter keine Projektionsfläche sichtbar, sondern nur die schwebenden Protagonisten, die in einer fast unendlich erscheinenden Animation eingebunden sind. Die Lichtfarbe im Raum ist mit den Farben der Projektion abgestimmt worden. Der Ausstellungs- und Filmraum sind gestalterisch angeglichen worden und verschmelzen ineinander. Es entsteht eine Medienlandschaft, in der der Besucher selbst zum Ausstellungsstück wird.



Körperortung und Mediennetz

Nach fast 20 Jahren entsprechen die elektronischen Medien des Focke Museums, dem Bremer Landesmuseum für Kunst und Kulturgeschichte, nicht mehr den heutigen Ansprüchen der Museumsvermittlung. Daraufhin wurde ein neues Medienkonzept erarbeitet, das sich in die bestehenden Dauerausstellungen integriert und gleichzeitig zukünftige technische, inhaltliche Entwicklungen einarbeiten kann. Es wurden alle elektronischen, interaktiven Medienstationen und alle akustischen Guidesysteme in einen sogenannten Medienguide zusammengefasst. Der Besucher hat mit dem „Guide“ die Möglichkeit, in klassischer Manier, einen Zahlencode für vertiefende multimediale Informationen zu einem gekennzeichneten Objekt einzugeben. Er loggt sich damit in die Datenbank des Museums ein und erhält die Informationen auf einer sogenannten „Karteikarte“.

Das WLAN-gestützte System ermöglicht aber auch die Ortung des Besuchers mit seinem Medienguide. An speziellen Orten im Museum wird der Besucher von der Stimme eines Sprechers angesprochen und kann sich interaktiv, spielerisch auf seinem Guide, einem 7 Zoll-Tablet mit einem ortbezogenen Themenschwerpunkt auseinandersetzen. Es entsteht ein System, das vom Ausstellungsmacher eine hohe Sensibilität für den Ausstellungsraum und den möglichen Bewegungsabläufen der Besucher verlangt. Der Besucher muss zwischen objektbezogener Karteikartenfunktion und raumbezogener Ortungsfunktion unterscheiden können. Neben der entsprechenden Gestaltung der Benutzeroberfläche auf dem Guide, wurde für das System eine Art „Museums Accessoire“ entworfen. Das Tablet ist in eine sehr wertige rotbraune lederne Umhängetasche eingearbeitet. Dabei wurde auf sehr gute ergonomische Eigenschaften und auf die elegante Integration aller Technik (z.B. Kopfhörerkabel in den Umhängeriemchen eingenäht) geachtet. Zusätzlich wurde für die Anwendung der Ortung im Raum ein ebenfalls rotbrauner lederner Sitzhocker entworfen. Dieses Möbel markiert und verweist auf den „virtuellen Raum“ im Museum und lädt den Besucher ein, „körperlich“ zu verweilen, um bequem, in Ruhe die interaktiven Informationen auf dem Guide zu steuern.

Hier verschmelzen das digitale Netz und der Besucher zu einem System, das vom Museum gesteuert und letztendlich einfach ausgewertet werden kann. So können z.B. die Bewegungsabläufe und die Verweildauer der Besucher an jedem Punkt im Museum untersucht werden und für inhaltliche, räumliche Verbesserungen der Ausstellungen genutzt werden. Oder der Besucher sammelt seine Inhalte und verschickt sie per Internet nach Hause.

Der aktive Besucher im Raum wird zu einem erzählenden Besucher für das Museum.