

MaX - Museums at Public Access and Participation: Europäische Vernetzung von Museen und ihren Besuchern

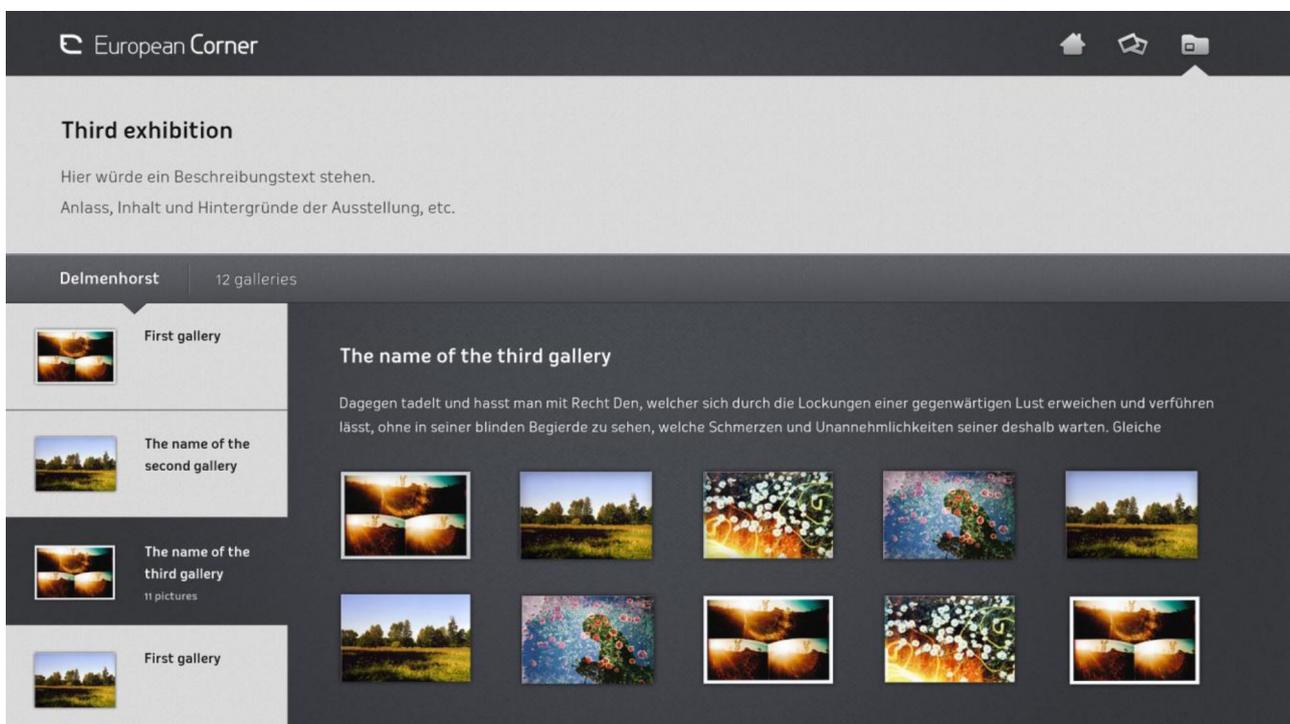
Autor: Martin Koplin
Co-Autoren: Claudia Kurzweg, Helmut Eirund
M2C Institut für angewandte Medienforschung
an der Hochschule Bremen
Flughafenallee 10, D-28199 Bremen
mkoplin@informatik.hs-bremen.de

Durch die neuen Technologien des European Corner, den wir im Rahmen des Vortrags präsentieren, wird ein permanenter Austausch zwischen Museen und Besuchern europaweit ermöglicht. MaX ist ein von der Europäischen Union gefördertes Forschungs- und Entwicklungsprojekt, das sich mit drei große Herausforderungen zukünftiger und gegenwärtiger Museumsarbeit auseinandersetzt:

- Vernetzung nicht nur von Museen und KünstlerInnen sondern auch ihrer Besucher auf europäischer Ebene. Besucher sollen an grenzüberschreitenden Austausch- und Transferprozessen im Museum auf zeitgemäße Weise beteiligt werden.
- Medialisierung der Museen und der Einsatz interaktiver Medien in der Vermittlung.
- Partizipative Museumsarbeit. Entwicklung und europaweiter Austausch partizipativ erstellter virtueller Ausstellungen

Herausgekommen ist der „European Corner“ der nun mehrere große europäische Museen miteinander verbindet. Am Projekt MaX – Museum at Public Access and Participation nehmen, neben dem M2C Institut für angewandte Medienforschung die Hochschule Bremen und fünf Museen aus Europa teil: das Nordwestdeutsche Museum für Industriekultur in Delmenhorst, das Dänische Nationalmuseum in Kopenhagen, das Nationale Polytechnik Museum in Sofia, Bulgarien, das LWL Industriemuseum Textilmuseum in Bocholt und das VIAT-MIAT Museum für industrielle Archäologie und Textil in Gent, Belgien. Sowohl diese Institutionen und ihre Besucher, als auch die Museen der Stadt Bitola, Mazedonien (FYROM) und die Städtische Galerie Gdansk sowie Medienkünstler aus mehr als 20 Nationen beteiligen sich im Rahmen des EU-Projekts artMUSE, an der Erstellung und dem Austausch von virtuellen „Exhibitions“ über den European Corner. Mit Hilfe des European Corner erhalten die Besucher nicht nur über die aktuellen Ausstellungen hinaus einen Einblick in die Arbeit des Museums vor Ort, sondern auch in andere Museen in Europa und deren Themen. Die europäische Dimension der gemeinsamen Geschichte der spezifisch ausgewählten Teilnehmerorte, die Synchronität historischer Entwicklungen, ihre Ähnlichkeiten und spezifischen Unterschiede sind im European Corner unmittelbar erlebbar. Besucher können auf mehreren Multi-Touch-Screens mit unterschiedlichen Funktionen die europäische Geschichte der Industriekultur durchstöbern, Arbeiten von Medienkünstlerinnen ansehen, die sich mit dem Erbe der Industriekultur auseinandersetzen oder sich mit den Besuchern anderer Museen per Video austauschen. Der European Corner ist unter anderem eine anwachsende Sammlung von Medienkunst-Events, Ausstellungen und Partizipationsprojekten, die in den beteiligten Museen stattgefunden haben. Neben der Partizipation von Bürgern an der Entwicklung eigener virtueller Ausstellungen sowie dem interkulturellen Austausch zwischen den Bürgern und Besuchern verschiedener Orte, ihren Künstlern und Museumsmitarbeitern bietet der European Corner eine dauerhafte und sich stetig erweiternde Plattform, in die regelmäßig neue Funktionen integriert werden können. Der European Corner ist ein Open Source Medium, das neue Wege in der Vermittlung musealer Arbeit und Inhalte ermöglicht. Durch die webbasierte Technologie des European Corner können Museen ihre Projekte, Bürgerprojekte, Ausstellungen, Kunst und Forschungen dauerhaft und europaweit der Öffentlichkeit zugänglich machen. Das System ist so angelegt, dass jedes Museum zu einmal vorhandenen Ausstellungen weitere eigene Beiträge hinzufügen kann.

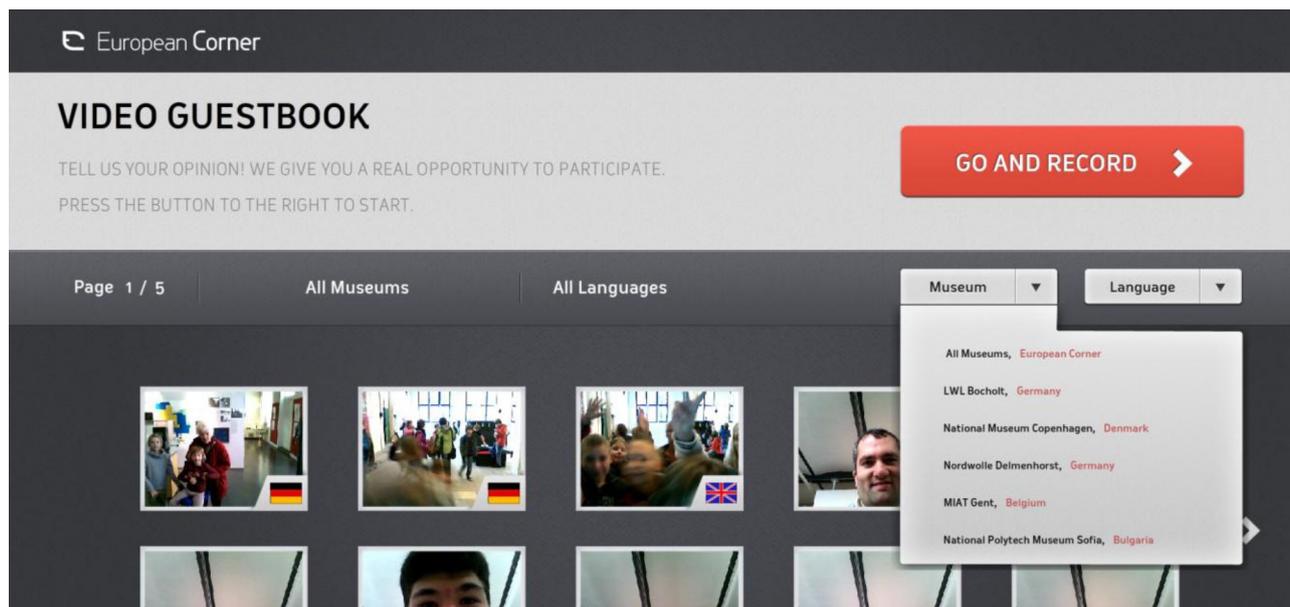
MaX ging von folgenden Voraussetzungen aus: Neue Technologien im Museum und die mit ihnen einhergehende Kultur der Nutzer ermöglichen nicht nur neue Wege der Kommunikation und Vermittlung, sie fordern auch über das Medium hinausgehende neue Vermittlungskonzepte. Eine zunehmende Anzahl von Besucherinnen und Besuchern bringen Verhaltensweisen und Erwartungen mit ein, die durch soziale und interaktive Medien geprägt wurden. Je jünger die Besucher, desto mehr trifft dies zu. Nicht nur von medienbasierten Vermittlungsangeboten werden die BesucherInnen zunehmend Interaktionen und Austausch mit Gleichgesinnten und das Ernstnehmen ihrer Interessen und ihres Vor-/Wissen erwarten, auch der Expertenmonolog verliert an Bedeutung. Zunehmend verlangen die Besucher von Museen ein besonderes Erlebnis und eine intensive persönliche Begegnung mit der Kunst, der Geschichte und mit anderen Menschen. Wenn ein Museumsbesuch dieses Erlebnis bieten kann, dann steigt die Chance, dass sich BesucherInnen dem Museum als einem Ort gesellschaftlichen Lebens persönlich verbunden fühlen und sich über einen einmaligen Besuch hinaus einbringen möchten. Eine ernst genommene Besucherorientierung betrifft alle Fachbereiche eines Museums und die Zahl innovativer Konzepte in diesem Bereich wird in den nächsten Jahren noch zunehmen. Die Entwicklung interaktiver Medientechnologien wird hier wichtige Impulse geben und neue Werkzeuge bereitstellen. Der European Corner ist eines dieser Werkzeuge um die Beziehungen und Handlungsmöglichkeiten zwischen BesucherInnen und MuseumsmitarbeiterInnen grenzübergreifend neu zu gestalten. Das zentrale Terminal des European Corners, das in allen teilnehmenden Museen installiert ist, besteht aus drei unabhängig voneinander laufenden Touchscreens, deren visuelle Anordnung einem klassischen Triptychon gleicht. Jeder Bildschirm bietet dem Museumsbesucher individuelle Interaktionsmöglichkeiten. Der in der Mitte platzierte Hauptbildschirm zeigt kategorisch und thematisch geordnete Beiträge in Form von virtuellen Galerien, die von den Kuratoren veröffentlicht wurden. Diese Beiträge können als Texte, Bilder oder Videos vorliegen. Die beiden Seitenbildschirme zeigen zum einen ein Videogästebuch und zum anderen einen Video-Channel. Der Video-Channel dient als Videoportal des European Corners und enthält Videogalerien, die aus von den Kuratoren hochgeladenen Videos bestehen. Angezeigte Videos, z. B. Interviews, historische Aufnahmen oder Beiträge über das Museum selbst, können nach Thema, Sprache und Museum durch eine Filterfunktion selektiert werden.



Der andere Seitenbildschirm enthält ein Video-Gästebuch, welches den Museumsbesuchern die Möglichkeit bietet Kommentare, Eindrücke und Fragen in Form eines Videos zu veröffentlichen, das mittels im Bildschirm integrierten Mikrofons und Kamera aufgezeichnet wird, sowie Beiträge

von anderen Besuchern zu betrachten. Dabei kann der Besucher die angezeigten Videos durch Anwendung eines Filters nach Museum und Sprache selektieren. Das Video-Gästebuch ist ein wichtiger Bestandteil des MaX-Projekts zur Realisierung eines zur Partizipation aufrufenden Mediums in Museen. Es ermöglicht den Besuchern aktiv am Geschehen des Museumsverbunds teilzunehmen. Das Video-Gästebuch führt das klassische Gästebuch in die Moderne und geht durch Einsatz aktueller Technik in seinem Erfahrungswert und seiner anhaltenden Wirkung bei den Akteuren einen Schritt weiter. Es dient, wie auch in seinem klassischen Sinn, als Sprachrohr des Besuchers und ermöglicht Kritik, Lob, Anregungen und Fragen an andere Besucher und sogar an das Museum selbst zu richten. Mit seiner Benutzung erfährt der Besucher eine neue Art von Verbundenheit und Einflusskraft auf das Geschehen im Museum.

Genutzt werden insgesamt vier unterschiedliche Anwendungen, die parallel auf dem Server laufen. Drupal wird als Content-Management-System genutzt, um die eingehenden Daten, die von den Kuratoren der Museen in das System geladen werden, zu erfassen. Es bietet gleichzeitig die Schnittstelle für das Interface des Infosystems auf dem Hauptbildschirm. Die beiden Applikationen der Seitenbildschirme (Video-Channel und Video-Gästebuch) sind nicht auf Drupal angewiesen, da sie eigenständige Webapplikationen vom Apache Webserver mittels Browser aufrufen. Mit Hilfe der Webapplikationen, die zeitgleich das Interface für die Seitenbildschirme zur Verfügung stellen, verbindet sich das Terminal zum Red5 Streaming-Server, um zum einen die Webcam-Aufnahmen eines neuen Gästebucheintrags auf dem Server zu speichern und zum anderen die Gästebucheinträge oder Videos für den Video-Channel an den Client zu streamen, damit dieser das Video abspielen kann. Nachdem der Aufnahmeprozess im Gästebuch abgeschlossen ist, schreibt die serverseitige Applikation auf dem Red5 Server einen Datenbankeintrag, mit dem man die Videos später eindeutig identifizieren kann.



Mit Hilfe des CMS ist es den Kuratoren auf leichtem Weg möglich, Informationen für ihr eigenes Museum oder für Partnermuseen zu publizieren. Diese Informationen erscheinen dann in Form einer virtuellen Galerie aus Texten, Bildern und Videos auf den Terminals, die in jedem der Museen eingerichtet sind. Um die Museumsgäste und freie Künstler in die Erschaffung virtueller Ausstellungen mit einzubeziehen, sind Workshops angedacht, die von den Museen zum Zweck der partizipativen Content-Generierung angeboten werden. Teilnehmer dieser Workshops können so eine gemeinsame Ausstellung für den European Corner erschaffen, die von den Kuratoren später auf den Terminals veröffentlicht werden kann. Im dazugehörigen Videogästebuch soll dem Museumsgast, bzw. den Workshop-Teilnehmern ermöglicht werden, zu einem Projekt oder dem Museum selbst Feedback zu geben oder sich gezielt zum Kommentieren gewisser Aspekte mit Hilfe eines

kurzen Video-Statements an die Öffentlichkeit zu wenden. So entsteht eine neue Art von interaktivem Erlebnis, indem ein interessiertes Individuum zur Partizipation im Museumsgeschehen aufgefordert wird. Das Konzept des Projekts beabsichtigt des Weiteren ein Informationsnetz zwischen den teilnehmenden Museen zu flechten. Den Museen soll es ermöglicht werden, sich untereinander besser abzustimmen, gemeinsame Projekte zu starten, Neuigkeiten auf unkompliziertem Wege bekannt zu geben und virtuelle Galerien anzulegen. Es soll ebenso ermöglichen, gemeinsame Galerien zu erstellen, in denen jedes Museum die Möglichkeit bekommt, Beiträge zu einem bestimmten Thema hinzuzufügen. Im internationalen Kontext soll es versuchen die Zusammenarbeit der Museen auch grenzüberschreitend zu fördern, um die gegenseitige Abstimmung zu verbessern und um voneinander zu lernen. Was im Internet durch den Einsatz von Foren, Social-Community-Plattformen und Blogs bereits zur Routine vieler Anwender gehört, soll dieses Projekt nun auch auf Museumsebene realisieren. Das MaX Projekt wird die Medialisierung von Museen vorantreiben. Der European Corner ist dabei ein Werkzeug, um die Arbeit auch entfernter Museen innerhalb Europas miteinander zu vernetzen, Wissen auszutauschen und dadurch voneinander zu lernen. Entsprechend der Partizipationsmöglichkeiten, die zeitgenössische Medientechnologien bieten, fördert das Projekt MaX vor allem die Entwicklung partizipativer Museumsprojekte und partizipativer künstlerischer Interventionen, in denen Bürger, Künstler und Museumsexperten zusammenarbeiten. In diesem Sinne versteht sich der European Corner auch als Plattform für den Erfahrungsaustausch über partizipative Projektarbeit zwischen Künstlerinnen, Museen und ihren BesucherInnen. Darüber hinaus kann der European Corner durch den Austausch von Fachwissen in virtuellen Ausstellungen Kooperationen in realen Ausstellungen oder Projekten anregen und damit einen wichtigen Betrag zur europäischen Vernetzung zwischen den Museen liefern. Der Einblick in die Arbeit anderer Museen kann den Museumsmitarbeitern Anregungen für ihre zukünftigen Projekte geben und somit auch ein Forum für Fachleute bieten. Mit MaX – Museums at Public Access and Participation greift das Projekt ein vielerorts von mündigen Bürgerinnen und Bürgern formuliertes Bedürfnis nach aktiver Teilhabe auf.

Thematisch verbindet die Partnermuseen die regionale Entwicklung der frühen Textil-Industriekultur als zentralen Aspekt europäischer Geschichte. Seit der Übergabe der erste fertigen Version des European Corner im Nordwolle Museum Delmenhorst an die Öffentlichkeit „surfen“ Besucherinnen und Besucher durch die digitalen Ausstellungen, mit Texten, Fotoserien von Projekten und historischen Bildern aus dem Archivbestand, sowie den dazugehörigen Videoclips – inzwischen an allen Museumsstandorten. Weitere Formate wie Flash, Audio, etc. sind ebenso zu verwenden, wie auch die Erstellung von digitalen Short-Narratives möglich ist. Der European Corner bietet vielfältige Nutzungsoptionen und einen breiten Gestaltungsspielraum für Museen und ihre Besucher. Ausstellungsinhalte werden von Museumsfachleuten vor Ort kuratiert – dies kann und wird auch gemeinsam mit Besuchern durchgeführt - und mit einem eigenen, einfach verständlichen Content-Management-System in die Kommunikationsplattform eingepflegt. Besucherinnen und Besucher können Kommentare zu Ausstellungen und Themen der beteiligten Museen im Videogästebuch hinterlassen. Sonderausstellungen werden über ihre begrenzte Laufzeit hinaus in eine digitale Form mit künstlerisch-ästhetischer Bildsprache transformiert und so für das Publikum sichtbar gemacht. Hier unterstützt der European Corner die Entwicklung neuer Formate, ohne dass der besondere Reiz des Flüchtigen einer temporären Ausstellung verloren geht. Die Nachhaltigkeit von Projekten und Aktionen kann durch Kommunikation auf der Plattform ebenfalls gefördert werden, beispielsweise ist eine Dokumentation von Entwicklungsschritten partizipativer Projekte zeitnah zum Entstehungsprozess möglich. Diese fördert die angemessene und oftmals gewünschte Transparenz. Partizipative Projekte (z.B. mit Jugendlichen) mit dem Ziel, Filme für den European Corner zu schaffen, sind denkbar geworden. Fotostories und Bildergeschichten zu aktuellen Themen mit inhaltlichem Bezug zum Haus werden schon jetzt als Partizipationsprojekte konzipiert. Das Bedürfnis von Bürgerinnen und Bürgern, am Wissensschaffungsprozess beteiligt zu werden wird hier erstmalig umfangreich befriedigt.

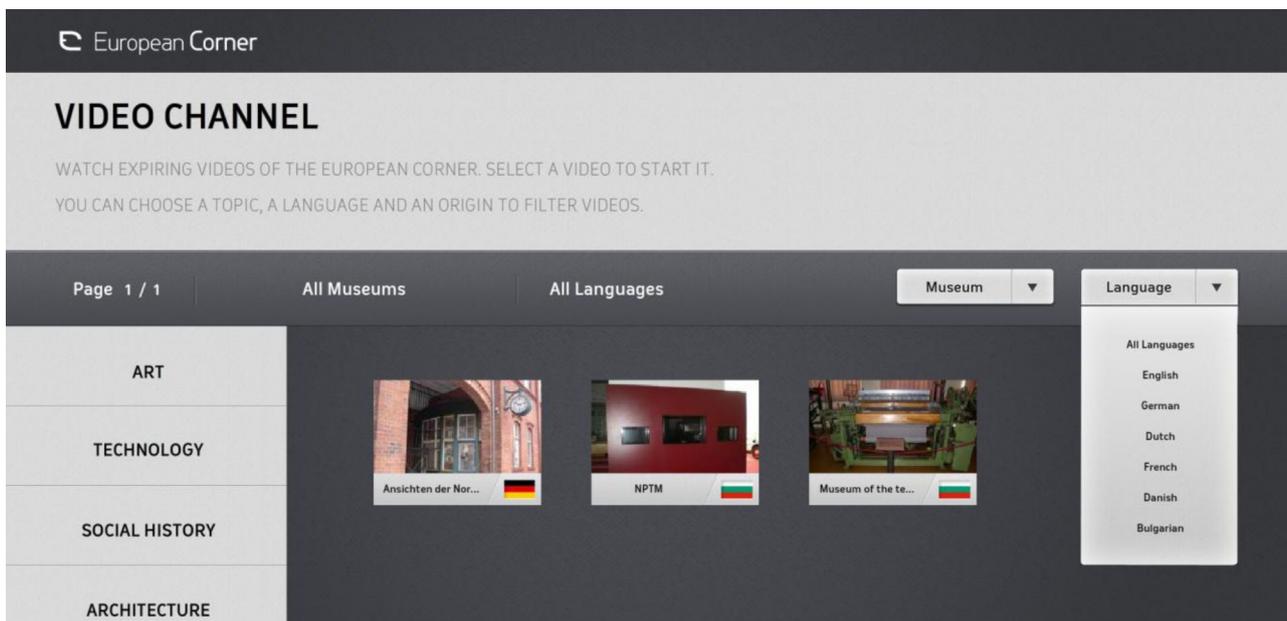
Durch die örtliche Präsentation erhalten Besucher, kulturelle Akteure und Museumsfachleute neue Einblicke in das jeweilige Museum. Neu ist auch der darüber hinausgehende multilaterale Austausch mit den Partnermuseen und der damit verbundene Erkenntnisgewinn. Während sie im European Corner herumstöbern, erhalten die Nutzer wie durch ein Guckloch im Zaun, Einblicke in die

beteiligten Museen, ihre Themen und ihre gemeinsame europäische Geschichte. Im Rahmen von MaX wurden an allen Museen Partizipationsprojekte konzipiert und erfolgreich realisiert. Daraus entstanden dann reale und virtuelle Ausstellungen für den European Corner. An dieser Stelle sollen nun einige davon kurz dargestellt werden:

- Das MIAT-VIAT hat in einem Partizipationsprojekt Bewohner eines benachbarten Altersheims zu ihrem Verhältnis zur textilen Vergangenheit und Zukunft befragt. Heraus kam, dass fast alle der weiblichen Bewohner regelmäßig als Hobby stricken oder andere Textilien herstellen, ihnen jedoch der Nutzen von Smart-Textiles zunächst nicht unbedingt nahe lag. Nachdem sie mit dem Thema Smart Textiles vertraut waren, stellten sie selbst ein Bedürfnis nach Notfall-Decken“ fest, die einerseits selbst gemacht sind in denen jedoch ein elektronischer Bausatz eingenäht wird, der einen Alarm bei medizinischen Notfällen auslösen kann. Dies wurde daraufhin im Museum realisiert und auch im Rahmen einer größeren Smart-Textile Ausstellung vor Ort und im European Corner ausgestellt.
- In Kopenhagen treten Besucher in ein Rollenspiel ein, das ihnen eine Vertiefung der früheren Dimension der Arbeit und des Lebens rund um das Textilindustrienerbe in Brede abverlangt. Sie hinterlassen zu Ihren Eindrücken Botschaften auf dem Videogästebuch und kuratieren ein digitales Storytelling auf dem European Corner.
- Künstler wurden online aufgerufen sich an der ästhetischen Neuinterpretation der Themen des LWL Museums in Bocholt zu versuchen und neue Wege im kulturellen Ausdruck dieser Themen zu beschreiten. Die Ergebnisse werden demnächst als digitale Skulpturen im European Corner gezeigt.
- Eine historische Zeitreise mit Fotoshooting richtete sich an Kinder und ihre Familien als Zielgruppe. Die Veranstaltung bot einen spielerischen Zugang zu unterschiedlichen Lebensweisen in der früheren Fabrik: aus einem Fundus alter, originaler Kleidungsstücke konnten sich die Besucher bedienen, um eine davor ausgewählte Szene auf einer Bühne oder zwischen den original Exponaten der Nordwolle nachzustellen. Eine Auswahl von historischen Fotos diente als Vorlage und wurde hierfür lebensgroß an die Wand projiziert und mit Tönen versehen. Kinder und Erwachsene warfen Fragen zu den Lebensweisen von Arbeitern und Fabrikanten in Delmenhorst und in Europa auf und versetzten sich in die ausgewählten Gestalten und Zeiten hinein. Die Ergebnisse sind im European Corner aufruf- und kommentierbar.

Die virtuellen Ausstellungen sollen, wie schon beschrieben, die Repräsentation von Materialien ermöglichen die aus den Partizipations-Projekten der Museen oder aus anderen, wie z.B. museumsübergreifenden Ausstellungsaktivitäten oder Zusammenarbeiten entstanden sind. Hier traten zwei Kriterien auf die es abzuwägen galt. Zum ersten die Struktur der Repräsentation und zum zweiten die eigentlichen Inhalte. Strukturell zeigte sich schnell, dass eine Hierarchie notwendig ist. Eine unstrukturierte Ansammlung von Inhalten würde keine Flexibilität erlauben und es unmöglich machen die Zusammenhänge geeignet darzustellen. Es konnte nun entweder eine dynamische oder eine statische Hierarchie implementiert werden. Die dynamische Hierarchie würde so aussehen, dass jeder Inhalt beliebig viele Subinhalte haben kann und diese Inhalte wiederum weiter beliebig viele Subinhalte. Diese Struktur gewährt den Museen die volle Freiheit Ausstellungen so zu strukturieren wie sie es für den jeweiligen Bereich bevorzugen bzw. benötigen. Diese Variante hat zwei Einschränkungen. Zum einen erlaubt sie endlose Baumstrukturen, welche kein Besucher bis zum Ende durchforsten wird. Zum anderen macht es die Repräsentation von verschiedenen Inhaltstypen wie Bild, Video oder andere äußerst schwierig und aufwendig. Aus diesen Gründen wurde eine statische Hierarchie gewählt. Eine endliche Anzahl von hierarchischen Ebenen, auf dessen untersten Ebene die eigentlichen Inhalte repräsentiert werden. Diese wird dadurch hochgradig interaktiv und intuitiv bedienbar. Es sollte auch ermöglicht werden im European Corner die Inhalte nicht nur aufzubereiten und darzustellen sondern auch langfristig bereitzuhalten und zu speichern.

Ein Ziel des MaX-Projekts ist es, mit Hilfe des European Corners Museen und Museumsbesucher auf Europäischer Ebene zusammenzubringen. Betrachtet man die Partizipation, Wirkung und Zukunft der genannten partizipativen Medien so gehört der auf ihnen stattfindende Wissensaustausch mittlerweile zur Routine der meisten Nutzer. In den Museen formiert sich eine virtuelle Gemeinschaft, die kommuniziert und Wissen austauscht. Wie auch in den Social-Platforms soll dabei die Integration eines Museums sowie der kulturelle Austausch innerhalb der Gemeinschaft gefördert werden. Dabei spielt die asynchrone Kommunikation durch die Persistenz der einzelnen Beiträge eine wichtige Rolle. Sie ermöglicht es, ein bestimmtes Wissensgebiet über einen längeren Zeitraum permanent, mit der Einbindung eines jeden Mitglieds, zu erweitern. Dadurch wird es möglich sein, auch große Projekte innerhalb der Gemeinschaft zu planen und durchzuführen. Dies fördert, wie auch in den beschriebenen Plattformen, eine emotionale Bindung der jeweiligen Teilnehmer, was die gemeinsame Arbeit längerfristig stärken dürfte. Emotionale Aspekte der Selbstverwirklichung, wie sie z.B. bei YouTube-Nutzer auftreten, lassen sich nur indirekt von einem Individuum auf eine öffentliche Einrichtung übertragen. Die Museen können eigenes oder in der Gemeinschaft erarbeitetes Material auf besagten Terminals den Museumsgästen zugänglich machen und somit auch außerhalb des eigenen Museums präsentieren. Wurde der Inhalt für die Terminals in Kooperation mit Besuchern in einem anderen Museum verfasst, so wird bei positiver Resonanz wiederum die emotionale Bindung innerhalb der virtuellen Gemeinschaft gefestigt und die Zusammenarbeit der Museen sowie die Identifikation der Besucher verschiedener Museen mit den gemeinsamen Themen weiter gestärkt. Die virtuellen Ausstellungen des European Corners können durch die kollektive Arbeit verschiedener Individuen innerhalb eines Workshops des Museums entstehen. Während der Entwurf in partizipativer Zusammenarbeit erfolgt, so geschieht das Integrieren der Ausstellung in die Terminals der Museen durch die Kuratoren oder durch Kuratoren und Besucher gemeinsam.



Im Videogästebuch haben die Museumsgäste und Teilnehmer der Workshops die Möglichkeit, einen eigenen Beitrag in Form eines kurzen Videos zu verfassen und ihn im System zu veröffentlichen. Der Beitrag kann sich auf ein Projekt beziehen, aber auch auf ein Ausstellungsstück oder das Museum selbst. Neben dem Gewinn an Information durch andere Besucher bietet das Videogästebuch auch eigene Erlebnisse für den Museumsgast. Dieser kann durch die Benutzung des Videogästebuchs ein Gefühl der direkten Teilnahme und Einflussnahme auf das Geschehen bekommen. Das Gästebuch bietet ihm die Möglichkeit, sich mit einer neuen virtuellen Gemeinschaft zu identifizieren. Letztlich resultiert daraus eine engere Bindung zwischen den Museen und ihren Gästen. Es gibt viele Wege um ein interaktives Videogästebuch zu implementieren. Welches je-

doch der bestgeeignete für den Anwendungsfall des European Corners ist, muss zunächst unter Berücksichtigung aller geplanten Eigenschaften und Funktionen hergeleitet werden.

Es gibt mehrere Richtlinien die zu beachten sind, um das Gästebuch mit den wichtigsten Eigenschaften eines partizipativen Mediums zu versehen. Neben dem Entwurf eines übersichtlich gestalteten Designs zur schnellen Interaktion mit dem Programm müssen ebenso der Aufbau und die Logik des Programms so entworfen werden, dass das Programm möglichst zeitsparend agiert. Aufgenommene Videos sollen umgehend zu Verfügung stehen und das Abspielen ohne lange Ladezeit und Verzögerung möglich sein. Zusätzlich müssen alle Daten strukturiert und persistent gespeichert und allen Museen zugänglich gemacht werden. Ein weiterer wichtiger Aspekt, der von entscheidender Bedeutung für die angewendete Technik ist, ist die Art und Weise, wie das Gästebuch auf das Terminal gelangt. Da die Terminals in ganz Europa verteilt sind, ist es ungünstig, sich für eine Variante zu entscheiden, die es erfordert, an den Terminals selbst Änderungen vorzunehmen. Ebenso muss berücksichtigt werden, dass die genutzte Software für das System, bedingt durch das eingeschränkte Budget des Projekts, kostengünstig oder lizenzfrei, zum Beispiel als Open Source, genutzt werden kann. Dadurch, dass die Terminals physisch nicht zugänglich sind, liegt es nahe, das Videogästebuch in einer webbasierten Lösung zu entwerfen. In diesem Fall benötigt der Client (das Terminal) lediglich einen Internet Browser, um mittels Aufrufen einer URL die Applikation zu starten. Daten, die über die Session hinaus gespeichert werden sollen, wie z. B. die eingehenden Videos der Aufnahmen im Gästebuch, sollen an den Server übertragen und dort bearbeitet und gespeichert werden, damit sie der Client später erneut abfragen kann. Sollten Änderungen am Programm im Nachhinein nötig sein, so können die neuen Daten unabhängig vom Client auf dem Server aufgespielt werden. Diese Lösung ist nicht nur vorteilhaft für das Updaten der Applikation, sondern erleichtert zusätzlich das zentrale Speichern der vom Nutzer generierten Daten. Dabei muss jedoch geklärt werden, auf welche Weise die übermittelten Daten vom Server angenommen, bearbeitet und - vor allem - wie sie übertragen werden. Das Design des Videogästebuchs ist nicht an das Design anderer partizipativer Medien angelegt, da es auf die vorherig analysierten Funktionalitäten reduziert und maßgeschneidert wurde. Dennoch wurden beim Entwurfsmuster des Layouts zur finalen Anordnung des Interfaces standardisierte Kriterien der Usability berücksichtigt. Diese schließen eine schlicht gehaltene Interaktionsstruktur ein, die eine schnelle Interaktion auch ohne vorausgesetzte Kenntnisse über computergestützte Oberflächen ermöglicht. So besitzt das Programm nur den Hauptbildschirm und zwei PopUps, wobei nur ein PopUp entweder zum Abspielen oder zur Aufnahme eines Videos zeitgleich geöffnet werden kann. Das heißt, dass man das Fenster zum Abspielen erst schließen muss, um das Fenster zur Aufnahme starten zu können. Das Design-Team folgte dabei dem Motto der „Simplicity“, da sie mit ihrem Design erreichen wollen, den neuen Nutzer schnell mit den Funktionen des Programms vertraut zu machen. Zum Hervorheben der Funktionen die das Programm bietet haben sie die Buttons und Menüpunkte durch den Einsatz von kontrastreichen Farbunterschieden gestaltet. Während der Hintergrund eher in matten, dunklen Farben gehalten ist, sind Buttons deutlich heller. Die wichtigste Funktion des Videogästebuchs, das Verfassen eines Videobeitrags, wurde zusätzlich durch den Einsatz einer rötlichen Signalfarbe gestützt, damit diese den Nutzer förmlich zum Drücken des Buttons aufruft. Textuelle Inhalte sind mit einer kraftvollen Aussage kurz gehalten und werden in einer großen, gut lesbaren Schriftart dargestellt. Die Verwendung von Icons beschränkt sich im Wesentlichen auf die Länderfahnen, die die Sprache eines Beitrags kennzeichnen. Für andere Funktionen des Gästebuchs, wie Dropdown-Listen, erwies sich die Verwendung von Text als aussagekräftiger.

Eine weitere Herausforderung aber auch Chance liegt im nächsten Schritt der Funktionserweiterung des European Corners: Dabei geht es um die Mobilisierung von Inhalten und der Besucherinteraktion durch das Herstellen einer Verbindung mit dem in einigen der beteiligten Museen bereits installierten bzw. in 2012 in Betrieb zu nehmenden mobilen Informationssystem eMUSE. eMuse ist ein mobiler Guide für den Innen- und Außenraum. Dieser erlaubt neben dem Aufrufen von Text-, Bild-, Audio- und Video-Content auch die Kommunikation der Besucher untereinander, das Durchführen von Spielen zu Objekten und Themen des Museums am Originalort sowie der Beantwortung von Fragen der Besucher des Videogästebuchs. Der Außenraum um die Museen umfasst durchgängig historische Orte und Objekte in den Themengebieten der beteiligten Museen. Dieser

wird nun nicht nur passiv – also auf der Ebene der Informationsvermittlung sondern auch durch das Generieren lokalen Contents durch Besucher an das Museum und die European Corner mit einbezogen und so zum Bestandteil der europaweiten Kommunikation. eMuse läuft als App auf allen gängigen mobilen Betriebssystemen. Gäste und Besucher können ihre eigenen Geräte nutzen - das spart Hardwarekosten und nimmt den Besuchern Hemmungen im Umgang mit der Technik. Das besonderes an eMuse ist, dass die Museumsmitarbeiter selber den Umfang und die Art der Interaktion des mobilen Systems mit dem European Corner per Mausclick festlegen können.



Der European Corner stellt einen großen Schritt zur Medialisierung von Museen und generell öffentlichen Einrichtungen dar. Während in der Vergangenheit der Besucher nur passiver Betrachter des Geschehens in solchen Einrichtungen war, so lässt sich dies durch den Entwurf von partizipativen Medien, die speziell auf die Einrichtung abgestimmt werden, ändern. In der Zeit der Social-Media, in der soziale Interaktion in virtuellen Gemeinschaften einen immer größer werdenden Stellenwert annimmt, werden auch solche fest installierten Terminals an Beliebtheit gewinnen. Im Mittelpunkt steht dabei der Austausch von Wissen und Informationen auf Europäischer Ebene, der sich je nach Einsatzgebiet auf bestimmte Wissensbereiche fokussieren lässt. Der Einsatzbereich des European Corners gestaltet sich vielfältig und lässt sich durch die Verwendung offener Standards und etablierter Open-Source Software über die Funktionen des Videogästebuchs hinaus jederzeit und langfristig im Funktionsumfang erweitern und kostengünstig modernisieren. Es handelt sich also nicht um eine „solution“ sondern um ein Systembaukasten. So ließe sich zum Beispiel eine Rubrik integrieren, unter der man Fragen, die vorher über eine Internetseite gestellt wurden, in Form einer Videoaufnahme beantworten kann. Oder es könnte ein Terminplaner eingebaut werden, mit dessen Hilfe sich Museumsgäste verabreden können, die vielleicht ein gemeinsames Interesse haben, aber sich noch nicht begegnet sind. Bei der Anwendung dieser neuartigen Form von Medien spielt soziale Interaktion, Wissensbildung, Austausch und Vernetzung auf Europäischer Ebene eine große Rolle. Um den Erfolg einer dafür konzipierten Software zu garantieren, wird der medientheoretische Aspekt, insbesondere der „User-Culture“ und der museologische Aspekt, der der Software zu Grunde liegt, immer weiter anwachsen.

Nach der nun erfolgreich durchgeführten Einführungsphase in den beteiligten 5 Europäischen Museen wird der European Corner ab November 2011 auch weiteren Museen in ganz Europa zur Verfügung gestellt.

Martin Koplín

Martin Koplín ist Research Director und CEO des M2C Institut für angewandte Medienwissenschaft und Lehrbeauftragter an der Hochschule Bremen. Er ist seit über 15 Jahren im Bereich der Erforschung und Entwicklung Digitaler Medien tätig. Er studierte Medienkommunikation, Kulturwissenschaft, Arbeitswissenschaft und Informatik in Bremen, hat zwei MAs und schließt seine Promotion im Fach Informatik ab. Zuvor war er als wissenschaftlicher Koordinator und Forscher in der eCulture Factory des Fraunhofer-Instituts IAIS und an verschiedenen Universitäten tätig. Er beteiligte sich am zusammenführen der beiden Disziplinen Informatik und Kultur sowie an zahlreichen Informatik- und auch Kunstprojekten. In seinen fachlichen Schwerpunkten geht es hauptsächlich um die Erforschung und Entwicklung neuartiger Medienkommunikation. Zu seiner Expertise zählen Partizipative Systeme, Mixed User Environments, intelligente Wissensmedien und Museumsmedien, Urbane Medien und die entsprechenden Kenntnisse zur Medien- und Kulturtheorie sowie zu gegenwärtigen Entwicklungen im Bereich der Kultur und Stadtentwicklung. Gemeinsam mit Helmut Eirund gründete das M2C Institut für angewandte Medienforschung. Darüber hinaus ist Martin Koplín Scientist in Residence der New York University.

Helmut Eirund

Prof. Dr. Helmut Eirund ist Scientific Director des M2C Institut für angewandte Medienwissenschaft und Professor für Medieninformatik an der Hochschule Bremen (HSB). Nach seinem Studium der Informatik an der Univ. Kiel wechselte Helmut Eirund 1985 in das Forschungslabor der Triumph-Adler TA, Nürnberg, wo er Technischer Projektleiter in EU-Projekten mit Schwerpunkt Multimedia-Dokumente und Bürokommunikation. 1992 ging er als Mitarbeiter im wiss. Dienst an die Universität Oldenburg. 1991 promovierte er dort zum Thema "Verwaltung multimedialer Daten". 1994 erhielt Helmut Eirund einen Ruf an die neu gegründete FH Harz. Dort begründete er 1997 den Studiengang "Medieninformatik". Seit 2001 lehrt und forscht er im Studiengang Medieninformatik an der Hochschule Bremen (HSB), in 2005 auch an der Humboldt State University (CA, USA). Er gründete mit Martin Koplín das M2C Institut für angewandte Medienforschung und ist seit 2009 zusätzlich Sprecher des das IIA Institut für Informatik und Automation der HSB. Helmut Eirund führte und führt verschiedene nationale und internationale F&E Projekte aus den Bereichen Mobile Systeme und Nutzerpartizipation durch.

Claudia Kurzweg

Claudia Kurzweg ist wissenschaftliche Mitarbeiterin am M2C Institut für angewandte Medienforschung an der Hochschule Bremen. Sie hat bis 2004 in Leipzig Kulturwissenschaften und Philosophie studiert und war bereits während des Studiums am Institut für Philosophie studentische Mitarbeiterin im Projekt KunstKommunikation. In den folgenden Jahren war sie für zahlreiche Museen und Ausstellungen als Vermittlerin tätig (u.a. Documenta11, Staatliche Kunstsammlungen Dresden). Sie qualifizierte sich weiter zur Fachreferentin für Museumsdokumentation und Kulturmanagement und zur Fachreferentin für Kulturtourismus und Kulturmarketing. Sie war wissenschaftliche Mitarbeiterin am Schlossmuseum Jever und am Sächsischen Industriemuseum.