

Corinne Petitjean: KultEva - Evaluation digitaler Medien für die Vermittlung von Information im Museumsbereich

Intro	Abstract Purpose Past
Concepts	Attitudes Strategies Modalities
Partners	Students Teachers Institutions
Spaces	Buildings Exhibitions Interspaces
Output	Workshops Projects Events
Extras	Business Statements Glossary



«Mach es wie ein Künstler, mach es abweichend.» Bazon Brock

Fragestellung und Motivation

Inhaltsverzeichnis

- Projekt Fragestellung und Motivation

Die Entwicklung der Neuen Informations- und Kommunikationstechnologien (deutsche Abkürzung NIKT) in den letzten Jahren hat unsere Gesellschaft massgeblich verändert. Im Alltagsleben der heutigen Informations- und Wissensgesellschaft, in der Anpassungsfähigkeit, Informationsbeschaffung und der sichere Umgang mit Wissen wichtig sind, kommt dem Einsatz von digitalen Medien und der kritischen Auseinandersetzung damit, wachsende Bedeutung zu.

- Recherche Internetrecherche, weltweite Forschungsprojekte

Während der Dot-Com-Euphorie in den 90-er Jahren hielten im Museumsbereich digitale Medien für die Wissensvermittlung Einzug. Heute, über 10 Jahre später, verfügen wir über ausreichend Distanz, diese Mittel neu zu überdenken, um diese zukünftig adäquater einsetzen zu können.

- Recherche vor Ort Was ist State-of-the-Art in Museen?

Ich habe deshalb mit KultEva untersucht, wie erfolgreich und weniger erfolgreich digitale Medien für die Vermittlung von Information in Museen eingesetzt werden.

- Wann machen digitale Medien keinen Sinn?

In der Schweiz sowie in Bonn und Berlin entdeckte ich bei meinen Museumsbesuchen eine Vielfalt von Ansätzen multimedial ergänzter Vermittlungsarbeit. Ein wichtiger Grundsatz meiner Arbeit ist, nicht für den Einsatz digitaler Medien für die Vermittlung zu plädieren, weil diese vielleicht einem Zeitgeist entsprechen, sondern Fachleute zu ermutigen, diese neu zu überdenken.

- Fazit und Empfehlungen

Digitale Medien sollen dort eingesetzt werden, wo sie Sinn machen. Und es gibt Beispiele, wo diese keinen Sinn machen. Auch hier gilt: Less is more.

- Überlegungen zu Nomadix

- Bibliografie

- Danke

Internetrecherche

Weltweite Forschungsprojekte



Links: Originalfigur, rechts: 3-D-Modell für Puccinis Oper «Turandot».

Bild: © ACM.



Interaktives Kino. Ausstellung «La Scena di Puccini».

Bild: © ACM.

Recherche

Ein wichtiger Teil meiner Recherche war die Recherche im Netz. Die wissenschaftlichen Forschungsberichte der Website der Association for Computing Machinery, <http://www.acm.org>, stellten eine wichtige Basis für meine Erkenntnisse dar.

Aus der Vielfalt von weltweiten Forschungsberichten stelle ich nachfolgend meinen Favoriten vor, der ein mögliches Modell interaktiver Museen beschreibt. Die vollständige Beschreibung aller Projekte, die mich spontan und intuitiv ansprechen und deren Ansätze ich ebenfalls als zukunftsweisend für den Einsatz digitaler Medien im Museumsbereich verstehe, sind in meinem Schlussbericht dokumentiert, welcher auf <http://kulteva.zitco.ch> als PDF heruntergeladen werden kann und Ende September 2005 als Buch erscheint.

La Scena di Puccini

Szenografien aus der Vergangenheit und Zukunftsmuseum. Ein Projekt von Flavia Sparacino, Multimedia- und Interaktionskuratorin, Cambridge, USA, in Zusammenarbeit und finanzieller Unterstützung des Opernhauses «La Scala» von Mailand, Italien.

Die Ausstellung «La Scena di Puccini» benutzt eine breite Palette an State-of-the-art-Technologien. Das Thema (Puccinis Opern) wird dem Besucher in einer multimedialen Grossinszenierung in einer neuen Art als Ganzes vermittelt. Durch die aktive Teilnahme wird der Besucher miteinbezogen. Die Projektleiterin Sparacino stellt eindeutig einen Trend zur Konzeption von interaktiven Museen fest und sieht ihre Ausstellung «La Scena di Puccini» als ambitioniertes Modell für die Ausstellungskonzeption von Morgen. Figuren, Kostüme und Gewänder aus Puccinis Opern werden in 3-D-Modellen nachgebaut, die animiert und mit Hologrammen erweitert werden. Ein interaktiver Tisch wird als Multimedia-Katalog entwickelt, der den Besucher auf spielerische Art zum Durchblättern einlädt. Im interaktiven Kino sind animierte Figuren und Kostüme aus Puccinis Oper «Turandot» zu sehen. In einer Opernfenecke kann sich der Besucher hinsetzen und sich eine Auswahl aus Puccinis Opern hinter einer unsichtbaren Musikwand anhören.

Recherche vor Ort

Was ist State-of-the-Art in Museen?

Ich besuchte Museen für Geschichte, Kunst, Technik und Naturwissenschaften in der Schweiz und in Deutschland. Ein Grossteil der von mir angesprochenen Ausstellungsmacherinnen und Kuratoren zeigte sich an meiner Arbeit interessiert und ist auf meine Ergebnisse gespannt.

Bald konnte ich feststellen, dass die museale Vermittlung durch digitale Medien in der Schweiz noch zurückhaltend betrieben wird. Ein Grund dafür könnte laut Beate Florenz, Kuratorin im Schaulager in Basel sein, dass dieser Umstand auf die unterschiedliche kulturelle Auseinandersetzung mit der Vermittlung zurück zu führen sei. Englisch sprechende Länder haben einen anderen Zugang; z.B. laden Museen in den USA oder GB zum Berühren der Objekte ein, so entsteht eine Interaktion zwischen Besucher und Objekt. Die Recherche vor Ort bot mir die Möglichkeit mit Fachleuten aus Kunst, Kultur und Bildung zu sprechen. Nachfolgend stelle ich anhand von einigen Beispielen vor, was zur Zeit State-of-the-Art in Museen ist. Die vollständige Beschreibung ist in meinem Schlussbericht zu finden.



Aktienmühle Basel, interaktive Installation im Mühlemuseum Brüglingen

Mit neuester Technik ausgerüstet, beherbergt der Walzenstuhl der 2003 geschlossenen Aktienmühle Basel eine von Studierenden des HyperWerk FHBB und von Mitarbeitern der Hyperstudio AG entwickelte und produzierte interaktive Dokumentation. Neben der Dokumentation wurde ein Spiel entwickelt, in dem man es durch die richtige Auswahl und den passenden Einbau einzelner Elemente in unterschiedliche virtuelle Mühlentypen vom Müllerburschen bis zum Müllermeister bringen kann. Dank digitaler Medien wurde die starre Form musealer Aufbewahrung in eine, dem Thema angemessenen Bewegung, gebracht. Es geht in dieser Arbeit darum die industriell und kulturell bedeutende Getreidemühle, die Aktienmühle in Basel, nicht aus dem kulturgeschichtlichen Bewusstsein der Stadt verschwinden zu lassen. Die Besucher des Mühlemuseums sollen damit angeregt werden, sich mit den umrissenen Themen weiter zu befassen.

Interaktive Installation im Mühlemuseum
Brüglingen, Basel.

Bild: © HyperWerk FHBB.



Interaktive Installation zum Blasen über den Talmud.

Bild: © ART+COM, Berlin.



Interaktiver Tisch zu $10+5=$ Gott. Die Macht der Zeichen.

Bild: © ART+COM, Berlin.

Installation zum Talmud, Dauerausstellung im Jüdischen Museum, Berlin

Neben der Tora ist der Talmud die wichtigste religiöse Schrift des Judentums. Wie auch die Tora, ist der Text kein einheitliches Werk, sondern wurde Jahrhunderte lang weiterentwickelt und ergänzt.

Die interaktive Installation veranschaulicht den Prozess der kontinuierlichen Erweiterung des Talmud. Metapher für die Gestaltung der Interaktion ist der Übergang von der mündlichen Überlieferung der religiösen Lehren zu ihrer schriftlichen Fixierung. Ein Sensor registriert dazu die Atemluft, die über das aufgeschlagene - und zunächst leere - Buch geblasen wird. Daraufhin bauen sich die Seiten schrittweise auf. Kurze Erläuterungen vermitteln einen Eindruck von der Bedeutung des Talmud und dem zeitlichen Ablauf seiner Entstehung.

Floating Numbers. $10+5=$ Gott. Die Macht der Zeichen, Sonderausstellung im Jüdischen Museum, Berlin

Inhalt der Installation war, wie die elementarsten Zeichen der jüdischen Kultur ihre Macht im Spannungsfeld von religiöser Tradition und moderner Welt entfalten.

Ein neun Meter langer, interaktiver Tisch ist zentrales Element dieser Installation. Hunderte von Zahlen schwimmen auf seiner Oberfläche und fließen als Zeichen durch den Ausstellungsraum. Nach dem Zufallsprinzip treten einzelne Ziffern an die Oberfläche des Zahlenstroms. Sobald die Besucher sie berühren, geben sie ihr Geheimnis preis: in Form von Texten, Bildern, Filmen und Animationen. Elemente der medialen Installation sind eine Grossprojektion und eine sensitive Tischoberfläche. Die Erkundung der Zahlenwelten durch die Besucher ist direkt, spielerisch und magisch zugleich.



«Segelanweisung», eine interaktive Installation.
Bild: © Corinne Petitjean.



Museumsguide im Rheinischen Landesmuseum, Bonn.
Bild: © Corinne Petitjean.

«Segelanweisung», interaktive Installation in der Dauerausstellung im Deutschen Technikmuseum, Berlin

Inmitten einer 120°-Rundumprojektion nehmen die Besucher die Rolle des Steuermanns eines Handelsschiffes ein und befolgen die Anweisungen des Kapitäns, um das virtuelle Schiff sicher nach Hamburg zu bringen. Gesteuert wird über den so genannten Kolderstock - eine am Ruderstand von Schiffen des 16. und 17. Jh. gängige Steuerung. Der Kolderstock reagiert dabei auf Schiffs- und Wasserbewegungen (Force-Feedback-Technologie) und vermittelt dem Besucher einen realitätsnahen Eindruck beim Steuern des Schiffes. Die Installation ist einmalig auf der Welt und dauert ca. 7 Minuten.

Museumsguide im Rheinischen Landesmuseum, Bonn

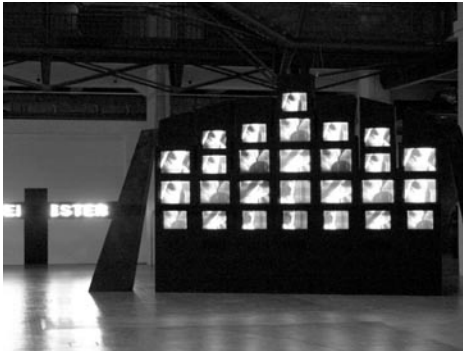
Den Besuchern wird nach Wunsch ein Audio-Guide ausgehändigt. Tafeln geben Hinweise, wann Informationen auf dem Guide abrufbar sind. Die Nummer wird eingetippt und die Stimme wird in der Hörmuschel hörbar. Es sind auch Videostationen vorhanden. Beim Verbinden des Audio-Guides mit der Videostation wird der Kommentar des Filmes auf dem Guide hörbar. Bei beiden Varianten fällt eine Beschallung des Raumes weg; andere Besucher werden so nicht gestört. Es stehen interaktive CD-Rom-Stationen mit 3 oder mehr Unterthemen zum jeweiligen Raumthema zur Auswahl, zu welchen Informationen abgerufen werden können. Diese sind ohne Ton.

Da der Guide keine Kopfhörer hat, ist die Kommunikation zwischen den Museumsbesuchern gewährleistet.



Kunstmuseum Bonn.

Bild: © Corinne Petitjean.



ZKM, Karlsruhe.

Bild: © Corinne Petitjean.

Wann machen digitale Medien keinen Sinn?

Bezüglich der Vermittlung von klassischer Kunst und Medienkunst mit digitalen Medien traf ich bei Fachpersonen aus Bildung, Kultur und Kunst auf skeptische Einschätzungen. Prof. René Pulfer, Leiter des Studiengangs Medienkunst an der HGK Basel, sagt: «Das Wahrnehmen eines Kunstwerks darf nicht durch Fremdeinflüsse beeinträchtigt und gestört werden. In einem klassischen Kunstmuseum dürfen die ausgestellten Kunstwerke durch keinerlei Fremdeinflüsse gestört werden. Digitale Medien stehen gewissermassen in Konkurrenz zu den ausgestellten Objekten».

Michael Koechlin, Vorsteher Ressort Kultur der Stadt Basel, äussert sich wie folgt: «Neue Medien können als Ergänzung und Unterstützung eingesetzt werden. Diese dürfen nicht zum Selbstzweck verwendet werden und dürfen die physische Präsenz der ausgestellten Objekte nicht konkurrieren. Es besteht das Risiko, die Besucher zu überfordern und sie vom realen Erlebnis physischer Museen abzulenken. Digitale Medien dürfen die Aufnahme-fähigkeit der Besucher nicht beeinträchtigen».

Das ZKM, Zentrum für Kunst und Medientechnologie Karlsruhe, befasst sich seit seiner Entstehung mit der Frage, wie man mittels Computern erzeugte künstlerische Exponate am besten ausstellt und deren Inhalte vermittelt. Die Frage, ob ein Medienkunstwerk, das in Projektion oder auf einem Monitor präsentiert wird, durch zusätzliche Informationen auf einem daneben stehenden weiteren Monitor (sozusagen an Stelle des kleinen weissen Saalschildchens) besser vermittelbar sei, verneinte Bernhard Serexhe, Leiter der Museumskommunikation am ZKM, aufgrund seiner langjährigen Erfahrung. Informationen, die auf einem zusätzlichen Monitor weitergegeben würden, irritierten die Besucher oftmals. Auch bestünde Gefahr einer Reizüberflutung. Die Besucher fragten sich dann: «Welches ist nun genau die Installation des Künstlers?» Serexhe ist überzeugt, dass Informationen zu einem Kunstwerk den Empfänger am Besten und Effektivsten in knapper Form und kontrastreicher Schrift erreicht. «Text auf grossen, gut lesbaren Tafeln, die auf Augenhöhe positioniert sind, wird von der Mehrheit aller Besucher bevorzugt», sagt Serexhe.

Fazit und Empfehlungen

Fazit

Ich stiess während meiner Recherche auf eine Vielfalt von multimedialen Vermittlungswerkzeugen, entwickelt aus unterschiedlichen Motivationen heraus für verschiedene Benutzergruppen. Aus Gründen der beschränkten Interaktion mit dem/den Begleiter/n lässt sich feststellen, dass sich ein Guide nur bedingt für den Besuch zu zweit oder in der Gruppe eignet. Für den Einzelbesucher kann ein Guide eine sinnvolle Ergänzung sein.

In naturkundlichen, historischen und technischen Museen traf ich auf verschiedene multimediale Inszenierungen. Ein Thema wird dem Besucher als Gesamtes gezeigt und dieser wird durch aktive Teilnahme in den Vermittlungsprozess integriert. Die Fachfrau Sparacino, die das interaktive Museum «La Scena die Puccini» konzipierte, sieht den eindeutigen Trend zu medialen Grossinszenierungen im Museumsbereich und Konzeption von interaktiven Museen.

Museen für Medienkunst, wie das ZKM, verzichten auf zusätzliche digitale Medien für die Vermittlung. »Je stärker eine Ausstellung Werke der Medienkunst zeigt, desto einfacher der Form nach sollte die Vermittlung und Inhaltserklärung gestaltet sein«. So lautet das Fazit von Bernhard Serexhe.

Die Vermittlung von klassischer Kunst ist per se schwieriger als die Vermittlung naturkundlicher, historischer oder technischer Inhalte. «In einem klassischen Kunstmuseum dürfen die ausgestellten Kunstwerke durch keinerlei Fremdeinflüsse gestört werden. Digitale Medien stehen gewissermassen in Konkurrenz zu den ausgestellten Objekten», Zitat René Pulfer.



Recherche vor Ort, Berlin.

Bild: © Marianne Petitjean.

Empfehlungen

Generell kann ich sagen, dass digitale Medien dort eingesetzt werden sollen, wo sie eine intellektuelle oder auch spielerische Bereicherung für die Vermittlung darstellen und dürfen weder die Ausstellungsexponate stören noch die Besucher irritieren. Digitale Medien sollten aber in der Konzeption von Beginn an mitberücksichtigt werden, denn Ausstellungen werden inhalts-, kontext- und publikumsbezogen aufgebaut. Eine nachträgliche Berücksichtigung wirkt leicht willkürlich und lieblos.

Leider gibt es kein Standardrezept, da jede Ausstellung in Inhalt, Präsentation und pädagogischer Absicht verschieden ist.

Events ziehen und Betroffene zu Beteiligten machen

Ich stiess im Verlaufe meiner Recherche immer wieder darauf, die Betroffenen zu Beteiligten zu machen. Im Kontext von Vermittlung durch digitale Medien bleibt offen, ob sich diese für Benutzerbefragungen eignen. Ich stellte mir die Frage, ob dem Anspruch einer Benutzerbefragung im Sinne von Qualitätssteigerung nicht ein Webformular für die Besucher zum Ausfüllen zuhause nach dem Museumsbesuch gerecht würde. Es geht darum, dass die Ausstellungsverantwortlichen Informationen der Besucher erhalten, was in deren Augen Sinn macht. Denn der Anspruch der Kuratoren an eine Ausstellung deckt sich nicht immer mit demjenigen der Besucher.

Museen sind Orte, an denen der Besucher etwas lernen möchte. Nebst der Ausstellung sind Veranstaltungen mit emotionalem Charakter sehr beliebt. Es folgen Versuche für Ideenskizzen, digitale Medien und Events zu einer fruchtbaren Symbiose verschmelzen zu lassen. Sowohl digitale Medien als auch Events haben immer etwas mit Gemeinschaft zu tun und es lassen sich die folgenden Schnittstellen, insbesondere im Web, zu Kommunikationsmitteln konstruieren.

Ich denke dabei etwa an einen Weblog, welcher auf der Museumsseite im Web integriert ist und der allen Interessierten zum Austausch mit Gleichgesinnten zur Verfügung steht. Weiter besteht die Möglichkeit, einen Newsletter bereit zu stellen, den Interessierte abonnieren können, um sich regelmässig über das Neuste im Museum zu informieren. Vorträge anlässlich von Sonderausstellungen, Vernissagen, speziellen Events, sind als PDF auf dem Web zum Runterladen bereit gestellt.



Im Gespräch mit Dr. Ferdinand Damaschun
im Museum für Naturkunde, Berlin.

Bild: © Marianne Petitjean.



Ein Kindergeburtstag, gesehen im Museum für Naturkunde, Berlin...

Bild: © Corinne Petitjean.



auch eine Art von Vermittlung...

Bild: © Corinne Petitjean.

Eine Statement-Station, wie sie z.B. im Rahmen des Forschungsprojekts «Gateway» konzipiert wurde, stellt Interessierten eine Kommunikationsplattform zur Verfügung um Lieblingserwerke vorzustellen oder um die Meinung über die aktuelle Ausstellung kund zu tun.

Mut für Experimente

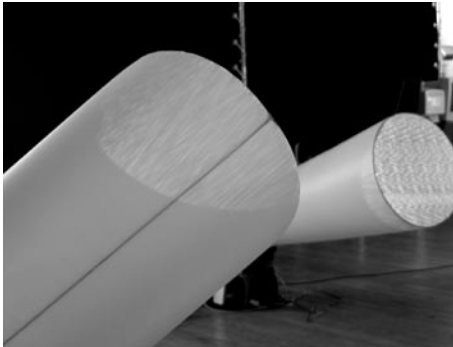
Obwohl es sich aufgrund der Aussagen von Fachleuten feststellen lässt, dass im Bereich der klassischen Kunst und der Medienkunst eine Vermittlung durch digitale Medien keinen Sinn ergibt, möchte ich den Anstoß liefern, das sogenannte «heilige» Territorium der Kunstvermittlung nicht einfach kampfflos aufzugeben. Gerade für die Vermittlung von klassischer Kunst ist es meines Erachtens eine Herausforderung den Einsatz digitaler Medien zu überdenken. Dies könnte in der Form an multimedialen Inszenierungen von gesamtheitlichen Themen angelehnt sein, wie sie etwa die Fachfrau Flavia Sparacino für die Umsetzung von Opern Puccinis skizzierte. Ein weiterer Ansatz können punktuell eingesetzte «Didaktikinseln» sein. Diese sind im Ausstellungskonzept von Anfang an miteinander verbunden und dem durchschnittlichen Zeitbudget des Besuchers angepasst. Der interessierte Besucher hat so die Gelegenheit, zusätzliche Informationen individuell abzurufen.

Knowhow

Macht es Sinn, dass sich Museumsverantwortliche Wissen über die verschiedenen Technologien von Installationen und Programmierungen aufbauen oder sollen sie dies Externen überlassen? Laut Mina Hagedorn von ART+COM, Berlin, ist es wichtig zu bewerten, mit welchen Partnern erfolgreiche Ergebnisse erzielt werden können. Dafür sollte man gute Fallbeispiele kennen und über Kriterien verfügen, um entstehende Konzepte beurteilen zu können. Technisches Fachwissen ist nicht nötig, doch sollten Anforderungen der Inhalte, präzise formuliert und definiert werden können. Sind die Museumsverantwortlichen dazu nicht im Stande, sollten sie sich kompetent beraten lassen und darauf aufbauend ihr Wissen erweitern und verankern. Sich das nötige Wissen anzueignen ist auch deshalb wichtig, um Kostenvoranschläge entsprechend verhandeln zu können, denn es ist immer hilfreich selber abschätzen können, wieviel Programmieraufwand wirklich in einem von Externen vorgestellten Projekt steckt und wieviel der technische Aufwand auf dem Markt gerade wert ist.



Installation von Nomadix.
Bild: © Corinne Petitjean.



Installation von Nomadix.
Bild: © Corinne Petitjean.

Überlegungen zu Nomadix

Die Jahresthematik «Nomadix» hat für mich mit Fahren und Erfahren zu tun. Deshalb machte ich mich für meine Recherche auf den Weg durch die Städte Basel, Zürich, Bonn und Berlin und reflektierte vor Ort die verschiedenen digitalen Vermittlungsstrategien im musealen Bereich. Mein grosses Interesse an Museen seit je her war ein wichtiger Aspekt bei der Wahl des Diplomprojekts, das für mich längerfristige Relevanz hat und mir ein Berufsfeld als Interaktionsleiterin eröffnet.

Meine Mitarbeiterin, Naomi Petcher, entdeckte Parallelen zwischen KultEva und Nomadix; beide Themen beschäftigen sich mit der Vermittlung von Information. Mittels Ton, Beweg-/Standbild und Typografie gab sie der Wanderausstellung Nomadix ein Gesicht.

Beschrieb Medienprodukt

Jeder der sieben Koni ist durch ein Kunstobjekt personifiziert worden und macht durch Typografie auf sich aufmerksam. In einem Farbspiel löst sich der «Kampf» zwischen den Koni in die Aussage «Together we are Art» auf. Die Koni sind keine einzelnen Kunstwerke mehr, sondern nur als Ganzes, als die Installation, als Nomadix erfahrbar, in der nun die Besucher herumwandern, nachdem ich mich wieder niedergelassen habe.

Buch

Der Schlussbericht meiner Arbeit erscheint Ende September als Buch.

Website

<http://kulteva.zitco.ch>.

Bibliografie

Literatur

Ulrich Schwarz, Philipp Teufel: Handbuch Museografie und Ausstellungsgestaltung, Verlag: avedition, Ludwigsburg 2001.

Beatrix Commandeur, Dorothee Dennert: Event zieht – Inhalt bindet. Besucherorientierung von Museen auf neuen Wegen, Verlag: transcript, Bielefeld, 2004.

Annette Hünnekens: Expanded Museum. Kulturelle Erinnerung und virtuelle Realitäten, Verlag: transcript, Bielefeld, 2002.

Anja Wohlfromm: Museum als Medium – Neue Medien in Museen. Überlegungen zu Strategien kultureller Repräsentation und ihre Beeinflussung durch digitale Medien, Verlag: Herbert von Halem, Köln, 2002.

Hartmut John, Jutta Thinesse-Demel: Lernort Museum – neu verortet! Ressourcen für soziale Integration und individuelle Entwicklung. Ein europäisches Praxishandbuch, Verlag: transcript, Bielefeld, 2004.

Monika Fleischmann, Ulrike Reinhard: Digitale Transformationen. Medienkunst als Schnittstelle von Kunst, Wissenschaft, Wirtschaft und Gesellschaft, Verlag: Whois Verlags- und Vertriebsgesellschaft, Heidelberg, 2004.

Tim Caulton: Hands-on Exhibiton. Managing Interactive Museums and Science Centres, Verlag: Routeledge, New York, 1998.

Sara Stocker: «Only Connect...» Schweizer Museen im Internet – ein Zustandsbericht. Abschlussarbeit im Rahmen des Nachdiplomstudiums Museologie an der Universität Basel. Bern, 2002.

**Wissenschaftliche Forschungsbe-
richte Online**

SCALEX.
<http://www.scalex.info>

**Association for Computing Machinery
(ACM)
<http://www.acm.org>, alle Berichte
am 22.3.2005 recherchiert**

La Scena di Puccini, Scenographies of the Past and Museums of the Future. From the Wunderkammer to the Body-Driven Interactive Narrative Spaces: Flavia Sparacino, Sensing Places, Interactive Narrative Spaces, Cambridge/MA, USA.
<http://www.sensingplaces.com/exhibits/puccini.html>

TOURBOT: Experiences from the Use of a Robotic Avatar in a Museum Setting, Maria Roussou, et al., Foundation of the Hellenic World, Athens, GR.

Sotto Voce: Exploring the Interplay of Conversation and Mobile Audio Spaces, Paul M. Aoki, et al., Xerox Palo Alto Research Center, Palo Alto/CA, USA, 2002.

Discovery Point: Enhancing the Museum Experience with Technology, Marianne Berkovich, et al., Carnegie Mello University, Pittsburgh/PA, USA, 2003.

Portable Cicero: The design of a handheld, location-aware guide for indoor environments Carmine Ciavarella, Fabio Paternò, ISTI-CNR, Pisa, I, 2004.
<http://giove.cnuce.cnr.it/pdamuseum/PDAEng.html>

ARCO: Building Virtual and Augmented Reality Museum Exhibitions Rafal Wojciechowski, et al., Dept. of Information Technology, The Poznan University of Economics, PL.

Danke

Ich danke ganz herzlich allen folgenden Personen, die das Projekt durch ihre Mitarbeit, ihr Mitdenken, ihre beratende, motivierende und aufmunternde Funktion massgeblich unterstützt haben:

Partner

Mina Hagedorn - ART+COM AG, Berlin
Christian Rohner - iart, interactive ag, basel

Projektteam

Markus Abt - Choreografie Medienprodukt
Max-Philip Aschenbrenner - Korrektor
Wolfgang Krell - Ton Medienprodukt
Olivia Menzi - Konzept
Naomi Petcher - Realisation Medienprodukt und Layout Schlussbericht
Hanspeter Zöbeli - Website

Coaches

Andrea Iten, freischaffende Künstlerin, Basel und Berlin
Prof. Mischa Schaub, Abteilungsleiter HyperWerk FHBB
Hannah Stroem Liatowitsch, Kommunikationsberaterin und Inhaberin von flug, Basel

Fachpersonen aus Bildung, Kultur und Kunst

Barbara Alder, Mats Bachmann, Christiane Birkert, Valerie Bosshard, Helmut F. Braun, Bernhard M. Bürgi, Ferdinand Damaschun, Beate Florenz, Heidi Gansohr, Winfried Gerling, Sabine Himmelsbach, Beat Klein, Michael Koechlin, Simon Lamunière, Marianne S. Meier, René Pulfer, Jolanda Riedi, Felix Schenker, Claudia Schuster, Bernhard Serexhe, Maria Stergiou, Beatrice Tobler, Sigi von Koeding, Rolf Wolfensberger



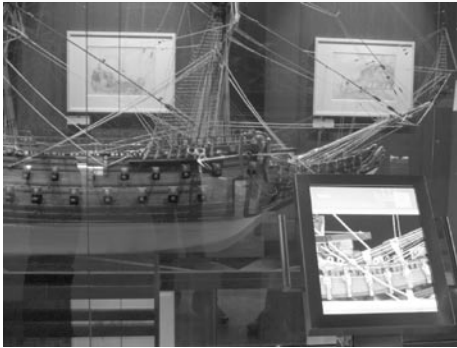
Denkmal für die ermordeten Juden Europas, Berlin.



Installation von Nam June Paik im ZKM, Karlsruhe.



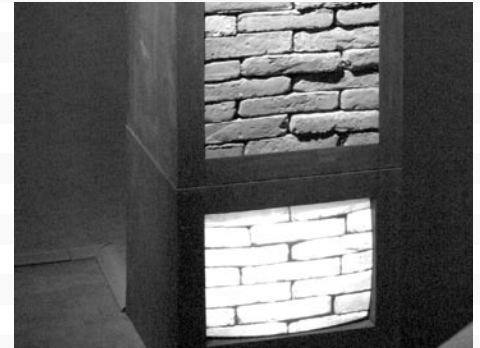
Düfte während des Mittelalters. Riechinstallation im Rheinischen Landesmuseum, Bonn.



Interaktive Installation zur «Vasa», Deutsches Technikmuseum, Berlin.



Verschiedene Schiffsmodellarten, Deutsches Technikmuseum, Berlin.



Installation von Plessi im ZKM, Karlsruhe.



Department HyperWerk

Corinne Petitjean

Dipl. Interaktionsleiterin FH

Olsbergerstrasse 6
CH-4422 Arisdorf

T +41 78 813 47 78
F +41 61 813 11 04

cpe@hyperwerk.ch
corinne.petitjean@zitco.ch
<http://kulteva.zitco.ch>