

Thorsten Klopfer und Oliver Kauselmann

Information – Erleben Ein virtuelles Museum für Afghanistan

"There will be a new breed of professional, a cyberspace architect who designs and orchestrates the construction of cybernetic spaces and scenarios. The talents of a spacemaker will be akin to those of traditional architects, film directors, novelists, generals, coaches, playwrights, video game designers." (Walser, 1990)

Das mit dem Design Award der Mensch und Computer Konferenz 2003 ausgezeichnete Projekt MOMAK-Museum of Modern Art Kabul ist ein virtuelles Museum für Afghanische Künstler und ihre Kultur. Das Projekt wurde im Rahmen einer Diplomarbeit mit kooperierenden Afghanischen Künstlern an der Hochschule für Gestaltung Pforzheim entwickelt. Die verarbeiteten Dokumentationsmaterialien wurden eigens für dieses Projekt im Vorfeld auf verschiedenen Reisen erstellt. Viele der Afghanischen Künstler mussten ihr Land aufgrund von Verfolgung oder aus Gründen des Notstandes verlassen und arbeiten heutzutage weltweit verstreut als

kommunikative Boten ihrer Kultur. Eine physische Zusammenfügung ihrer Arbeiten an einem Ort wie Kabul wäre ökonomisch und logistisch zur Zeit nicht zu bewältigen. Darum wurde als Standort des Museums ein virtueller Raum genutzt, das Internet.

Ein Museum ist mehr als eine Sammlung von künstlerischen Arbeiten die an einem Ort vereint sind. Die Art der Präsentation von Werken und das Zusammenspiel der Arbeiten sind von großer Bedeutung. Darum war es wichtig eine virtuelle Umsetzung eines realen Museumsbesuches zu finden, die auf andere Erlebnisse setzt als die bisher bekannten und andere Inhalte zeigt als es ein physisches Museum könnte. Ziel war es, eine virtuelle Umsetzung des Themas Museum zu finden und nicht ein physisches Museum virtuell durch ein 3d-Modell zu simulieren, Informationen zum Erleben anzubieten, die sonst nicht möglich wären. Die Besonderheiten von MOMAK (www.momak.org) werden bei einem Onlinebesuch schnell bewusst. Um das Museum für ein breitge-

fächertes Publikum zugänglich zu machen und die multimediale Präsentation von Bild, Ton, Grafik und Video zu ermöglichen, wurde es unter Verwendung neuester Flashtechnologien entwickelt und unter Verwendung nur eines Browser Plug-Ins können alle Inhalte in Kombination mit kurzen Ladezeiten genutzt werden.

Bei jedem Besuch eröffnet sich das Interface mit einem leicht differierenden Aussehen, dass mehr an die Fähigkeiten eines zukunftsorientierten Betriebssystems, als an bisher bekannte Website-Navigationen erinnert. Bei MOMAK ist es für jeden Besucher möglich, das Interface an seine Interessen und Bedürfnisse anzupassen. Angeboten werden eigenständige Museumsmodule zu verschiedenen Informationsbereichen. Gegliedert ist das Museumsinterface in zwei Bereiche der Navigation. Der obere Bereich ermöglicht einen explorativen Zugriff auf die verschiedenen Inhalte, die sich als tropfenartige Elemente um den dazugehörigen Künstler anordnen und so eine leicht verständliche Ordnung bilden. Anhand der Größe ist optisch die zu ladende Datenmenge erkennbar. Über einen Roll-Over-Kontakt mit der Maus erhält der Besucher zusätzliche Informationen, was sich hinter dem jeweiligen Navigationspunkt auf Mausklick eröffnet. Dieser Teil bietet einen explorativen Weg der Navigation durch alle Bereiche des Museums.

Die zweite Hälfte, den unteren Bereich der Navigation bildet eine lineare Text-Navigation, welche sich mauszeigersensitiv bei Bedarf einblendet. Hier werden rational strukturiert alle Informationen schnell abrufbar angeboten. Da sich das Museumsinterface durch den Zuwachs von Künstlern in einem ständigen Wachstum befindet wird die Navigationsoberfläche zunehmend umfangreicher, komplexer, aber auch reizvoller.



Bild 1: MOMAK-Museumsinterface mit 2 Videoexponaten



Bild 2: Artist Gallery mit Exponat

Führung durch die Ausstellung

Zu Beginn wird der Besucher, nach einer Sprachweiche, in seiner Landessprache von einem Navigations-Assistenten begrüßt und zur Wahl einer Tour aufgefordert. Ein möglicher Weg ist es, sich wie in einem realen Museum einer geführten Tour durch das Museum anzuschließen, dabei kann der Besucher wählen, ob er eine Modem- oder eine Broadbandtour durchlaufen möchte. Je nachdem, ob eine schnelle oder langsamere Internetverbindung besteht, orientiert sich die Tour an den Nutzerinteressen. Eine alternative Möglichkeit besteht darin, die Museumsmodule individuell zu erforschen, hierbei bildet sich der gewählte Weg anhand einer Trackinglinie auf dem Museumsinterface ab (Bild 1), welche die besuchten Stationen indiziert. Diese Indizierung ermöglicht eine Navigations-Assistenz zur Verdeutlichung der bereits besuchten Punkte. Die Inhalte werden in individuell arrangierbaren Fenstern präsentiert, dadurch können verschiedene Exponate unterschiedlicher Künstler geöffnet, bewegt und verglichen werden. Diese Möglichkeit erlebt der Besucher als einen Vorteil gegenüber einem physischen Museum, wo es nicht möglich wäre, verschiedene Exponate räumlich zu Vergleichszwecken zusammenzubringen. Zudem kann der Besucher sein eigenes Nutzungsprofil am Ende des Besuches abspeichern, um bei einem weiteren Besuch vom System erkannt auf neue Museumsstationen aufmerksam gemacht zu werden. So können persönliche Präferenzen analysiert und bei der Auswahl von Inhalten unterstützend wirken.

Galerie mit Filterfunktionen

Ein weiteres Navigationsmodell bildet das Museumsmodul 'Artist Gallery' (Bild 2). Navigiert werden hier die Werke über die intuitive Mausbewegung in

einem dreidimensionalen virtuellen Raum. Dieses Modul bietet einen Überblick über alle momentan erfassten Werke. Mit Hilfe von Filterfunktionen kann sich hier der Besucher seine eigene Ausstellung zusammenstellen. Gleich ob man sich für Neue Medien, Malerei oder Skulptur entscheidet passt sich das Interface individuell an und gibt die Möglichkeit, einzelne ausgewählte Arbeiten im Detail heran zu zoomen und spezielle Information über das Werk, Entstehungsjahr, Maße und Technik zu erfahren. Auch hier ist es zum ersten Mal möglich Videobilder und statische Werke gleichberechtigt nebeneinander zu sehen, zu vergleichen und zu navigieren. Wurde das Interesse für einen speziellen Künstler bzw. sein Werk geweckt, ist der direkte Sprung zu einem Interview mit ihm oder in die Studioumgebung des gewählten Künstlers möglich. Diese intuiti-

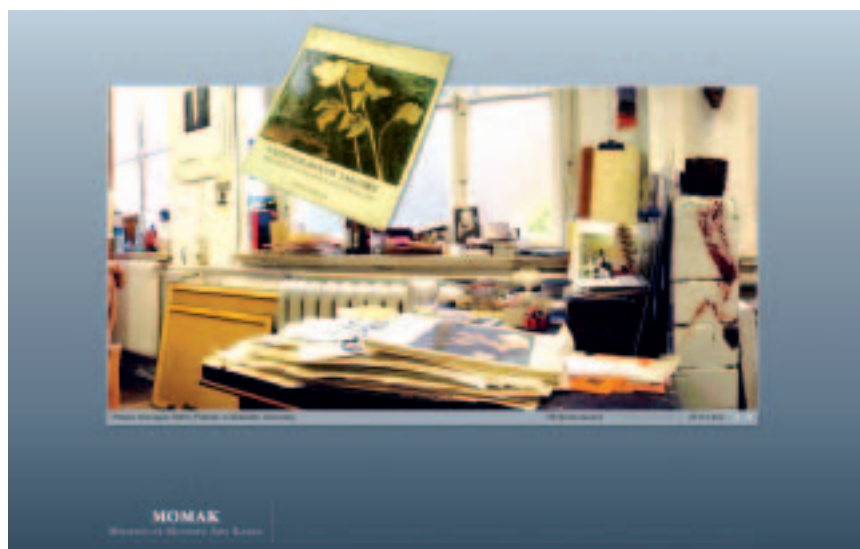


Bild 3: Atelieransicht in einem Künstler VR

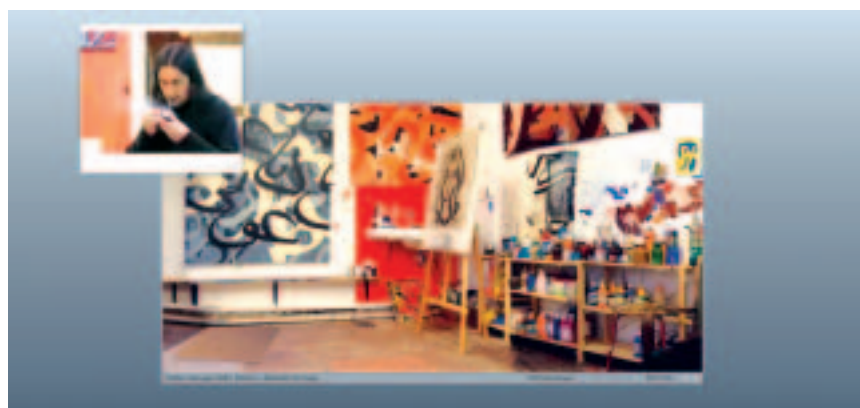


Bild 4: Künstler VR mit Dokumentationsvideo

tive Verbindung der einzelnen Module dient dem kontinuierlichen Fluss von Informationen die dem Besucher zugespielt werden.

Interaktion im Raum

Durch die Anwendung moderner VR-Technologien ist es möglich, die im Exil lebenden Künstler in ihren Ateliers oder Arbeitsumgebungen virtuell zu „besuchen“ und dadurch auch die Künstler neben ihren Arbeiten kennenzulernen. Interaktiv aufbereitete Räume lassen den Besucher Forschen und Entdecken und bieten Einblicke Wie und Wo die ausgestellten Werke entstanden sind (Bild 3). Navigiert wird über Links/Rechts-Bewegungen der Maus, die mit Kopfbewegungen des Betrachters in einem realen Raum verglichen werden können. Minimale Animationen und die Verwendung eines Raumtones, abgenommen von dem realen Raum, verstär-

ken das 'filmartige' Gefühl der eigenen Anwesenheit. Auch hier wird anstelle von klassischen Textlinks, direkt über Bilder, also mit optischen Reizen navigiert (Bild 4).

Wird das Interesse für einen sich im Raum befindenden Gegenstand geweckt, kann durch einen Mausklick genauer darauf eingegangen werden. Auch hier sind wieder Verknüpfungen in fortführende Museumsmodule untergebracht die den Besucher direkt zu weiteren Ateliers und Arbeitsumgebungen führen.

„A virtual visit, a walk through a house [...] Already, this was not a major problem. Definitely more exciting was being able to walk through the walls of the virtual house; physical boundaries can simply be suspended in the virtual world.“ (Tom Sperlich, 2001)

Das virtuelle Museum ist als Prototyp online über www.onesandzeros.de zu erreichen, oder kann auch gerne als CD bei uns angefordert werden.

Literatur

Maia, E.: Bits and Spaces-architecture and computing for physical, virtual, hybrid realms; 33 projects by architecture and CAAD, ETH Zurich; Birkhäuser Verlag, 2001.

Walser, R.: Elements of a Cyberspace Playhouse, Proceedings of National Computer Graphics Association, 1990.



1



2

1 Dipl.-Des. Thorsten Klöpfer, Mitbegründer von ONESANDZEROS, Designstudio für Informationsarchitektur und neue Medien. E-Mail: info@onesandzeros.de

2 Dipl.-Des. Oliver Kauselmann, Mitbegründer von ONESANDZEROS, Designstudio für Informationsarchitektur und neue Medien. E-Mail: info@onesandzeros.de