



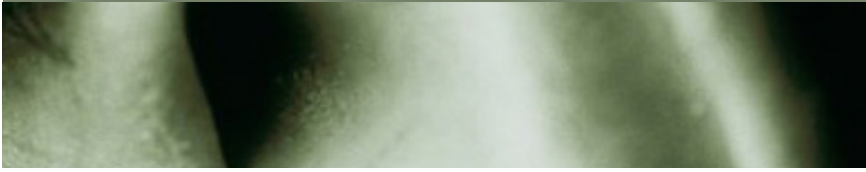
Auditive Aspekte

Stefan Deiseroth
Andreas Muxel

Seminar »Virtuelle Museen«
Professor Philipp Heidkamp

Fachbereich Design | FH Köln
WS 2001





_Herangehensweise

_Führung

_Beispiele

_Vergleich

_Versuch

_Fazit



Herangehensweise

Wir konzentrieren uns für dieses Referat auf »Audio Guide Systems«. »Audio Guides« eignen sich unserer Meinung nach gut als Informationsvermittler in Museen, da meist in Ausstellungen das Sehen der am häufigsten gebrauchte Sinn ist. Telefonhörer sind dabei Kopfhörern vorzuziehen, da sie die Kommunikation der Besucher untereinander nicht verhindern; gleichzeitiges hören zweier ist möglich — Kopfhörer schotten den Hörenden von seiner Umwelt ab.

Wir möchten bestehende Systeme anschauen, prüfen und mit der Führung durch sachkundige Menschen vergleichen. Ferner starten wir den Versuch ein Gerät zu konzipieren, das die unterschiedlichsten Medien miteinander verbindet und dem Besucher/Nutzer in einfacher Weise Informationen und Andenken bietet. Um ein Bild über den Gebrauch von »Audio Guides« in Museen zu erhalten, befragten wir Museumsangestellte an Kassen und Infoständen und wurden überrascht ...



Führung I durch geschultes Personal

Die Führung durch geschultes Personal in einem Museum ist immer noch die am häufigsten angewendete Methode, um den Besuchern Zusatzinformationen zu den Ausstellungstücken zu bieten. Ein Interagieren mit dem Führer kann stattfinden und er hat die Möglichkeit sehr schnell auf individuelle Fragen seitens der Besucher einzugehen. Ein grosser Vorteil gegenüber technischen Geräten wie einem »Audio Guide« ist seine Persönlichkeit und Gestig.



Beispiele I »Portable Audio Guide System«

Bei den gängigen »Portable Audio Guide Systems« (JVC KSC-VC, ESPRO's exSite...) hat der Benutzer die Möglichkeit eine individuelle Sprachwahl vorzunehmen. Zusätzlich ist bei manchen Geräten noch eine Regelung der Sprachgeschwindigkeit möglich. Die Tonausgabe erfolgt entweder über einen Kopfhörer, oder einem kleinem Lautsprecher am Gerät, was auch eine gemeinsame Nutzung mit anderen Besuchern möglich macht. Ein grosser Vorteil von »Audio Guides« ist neben der Sprachwahl sicherlich die Tatsache, dass das »Playback« jederzeit vom Benutzer auf Wunsch wiederholt werden kann. Der Besucher hat hierfür drei Möglichkeiten:



- Eingabe einer Nummer, die sich meist neben dem Ausstellungstück befindet, auf dem am Gerät angebrachten »keypad«
- Benutzung einer eingebauten Infrarotschnittstelle, die der Besucher auf das gewünschte Ausstellungsstück richtet
- ein Infrarotsystem erkennt die derzeitige Position des Besuchers und das »Playback« wird in Abhängigkeit davon automatisch gestartet

Ein quantitatives Feedback für das Museum entsteht durch den Einsatz von »Audio Guides«, da genau aufgezeichnet wird, wie oft ein »Playback« bei einem bestimmten Ausstellungsstück abgespielt wird. Die gegenwärtigen Geräte sind mittlerweile technisch sehr ausgereift. Jedoch werden die bestehenden Möglichkeiten oft nicht ausgeschöpft. Wahrscheinlich spielt der technische Aufwand und den damit entstehenden finanziellen Zusatzausgaben für die Museumsbetreiber eine nicht unwichtige Rolle dabei.

Beispiele | Alternativen zu »Portable Audio Guide Systems«

Informationssystem im Wallraf-Richartz-Museum:

Durch den Aufstellungsort des Informationssystems in der Mitte des Ausstellungsraumes entsteht eine Beziehung zwischen abrufbarer Information und zu sehendem Kunstwerk. Das System ist hör-orientiert mit zusätzlichen Bildinformationen. Der Besucher kann zwischen einer Lang- und Kurzfassung der Bildbeschreibung auswählen. Er tritt interagierend zwischen das Informationssystem und das Original.



»Soundkegel« im deutschen Rock und Pop Museum Gronau:

Durch an der Decke des Museums angebrachte Lautsprecher werden »Soundkegel« mit Zusatzinformationen zu den Ausstellungsstücken erzeugt. Es entsteht eine Beziehung zwischen auditivem und visuellem Erlebnis. Durch die Größe des Kegels ist ein gemeinsames Wahrnehmen möglich.



Vergleich I klassische Führung und »Audio Guide System«

Bei der klassischen Führung ist ein kaum eingeschränktes Interagieren mit dem Führer möglich, wobei wir bei einem Gerät immer auf dessen interaktive Möglichkeiten begrenzt sind. Grosse Stärken hat der klassische Führer vor allem in seiner Persönlichkeit und Gestik. Wir denken, dass man immer noch lieber einem interessanten Mensch zuhört, als einer Maschine. Wobei dies natürlich sehr stark von den persönlichen Eigenschaften des Führers abhängt. Als Einzelperson ist es oft eine Kostenfrage, ob eine persönliche Führung überhaupt rentabel für ihn ist. Es entsteht auch ein Aufwand bei der Reservierung einer solchen. Ausserdem ist ein selbständiges Erleben des Museums kaum möglich, da man doch sehr an den Führer gebunden ist. Beim »Audio Guide« kann ich meinen Besuch aber selbst gestalten und habe zudem jederzeit die Möglichkeit ein »Playback« zu wiederholen, was einem in der klassischen Führung vielleicht peinlich sein könnte, in Anwesenheit der anderen Teilnehmer.

Wenn eine neue Ausstellung gezeigt wird, muss jeder einzelne Führer neu geschult werden. Beim »Audio Guide« muss dies nur beim Zentralcomputer geschehen und die Daten werden dann von dort aus auf alle Geräte überspielt.

Es ist kaum möglich abzuwägen, welche der zwei Methoden schlussendlich dem Besucher einen höheren Mehrwert bietet. Wir glauben, dass die zurzeit eingesetzten Geräte noch viel von der klassischen Führung lernen könnten.



Versuch I Einführung

Bei der Untersuchung der bestehenden »Audio Guide Systems« fällt auf, daß sie vor allem auf komplizierte Technik, »schnelles« Design und hohe Investitionskosten setzen. Die Bedienung der Geräte ist schwierig (viele Knöpfe) oder »entmündigend« (bei automatisch startendem Auslöser). Die Monitorwürfel im Wallraf-Richartz-Museum sind fragwürdig im Nutzen.

Dem Besucher bleibt nach dem Rundgang kein »Andenken«, nur Erinnerungen. Dies gilt es zu bedenken.

Es bedarf eines Gerätes, das »langsam«, einfach und gesprächsfördernd den Besucher leitet und zugleich Freiräume beziehungsweise Alternativen offenläßt.



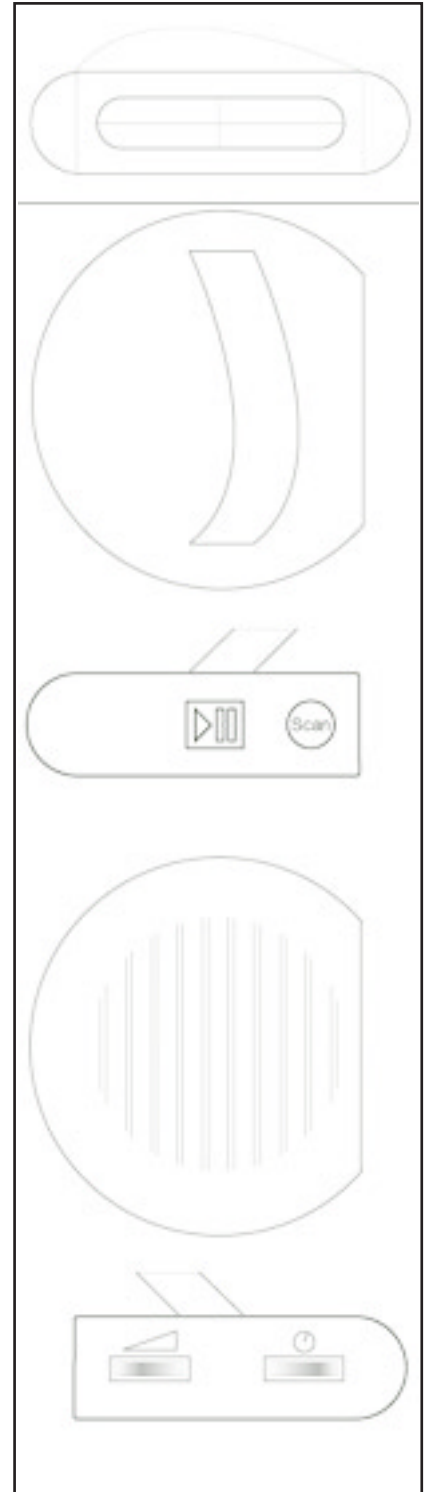
Versuch I Gerät

Dieser »Audio Guide« besitzt nur vier Knöpfe beziehungsweise Regler: Play/Pause, Scan, Lautstärke und Sprechgeschwindigkeit. Seine Form und Handhabung ist an die Hörmuscheln alter Telefone angelehnt. Display, Zifferknöpfe und Navigationssystem sind nicht vorhanden und nicht erwünscht. An der flachen Seite befindet sich ein Strichcodescanner, der das Interface darstellt (Anstelle der Zifferknöpfe).

Die Handhabung ist denkbar einfach:

Man hält das Gerät wie eine Pferdebürste mit den Fingern durch die Schlaufe. Auf der gegenüberliegenden Seite ist ein Lautsprecher, der ans Ohr gehalten wird.

Um Informationen zu einem Objekt zu hören, scannt man den Strichcode, der entweder in einem Kurzführer, neben dem Objekt oder auf einem sonstigen Printmedium steht.



Versuch I Ringbuch und Visitenkarte

Neben den Ausstellungsstücken könnte anstelle der Objektbeschreibungstafel nebenstehende Zettel hängen, die der Besucher als »Visitenkarte« mitnimmt. Auf dieser Visitenkarte stünden die groben Informationen zum Kunstwerk, sowie der zuvor genannte Strichcode und eventuell eine Zahl (oder URL), die einen Link zum nachträglichen Recherchieren auf der Internetpräsenz des Museums bietet.

Der Kurzführer, ein Ringbuch, bietet neben der Informationen zu den Ausstellungstücken die Möglichkeit mit dem »Audio Guide« Beschreibungen zu Räumen zu liefern. Die Räume sind in einem Plan ebenfalls mit Strichcodes ausgezeichnet, so daß man ein »Prehear« abrufen könnte. Die einzelnen Bätter besitzen an den drei freien Kanten Zungen, die pro Kante eine Kategorisierung (zum Beispiel nach Künstler, Raum und Kunststil oder Jahr) ermöglichen. Verschiedene Sortierungen sind denkbar.

Das für uns hier Interessante ist die Mischung der Medien: Verschänkungen und Bezüge sind einfach zu realisieren. Ferner sind quantitative und qualitative Feedbacks durch den Besucher möglich.



Fazit

Ein grosses Problem bei den derzeitig verwendeten »Audio Guides« ist mit Sicherheit deren Akzeptanz bei den Besuchern (1:100). Die Promotion für die vom Museum angebotenen Geräte könnte deutlich verbessert werden. Die technischen Möglichkeiten werden von den Museumsbetreibern leider aus Kostengründen kaum ausgeschöpft. Der integrative Anspruch bei den angebotenen Systemen ist begrenzt vorhanden und eine intermediale Verknüpfung kommt nur selten vor. Vielleicht wäre unser Versuch ein neuer Ansatz dafür.

