

Franziska Nori

**Interaktive Ausstellungskonzepte und mobile
Informationstechnologie
Der „SMS-Museum Guide“ im Museum für angewandte
Kunst, Frankfurt**



about digitalcraft - Projekt und Konzepte

**digitalcraft ist ein virtuelles wie reales Archiv digitaler Kultur
digitalcraft archiviert PC-Games, Webdesign & Communities
digitalcraft ist ein Informationsportal für Experten und Surfer
digitalcraft konzipiert Ausstellungen und Symposien**

Museen haben nicht nur die Aufgabe der Präsentation historischer Objekte, sondern erfüllen auch eine Funktion als Teil eines kulturellen Gedächtnisses. In der Informationsgesellschaft stehen sie daher im Hinblick auf die Kultur der Neuen Medien und des Internets vor ganz neuen Fragen: Wie lassen sich Objekte sammeln, die im Prinzip niemals den Status eines abgeschlossenen Werks erreichen? Nach welchen Kriterien entscheidet man über die kulturgeschichtliche Relevanz eines Objekts? Wie lassen sich digitale Objekte angesichts der rasanten Innovationsgeschwindigkeit von Soft- und Hardware dauerhaft aufbewahren?

digitalcraft hat sich den Herausforderungen des Aufbaus einer digitalen Sammlung gestellt und dabei verschiedene Lösungsansätze erprobt. Die drei Sammlungsbereiche umfassen derzeit eine Auswahl zeitgenössischen Webdesigns, Games & Emulatoren und eine historische Online-Community.

Games-Collection

Derzeit beschäftigen sich nur wenige Institutionen mit der methodischen Aufarbeitung von Geschichte und historischen Meilensteinen von PC-Games. digitalcraft hat in einem ersten Schritt eine Plattform aufgebaut, die zunächst in Form einer selektiven Linksammlung verstreut im Web vorliegende Informationen sowie Pages zu ROMs und Emulatoren zusammenträgt und kommentiert. Parallel zur Webpräsenz wurde ein Archiv ausgewählter Games erarbeitet, die vor Ort spielbar sind und in Kürze auch über digitalcraft.org zum Download angeboten werden.

Webdesign-Collection

Hier werden aktuelle Strömungen im Webdesign reflektiert, klassifiziert nach 13 Rubriken: Agenturen/Gruppen, Designer, Downloads, Filmbranche, freie Projekte, Institutionen, Kinder, Marken, Musikbranche, Projekte, Spielplätze, Werbung. Die Präsentation der Seiten wird von beschreibenden Dokumentationen und einer Bewertung unter ästhetischen und funktionalen Kriterien (Animation, Grafik, Interaktivität und Navigation) abgerundet. Jeder aufgenommene Link ist um eine Beschreibung ergänzt. Darin werden die Besonderheiten und Spezifizierungen der jeweiligen Page hervorgehoben und, wenn möglich, die Autoren genannt. Zusätzlich liegen Screenshots vor.

Collection Online-Communities

In Kooperation mit den damaligen Betreibern wurde die "Internationale Stadt Berlin" in unsere Sammlung aufgenommen. Zwischen 1995 und März 1998 war dies die erste deutsche Online-Community. Hierfür wurden die gesamten Daten des ehemaligen IS-Berlin Servers portiert und die Dokumente archiviert. Dieses Sammlungsprojekt soll als umfangreiche Studie vielfältige Themen um das Phänomen virtueller Gemeinschaften wissenschaftlich aufarbeiten: die Anfänge des WWW und die originäre Idee dahinter, Aspekte des Identitäts- und Kommunikationsverhaltens im virtuellen Raum, Aspekte demokratischer Strukturen im Web sowie des politischen und kulturellen Austauschs.

Neben der ausführlichen Online-Präsentation der Arbeit von digitalcraft auf der gleichnamigen Website bietet das Projekt vielfältige Anschluss- und Kooperationsmöglichkeiten für Interessierte.

In unseren ComputerLabs wartet beispielsweise ein umfangreiches Angebot sowohl auf Einsteiger als auch auf Profis. Informelles Lernen in medienpädagogisch gezielt auf die Bedürfnisse der User zugeschnittenen Kursen wird dabei groß geschrieben. Spezielle Block-Workshops wie das in Zusammenarbeit mit der Frankfurter Städelschule entstandene „Digital Craft STUDIO“ ergänzen das Programm, das von CD-Rom-Dokumentationen der einzelnen Kursangebote abgerundet wird. Darüber hinaus werden im Frühjahr 2002 ebenfalls im CD-Rom-Format sogenannte themengebundene Issues zu aktuellen Brennpunkten in der Webdesign-Szene erarbeitet und publiziert. Doch digitalcraft bietet noch mehr: Im Mai eröffnete das Projekt im Museum für Angewandte Kunst Frankfurt „I love you“, die beim Fachpublikum mit Spannung erwartete Ausstellung zum brisanten Thema Computerviren. „I love you“ bietet eine Plattform für die konträren Auffassungen von Hackern und Vertretern der IT-Sicherheitsbranche. Die Ausstellung wird von zahlreichen Expertenvorträgen und einem Katalog flankiert.

SMS museum guide

„SMS museum guide“ – unter diesem Titel demonstrierte digitalcraft vom 10. September bis zum 25. November 2002 im Museum für Angewandte Kunst Frankfurt, wie digitale Technologien im kommunikativen Alltag zwischen einem Museum und seinen Besuchern genutzt werden können. Im Mittelpunkt standen dabei Handys: Als gleichermaßen kostengünstiges wie für die meisten Museumsbesucher verfügbares und leicht handhabbares Kommunikationsmittel.



In den Ausstellungsräumen von digitalcraft hatten Besucher die Möglichkeit, über ihre Mobiltelefone Informationen zu ausgestellten Objekten abzurufen und sich multimediale Inhalte per e-Mail nach Hause schicken zu lassen. Der „SMS museum guide“ entstand in enger Zusammenarbeit mit der [YconX GmbH](#). Das MADControl-System (Mobile Advertising Control) unseres Partners stellte die technologische Basis zur Realisierung des Projekts bereit.

Objekte und Bedienungshinweise

Für den "SMS museum guide" wählte digitalcraft drei verschiedene Objektarten aus: Ausgewählte Passagen eines Buches, klassische Konsolen-Games und die für ihren PC-Betrieb notwendigen Emulatoren sowie multimediale Artefakte in Gestalt von Screensavern. Mittels des "SMS museum guide" können also vielfältige Informationstypen zwischen einem Museum und seinen Besuchern kommuniziert werden.

Das Informationsangebot wird auch nach Abschluß des Ausstellungsprojekts "SMS museum guide" fortbestehen. Die Bedienung ist kinderleicht. Sie benötigen nur ein SMS-fähiges Handy und die Telefonnummer des "SMS museum guide". Diese lautet **0178 - 29 79 668**.

Zwei Informationstypen bietet das Projekt an:

Um eine kurze Information über ein spezielles Objekt direkt auf Ihr Handy zu erhalten, schicken Sie eine SMS mit dem jeweiligen Code an die Telefonnummer 0178/2979668 (z.B. „mak001“).

Um Hintergrundinformationen und digitales Material an Ihre Emailadresse gesendet zu bekommen, schicken Sie eine SMS mit dem jeweiligen Code und Ihrer Mailadresse an die Telefonnummer 0178/2979668. (z.B. "mak002 ihre@mailadresse.de")

Die Objekte im Einzelnen:



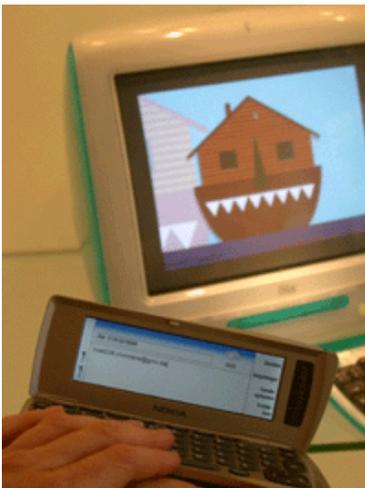
Buch & Texte

--> aus „Small Pieces Loosely Joined“, einem Buch von David Weinberger zur Geschichte der Internet-Kultur ließen sich auf SMS-Anforderung die ersten drei Kapitel als PDF-Datei per e-Mail auswählen.



Konsolen & Games

--> zu den im digitalcraft – Ausstellungsraum aufgebauten historischen Spielkonsolen konnten per SMS Zusatzinformationen abgerufen werden. Per e-Mail war es sogar möglich, sich einzelne Spiele und die dafür nötigen Emulatoren auf den eigenen Computer importieren zu lassen.



Screensaver – multimediale Artefakte

- schließlich machte digitalcraft im Rahmen des "SMS museum guide" den Museumsbenutzern das Angebot, verschiedene Screensaver (Bildschirmschoner), die jeweils von internationalen Designern gestaltet wurden, anzufordern. Diese individuell auswählbaren Screensaver wurden den Benutzern dann wie gewünscht per e-Mail (sowohl für MacOS als auch Windows) im Attachment zugesendet.

Die Umsetzung des „SMS museum guide“ im digitalcraft-Ausstellungsraum war zunächst nur exemplarischer Natur. Zukünftig wird das Angebot im Rahmen der digitalcraft-Ausstellungen ausgebaut, jedoch auch als mögliche Präsentationsform für andere Abteilungen des Museums zur Verfügung stehen.

Eine zweite, wichtige Perspektive ist die Verbesserung der Kommunikation mit den Museumsbesuchern. Mittels des „SMS museum guide“ erhalten diese die Möglichkeit zum direkten Feedback, wodurch sich für das Museum selbst wiederum wertvolle Aufschlüsse gewinnen lassen. Dank der großen Verbreitung mobiler Telefone könnten SMS daher in der Zukunft ein idealer Kommunikationskanal zwischen dem Museum und seinen Besuchern werden.



Ausführliche Informationen auch unter:

www.digitalcraft.org

Quellen des Beitrages und weitere Informationen unter::

http://www.digitalcraft.org/index.php?artikel_id=13

http://www.digitalcraft.org/index.php?artikel_id=389

**Der Vortrag wurde gehalten anlässlich der MAI-Tagung, am 26./27. Mai 2001
in der Stiftung Deutsches Hygiene-Museum Dresden.**

**Die Tagung wurde veranstaltet durch das
Fortbildungszentrum Abtei Brauweiler
Rheinisches Archiv- und Museumsamt
LANDSCHAFTSVERBAND RHEINLAND**

