



## „Interaktive Exponate ermöglichen neue Erzählweisen“

Thomas Frenzel, Mediengestalter im Innovationslabor von Milla & Partner in Stuttgart, über die Zukunft des interaktiven Ausstellungsdesigns

### Welche Aufgabe hat das Anfang 2011 gegründete Innovationslabor von Milla & Partner?

THOMAS FRENZEL: Wir entwickeln vor allem innovative Schnittstellen und Interaktionen, erforschen Neue Medien und Kommunikationsformate. Dabei sind wir konzeptionell und beratend in den Workflow aller Abteilungen eingebunden. Etwa die Hälfte der Zeit kümmern wir uns um freie noch nicht mit einem konkreten Auftrag verknüpften Forschungsprojekte.

### Womit beschäftigen Sie sich momentan?

Hauptsächlich geht es um sinnliche Reisen durch reale und virtuelle Räume, in denen wir das Vernetzen und Verschränken aller Genres und Kunstformen, aller Technologien und interaktiven Medien üben und dabei die Besucher aktiv einbinden. Ein wichtiger Aspekt ist hier die Medienkonvergenz, also die Möglichkeit, Inhalte auf verschiedenen Plattformen, etwa in Projektionen, im Internet oder auf mobilen Devices, auszuspielen. Da ist ein effizientes Content-Management mit leichter Aktualisierbarkeit gefragt. Bedeutend sind auch die Fortschritte auf dem Gebiet der Sensorik.

### Was heißt das konkret?

Zum Beispiel eröffnet die Kinect, die auf Licht und Bewegung reagiert, ganz neue Interaktionsmöglichkeiten. Aus Sicht des Anwenders sorgen sie quasi für eine Dematerialisierung von Eingabegeräten, können die Grenzen zwischen realen und digitalen Räumen auflösen. Zusammen mit dem Heinrich-Hertz-Institut haben wir verschiedene Formen der berührungsfreien Gestensteuerung entwickelt, etwa für ein Spiel im Deutschen Pavillon auf der EXPO 2010 in Shanghai. Indem der Spieler ohne Berührung der Oberflächen auf Objekte deutete und interagierte, führte er für die anderen Besucher verblüffende Bewegungen vor. Noch sind die User in der Gestensteuerung unerfahren, aber vielleicht werden sich bald allgemein übliche Gesten herausbilden. Niemals entwickeln wir die Technik isoliert, sondern immer ausgehend von konzeptionellen Fragen: Welche Information ist wichtig? Welche Erwartungen und Bedürfnisse hat der Besucher? Kommt er alleine oder in Gruppen? Bewegt er sich frei oder geführt? Welcher Dramaturgie folgt die Inszenierung von Exponaten und Räumen?

### Gibt es bei der Gestenkommunikation

#### Unterschiede zwischen China und Deutschland?

Ja. Zum Beispiel haben wir bestimmte Gesten außen vor gelassen, weil sie in China abfällig wirken. Ein weiteres Beispiel ist das Balancepiel, bei dem die Besucher über das Drehen

und Neigen einer Platte mit QR-Marker eine Kugel durch das digitale Stadtmodell von Berlin rollen ließen. Weil wir wussten, dass Chinesen gern gemeinsam spielen, haben wir eine besonders große Steuerungsplatte verwendet, die mehrere Personen bedienen können.

### Was können interaktive im Gegensatz zu herkömmlichen Exponaten leisten?

Sie können den Besucher aktivieren, können ihn dazu verführen, sich mit einem Thema auseinanderzusetzen. Interaktive Exponate machen es leicht, verschiedene Informationsebenen anzubieten. Der Nutzer kann damit so weit in die Materie einsteigen, wie er es in der aktuellen Situation wünscht. Das ist besonders bei heterogenen Zielgruppen gefragt. Zudem ermöglichen interaktive Exponate neue Erzählweisen, die den Besucher in eine Geschichte hineinziehen. Zum Beispiel können wir historische Exponate subtil und atmosphärisch zum Leben erwecken, indem wir sie mit überraschenden Informationen, Klängen und Bildern erweitern. Durch Partizipation der Besucher erreichen wir ein hohes Maß an Immersion, ein ganzheitliches Eintauchen in die Thematik.

### Welche Rolle spielt bei Ihnen das Prototyping?

Wir arbeiten viel mit Testaufbauten, die wir in unserer hauseigenen Werkstatt produzieren. Das Prototyping ist ein unerlässlicher Schritt, um im Gestaltungsprozess Funktions- und Interaktionsprinzipien zu untersuchen und zu überprüfen. Prototypen sind Demofilmen oder PowerPoint-Präsentationen weit überlegen, denn sie machen interaktive Konzepte direkt erfahrbar – nicht zuletzt für die Kunden. Manchmal scheuen Auftraggeber das scheinbare Risiko, das innovativen Konzepten anhaftet. Ein funktionierender Prototyp oder ein Mock-up leistet da beste Überzeugungsarbeit.

### Und wie geht die Entwicklung interaktiver Medien weiter?

Der nächste Schritt sind Konzepte für die Interaktion im öffentlichen Raum und für dessen gemeinsame oder individuelle Gestaltung. Sensoren und Schnittstellen, die dafür sorgen, dass sich die Umgebung an die Bedürfnisse der Bewohner anpasst, wie Leitsysteme oder die Beleuchtung am Abend. So können sich Bürger via Internet oder Smartphone einen personalisierten „öffentlichen“ Raum gestalten. Digitale Interaktion wird immer öfter in der realen Welt stattfinden. Das passiert schon heute, etwa in *street galleries*, in denen Kunstwerke über getaggte Häuserwände auf dem mobilen Display sichtbar werden – bei Augmented Street Art.