

«Wissen Sie, junger Mann, warum ich so gerne in kulturgeschichtliche Museen gehe? Weil sie unendlich sind. Weil sie so viele Geschichten enthalten, die zeitlos sind. Aber, und das ist ein Dilemma, wer kann denn heutzutage noch gute Geschichten erzählen?»

Die Dame, die dies in der neogotischen Apsis des Schweizerischen Landesmuseums vor zwei Jahren aussprach, war über neunzig Jahre alt. Nur allzu treffend skizzieren ihre Worte den gegenwärtig stattfindenden Bedeutungswandel der Museen. Ein Wandel, der die traditionellen Gralhüter unserer kulturellen Werte mit den mannigfaltigen Herausforderungen des veränderten Konsumentenverhaltens der multimedialen Ereignisgesellschaft, der globalen Kommunikation und der Auflösung des Originalbegriffs durch Fluten digitaler Reproduktionen konfrontiert. Derzeit findet verstärkt die Transformation des Museums von einem Ort des kulturellen Gedächtnisses zu einer Stätte der Produktion besucherorientierter Bedürfnisse, interaktiv anwendbarer Assoziationsfelder und interdisziplinärer Informationen statt. Transparenz, Mobilität und dialogische Kommunikation werden zu den wesentlichen Kennzeichen einer Vermittlung, die auf Bedürfnisse ihrer Besucher und Benutzer reagiert, Strategien einer aktiven Wahrnehmbarkeit von Kunst und Wissen entwickelt, - also mitwirkt und agiert. Statt nüchterner Besucher-Information ist eher anregende Benutzer-Inspiration gefragt, denn, wie Forschungsergebnisse der Psychologie und Neurologie mittlerweile bestätigen, führt nur die Verknüpfung eines Erlebnisses mit einem Sujet, einem Ding oder eben einem Objekt zu einer langfristigen Speicherung in unserem Gedächtnis. Werbeleute nutzen dies schon seit langem.

Kommunikation im Museum sollte anregen, Impulse geben und den Besucher zur Beschäftigung mit dem Artefakt und der Geschichte, die es erzählt, hinführen. Doch um wahrzunehmen, so Ernst Cassirer, bedarf der Mensch der «*Zwischenschaltung künstlicher Medien.*» Oder mit den Worten des Bochumer Soziologen Heiner Treinen ausgedrückt: «*Ohne mediale Unterstützung bleiben Ausstellungsobjekte generell im geistigen Dunkel.*» So kommt der musealen Königsdisziplin der Vermittlung als tragende Strategie der Generierung von Wissen eine zunehmend wichtigere Stellung zu. Die großen Chancen und Möglichkeiten, welche die Multimedia-Technologie mit all ihren Maßnahmen hierbei bietet, liegen in der Verschmelzung unterschiedlicher Kommunikationsmedien und Wahrnehmungsträger. Im folgenden zwei aktuelle Beispiele:

1. Virtueller Transfer Musée Suisse – Modell einer Online-Kommunikationsplattform für Museen

Surft man durch das WWW, so begegnet man musealen Online-Broschüre-Webseiten, regionalen und überregionalen Kultur-Portalen, Rekonstruktionen virtueller Räume, Städten, Landschaften, mehr oder minder gut gefüllten und geführten Museumsdatenbanken. Viele dieser Web-Manifestationen bezeichnen sich als *Virtuelle Museen*. Als Abgrenzung gegen den inflationären Gebrauch dieses Modewortes wurde als eine konträre Position hierzu die Bezeichnung *Virtueller Transfer* gewählt.

Seit 2002 ist das Projekt *Virtueller Transfer Musée Suisse*, welches am Schweizerischen Landesmuseum in Zürich realisiert wird, in der Phase seiner Umsetzung.⁽¹⁾ Das Projekt ist Bestandteil der Konzeption des künftigen integrativen Neuen Landesmuseums, seiner digitalen Corporate Identity und einer offensiven Gesamtstrategie der Kommunikation und Wissensvermittlung. Die Webpräsenz der Musée Suisse Gruppe wird durch die Web-Strategien *Web-Collections* und *Virtueller Transfer* unterstützt. Das Projekt *Web-Collections* stellt aus den über eine Million Objekte umfassenden Sammlungen eine Auswahl von 5.000 Sammlungsobjekten vor. Ziel ist es, die bestehende Objekt-Datenbank zu füllen und via *Web-Collections* der Fachwissenschaft zugänglich zu machen. Auch hinter dem *Virtuellen Transfer* liegt eine multimediafähige PHP MySQL Datenbank als Redaktionssystem. Doch der *Virtuelle Transfer Musée Suisse* ist keine digitale Sammlung wie *Web-Collections*, auch ist er kein Portal für die Musée Suisse Gruppe, sondern eher eine Vision der Interaktion und Kommunikation mit den Internet-BesucherInnen und BenutzerInnen. Er versteht sich als Strategie einer direkten Kommunikation, funktioniert wie eine Art *Online Agentur*. Die Idee des Virtuellen Transfer ist demnach auf unterschiedlichste Museumssammlungen übertragbar.

Im Mittelpunkt steht die Wiederentdeckung von Charme und Charisma der Sammlungsobjekte, ihrer Geschichten und ihrer Auswirkungen den Betrachtern gegenüber. (Abb. 1) Interaktiv zu erforschende Orte und Geschichten, selektiv ausgewählte Objekte, stark subjektiv-personalisierte Formen der Ansprache (Abb. 2), anregende Dramaturgien, zeitlose und zeitgemässe Fragestellungen; all dies dient dazu, starke Impulse zu geben und die Eigenkreativität der BenutzerInnen anzuregen. Informationen zum Objekt, sogenannte "gute" Nachbarn aus dem Sammlungsumfeld, weiterführende Literatur und gezielte Links runden das Angebot ab. Neben Wunderkammern mit Meisterwerken (Abb. 3), Lieblingsstücken und Kuriositäten (Abb. 4), begegnet man historischen, fiktiven und heutigen Zeitzeugen, erlebt Audio-Abenteuer (Abb. 5) und erfährt beispielsweise, was ein Playmobil-Ritterturnier mit der mittelalterlichen Wirklichkeit gemein hat. (Abb. 6) Eine kulturgeschichtliche Sammlung ist zugleich Panoptikum und Paradies, Panorama und Prisma. So treffen sich Mohrenautomaten, Palmesel, neolithische Gefässe, Postkutschen, Einhörner und Madonnen, Dürrenmatt und Twain zu einem *StellDichein* im WWW.

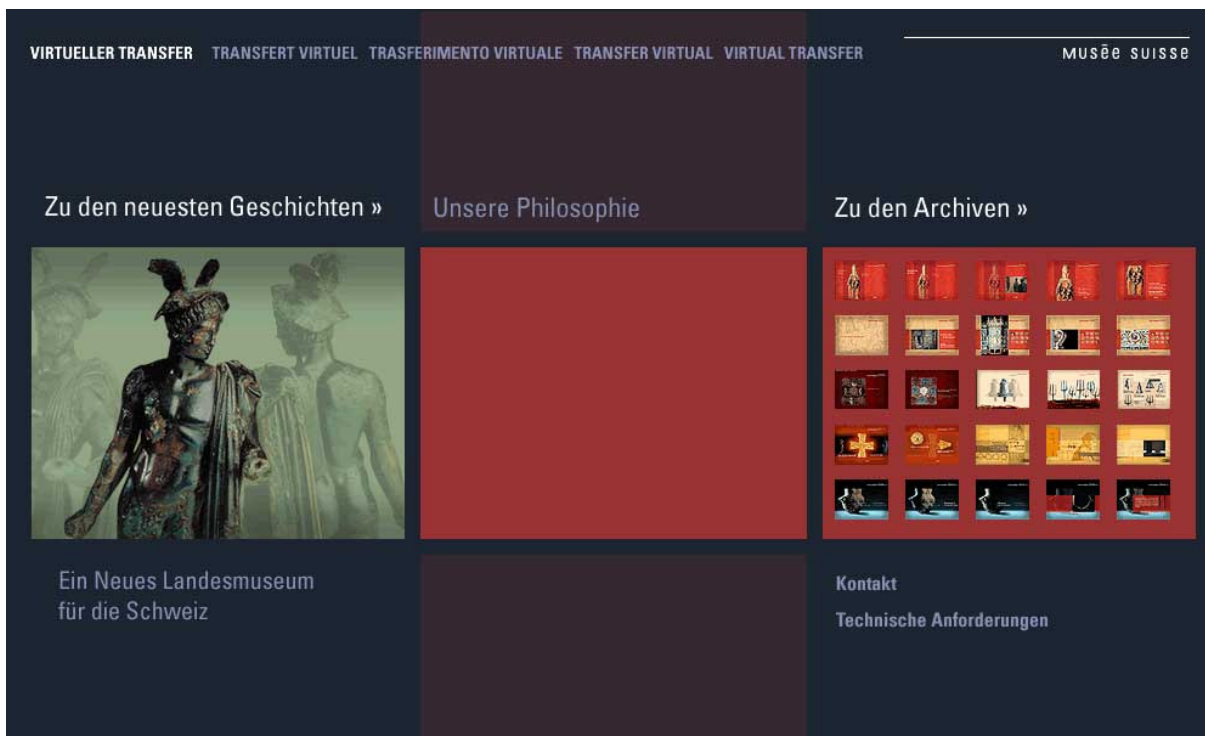


Abb. 1: Virtueller Transfer Musée Suisse, Home



Abb. 2: Virtueller Transfer Musée Suisse, Namenlose Arbeiter (Kinderarbeit)

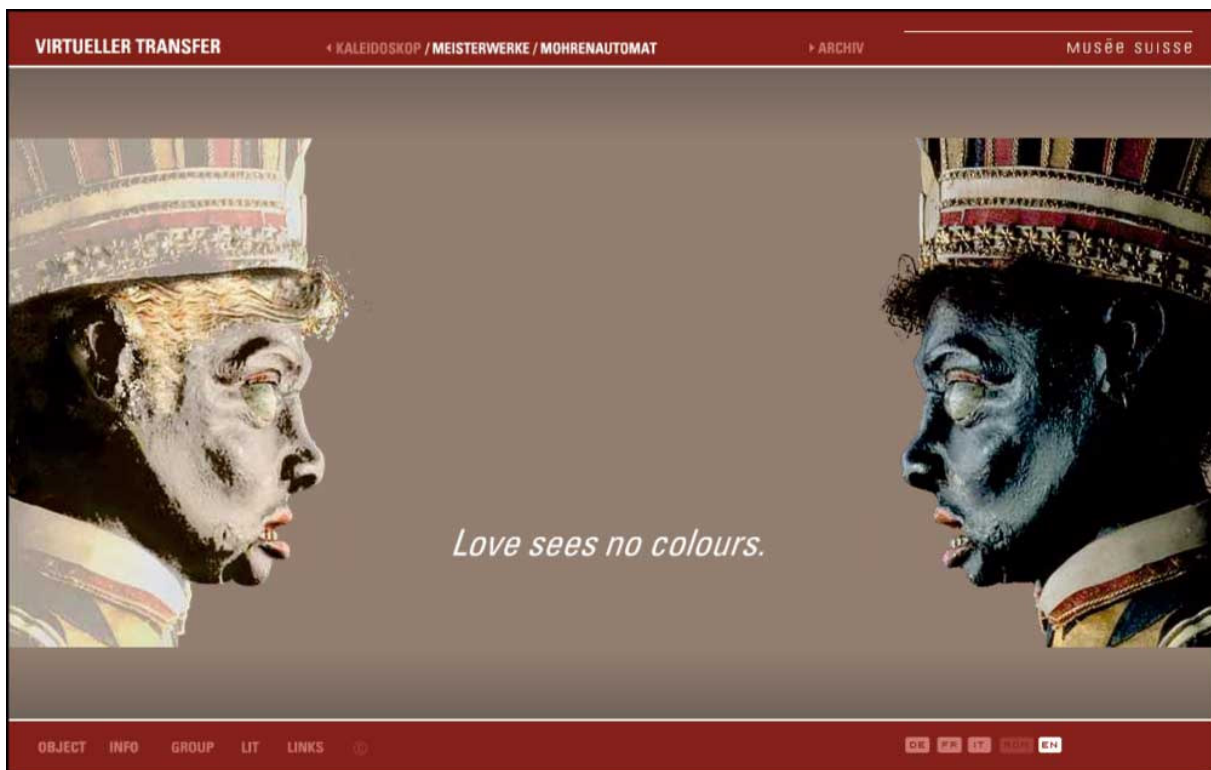


Abb. 3: Virtueller Transfer Musée Suisse, Mohrenautomat



Abb. 4: Virtueller Transfer Musée Suisse, Palmesel



Abb. 5: Virtueller Transfer Musée Suisse, F. Dürrenmatt, Herakles und der Stall des Augias

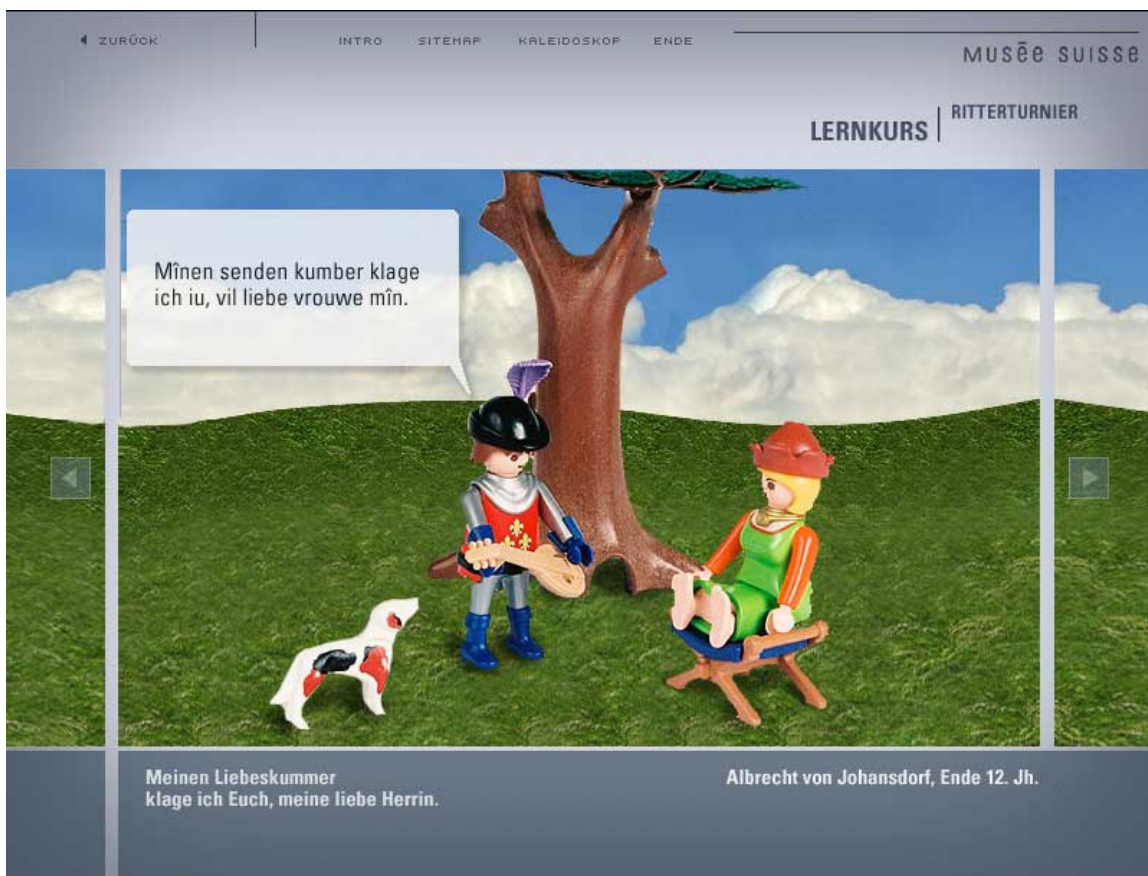


Abb. 6: Virtueller Transfer Musée Suisse, Ritterturnier, Minnegesang mit Playmobil-Figuren

Kaleidoskop			DE FR IT ROM EN
Archiv			DE FR IT ROM EN
Anekdoten	A_01	Friedrich Dürrenmatt: Herkules / Stall des Augias	DE FR
	A_02	Mark Twain: Die Rigi-Besteigung	DE EN
	A_03	Franz Hohler: Defekte Geräte	DE
	A_04	Leo Tuor: G'Latun (Herbst)	DE FR ROM
Bilderalbum	B_01	Drachen, Nixen und andere seltsame Wesen	DE
	B_02	Ungewöhnliche Gefässe	DE FR
	B_03	Chain Reaction - Zeitgenössische Schmuckstücke	DE FR IT EN
Kombinationen	Ko	Wortassoziationen	DE FR IT ROM EN
Wunderkammer	W_01	Madonna von Chur, 12. Jh.	DE FR ROM EN
	W_02	Kachelofen aus dem Seidenhof, 17. Jh.	DE
	W_03	Langobardisches Folienkreuz, um 600	DE IT EN
	W_04	Postkutsche 19. Jh.	DE FR
	W_05	Sargtuch, Graubünden, 18. Jh.	DE FR IT ROM
	W_06	Gynaekomorphes Gefäss, Neolithikum	DE FR IT EN
	W_07	Merkur von Thalwil	DE FR IT EN
	W_08	Palmesel	DE IT
	W_09	Wirt und Gast	DE FR IT ROM EN
	W_10	Mohrenautomat	DE IT EN
Zeitzeugen	Zz_01	Trottinett: Pioniere der Mikromobilität	DE
	Zz_02	Mauritius Ehrlich: Das Notzimmer, 1945	DE
	Zz_03	Rudolf von Ringoltingen: Memento Mori	DE
	Zz_04	Namenlose Arbeiter / Kinderarbeit gestern - heute	DE EN
	Zz_05	Frau Oberst Engel - die Amazone Napoleons	DE FR IT
Lernkurs / Quiz	Lk_01	Ritterturnier / Ideal und Wirklichkeit	DE
	Lk_02	Stilkunde: Historismus	DE FR EN
Projekte	AP_01	Alpine Szenarien	DE FR IT ROM EN
	RP_01	Hans Erni: Landibild	DE FR EN

Der *Virtuelle Transfer* ist kein virtueller Ersatz eines Museums, sondern das Konzept dient der Entwicklung experimenteller Strategien einer interaktiven Vermittlung und erzeugt als öffentlichkeitswirksame Massnahme eine permanente Aufmerksamkeit und hohe Wahrnehmung. Mit diesem Prestigeprojekt, das sich durch seinen hohen Innovationsgrad, seine Mehrsprachigkeit (deutsch, französisch, italienisch, rätoromanisch, englisch) und die Einbindung barrierefreier Internet-Massnahmen auszeichnet, gelingt es, mit den Medien der Zukunft eine neue Qualität in der Vermittlung des kulturellen Erbes zu entwickeln.

2. Museum Schloss Kyburg – Erweiterung der Ausstellung durch Hypermedia-Strategien

Während im vorangegangenen Fallbeispiel die Online-Kommunikationsstrategie einer Museumsgruppe beschrieben wurde, dient das Projekt Museum Schloss Kyburg der Erweiterung und Vertiefung der bestehenden Ausstellung durch den gezielten Einsatz von Multimedia.(2) Bereits ein halbes Jahr nachdem die neu gestalteten Ausstellungsräume des Museums Schloss Kyburg im Sommer 2002 mit dem Europäischen Museumspreis ausgezeichnet worden waren, stellten sich die Verantwortlichen die Frage: Wie kann das Instrumentarium der Multimedia das Vermittlungsangebot der bestehenden Ausstellung optimal unterstützen und erweitern? Als

Ergebnis und somit auch Aufgabenstellung der im Winter 2002 durchgeführten Begutachtung wurden folgende Aspekte festgelegt: Entwicklung einer Medien-Dramaturgie, Vertiefung bestehender Ausstellungsthemen durch Multimedia, Ausbau und Unterstützung von geführten Rundgängen, Einbindung von Screen-Design und Medienmöbel in die Ausstellung und nicht zuletzt Entwicklung eines Medien-Produktes für den Shop (CD-ROM). Um diese Anforderungen zu erfüllen, wurden aus den bestehenden ausgestellten Themen Fragestellungen und Möglichkeiten der inhaltlichen Vertiefung entwickelt. Unter dem Motto »Lustvolle, tragische und lehrreiche Geschichten erzählt von Bewohnern und Gästen der Kyburg« werden die in der Ausstellung vorhandenen historischen Persönlichkeiten als Erzähler und Zeugen ihrer Epoche eingebunden. Hierbei wurde besonders auf Quellennähe und Bezüge zum historischen Geschehen geachtet. Besonderen Stellenwert nimmt das Interaktive Gemälde »Gertrud von Wart für ihren Gatten um Gnade flehend« von 1878 des Schweizer Historienmalers August Weckesser aus dem Kunstmuseum Winterthur ein. Im Gespräch mit seinem Auftraggeber Johann Jakob Im Hof entwickelt der Künstler das inhaltlich-gestalterische Konzept seines Gemäldes und gibt einen zugleich einen Einblick in kunstwissenschaftliche Arbeitsweisen. Die hierbei angesprochenen bildkonstituierenden Elemente, die aus Geschichte, Personen, Bildaufbau, Kairos, Ikonographie, Sehachsen, Farben, Chronologie und Ikonologie bestehen, werden durch Animationen bzw. spielerische »Seh-Hilfen« umgesetzt. (Abb. 7)

Beim 1725 auf der Kyburg durch Landvogt Johann Jakob Holzhalb verhandelten Kriminalfall Johannes Grün von Kauffbüren werden die Protokolle aus dem Malefizbuch einer filmischen Rekonstruktion gegenübergestellt. Der 15-minütige Film erlaubt dem Benutzer die Sachlage zu beurteilen und an ausgewählten Stellen zu interagieren. (Abb. 8) Des weiteren können Ausschnitte der Gerichtsakten und des authentischen Protokolls von 1725 nachgelesen werden. Aus dem Protokoll: Landvogt zum Angeklagten: »*Er solle wüsen, das mann ihne ansehe und halte für einen Dieben und Mörder, darumb er Red unf Bescheid geben müse. Er werde beser thun, wann er sein Herz frey raumen, als wann er müese dar zu gezwungen werden und hiermit frey bekennen, wer seine Conhorten was für Einbrüch er guthan.*« Aus dem Film: Landvogt zu den anwesenden Richtern: »*Ihr alle wisst aber, dass wir für seine Verurteilung ein Geständnis brauchen. Wenn wir kein Geständnis von ihm erhalten und die Indizien ausreichen, dann sollten wir doch die Folter androhen.*« Fürsprecher zum Landvogt: »*Territio verbalis ...mmh, ja die Folter androhen, dass können wir schon tun, aber um die Tortura dann wirklich durchzuführen, muss ein massiver Tatverdacht bestehen.*« So treten die Authentizität der stattgefundenen Wirklichkeit und die Rekonstruktion des Verhandlungsverfahrens aus heutiger Sicht in ein anregendes Zwiegespräch und ergänzen einander, da das Medium des Films ausgehend von den Akten das Verfahren für uns nachvollziehbar macht. Eine Einführung in das Gerichtswesen des 18. Jahrhunderts und eine Beurteilung des umstrittenen Rechtsfalls aus unserer Zeit erweitert die heikle Thematik der Nutzung von Folter als Mittel zur Wahrheitsfindung. Zitate aus der Allgemeinen Erklärung der Menschenrechte (Artikel 5) und die Definition von Folter gemäss den UN-Konventionen (Artikel 1)

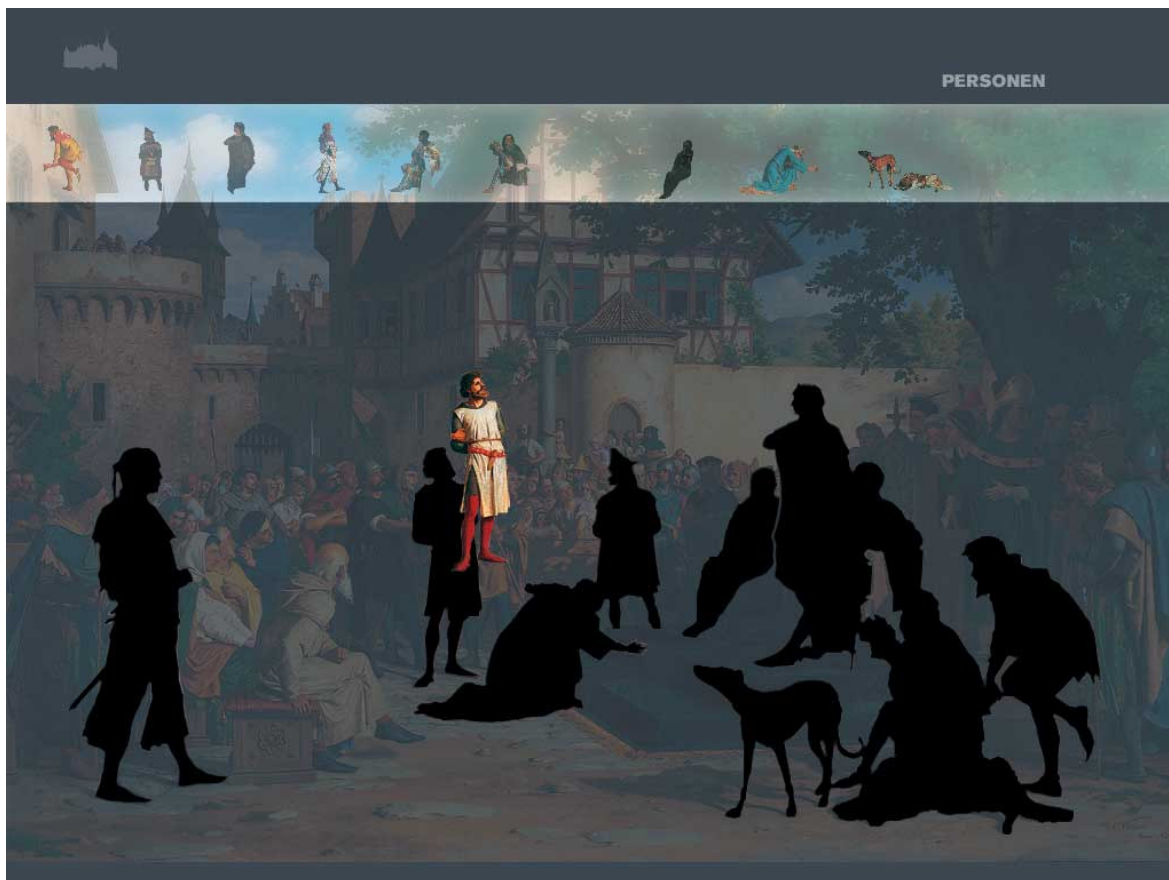


Abb. 7: Museum Schloss Kyburg, Interaktives Gemälde, Personen



Abb. 8: Museum Schloss Kyburg, Gerichtsfall Johannes Grün, Interaktion im Film



Abb. 9: Museum Schloss Kyburg, Helvetische Revolution, Kyburg als fiktive Ruine

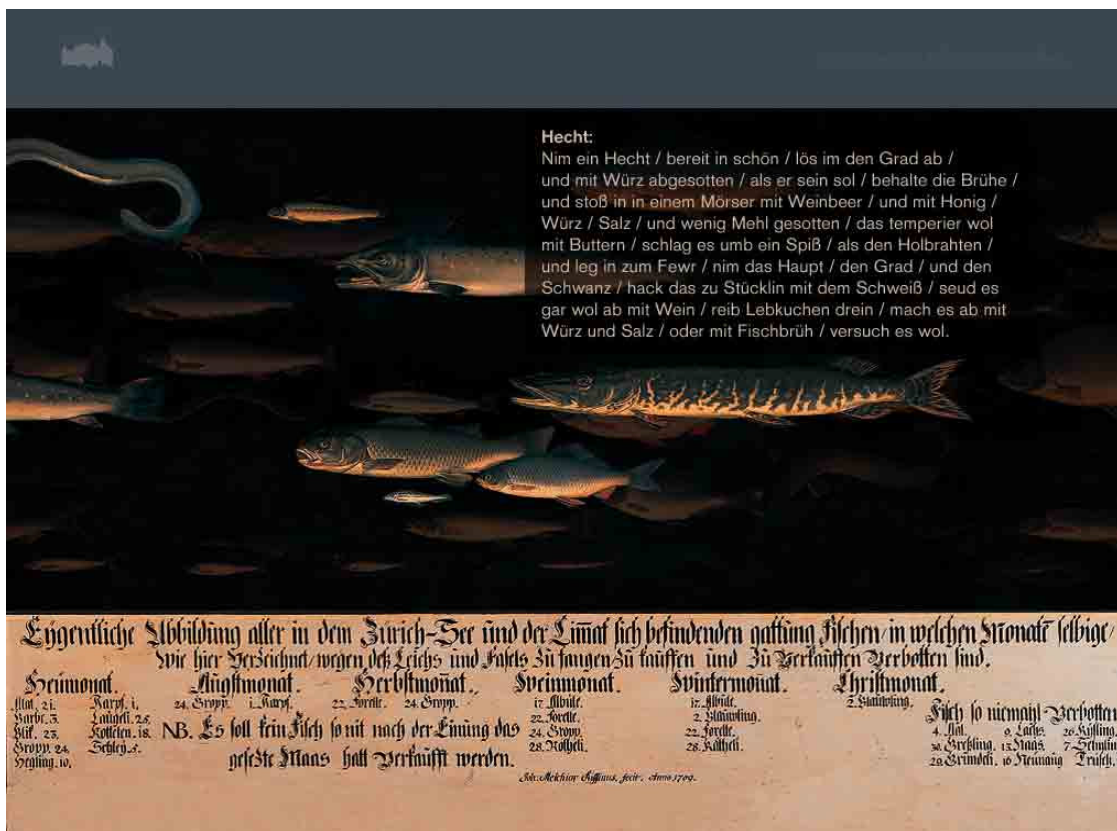




Abb. 11: Museum Schloss Kyburg, Johann Jakob Leu und Dr. Gugel während der Talkshow

Landvogt Leu & Dr. Gugel

GEBURTSHELFERKRÖTE

J. J. Leu

GEBURTSHELFERKRÖTE (*Alytes obstetricans*)
auch Glöggfrosch, Fesslerkröte, Eiertragende
Kröte oder Streichröttli genannt.

Die erste Geburtshelferkröte wurde in der Nähe der Kyburg
gefunden, so Conrad Gessner in seinem Tierbuch von 1554.



Dr. Gugel

Das Web wurde nach **Geburtshelferkröte**
durchsucht. **882** Ergebnisse.
Suchdauer: **0,12 Sekunden**



Zeitschrift für Herpetologie 2003
Geb. Kroete



Herpetologie 2003
Geb. Kroete



Alytes obstetricans



geburtshelferkröte.com/



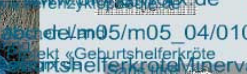
Dokumentation des NABU im Aargauischen Land



KSAP Projekt «Geburtshelferkröte



Amphibienmonitoring



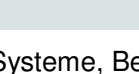
Sans titre



Dokumentation des NABU im Aargauischen Land



KSAP Projekt «Geburtshelferkröte



Amphibienmonitoring



"Naturschutz heute"

Abb. 12: Museum Schloss Kyburg, Wettkampf der Systeme, Beispiel Geburtshelferkröte

führen das Thema in die Gegenwart und bieten so breitgefächerte Perspektiven für Diskussionen in Unterricht und Lehre.

Durch Verfremdungen, beispielsweise der fiktive Verfall (Abb. 9) des Schlosses Kyburg zu einer Ruine, werden inhaltliche Aussagen, in diesem Fall das unklare Schicksal der leerstehenden Kyburg nach der Helvetischen Revolution, prägnant visualisiert. Animierte Bilder bzw. kurze Flash-Animationen unterstützen die Hörstücke, deren Texte auch teilweise mitgelesen werden können. Des weiteren wurden zahlreiche ausgestellte Objekte graphisch eingebunden; somit kann durch den Besucher leicht ein thematischer Bezug zur Ausstellung hergestellt werden. Möglichkeiten der Interaktion im Film stärken die Aufmerksamkeit des Besuchers. Selbstverständlich wurde darauf geachtet, dass die Navigation schlicht, leicht und selbstlernend ist. (Abb. 10) Fragestellungen, Anregungen und Aufforderungen sind als Elemente der Navigation zu verstehen, denn sie leiten den Benutzer durch die einzelnen inhaltlichen Ebenen. Das Screen-Design lehnt sich an die vorhandene Corporate Identity der Ausstellung und des Kataloges an.

Museum Schloss Kyburg: Inhalt der Medienerweiterung und CD-ROM

Introfilm & Sitemap		
01	1663 – Die Reise nach Paris Was geschah, als der Zürcher Bürgermeister und ehemalige Kyburger Landvogt Johann Heinrich Waser einst den französischen König Louis besuchte ...	Medienstation / Quiz
02	Salon und Gesellschaft Scandalöse Enthüllungen Über Mode und andere Torheiten Caffeeschlekeriey	Hörstation mit 3 Hörspielen
03	Landvogt Leu & Dr. Gugel Wissen ohne Grenzen Lexikon vs. Suchmaschine – ein Wettkampf	Medienstation / Film
04	Verdorbenes & Schmackhaftes Frau Landvögtin über Vorratshaltung nebst schmackhaften Rezepten	Hörstation
05	Ein historischer Kriminalfall 1725 – Der Fall Johannes Grün von Kauffbüren	Medienstation / Film
06	Mandate und Verordnungen Verboten und erlaubt – Vom Geist der Eitelkeit	Hörstation
07	Die Helvetische Revolution Das Ende der Landvögte	Video mit 3 Animationsfilmen
08	Treu bis in den Tod Die tragische Geschichte der Gertrud von Wart Künstler und Auftraggeber im Gespräch	Interaktives Gemälde
09	Reichsapfel des Rudolf von Habsburg	Hologramm in der Schlosskapelle
Info: Bildnachweis, Quellen und weiterführende Literatur, Impressum, Dank		

Wie kam der Landvogt Johann Jakob Leu im 18. Jahrhundert an sein Wissen, um das 16-bändige Allgemeine Helvetische Lexikon zu schreiben? In der fiktiven Fernsehsendung »Wissen ohne Grenzen« fordert Moderator Dr. Gugel den Landvogt zu einem Wettkampf besonderer Art heraus, in dessen Folge die zwei Wissenssysteme, Lexikon und Suchmaschine, gegeneinander antreten. (Abb. 11) Im ehemaligen Arbeitszimmer des Landvogts installiert, greift diese Medienstation eine, spätestens seit der PISA-Studie, brisante Thematik auf: Inwieweit benötigen Schüler und Studenten heutzutage angesichts des im WWW abrufbaren Wissens noch eine klassische

Bildung? An den Beispielen der Begriffe *Minerva*, *Kartoffel* und *Geburtshelferkröte* werden Recherche der Fakten und deren Auswertungsergebnisse, also Methoden der Analyse und Genese simuliert. (Abb. 12) Und spätestens, wenn in der zweiten Folge der Fernsehsendung die Resultate präsentiert werden, wird im abschliessenden Zwiegespräch zwischen Johann Jakob Leu »Fakten verwalten ist eine Sache, aber neues Wissen daraus gewinnen ist eine ganz andere. Dafür braucht es schon etwas mehr. Wissen muss nicht nur verwaltet werden, sondern Wissen muss gelebt werden.« und Dr. Gugel »Heutzutage muss man nicht mehr alles wissen; es reicht, wenn man weiss, wie man an die Informationen rankommt, denn diese sind immer verfügbar.« ersichtlich, dass beide Systeme ihre Vorteile und ihre Nachteile haben.

CONCLUSIO

Die großen Chancen, welche die Multimedia-Technologie mit all ihren Maßnahmen bietet, liegen in der Verschmelzung unterschiedlicher Wahrnehmungsträger, in der Gestaltungsmöglichkeit fachübergreifender Fragestellungen und in der Kooperation zwischen Kuratoren, Vermittlern einerseits und Regisseuren, Interface-Designern, Programmierern andererseits. Die traditionellen Grenzen der Medien bewusst zu ignorieren, um Text, Bild, Film und Ton zu einer anregenden, qualitätsvollen und ästhetisch gestalteten Dramaturgie zu verdichten und diese dann ausstellungsbezogen oder via silberner Scheiben oder WWW den Besuchern und Benutzern zuzuführen, scheint das wesentliche Merkmal zu sein. Eine – die Inhalte konstituierende – Navigation soll die Besucher zur Beschäftigung mit dem Artefakt und der Geschichte, die es erzählt, hinführen. Im weitesten Sinne jedoch ist an eine aktive Anteilnahme in der von jedem selbst zu leistenden biographischen Arbeit gedacht. Somit werden zugunsten von persönlichen Interessengebieten und individuell verschiedenen Assoziationsbereichen auch die zweifelhaften Definitionsversuche von Zielgruppen wertlos; statt nüchterner Besucher-Information geht es also eher um anregende Benutzer-Inspiration. Um die Seele des Objektes multimedial optimal erfassen zu können, scheint eine Missachtung der Grenzen traditioneller Vermittlungsarbeit hin und wieder unumgänglich, denn nur neue Impulse eröffnen uns neue Wege. Die hierbei eingesetzten Strategien führen im besten Falle zur Entdeckung dessen, was von Rilke als »Kunstding«, als »notwendige, ununterdrückbare, möglichst endgültige Aussprache dieser Einzigkeit« bezeichnet wurde. Im schlechtesten Fall wird der Besucher entweder von einer Faktenflut überfordert und was noch schlimmer ist, von schlechter Gestaltung unterfordert. Reduktion und Konzentration auf Wesentliches wird gerade angesichts magerer Budget-Töpfe zu einem besonderen Kennzeichen von qualitätsvoller Vermittlungsarbeit, denn mit Fakten prall gefüllte Datenbanken haben ein schier unbegrenztes Fassungsvermögen. Aber für welchen Museumsbesucher – so seien wir ehrlich – ist die genaue Kenntnis der Vorprovenienz wirklich von Relevanz? Konzeption und Realisierung von Multimedia-Anwendungen erfordern das unbedingte Mitwirken von Fachkräften, die in Wahrnehmung geschult sind, die Geschichten erzählen können, die multimedialfähige Drehbücher schreiben, die die Grundlagen gelungener Interface-Gestaltung und des Sound-Designs

beherrschen, des assoziativen Denkens und des Projektmanagements fähig sind; also mit einem Wort teamfähig sind. So liegt denn das Erfolgsrezept gelungener Produktionen nicht im Budget oder im detaillierten Fachwissen, sondern im gemeinsamen Willen des Teams, Bestehendes zu hinterfragen, Neues in der musealen Wissensvermittlung zu wagen und die Leistungen jedes im Team involvierten Mitarbeiters zu respektieren. Gelingt es, das "hauseigene" kreative Potential aller zu wecken, ist dem Projekt Akzeptanz und Erfolg sicher. Eine Auseinandersetzung mit der Wissensvermittlung durch multimediale Technologien erfordert den unbedingten Willen zur Mitgestaltung der Zukunft. Ob sich Vermittler und Kuratoren hierzu berufen und befähigt fühlen, hängt maßgeblich vom Verständnis und der Definition ihrer ureigenen Aufgabenbereiche ab. Aus diesem Grund sollte nicht unerwähnt bleiben, dass unsere kulturelle Vergangenheit unsere Zukunft unentwegt mitgestaltet und dass Museen nicht nur als Hüter und Torwächter zu verstehen sind, sondern immer stärker zu Impulsgebern und interaktiv multimedialen Sendern transformieren, wenn sie auch künftig als die wesentlichen Vermittler der Grundwerte unserer Gesellschaft gelten dürfen.

(1) Projektleitung: Regula Zweifel, Konrad Jaggi (Schweizerisches Landesmuseum, Zürich – <http://www.musee-suisse.ch>) und Harald Krämer (TRANSFUSIONEN, Zürich). Ein Teil der Geschichten ist als CD-ROM erschienen und kann beim Schweizerischen Landesmuseum bzw. beim Verfasser bezogen werden (20,00 CHF zzgl. Porto). *Virtueller Transfer Musée Suisse* öffnet im Juli 2004 seine Pforten unter <http://www.musee-suisse.ch/vtms>

(2) Projektleitung: Dione Flühler-Kreis (Verein Museum Schloss Kyburg – <http://www.schlosskyburg.ch>) und Harald Krämer (TRANSFUSIONEN, Zürich). Eröffnung der Medienerweiterung im August 2004. Ab dann kann auch die CD-ROM beim Museum Schloss Kyburg (CH-8314 Kyburg) bzw. beim Verfasser bezogen werden.

© Screenshots: TRANSFUSIONEN © Text: Harald Kraemer - Zürich 2004

Der Vortrag wurde gehalten anlässlich der MAI-Tagung, am 13./14. Mai 2004 im Rheinischen LandesMuseum Bonn.

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



ZUM AUTOR:

Harald Krämer, Dr. phil., Studium der Kunstgeschichte, Klassischen Archäologie und Geschichte an den Universitäten Trier, Wien und Witten/Herdecke | 1990-92 Museumskuratoren Ausbildung Institut für Kulturwissenschaft, Wien | 1993 Gründung einer Consultingfirma für Museumsinformatik und Neue Medien, Wien | 1997-98 Kooperation mit Science Wonder Productions *Interaktiver Film Vienna Walk Demo* | seit 1999 die *lockere* gesellschaft – Transfusionen | 2000 MAK - Museum für angewandte Kunst Wien *CD-ROM Kunst und Industrie* | 1999-2001 Universität zu Köln, SFB/FK 427 Medien und kulturelle Kommunikation *Teilprojekt B4: Dokumentation zeitgenössischer Kunst* | 2002-2004 Schweizerisches Landesmuseum Zürich *Online-Kommunikations-Strategie Virtueller Transfer Musée Suisse* | 2004 Museum Schloss Kyburg *Medienstationen und CD-ROM* | Lehrbeauftragter: Institut für Medienwissenschaft RUB Bochum, Kulturinformatik Uni Lüneburg, Kunsthistorisches Institut Uni Zürich, Zentrum für Bildwissenschaften Donau-Universität Krems | (kraemer@transfusionen.de / www.transfusionen.de)

LITERATUR:

H. Krämer; N. Kanter: Dramaturgie – Navigation – Interaktivität: Komponenten gelungener Kommunikation mittels Hypermedia, in: Versuche im Zwischenraum. Experimentelle Kunstvermittlung im digitalen Zeitalter, Schöppinger Forum der Kunstvermittlung, 2004. (in Vorbereitung)

H. Krämer: Museen im Wandel. Zur Herausforderung musealer Wissensvermittlung durch Neue Medien, in: BAK Journal, hg. vom Bundesamt für Kultur, Bern, 8/2003, S. 5-7.

H. Krämer: Look and feel good. Navigation als Strategie des kulturellen Knowledge-Transfer in Online- und Offline-Anwendungen, in: Standbein Spielbein. Museumspädagogik aktuell, Nr. 64, Dezember 2002, S. 44-49,

H. Krämer: Museumsinformatik und Digitale Sammlung, WUV, Wien, 2001.

C. Gemmeke; H. John; H. Krämer (Hg.): Euphorie digital? Aspekte der Wissensvermittlung in Kunst, Kultur und Technologie, Transcript Verlag, Bielefeld, 2001.

H. Krämer; H. John (Hg.): Zum Bedeutungswandel der Kunstmuseen. Positionen und Visionen zu Inszenierung, Dokumentation, Vermittlung, Verlag für moderne Kunst, Nürnberg, 1998.