

BEISPIEL-EXPONATE

entwickelt für REX Regensburg Experience

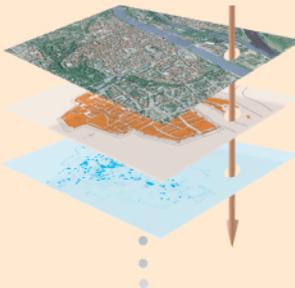
1 REXPLORER

In diesem mobilen Stadtspiel treten Sie in Regensburg mit Hilfe Ihres tragbaren "Detektors" mit historischen Figuren an verschiedenen Orten der Altstadt in Kontakt. Die Aufgaben, die Ihnen diese virtuellen Figuren stellen, helfen Ihnen, wie bei einer Schnitzeljagd die mittelalterliche Stadt zu entdecken. Die Stadt wird zum Spielbrett; historisches Wissen wird spielerisch vermittelt. REXplorer ist damit das erste permanente mobile Stadtspiel der Welt.



2 ZEITFENSTER

Eine berührungsempfindliche Karte zeigt die heutige Regensburger Altstadt aus der Luft. Wischen Sie über die Karte, und Sie legen darunterliegende historische Schichten der Stadt frei. Wie ein Archäologe können Sie sich so bis zum römischen Kastell „durchgraben“. An einigen Stellen entdecken Sie Schätze, die Ihnen Besonderes zu einem Gebäude oder Ort enthüllen. Stadtgeschichte wird so interaktiv erforschbar: was war vor 400 Jahren unter dem Regensburger Rathaus?



3 REXBAND

Spielen Sie mit anderen Besuchern auf authentischen Nachbauten mittelalterlicher Instrumente. Der Computer hilft Ihnen, sich nicht zu verspielen. Gleichzeitig werden besonders gute mittelalterliche "Bands" vom virtuellen Publikum mit Beifall und klingender Münze belohnt. Die Musik des Mittelalters wird so auf eine neue Art erlebbar.



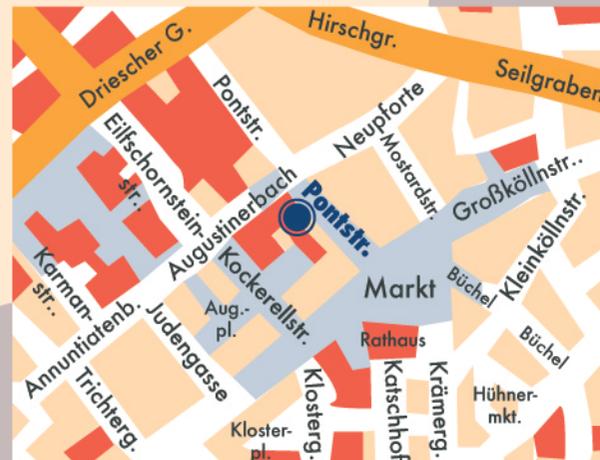
entwickelt für das Haus der Musik Wien

4 PERSONAL ORCHESTRA

Dirigieren Sie die Wiener Philharmoniker: Größe, Geschwindigkeit und Richtung Ihrer Dirigiergesten kontrollieren Lautstärke, Hervorhebungen und Tempo des Orchesters. Allzu wildes Dirigieren quittieren die Philharmoniker allerdings mit einer saftigen Beschwerde. Sie erleben so vielleicht zum ersten Mal, wie es ist, – fast – ein berühmtes Orchester zu dirigieren. Die Tempoänderungen (ohne daß die Tonhöhe schwankt!) erledigt ein zum Patent angemeldeter Algorithmus.



Quelle: Haus der Musik, Wien



Internationales Zeitungsmuseum
Pontstraße 13
Aachen
Telefon: +49 (0)241 432-4508

Bauhaus alpha ist eine Ausstellung des Lehrstuhls für Medieninformatik an der RWTH Aachen in Kooperation mit dem Förderverein Bauhaus Europa und der Stadt Aachen.

<http://bauhaus-europa.eu/>
<http://media.informatik.rwth-aachen.de/>

BAUHAUS ALPHA

So, 1.10.–So, 8.10.2006

tgl. 9.30–19.30 Uhr

Eröffnung: Sa, 30.09.
14 Uhr

Montag geschlossen

7 Ideenskizzen für
interaktive Exponate
im Bauhaus Europa

sowie Beispiele
existierender
Systeme

Eine Ausstellung des
Lehrstuhls Medieninformatik
RWTH Aachen

Mit diesen Ideenskizzen für Dauerexponate im Bauhaus Europa wollen wir einen Pool an möglichen Richtungen für die interaktive Ausgestaltung des Hauses für den kreativen Dialog zur Verfügung stellen.

Sie sind noch nicht als konkrete Projekte gedacht, auch wenn jede Skizze unserer Erfahrung nach technisch umsetzbar ist.

Jedes Szenario beschreibt anschaulich einen möglichen Besuchertyp in seinem Umgang mit einem Exponat.

Eine einfache graphische Skizze visualisiert die uns vorschwebende Interaktion.

Neben den sieben Ideenskizzen zeigt die Ausstellung vier andere, bereits implementierte Exponate, die der Lehrstuhl für andere Projekte entwickelt hat.

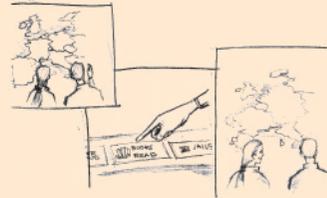
Sie sind nicht für das Bauhaus Europa gedacht. Sie sollen dem Besucher der Ausstellung vielmehr einen Eindruck vermitteln, wie interaktive Exponate kulturelle und historische Themen vermitteln können.

Prof. Borchers, Inhaber des Lehrstuhls Medieninformatik, hat zehn Jahre Erfahrung in Konzeption, Entwurf und Implementierung interaktiver Exponate.

Seine Arbeiten fanden und finden sich als permanente Exponate im Ars Elec-tronica Center Linz, Haus Der Musik Wien, Technik Museum Delft, Boston Children's Museum, Betty Brinn Children's Museum Milwaukee, auf Wanderausstellungen durch die USA und bei verschiedensten Events in Europa und den USA wie der MILIA in Cannes, der ACM 1 in San Jose und dem WIRED NextFest in San Francisco.

Er ist Autor des Buchs „A Pattern Approach to Interaction Design“ mit Gestaltungsregeln für interaktive Exponate.

1 MORPHING EUROPE



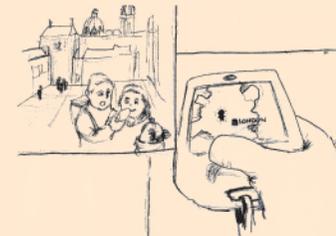
Besucher verändern die Größenverhältnisse auf einer Karte Europas nach selbstgewählten statistischen Parametern. Die Erfahrung: Nach irgendeinem Maß ist jedes Land Europas das Größte.

2 ZUR ABSTIMMUNG!



Besucher stimmen in Gruppen über aktuelle kontroverse europäische Fragen ab. Der abstrakte politische Diskurs über Europa wird reale und lokale Diskussion.

3 KATSCHHOF EUROPA



Besucher entdecken mittels Mobiltechnologie vor dem Bauhaus Europa auf dem Katschhof eine virtuelle Karte Europas. Der umgebende Stadtraum wird zum Spielfeld, das Museum setzt sich außerhalb des Gebäudes fort.

4 EUROMIX



Besucher mischen aus europäischen Klängen eine eigene Komposition. Material verschiedener Regionen und Generationen schafft für einen Moment ein neues musikalisches Bild Europas.

5 VIRTUELLE REISE



Besucher erleben auf Fahrradtrainern, wie groß die europäischen Distanzen wirklich waren. Land, Epoche und soziale Stellung bestimmen, wie leicht das Ziel zu erreichen ist.

6 ICH BIN EUROPA



Besucher helfen, in einem Spiel die Multimediadatenbanken der Europäischen Union zu katalogisieren – eine Arbeit, die Menschen im Vergleich zum Computer nur wenig Mühe kostet.

7 AMBIENTER ZEITGEIST



Besucher erfahren die Gesprächsthemen der Zeit indirekt durch einen interaktiven Tisch im Museumscafé, können Verknüpfungen zu aktuellen Informationen nutzen oder einfach den Nachbartisch belauschen.