

Wissenschaftliches Seminar: Virtuelle Museen

Ein Referat zum Thema:

»Experience Design: Auf dem Weg zum Erlebnismuseum?«

von

Felix Wrann

Michael Malitz

- Die Geschichte der Museen
- Die Wahrnehmung
- Werteveränderungen in der Gesellschaft
- Erlebnis - Museum
 - Medien
 - Architektur
- Ein Erlebnis?
 - Wann / Was / Wie / Warum ...
- Ein Zitat
- Fragen (?)

- Die Geschichte / Das Museum

- ist knapp 250 Jahre alt.
- setzt eine Öffentlichkeit voraus, die als allgemeines Forum über Wert, Wohl und Wehe befand und ertsmals die Gelegenheit bekam, eigene Urteils- und Anschauungskriterien zu entwickeln.
- Im 18.Jahrhundert gilt die die öffentlich geführte Kunstkritik infolge der öffentlich gewordene Kunstaussstellung als Politikum.
- Für den Staat ist es ein repräsentatives Instrument von Macht und ein Faktor pädagogischen und volkswirtschaftlichen Nutzen.
- Die Öffentlichkeit erkannte darin nicht nur ein neu gewonnenes Vergnügen, sondern auch ihrerseits die Möglichkeit zur Macht.
- Bis weit ins 19. Jahrhundert hinein dient es u.A. als Instrument der Geschmacksverbesserung im Volke.

- Die Wahrnehmung

- »Wahrnehmung im weitesten Sinne meint den Prozess der Gewinnung und Verarbeitung von Informationen aus äußeren und inneren Reizen, die zu einem bewussten Auffassen und Erkennen von Gegenständen und Vorgängen führt. Als physiopsychischer Prozess wird er nicht allein von den Reizungen der Sinnesorgane (physiologisch) bestimmt, sondern u.U. im weitaus stärkerem Maße auch durch Gedächtnisinhalte, Interessen, Gefühle, Stimmungen und Erwartungen. Nach heutigem erkenntnistheoretischen Verständnis besteht die Aufgabe der Wahrnehmung vor allem in der Herausbildung und Entwicklung eines (Um-)Weltbildes, das dem Individuum ermöglicht, sich in seiner Umwelt erfolgreich zu verhalten.«

Werteänderungen in der Gesellschaft

- Medien, Fernsehen und Internet, Reizüberflutung
- Museum als bildende Einrichtung?
- Neue Medien als Informationsquellen
- Wert der Bildung
- Lernen mit Spass
- Erwartungen an Museen



- Erlebnis - Museum

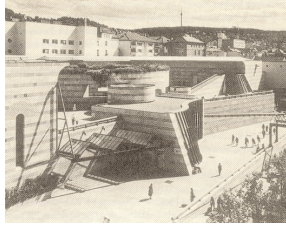
- Architektur

- Aussage »Sprechend und ansprechend gebaut?«
 - Größe und Proportion zum Gezeigten
 - Funktion

>Beispiele

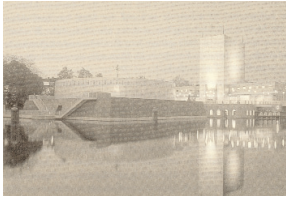
- Staatsgalerie Stuttgart

- Rummelplatz-Überraschungseffekte
- Wehmütige Feierlichkeit
- Legoland



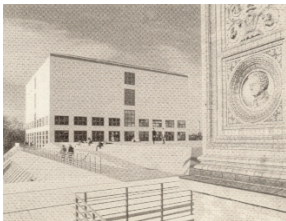
- Grononinges Museum

- Vergleich mit Disneyland



- Kunsthalle Hamburg

- Einfachheit
- Sachlichkeit im Dienste der Bilder



Deutsches Technikmuseum Berlin



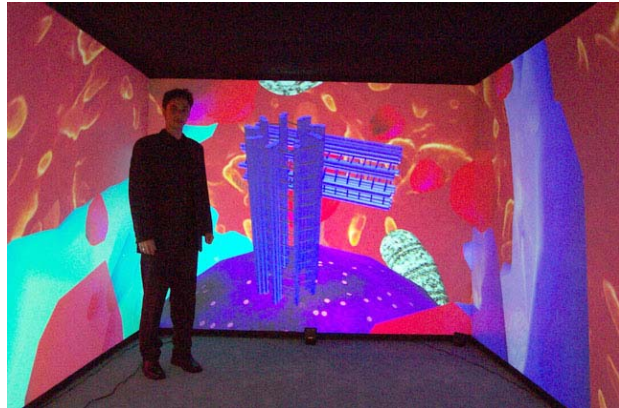
- Alte und neue technische Exponate
- Zuschauen, Ausprobieren, Mitmachen, Begreifen
- Vorführungen und Aktivitäten
- Experimente und Analysen





ViSImagine®
visualize your imagination

ViSImagine in St. Augustin / FH Bonn-Rhein-Sieg



- Real Virtuality – Interaktives Projektionssystem
- Transportabel, flexibel und günstig

- Erlebnis ? Wann / Wie / Was

- Faszination
 - Überraschung
 - Wiedererkennung
 - Emotionen werden angesprochen
 - Ein bleibender Eindruck
 - Ablenkung
-
- Exkursion in den »Nichtalltag«
 - Gegenläufige Tendenzen (Pulitzer-Museum)
 - Neue Medien

- Ein Zitat

»Sein gesellschaftliches Gewicht scheint das Museum nur wahren und sein Bildungsauftrag weitreichend nur erfüllen zu können, wenn es sich permanent von innen heraus zu erneuern vermag, ohne seine verpflichtende Tradition aufzugeben.«

Uwe M. Schneede

- Fragen (?)

- Ist ein Erlebnismuseum (nur) ein Pendant zu Disney World?

- Erlebnisfaktor = Besucherzahlen?

- Wieviel Bildung kann ein Erlebnismuseum überhaupt vermitteln?



Fragen, die wir uns gestellt haben:

Werden Museen ohne Medien und ohne Erlebnisse überleben?



Inwiefern erweitert das Erlebnis den Museumsbesuch?

