

**AUSSTELLUNGSGESTALTUNG  
ZWISCHEN REAL UND DIGITAL**  
*HENNING MEYER*

**1 FRAGE**

**2 WELTEN**

**3 BEISPIELE**

**4 PERSPEKTIVEN**





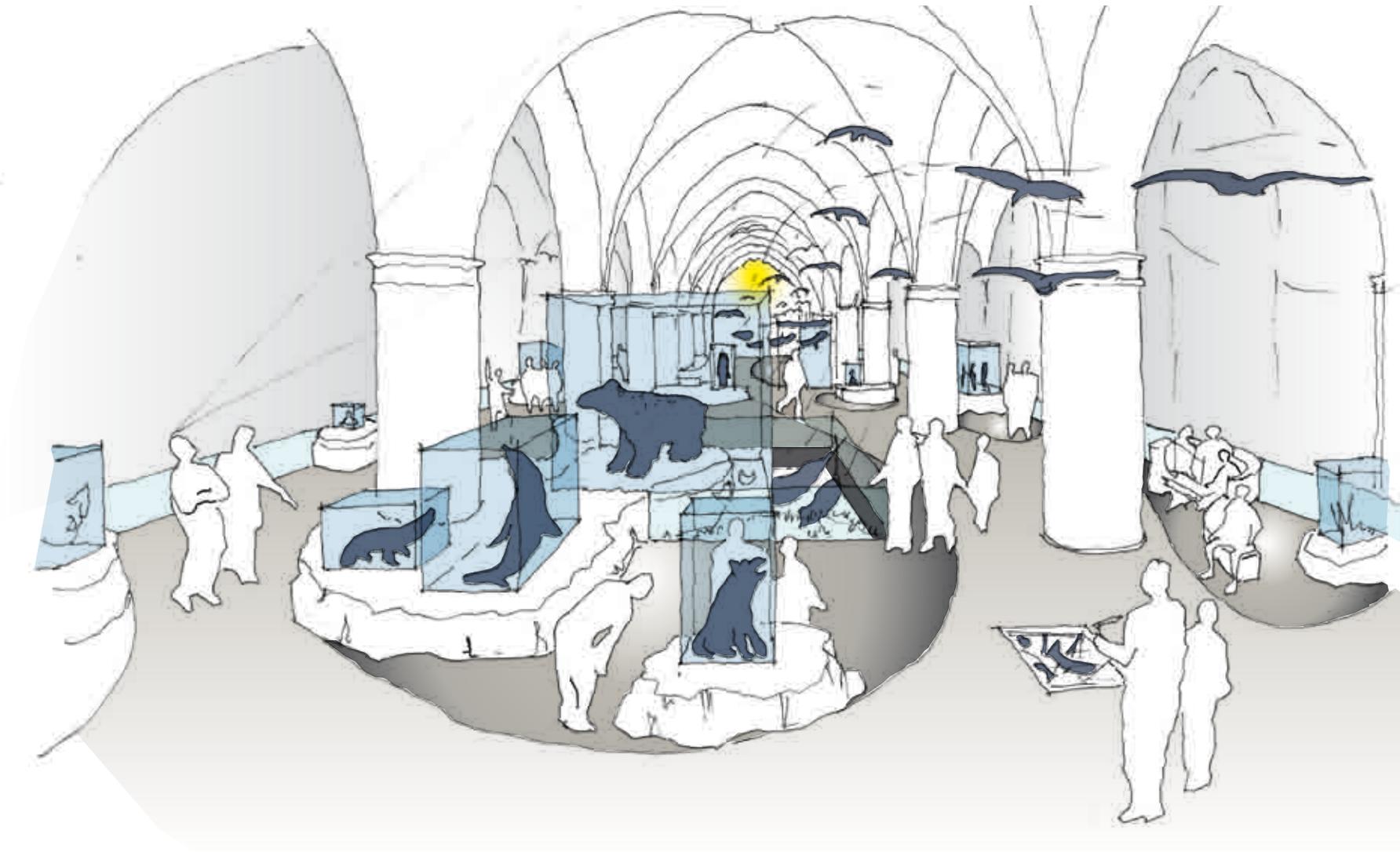
**MEERESMUSEUM STRALSUND**

*ERLEBNIS „RAUM“*

GRUNDKONZEPT — **DAS BEGEHBARE DIORAMA**



RAUMPERSPEKTIVE — AN DER OBERFLÄCHE



GRUNDKONZEPT — **SCHICHTUNG**



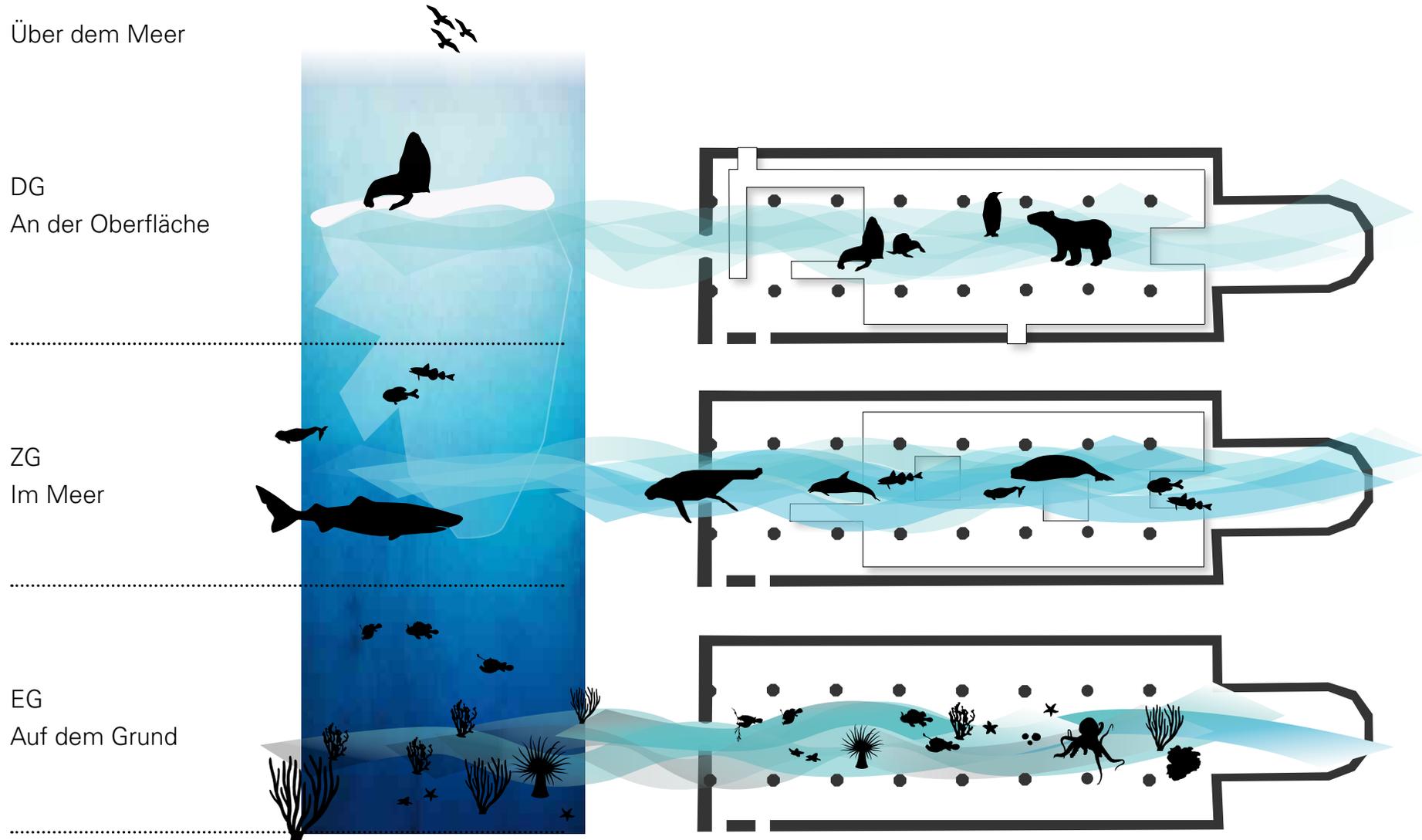
Über dem Meer

An der Oberfläche

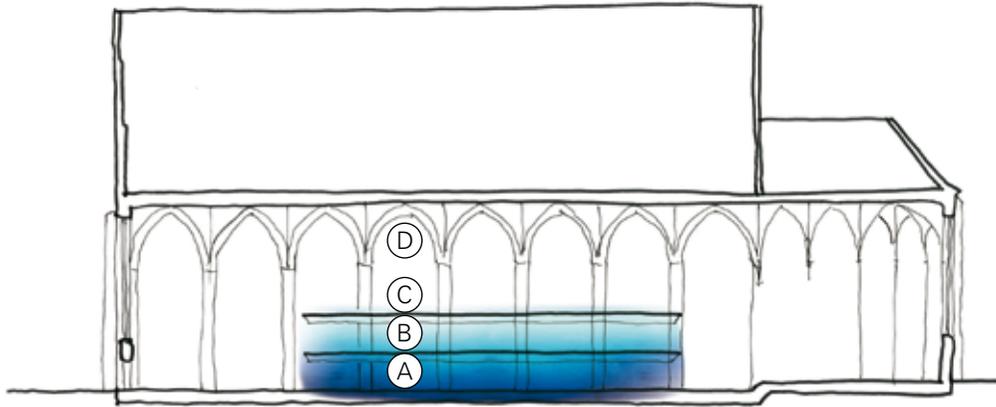
Im Meer

Auf dem Grund

# GESTALTUNG — ZONIERUNG UND WEGEFÜHRUNG



# GESTALTUNG — **ATMOSPHERE**



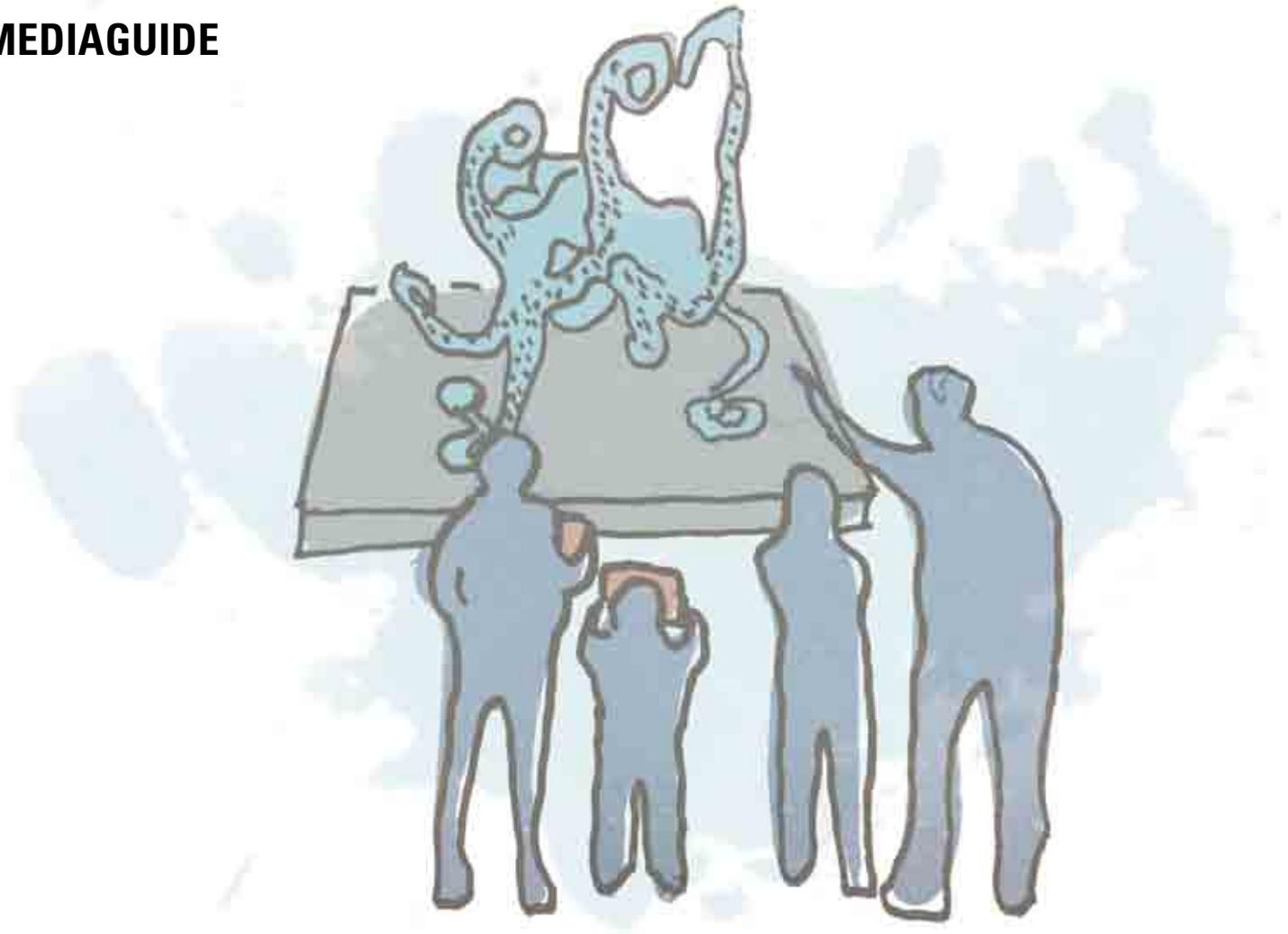
Lichtsituation (Kunstlicht)

- A »Über dem Meer«
- B »An der Oberfläche«
- C »Im Meer«
- D »Auf dem Grund«



Natürliche Beleuchtung  
durch Fenster

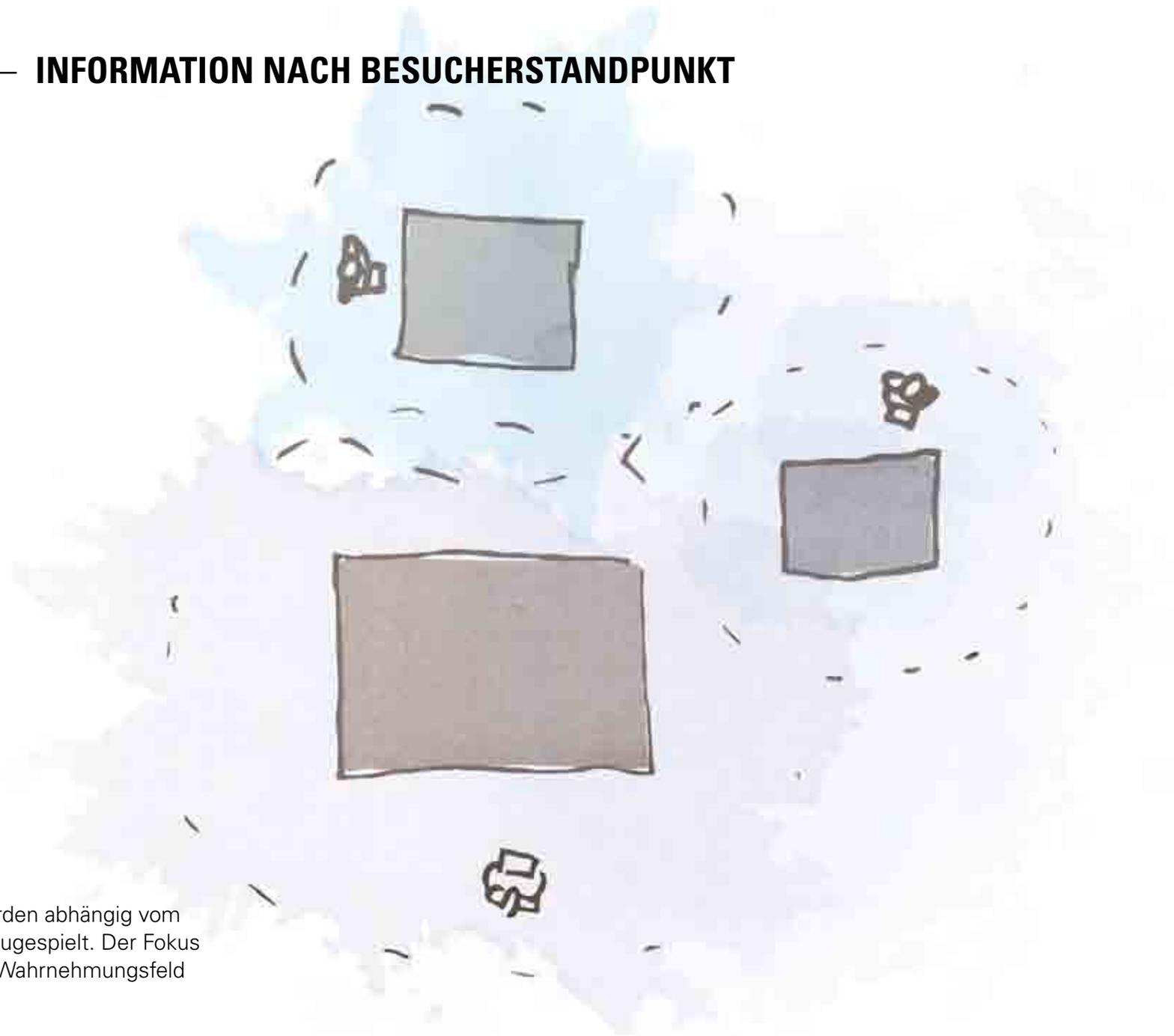
## VERMITTLUNG — **MEDIAGUIDE**



Wir setzen bei der Informationsvermittlung auf eine mobile digitale Lösung. Der Guide wird als App so konzipiert, dass er auf einer Vielzahl persönlicher Geräte läuft, aber auch als Leihgerät vorliegt (kleines Tablet).

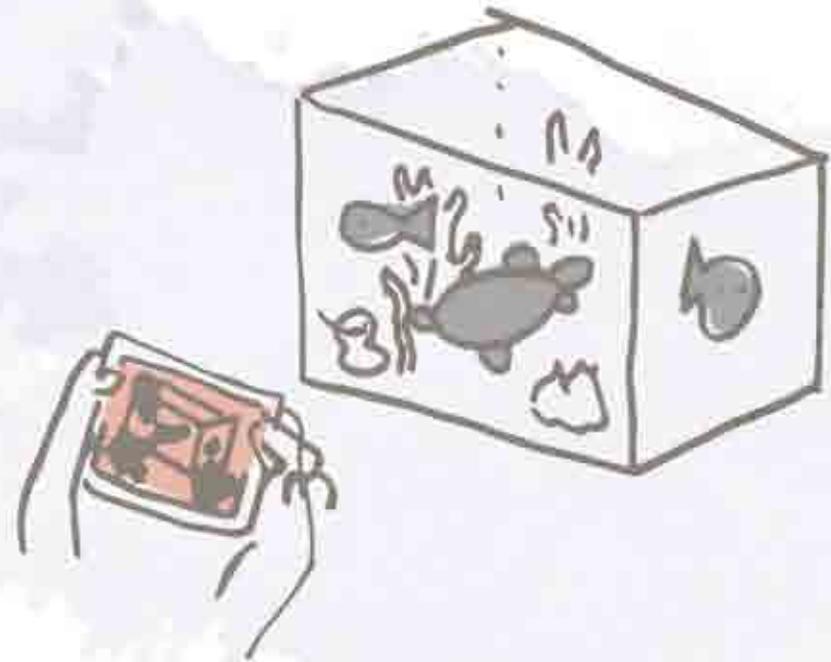
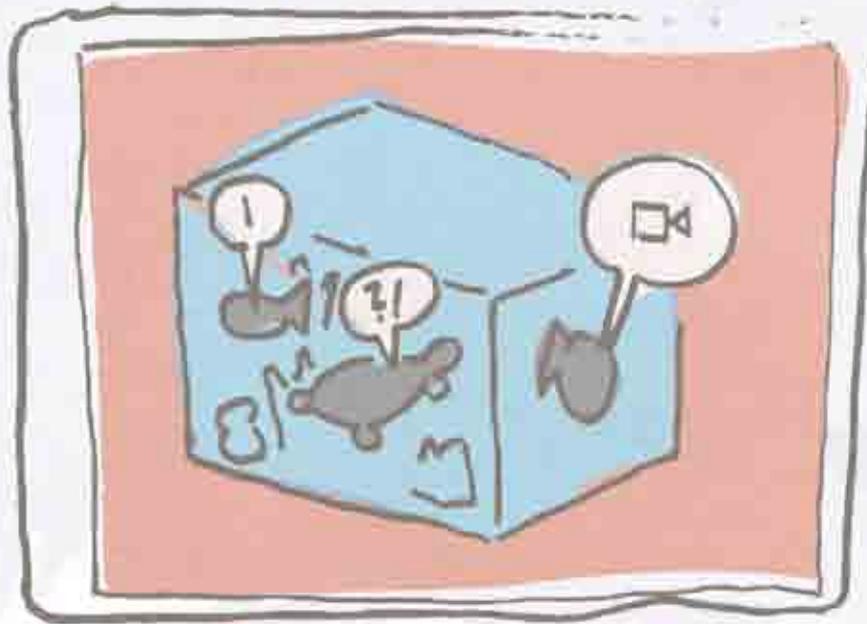
Besuchergruppen, wie Familien, können ihre Geräte synchronisieren und den Guide als gemeinsames Besucherlebnis teilen.

# MEDIAGUIDE — INFORMATION NACH BESUCHERSTANDPUNKT



Die Informationen werden abhängig vom Besucherstandpunkt zugespielt. Der Fokus reduziert sich auf das Wahrnehmungsfeld des Besuchers.

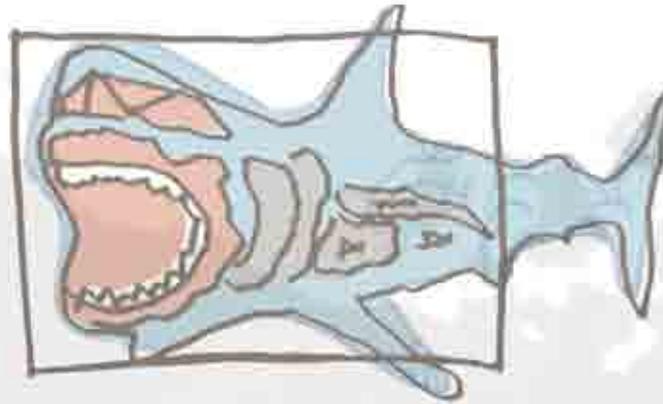
## MEDIAGUIDE — DIGITALE KARTIERUNG



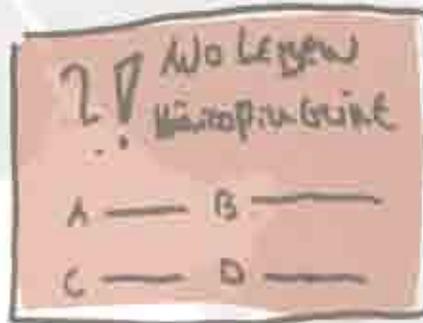
Die Digitale Kartierung überlagert die Kameraperspektive mit Informationspunkte. Das System erkennt den Standpunkt und überblendet die relevanten Punkte (AR). Durch Touch werden die vielfältigen weiterführenden Informationen geöffnet.

## MEDIAGUIDE — INHALTE

Minispiele vermitteln spielerisch wissenschaftliche Aspekte wie Nahrungsketten oder Lebensräume



Erweiterter Content wie Skelettblick oder Videoeinbettung



Erläuternde Steckbriefe & Gruppentexte

Das mediale System ersetzt die klassische Raumgrafik durch die mediale Ebene. Dabei sollen technische Möglichkeiten ausgeschöpft werden als auch vielfältige Vermittlungszugänge geschaffen werden.

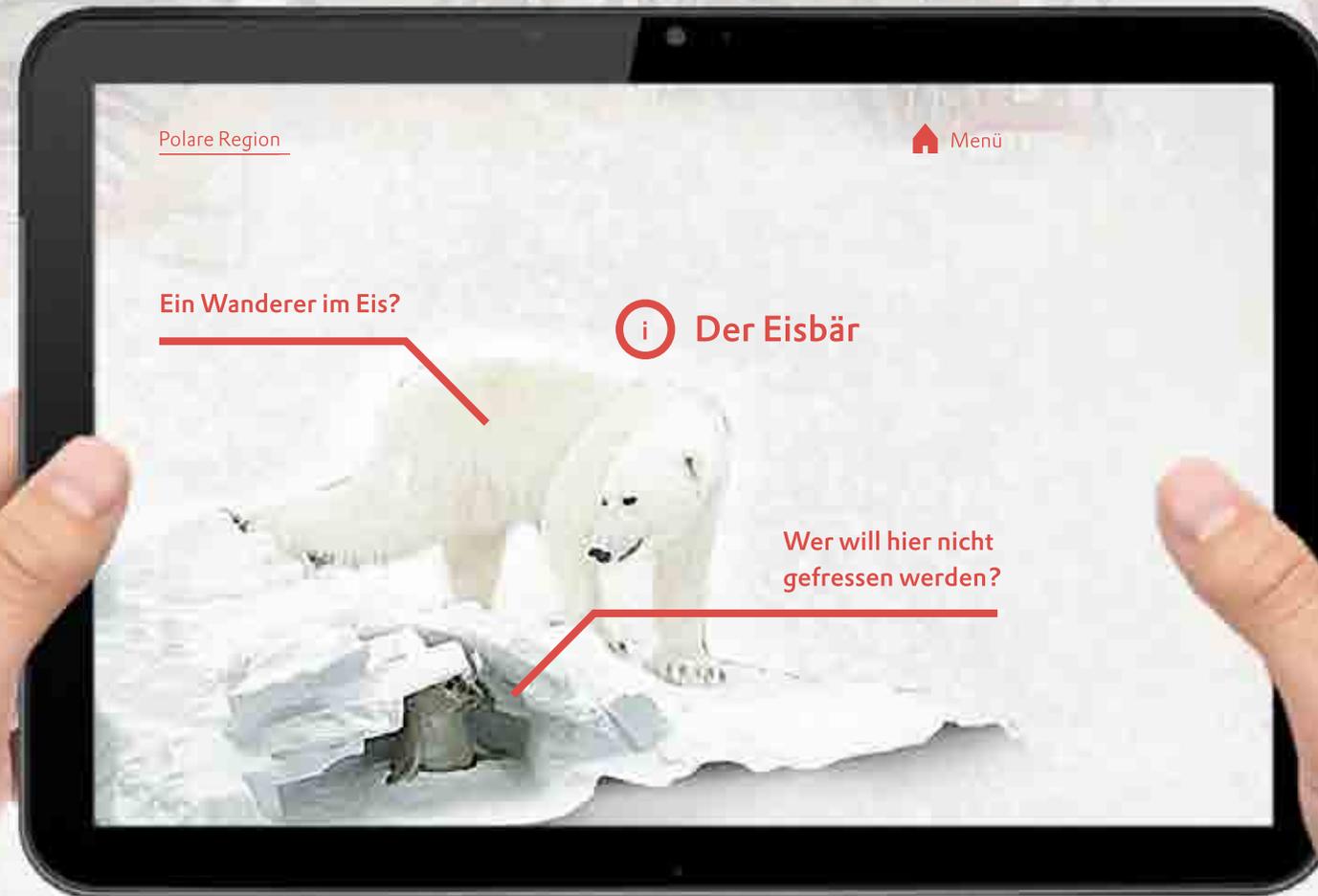
Die Inhalte können nach persönlichem Interesse ausgewählt werden. Ein persönliches Gesamterlebnis wird dadurch gestärkt. Das Erlebnis kann über soziale Medien aus der App heraus geteilt werden.

# MEDIAGUIDE — INTERFACE



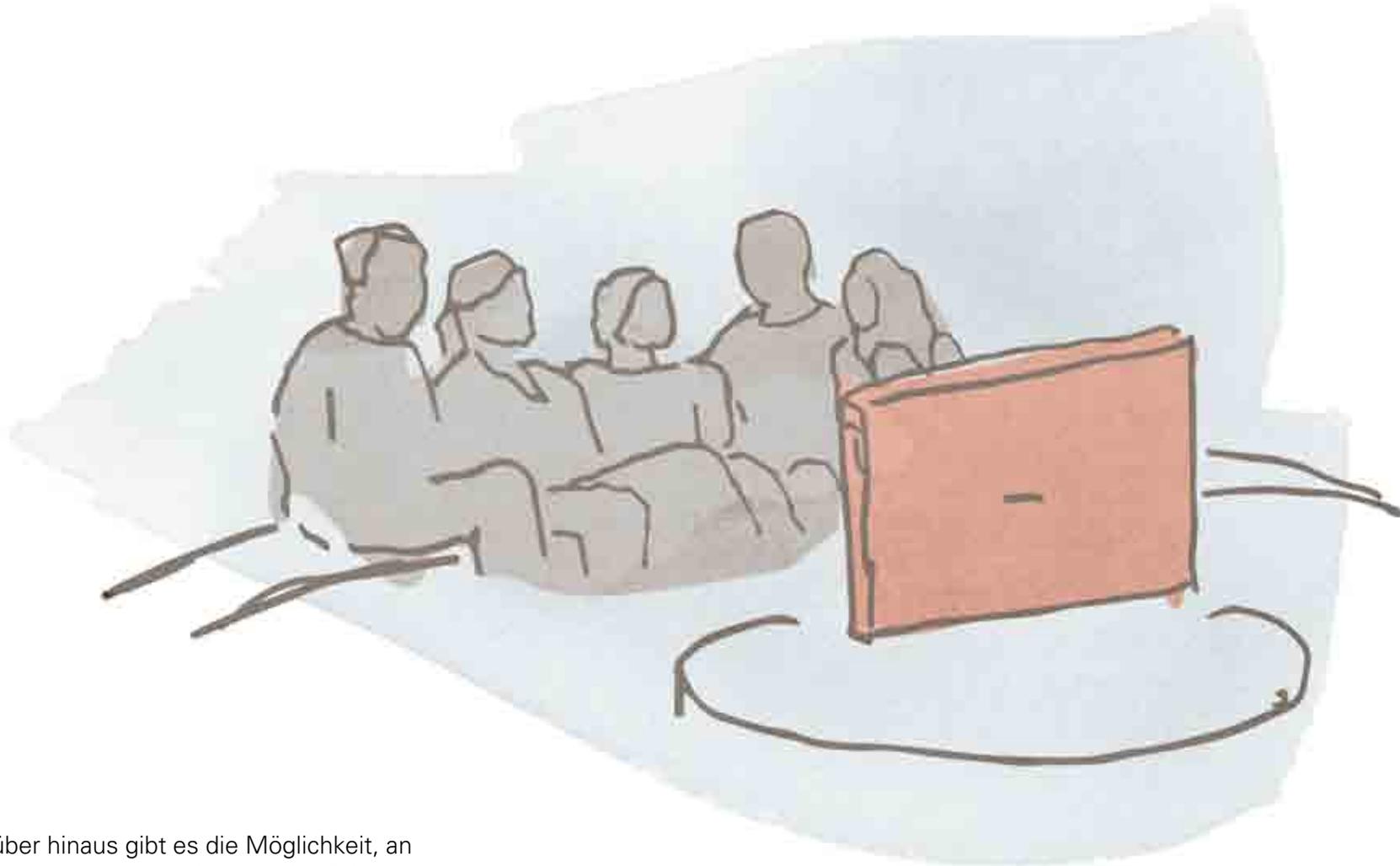
Aufruf eines Informationspunktes mit weiterführendem Inhalt.

# MEDIAGUIDE — INTERFACE



Beispielhafte digitale Kartierung einer Besucherperspektive.

## KOMMUNIKATIONSINSELN



Darüber hinaus gibt es die Möglichkeit, an den „Kommunikationsinseln“ den Bildschirm mit einem großen Display zu synchronisieren, sodass bspw. Filme in der Gruppe angesehen werden können.

**MUSEUM OF ISLAMIC ART  
DOHA**

*ERLEBNIS „BEGEGNUNG“*









Oouuh,  
I'm so scared...





Reiseblogger



I. M. Pei

- Architekturführung, zeigt die besten Fotopoints
- berichtet in den Galleries aus seiner Inspirationsreise

Asiatischer Händler



Geschichtenerzählerin

- fiktive Person
- Expertin für Mythen, Sagen, Erzählungen
- charmant und geheimnissvoll
- anekdotisch und überraschend
- Zielpublikum: Familien und Orientliebhaber

Museumsdirektorin

Kunstsammler

Abenteurer



Designstudentin

- studies at vcuarts, Qatar
- Expertin für Design, Kunst, Fashion
- bereiste viele Länder für Exkursionen
- Zielpublikum: junges Publikum, trendaffin

Arabischer Comedian

# STORYTELLING — VISITOR STORY

## Vorstellung der Storyteller



Im Atrium werden die Besucher im Raum von den sechs Personen, den Guides, auf lebensgroßen Monitoren empfangen. Die Personen locken die Besucher an den Monitor und stellen sich mit Objekten dar.

*»Eigentlich war ich nur wegen der bekannten Architektur im MIA, aber als ich der Designstudentin auf dem Monitor begegnet bin, dachte ich warum denn nicht? Die Tour habe ich schließlich zusammen mit meinem Freund gemacht und wir werden zuhause viel über islamische Kunst in Asien berichten können!« Kim, 27 Jahre aus Singapor.*

## Auswahl der Tour



Sobald die Besucher sich den Monitoren nähern, wird ein Video auf ihrem Gerät synchronisiert, die Guides beginnen zu erzählen und geben einen Überblick zu

*»Ahlan, alter Freund! Ich bin Kalil, der Geschichtenerzähler. Komme mit mir und ich entführe dich in eine mythische Welt alter Erzählungen. Und keine Angst, die Tour wird nicht so langweilig sein, wie dieses alte verstaubten Buch erscheint!«*

# STORYTELLING — VISITOR STORY

## Personalisierung



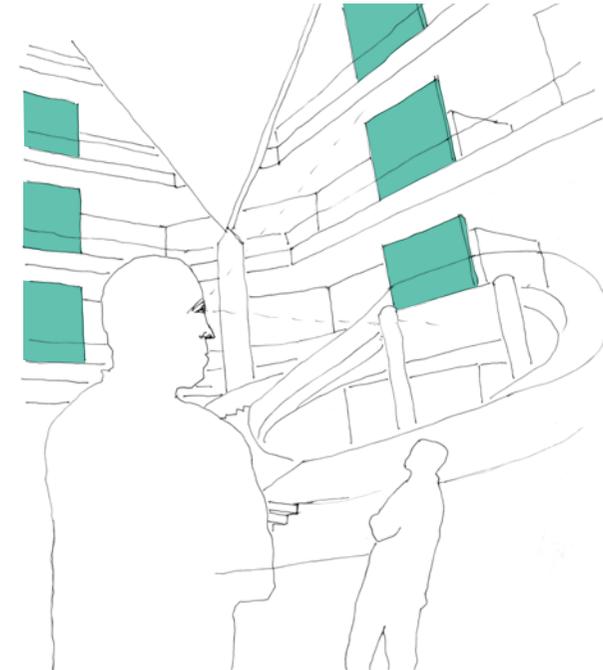
Auf dem Device wird dazu eine Übersicht der Touren dargestellt. Nach der Auswahl einer Tour werden dem Besucher noch wenige Fragen gestellt, um die Tour zu personalisieren. Herkunft, Besuchsdauer und die persönliche Motivation können hierbei berücksichtigt werden und neh-

men Einfluss auf das Erlebnis.

Besuchsgruppen wie Familien und Freunde können einen Gruppenmodus wählen und die Geräte innerhalb der Gruppe synchronisieren.

Ein Account zum Teilen oder Speichern des Erlebnis kann auch nach Tourende angelegt werden.

## Orientierung & Tourbeginn



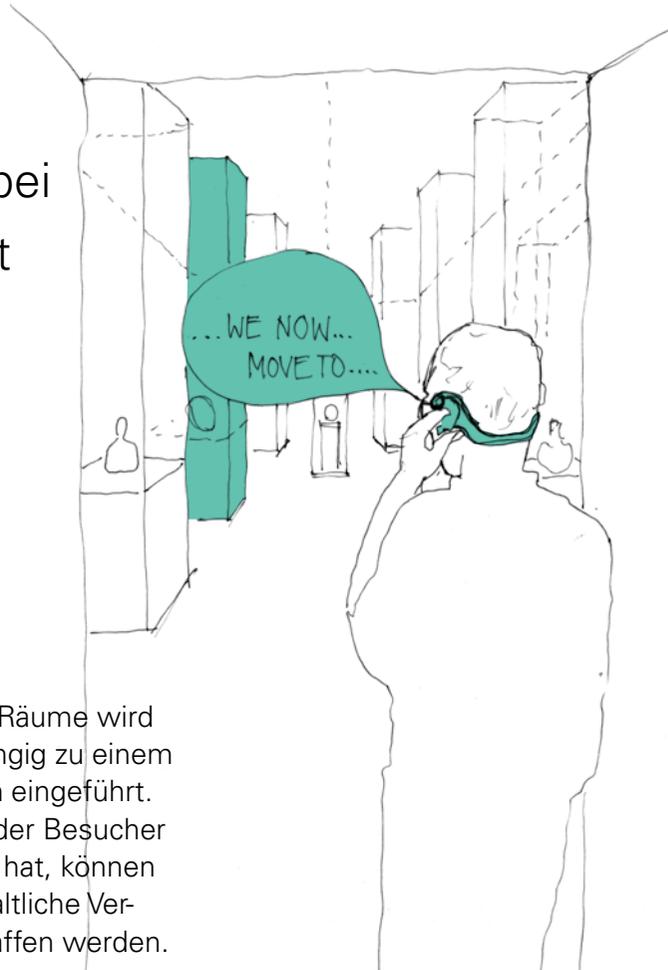
Besuchsgruppen wie Familien und Freunde können einen Gruppenmodus wählen und die Geräte innerhalb der Gruppe synchronisieren.

Ein Account zum Teilen oder Speichern des Erlebnis kann auch nach Tourende angelegt

*»... schau dich mal um, die Architektur des Atriums zitiert viele Elemente der islamischen Kultur ... im Café erzähle ich dir später gerne mehr dazu.«*

# STORYTELLING — VISITOR STORY

## Interaktion bei Raumeintritt

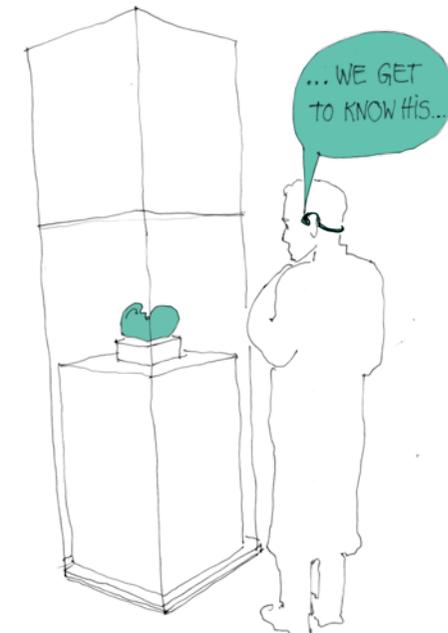


Beim Eintritt in die Räume wird der Besucher abhängig zu einem Profil in die Themen eingeführt. Je nach dem, was der Besucher bereits angeschaut hat, können hierbei weitere inhaltliche Verknüpfungen geschaffen werden.

Per Sprache wird der Besucher zu dem gewünschten Objekt geführt.

Das Display des Guides unterstützt den Besucher in der Orientierung durch Aufnahme

## Interaktion vor Objekten



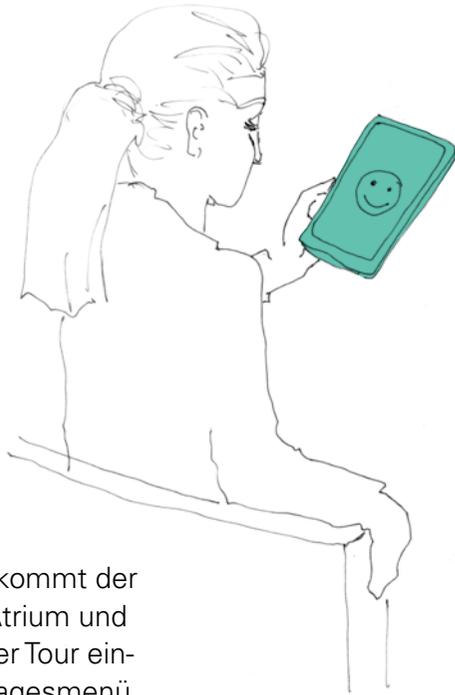
Sobald der Besucher einen bestimmten Bereich vor einem Objekt erreicht hat, wird die Objektgeschichte abgespielt. Im Anschluß kommt die Weiterleitung zur nächsten Station oder der Hinweis auf die vertiefenden Interaktionsräume.

Auch auf Ebene der Objekte werden sprachlich Verknüpfungen zu den bereits besuchten

*»Wir kommen nun vom Thema X zur Kalligraphie... Die Inschrift auf dem Teller verrät dir dessen Hersteller ... Ein Raum zurück kannst du dich selbst in Kalligraphie üben.«*

## STORYTELLING — VISITOR STORY

### Interaktion bei Tourende



Nach dem Rundgang kommt der Besucher zurück ins Atrium und wird zur Bewertung der Tour eingeladen und auf das Tagesmenü im Café hingewiesen.

### Post-Visit Activities



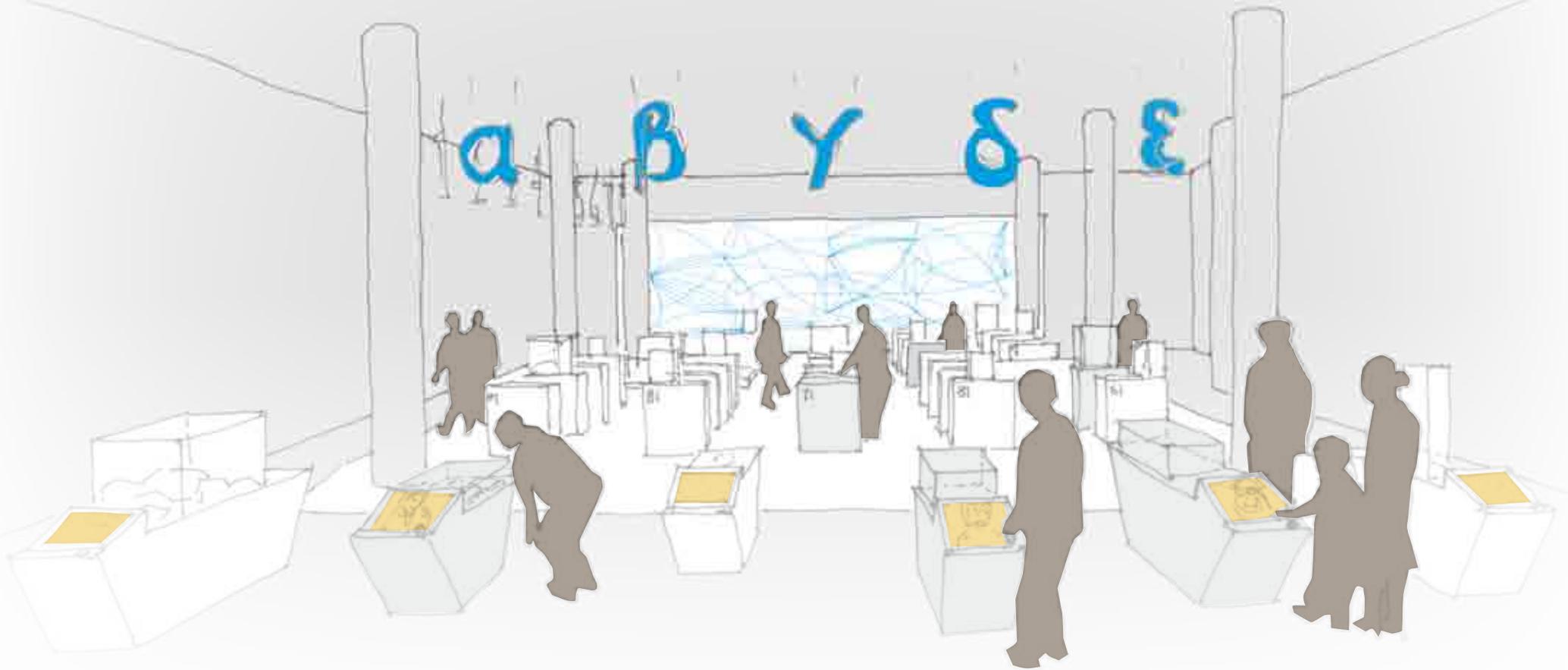
Bei Rückgabe des Geräts fragen die Museumsmitarbeiter, ob die Besucher einen Account angelegt haben, um später die gesammelten Fotos und Inhalte anzuschauen.

Alternativ können die Besucher sich schon im Vorfeld ihres Besuches die App downloaden. Möglicher Umfang: Informationen von [mia.org.qa](http://mia.org.qa), Profil anlegen & Touren vorauswählen, Schnittstelle zur Online-Sammlung, teilen des Besucherleb-

**HUMBOLDTLAB  
IM  
HUMBOLDTFORUM**

*ERLEBNIS „ENTDECKEN“*

IDEENSKIZZE — **RAUMBILD**



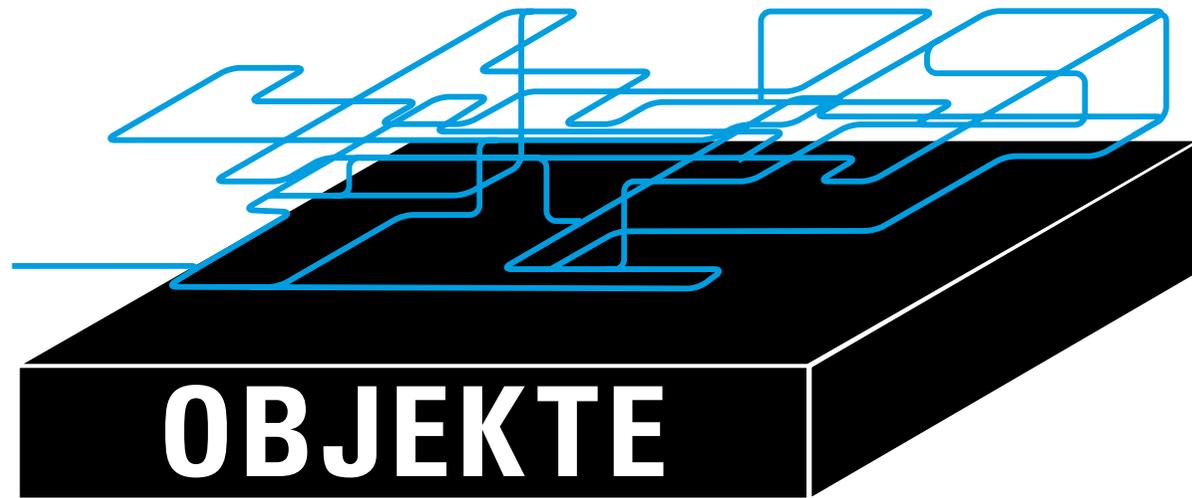
METHODEN DER VERMITTLUNG — **ERFAHRUNGSEBENEN**

Rundgang

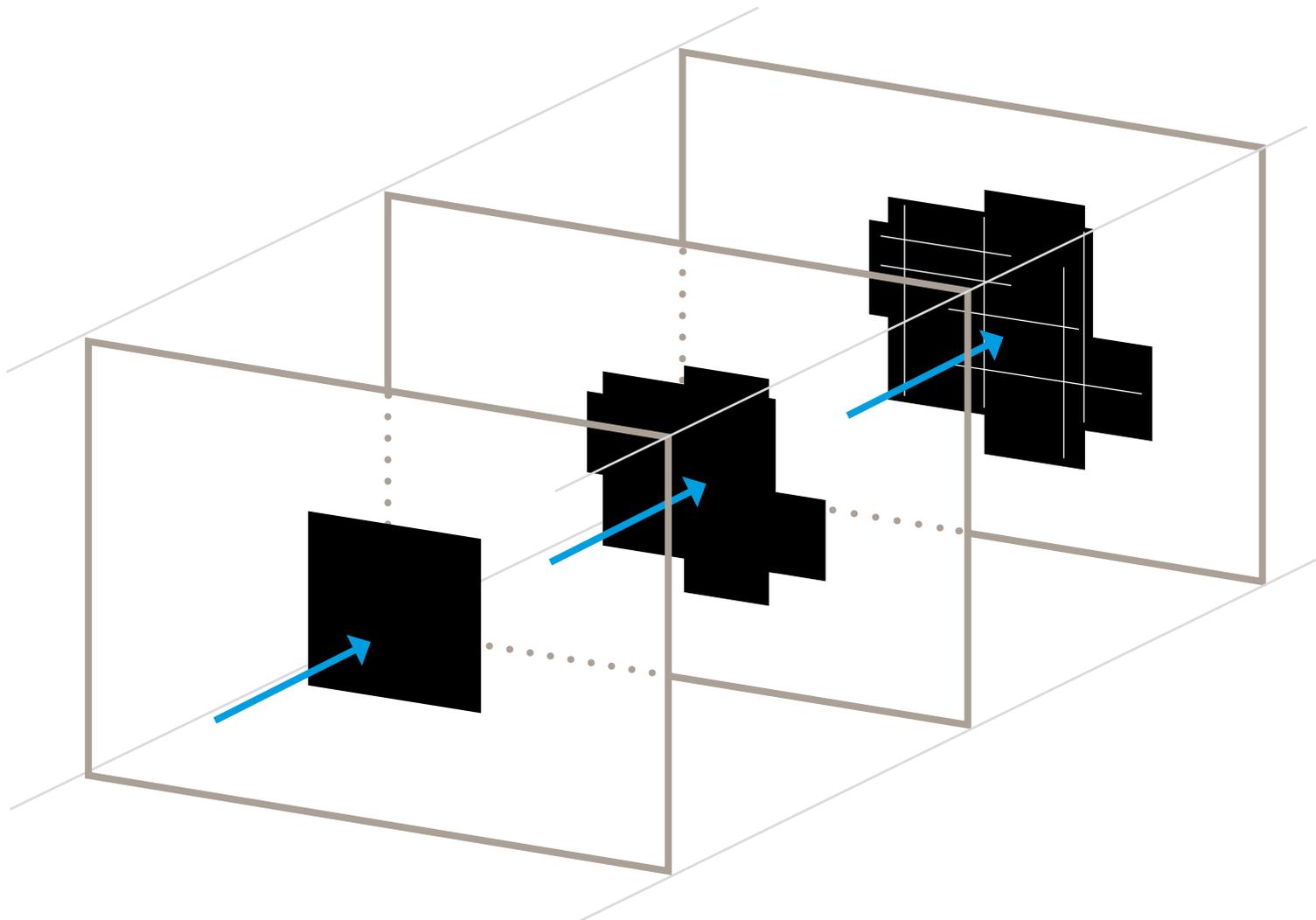
erzählerisch  
individuell

Raumbild

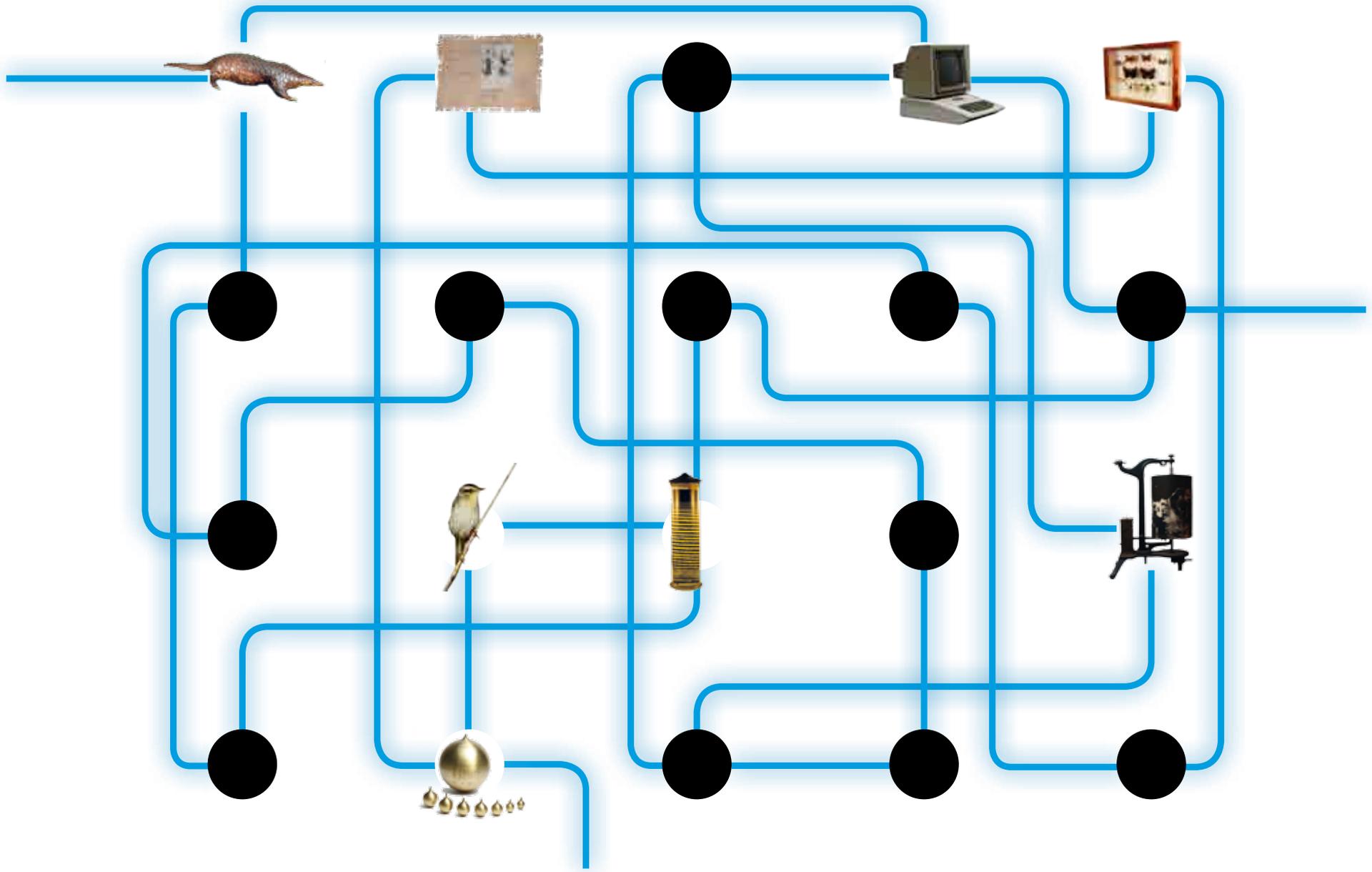
ästhetisch  
statisch



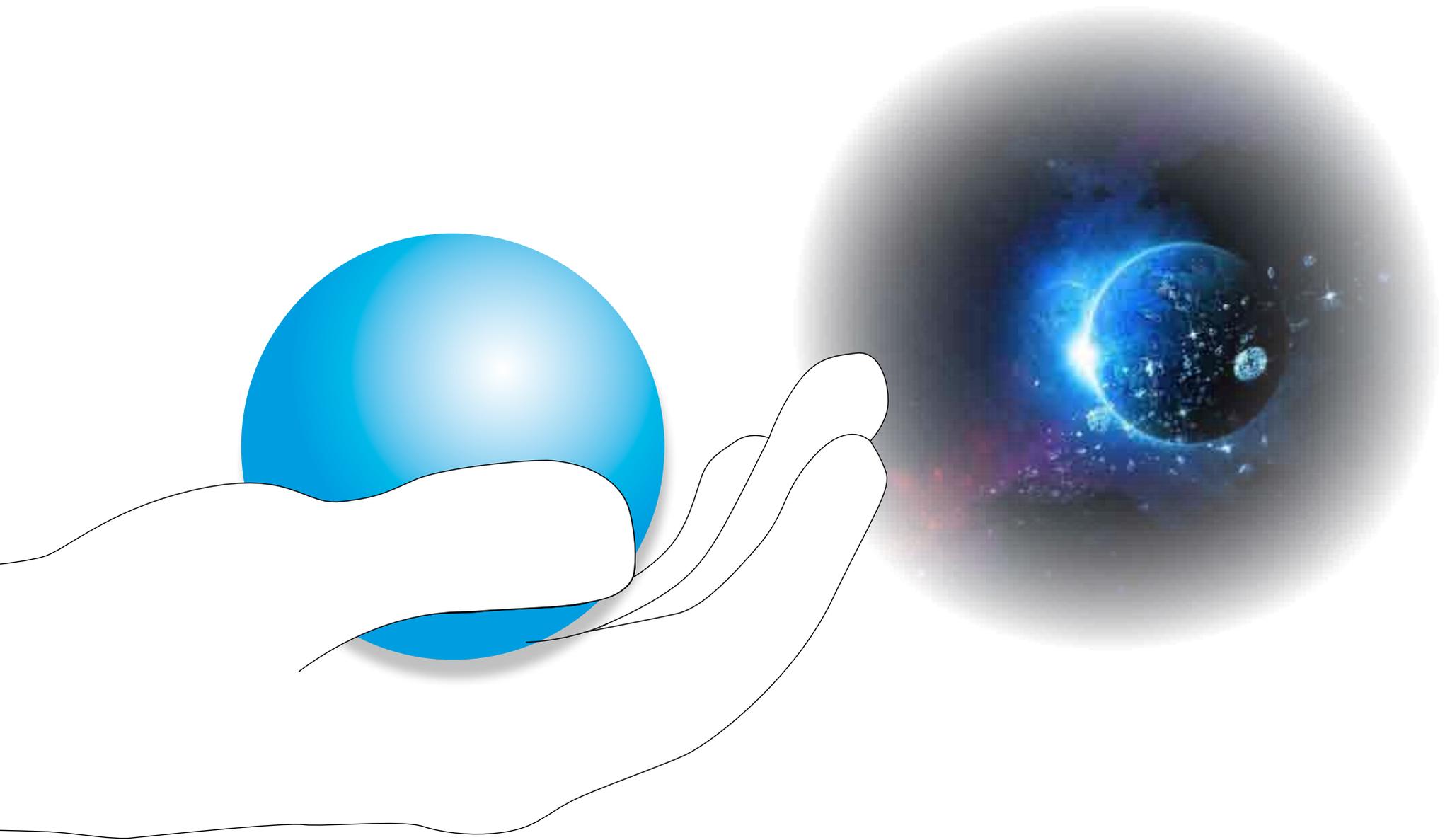
METHODEN DER VERMITTLUNG — **ERFAHRUNGSEBENEN**



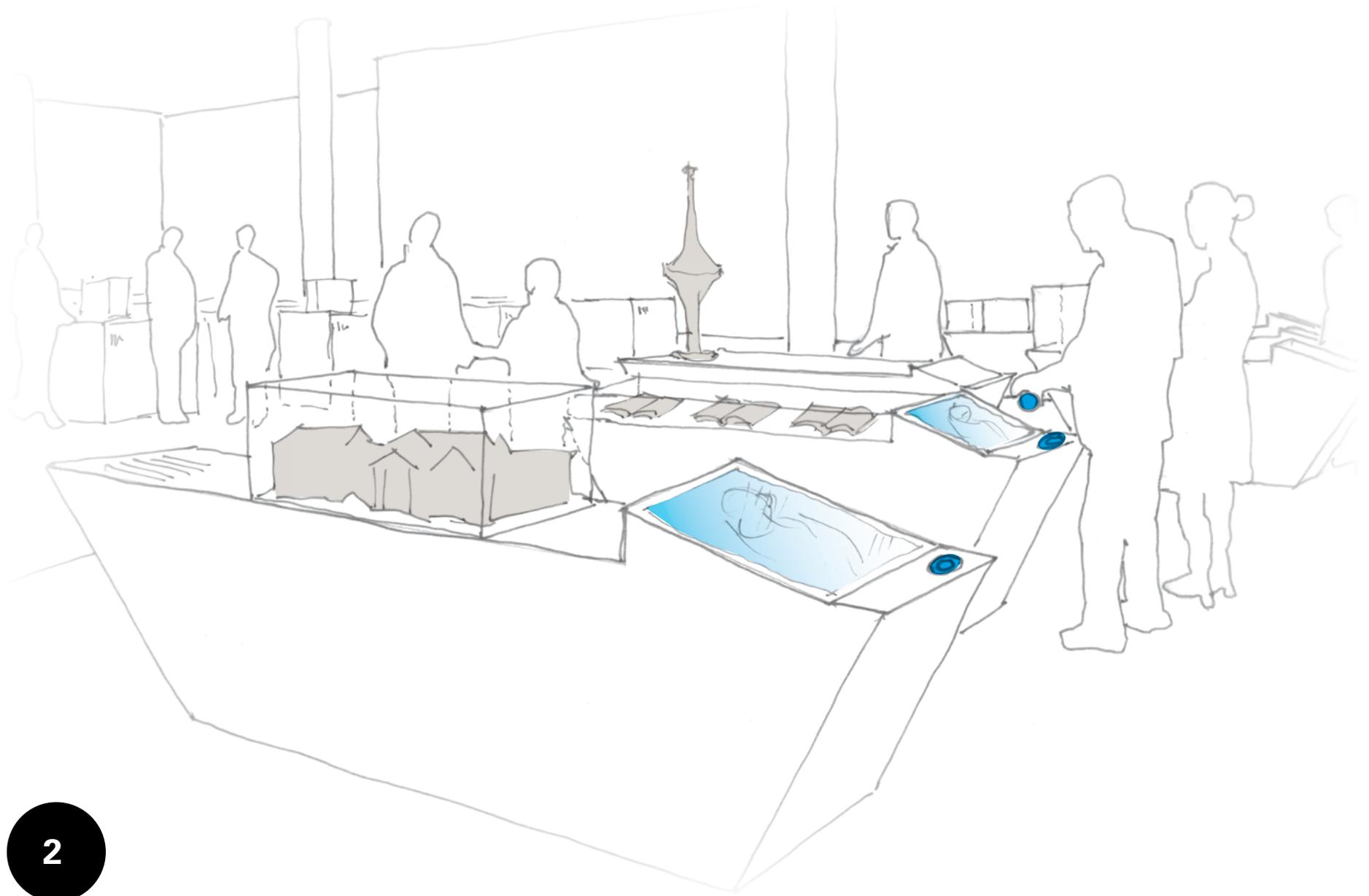
IDEENSKIZZE — **VERKNÜPFUNGEN**



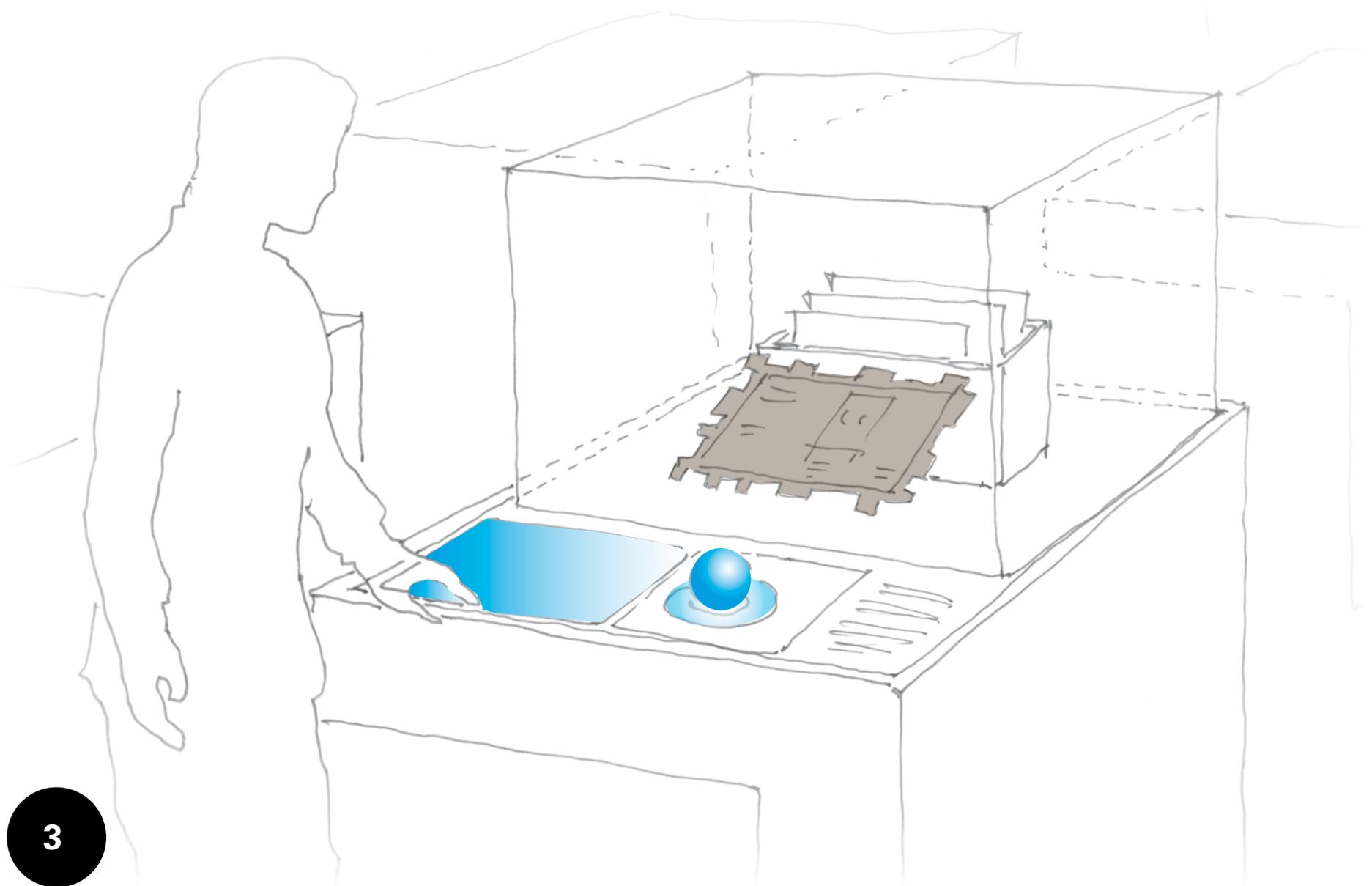
IDEENSKIZZE — **DAS UNIVERS**



IDEENSKIZZE — VISITORS VIEW



IDEENSKIZZE — VISITORS VIEW



VERBINDE DEIN UNIVERS  
MIT DEM WISSEN  
DER LOCHKARTE!



## Lochkarte aus der Sudanarchäologischen Sammlung der Humboldt Universität

Lochkarten sind ein ausgestorbenes Speichermedium aus der Zeit bevor die wissenschaftliche Arbeit digital wurde. Im gelochten Rand der Karte sind Informationen zu einem Objekt aus der Universitätsammlung bewahrt. Doch ohne das nicht mehr erhaltene, mechanische Lesegerät sind diese Informationen „totes Wissen“. Die Karte verdeutlicht uns, dass das Forschen anhand von wissenschaftlichen Sammlungen direkt mit dem technische Fortschritt verbunden ist. Einmal gewonnenes Wissen bleibt nur dann erhalten, wenn es immer und immer wieder aktualisiert und aktiv genutzt wird.



» Erforsche das Objekt! «

## Kompeten-

Suche deinen Weg durch das Labor. Welche Objekte und Themen interessieren dich? Vertiefe dich und erwerbe für die Wissenschaft

Forschungsfragen



Forschungsinstrumente



Verantwortung



Wissenschaftsethik



Dokumentation



Transparenz



Lochkarte aus der  
Sudanarchäologischen Sammlung  
der Humboldt Universität

»Das Aufstellen von Hypothesen ist  
ein wichtiger Teil unseres Forschungs-  
prozess. Entscheide dich für Eine: «

„TOTES WISSEN“  
KANN  
NICHT ZURÜCKGE-

KEINE WISSEN-  
SCHAFT  
OHNE COMPUTER!

AUSSTERBEN IST  
DOCH ETWAS  
NORMALES!

## Kompeten-

Suche deinen Weg durch das  
Labor. Welche Objekte und Themen  
interessieren dich? Vertiefe dich  
und erwerbe für die Wissenschaft

Forschungsfragen



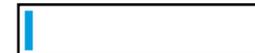
Forschungsinstrumente



Verantwortung



Wissenschaftsethik



Dokumentation



Transparenz

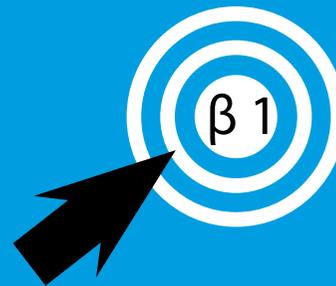


## Lochkarte aus der Sudanarchäologischen Sammlung der Humboldt Universität

### Aussterben ist doch etwas normales!

Nicht nur Wissen geht möglicherweise verloren und stirbt aus. Zunächst denken wir bei diesem Begriff an Lebewesen – an Tier- und Pflanzenarten die ganz oder teilweise von der Erde verschwunden sind. Aufgabe der Wissenschaft ist es, die Gründe für ein solches Verschwinden aufzudecken und zu klären, welche Rolle der Mensch dabei spielt. Ein kleiner Singvogel, der früher einmal in Deutschland heimisch war, könnte hierzu befragt werden.

»Mit deiner Auswahl liegst du im Trend. 80% der anderen Forscher verfolgen die gleiche Hypothese... «



Vertiefung →

## Kompeten-

Suche deinen Weg durch das Labor. Welche Objekte und Themen interessieren dich? Vertiefe dich und erwerbe für die Wissenschaft

Forschungsfragen



Forschungsinstrumente



Verantwortung



Wissenschaftsethik



Dokumentation



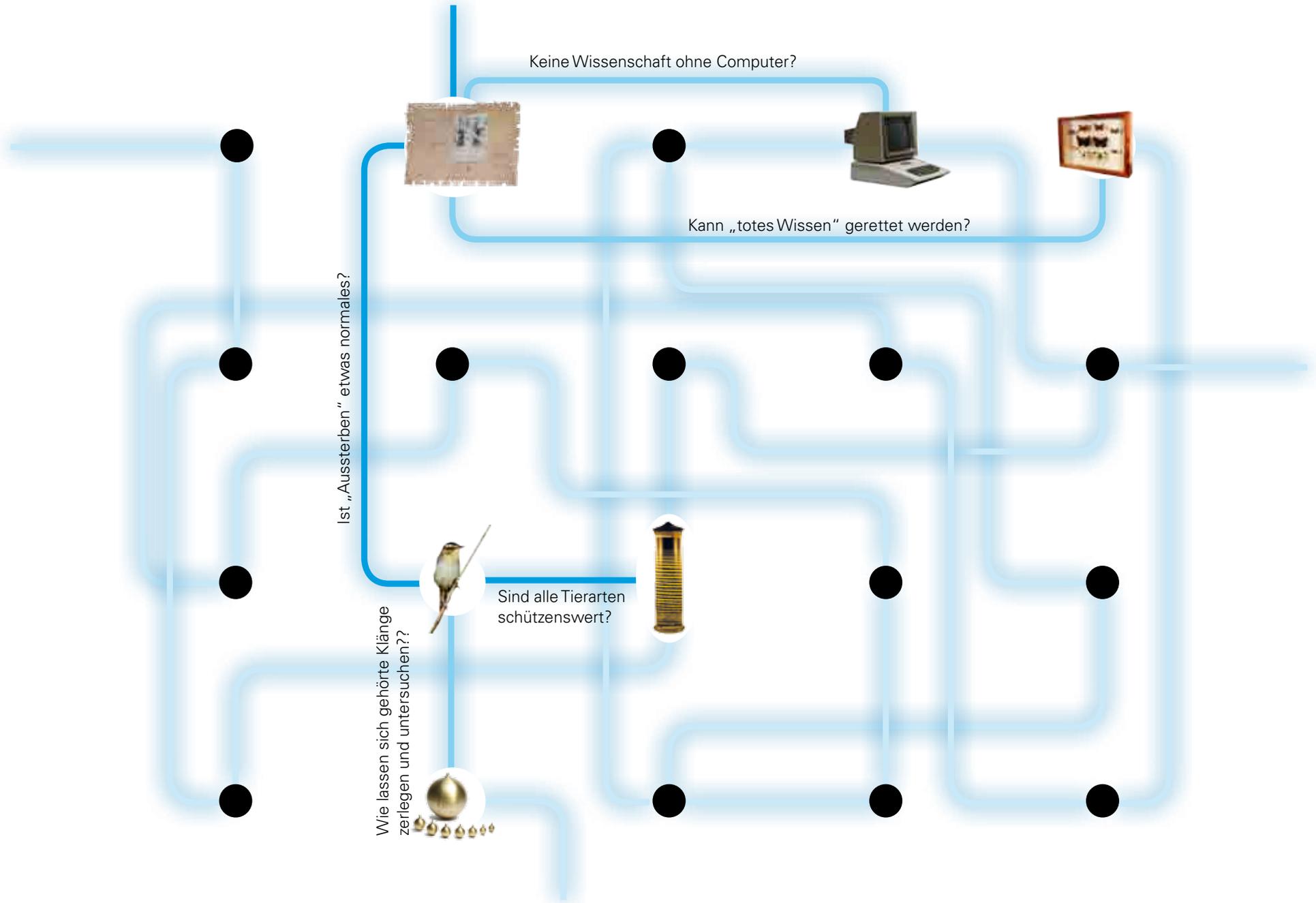
Transparenz



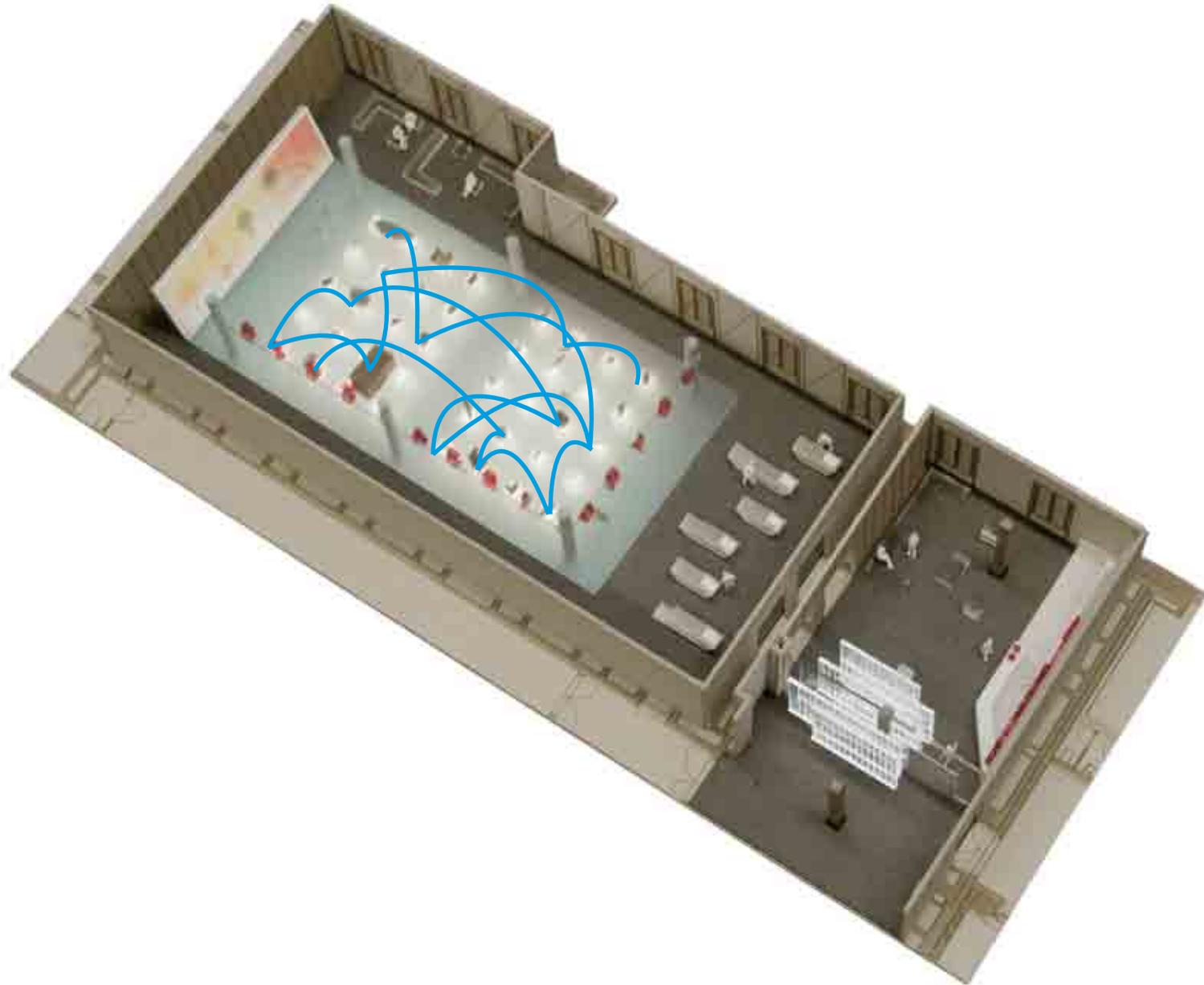
IDEENSKIZZE — VISITORS VIEW



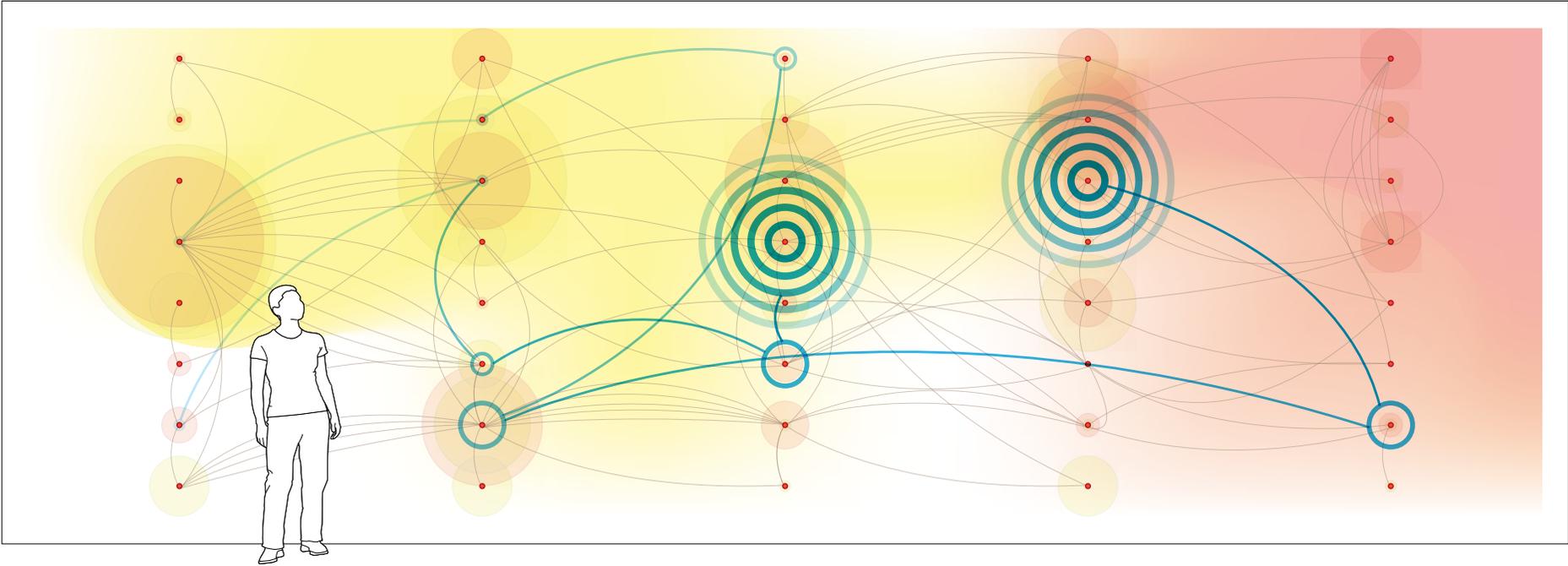
# IDEENSKIZZE — NARRATIONSLINIEN



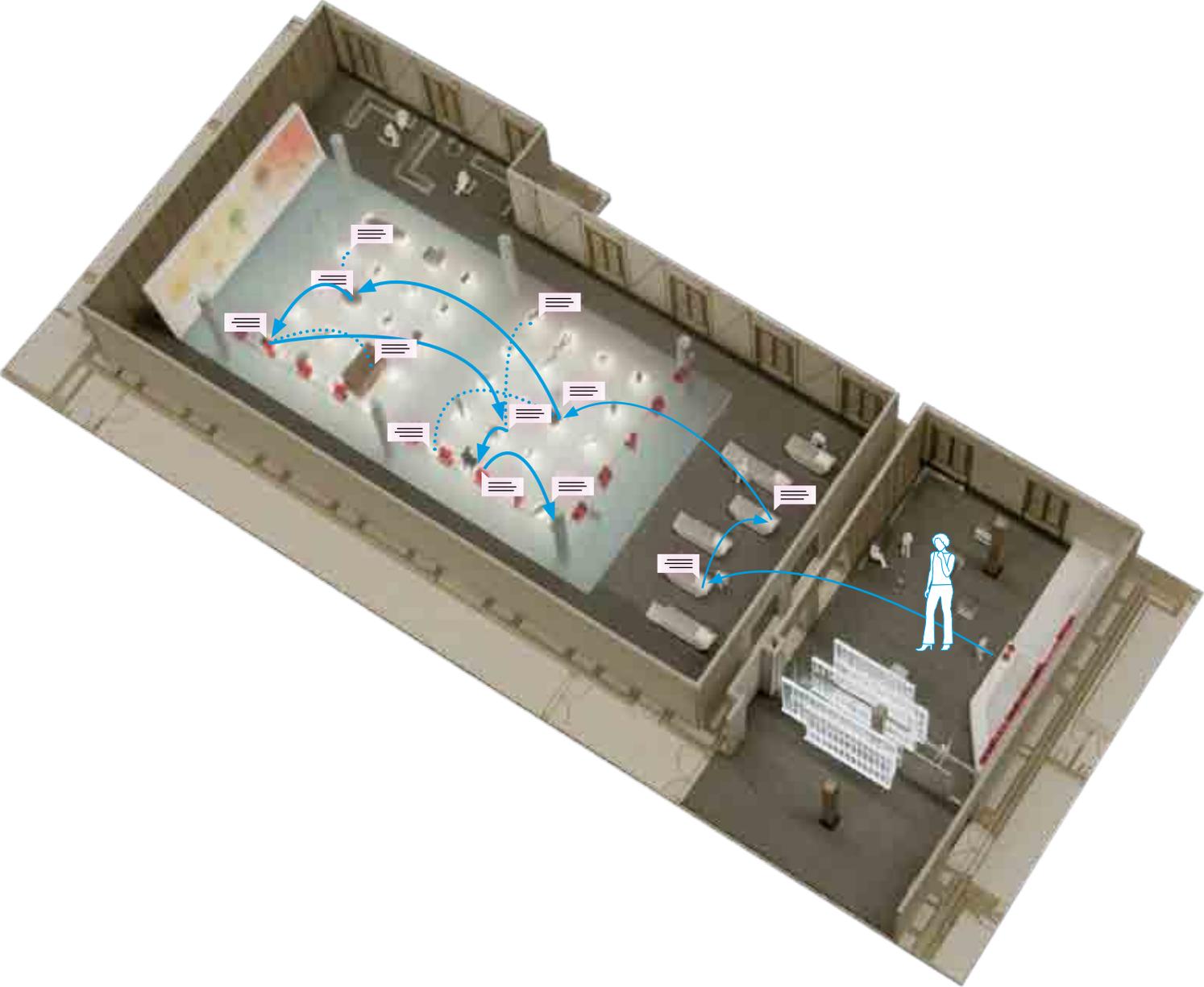
IDEENSKIZZE — **NARRATIONSLINIEN**



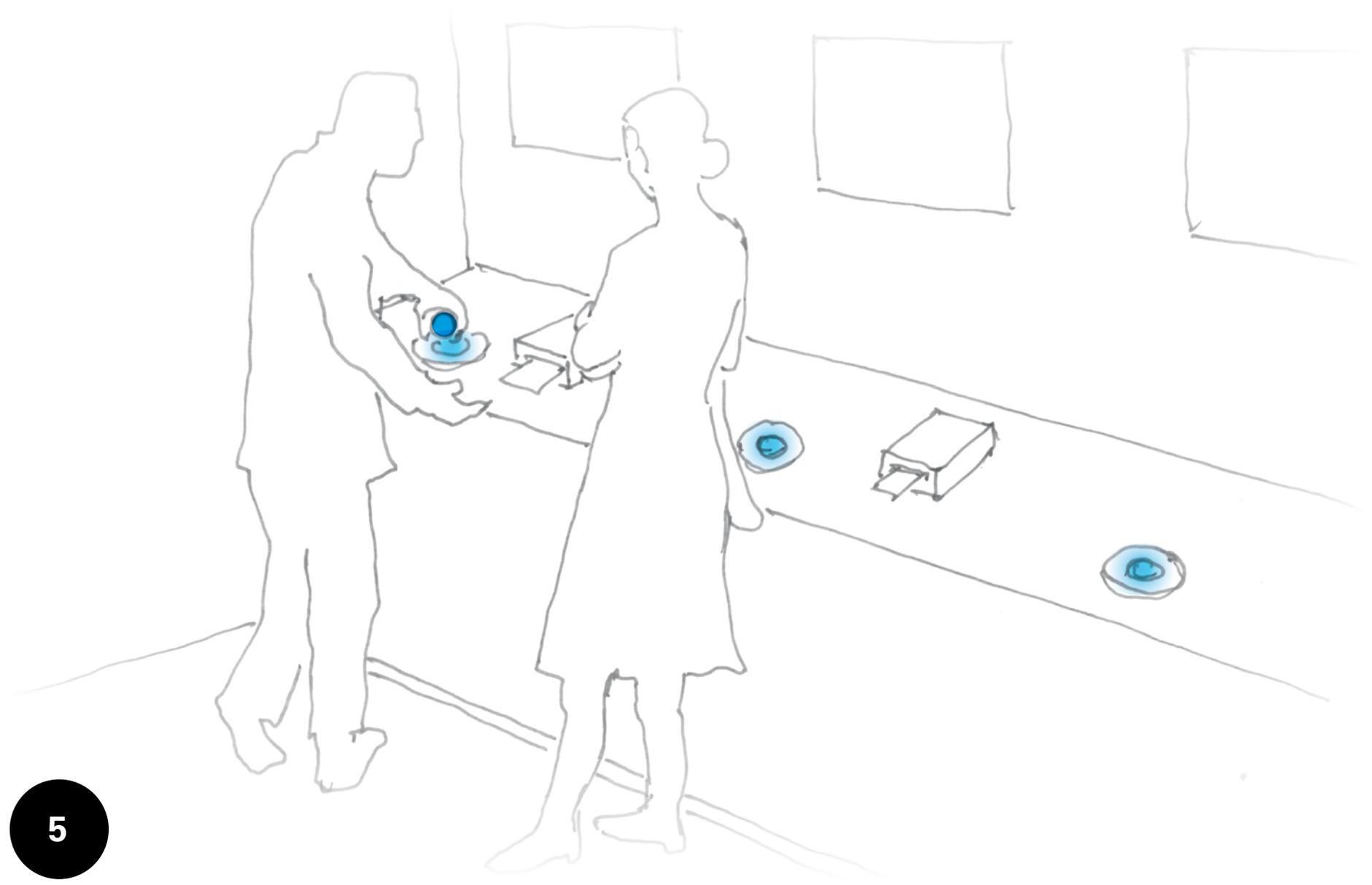
IDEENSKIZZE — **NARRATIONSLINIEN**



IDEENSKIZZE — **BESUCHERWEG**



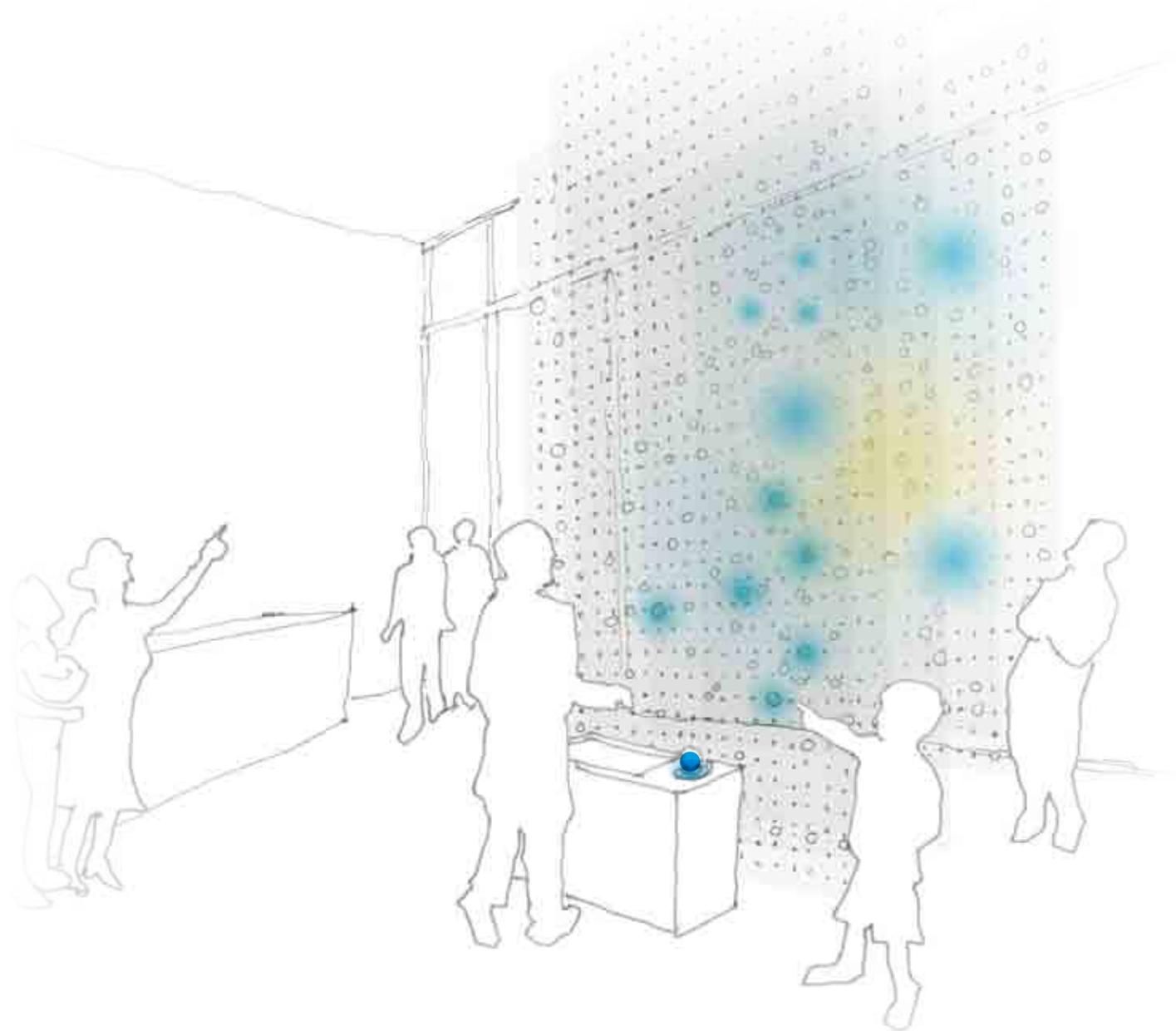
IDEENSKIZZE — **VISITORS VIEW**



IDEENSKIZZE — AUSWERTUNG



IDEENSKIZZE — VISITORS VIEW



**PERSPEKTIVEN**

*VIRTUELLE AUSSTELLUNGS-  
GESTALTUNG*

**JEDER BESUCHER IST ANDERS**

# BESUCHER — PERSONAS



**WIR LEBEN IN GESCHICHTEN**

ERZÄHLUNG — ERLEBNIS



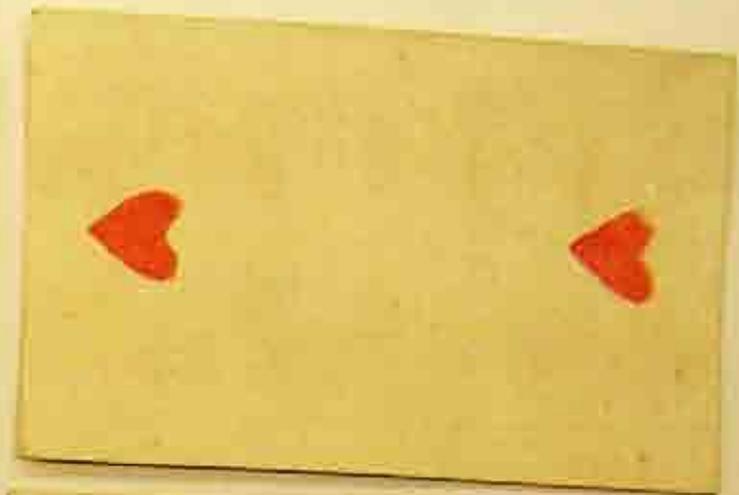
**AURA IST  
REPRODUZIERBAR**

AUTHENTIZITÄT — AURA

Zuletzt Ersten Heftes so die  
der Konradts Herffnung ad. 1704.  
Zuletzt ist die Erfindung  
gebräuchlich worden.

Di. Subst. 25.  
No 2.

B II



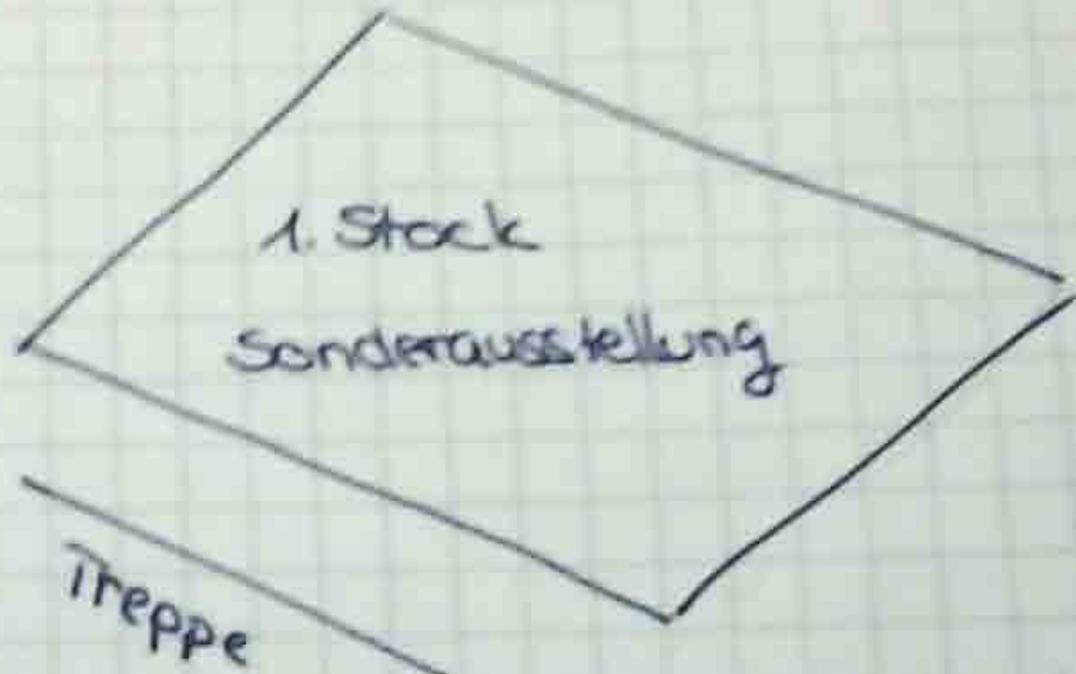
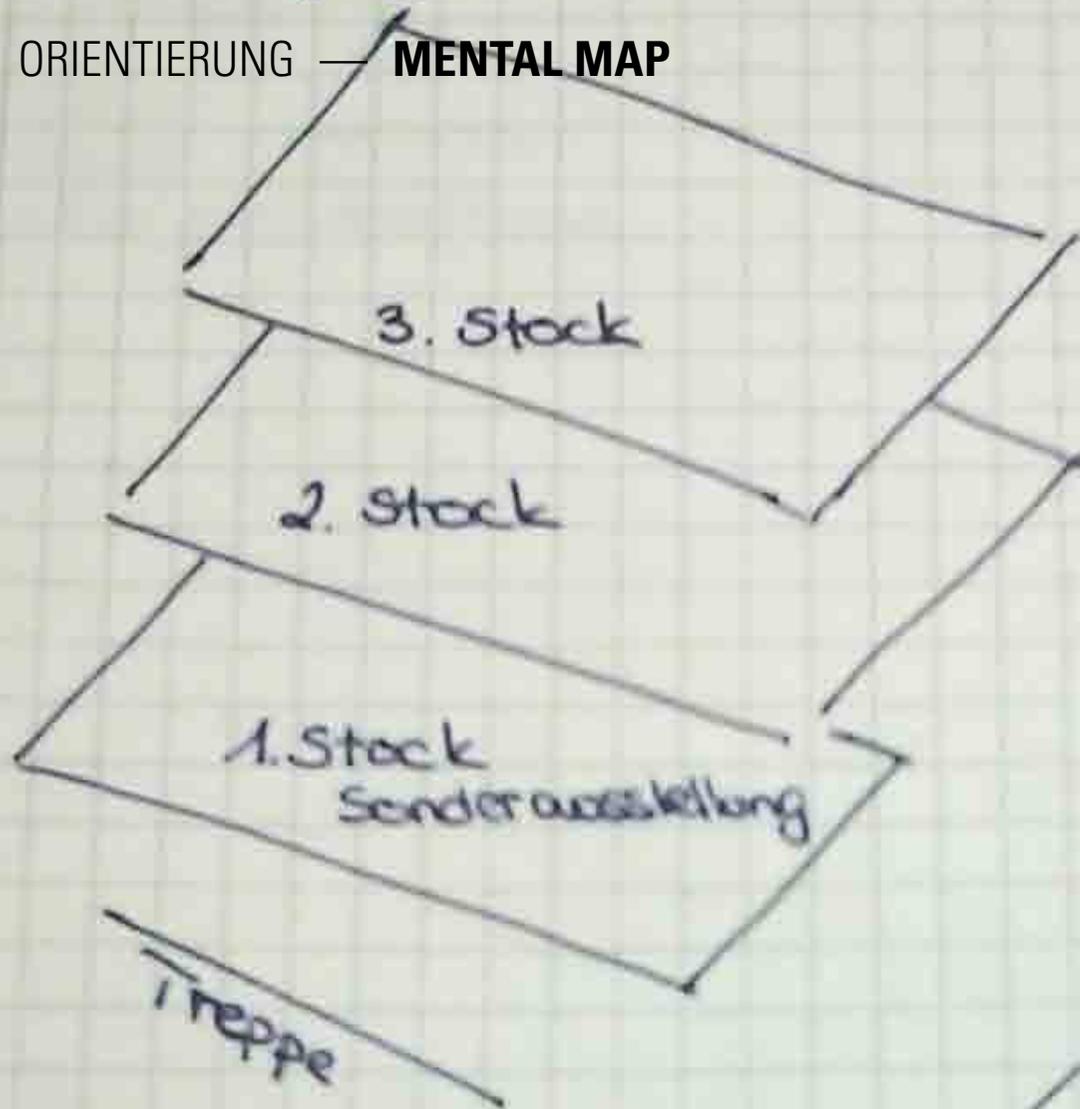
Carl Ludwig

**RAUM IST ORIENTIERUNG**

1. Durchgang

Museum im Kulturspeicher Würzburg

ORIENTIERUNG — **MENTAL MAP**



**WEM?  
WAS?  
WOMIT?  
WIE?**