Mediale Ausstellungsgestaltung -Interaktionstechnologien

Beobachtungen aus 10 Jahren Forschung zu Besucherinteraktion mit Museumsinstallationen

Eva Hornecker, Bauhaus-Universität Weimar

Die Situation

- 'Immediate Apprehendability'
 - Durchschnittliche Verweildauer an interaktiven Stücken (Science Museums) ca 20 Sekunden
 - Konkurrierende Exponate, viel Ablenkung
 - Besucher müssen innerhab weniger Sekunen wissen
 was tun was krieg ich dafür....
- Entertainment versus Bildung?
- · Versch. museumsdidaktische Stile
 - Informations-Transmission?
 - Stimulus Response
 - Discovery (Lerner als Entdecker)
 - Konstruktivistisches Lernen
- Die Rolle sozialer Interaktion (Gruppen)



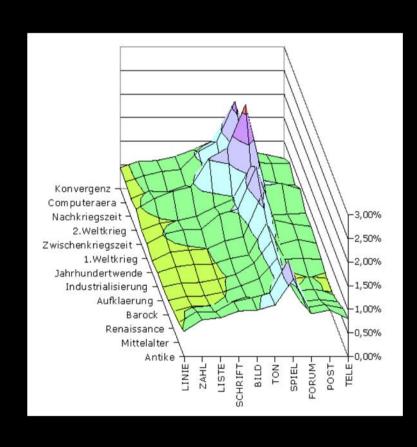
Typisierung von Installationen

- Einzelinstallationen (standalone)
 - · Assoziiert mit direkter Umgebung, aber solitär
- Mobile Interaktionen
 - · Interaktive Führer, Schnitzeljagd, andere Aktivitäten
- Ensembles
 - Miteinander verknüpfte Elemente verteilt, Teil einer größeren Story
- Eingebettene Installationen
 - Einzelstück, aber nur sinnhaft in Relation und mit Sicht zur Umgebung
- Augmented Reality
 - Sicht auf Artefakte virtuell erweitert (Brille oder Aufprojektion)
- Virtual Reality

Das Los von Informationsterminals



Das Los von Informationsterminals





Technisches Museum Wien

De-kontextualisierte Installation – isoliert vom eigentlichen Exponat/ Erbe



"[Only] few educational conversations were observed at the table except for reading aloud"

Eva Hornecker

"I don't understand it either but it's cool" – Visitor interactions with a multi-touch table in a museum"



,Flache' Konversation rund um Tisch

'Du mußt das und das machen'
Mostly 'how to interact', rarely thematic,
Keine Diskussion über Inhalte
Kinder fast ignoriert...

Finden Tisch ,cool' – aber verstehen nicht worum es geht – oder ,nur zum Zeitvertreib gut'

Zappen – Browsen Verhalten Dekontextualisiert

,Verblasst' in Erinnerung – kein gemeinsames Erlebnis

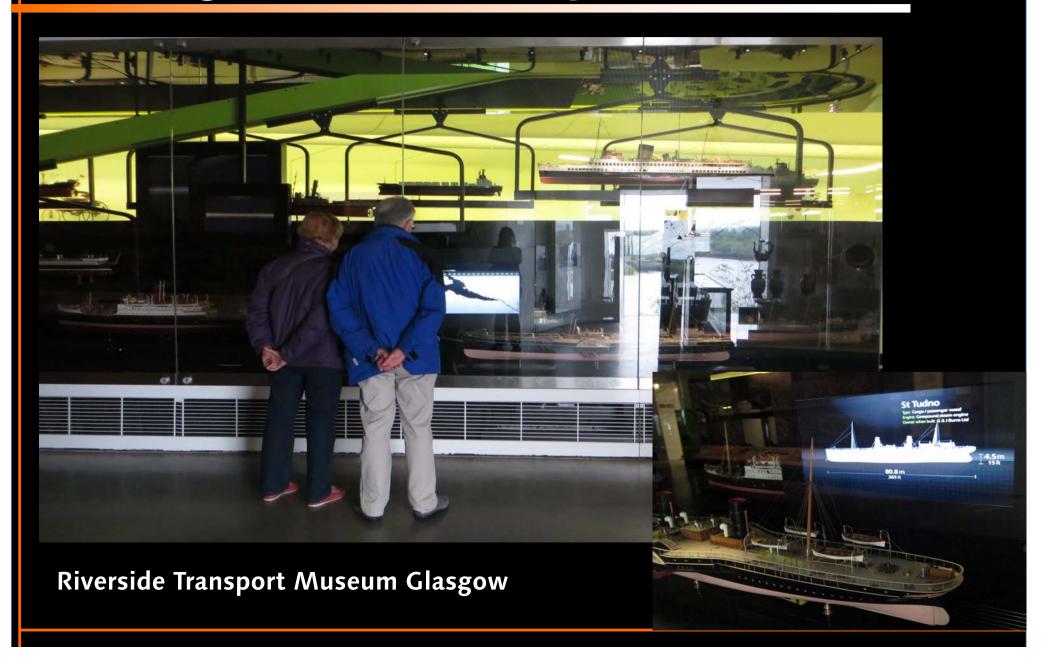
Besucher sind gerne aktiv

In Studien längere und mehr Sessions als reine 'Information-push' Terminals

Sogar bei anspruchsvollen Tasks!
Insbesondere falls kreative Aneignung möglich

Aber auch anderes möglich

Integriert - Kontemplativ



Integriert - Kontemplativ





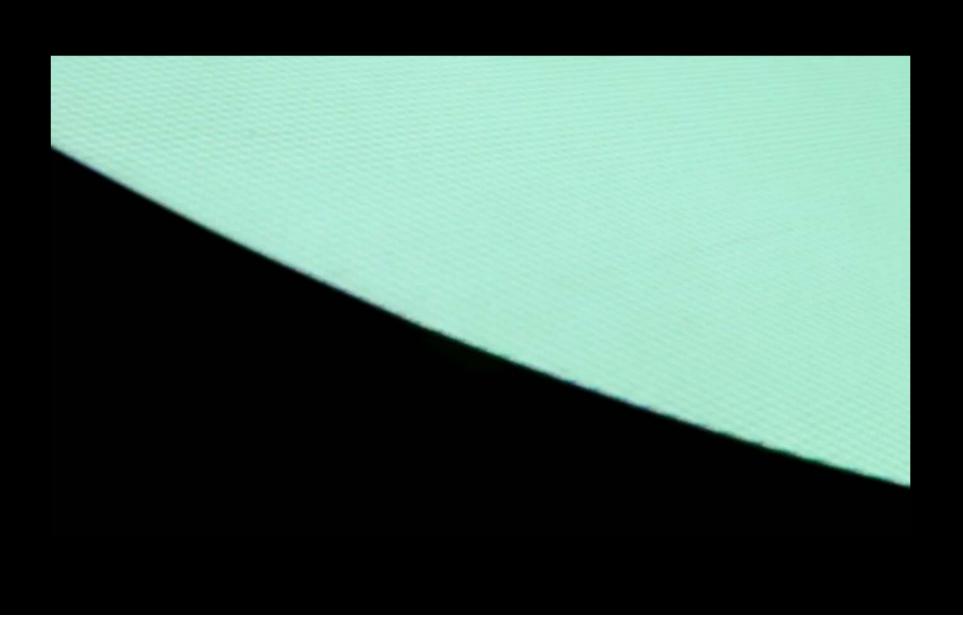






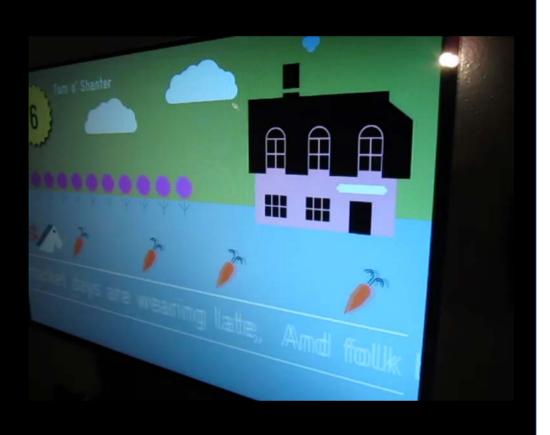


Interaktive Tische können auch gut sein ;-)









Kreative Aneignung – und selber drin sein









Hands-On, Explorieren





Vorsprung der Hands-On Installationen













Gruppen vs. Einzelne Gemeinsame Aktion

Aktiv, Hands-On (Kein Info-push) Kreative Aneignung möglich

Physical-Digital Assembly

meSch at the *Allard Pierson Museum* in Amsterdam:

'The Illusion of Motion in Greek Art'

How can it be that we see movement in and on objects that by definition are unable to move, such as vases and statues?





Mobile Interaktion anders: The Loupe









Soviel ist möglich...

Wichtig: gute Auswahl der Inhalte Aktivitäts-Design passend zum Inhalt Design für Gruppen und Familien

Digitale Inhalte integriert in Ausstellung direkte + klare Bezüge...