

Virtuelle Museen



Gliederung

1. Definitionsmöglichkeiten und Merkmale
2. Kategorien und Bewertungskriterien
3. Potentiale und Grenzen
4. Beispiele und Vorstellung eines virtuellen Museums
5. Ausblick

Definitionsmöglichkeiten

- Keine allgemeingültige Definition möglich
- Ein mögliches Beispiel:
„A virtual Museum is an organized collection of electronic artifacts and information resources – virtually anything which can be digitized.“
(McKenzie, 1997)

Merkmale virtueller Museen

- Keine realen Vorbilder, gänzlich neu für das Internet geschaffen
- Virtueller Zusammenschluss zweier oder mehrerer real existierender Museen
- Reales Objekt wird durch Reproduktion ersetzt
- Aufhebung von räumlichen Grenzen

Merkmale virtueller Museen

- 3 Hauptaufgaben
 - Speicherung, Wiederauffindbarkeit, Interaktion
- 4 Aufbauschritte
 - Digitalisierung
 - Aufbau der Elemente
 - Integration der Ausstellungsstücke
 - Aufbau der BOF

Idee eines Metamuseums

- „Museum ohne Wände“:
Zusammenfassung von digitalisierten Informationen aus Archiven, Bibliotheken und Museen zu einer Institution des kollektiven Erbe der Menschheit.

Kategorienschema für museale Angebote im WWW

1. Einfaches Broschürenmuseum
2. Ausgebautes Broschürenmuseum
3. Geschlossenes Lernmuseum
4. Offenes Lernmuseum
5. Virtuelles Lernmuseum
6. Virtuelles Museum

Bewertungskriterien an ein Virtuelles Museum

- Selbstzweck <=> Inhalt
- Ladezeiten
- Gestaltung
- Aktualität
- Artikulationsmöglichkeiten
- Interaktionsmöglichkeiten
- Eigenständige Einheit

Potentiale

- Geringere Kosten
- Lagebestände können ausgestellt werden
- Zusammenschlüsse von Museen

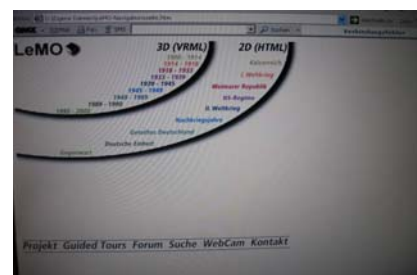
Grenzen

- Verlust der „Aura des Originals“
 - kein tatsächliches Erleben
 - Fehlende persönliche Kontakte
 - Reproduktion kann Original nicht ersetzen

Beispiele für virtuelle Museen

- Odyssey-Online
Kooperation zweier real existierender Museen
- Gallery 9
Site über web-spezifische Kunst
- LeMO
Zusammenschluss real existenter Museen in Deutschland

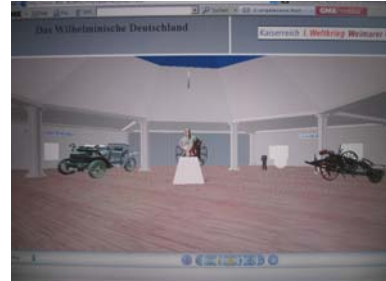
Das LeMO



Das LeMO



Das LeMO



Ausblick

- Bildungsabsicht
 - Möglichkeit der Konzentration auf ein Thema
- Bildungsanspruch
 - Inhalte sollten nicht zu vereinfacht dargestellt werden
 - Vermeidung von bloßer Unterhaltungsabsicht

Ausblick

- Ausbau vom LeMO zum europäischen Infoangebot
- Immersionssysteme
 - Einstieg in die dargestellte Welt
 - Vorgegebene Wirklichkeit

Quellen:

- Wohlfromm, Anja (2002), Museum als Medium - Neue Medien in Museen. Herbert von Halem Verlag: Köln.
- <http://www.cc.emory.edu/CARLOS/ODYSSEY/index.html>
- <http://doi.acm.org/10.1145/584993.585043>
- <http://www.dhm.de/lemo>
- http://www.is.uni-sb.de/projekte/sonstige/museum/virtual_museum_IS198.htm
- <http://www.ub.unikonstanz.de/kops/volltexte/1999/309/>
- <http://www.walkerart.org/gallery9/>