

13mal Medieneinsatz in einer Ausstellung

Medien-Recherche in den Abteilungen „Naturkunde“ und „Vor- und Frühgeschichte“ im Niedersächsischen Landesmuseum, Hannover

(Nr. 1 - 7 = ohne direkten Objektbezug; 8 - 13 mit direktem Objektbezug):

1. **Fantasie, Interesse und Aufmerksamkeit für ein Thema mobilisieren** (Flug durch das Kreidezeitmeer = Blick durch das „Bullauge“ auf eine Computeranimation, DVD)
2. **Länger laufende Prozesse sichtbar machen** (Kontinentalverschiebung darstellen, einmal als mechanische Installation mit Drehrad, einmal als Computeranimation am Bildschirm mit veränderbaren Perspektiven, Zeitpunkten etc.)
3. **Vertiefende Informationen zu einem Ausstellungsthema liefern** (Touchscreen zum Thema „Tektonik“, mit Auswahl von fünf Oberthemen, wie „Erdbeben“ ; dann Auswahl von sechs Unterthemen, wie „Erdbebengebiete“, „Historische Erdbeben“ etc, mit erklärenden Texten und Minidias)
4. **Geschichte lebendig werden lassen** („Steinzeitradio“, Radiosendung mit Interviews mit steinzeitlichen Jägern, per Kopfhörer von der Hörstation; Reportage von einer Beisetzung im Großsteingrab, per Kopfhörer, zu hören auf einer Bank im Innern einer rekonstruierten Grabanlage)
5. **Atmosphäre schaffen** (Gewitter-Donner aus dem Lautsprecher zum Aquarium „tropische Amazonasfische“; Mowwengeschrei zum Groß-Diorama „Brutfelsen auf Helgoland“)
6. **Einführung in eine historische Epoche durch Film-Features** (10-Minuten Film zur Veränderung eines Bachlaufs im Laufe der letzten 50 Jahre, gezeigt auf Abruf in einem separaten Raum)
7. **Quellen und Dokumente anschaulich machen** (Verlesen von Briefen und wichtigen Dokumenten zur Landesgeschichte am Kopfhörer).
8. **Großfotos in der Ausstellung, die zu den Objekten die Originalsituation simulieren** (Südseestrand hinter Kulthaus von den Solomonen; gemalte Steinzeitszenerie hinter Bandkeramik-Ständerhaus; Fotoausstellung von Motiven aus dem heutigen Leben von Indios in Kolumbien).
9. **Fundgeschichte und Restaurierungsarbeiten darstellen** (Hörfeature zum ‚Projekt Bernsteinpferd Weitsche‘ am Kopfhörer)
10. **Über einzelne Objekte näher informieren** (Vitrine „Laubwald“, Vogelstimmen von Fibus und Zilpzal auf Knopfdruck abrufen)
11. **Nicht Sichtbares sichtbar machen** (Das Bernsteinpferd aus Weitsche in Computeranimation von allen Seiten betrachten)
12. **Entstehungs- und Produktionsprozesse zeigen** (Video von der Arbeit einer Keramikerin bei der Herstellung eines Keramikgefäßes nach historischem Vorbild)
13. **Zum genauen Beobachten anleiten** (Videokamera mit der per Zoom über Fernsteuerung winzige Tiere aus dem „Mikrarium“ vergrößert auf den Monitor geholt werden können)

Stand: 7/03