

# Technologie als Inhalt und Ergänzung im Musealen Kontext

Cay Kellinghusen<sup>a</sup>, Cyrill Etter<sup>b</sup>

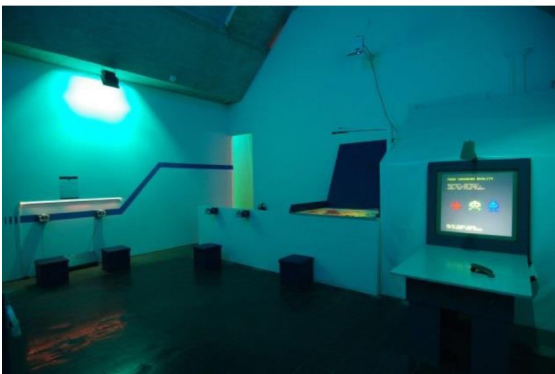
<sup>a</sup> *Gründer und Projekt Manager, Game Science Center Berlin, Deutschland, [cay@gsc.berlin](mailto:cay@gsc.berlin), @zivilcourage*

<sup>b</sup> *Gründer, Kurator und Designer, Game Science Center Berlin, Deutschland, [cyrill@gsc.berlin](mailto:cyrill@gsc.berlin), @daggarage*

**KURZDARSTELLUNG:** Game Science Center Berlin – Das Zukunfts-Museum. Die beiden Gründer geben einen Einblick in ihre Erfahrungen mit Technologie und Interaktion als Inhalt ihres Zukunfts-Museums. Sie gehen tiefer auf verschiedene ihrer Exponate ein und erläutern deren Faszination für die Besucher. Außerdem zeigen sie auf, wie ihrer Ansicht nach Technologie jedes Museum bereichern kann und was ihre Pläne für die Zukunft sind.

## 1. EINFÜHRUNG

Das Game Science Center ist ein interaktives Zukunfts-Museum, geführt von einem vierköpfigen Team von Spieleentwicklern. In den Ausstellungsräumen im Herzen Berlins zeigt das unabhängige Start-Up eine liebevoll getroffene Auswahl von innovativen Technologien und kreativen Projekten. Kompakt, informativ und vor allem interaktiv erlebt der Besucher hier die neuesten Wege um Spiele und Computer zu steuern. Weder Alter noch Vorkenntnisse spielen eine Rolle, wenn Computer nur mit Hilfe der Augen oder durch Gesten gesteuert werden.



*Abb. 1: Ein Blick in einer der Räume des Game Science Center Berlin*

Cay Kellinghusen und Cyrill Etter geben einen Überblick über die Erfahrungen die sie mit Technologie als Inhalt ihres Museums sammeln konnten, durchleuchten eine Auswahl an Exponaten aus dem Game Science Center und gehen jeweils darauf ein, was diese so faszinierend für Besucher jedes Alters macht.

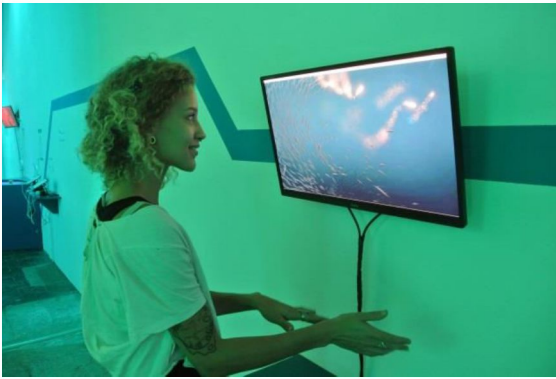


*Abb. 2: Kinder am ReacTable – einem interaktiven Musik-Tisch*

Im zweiten Teil ihres Beitrages zeigen die beiden Gründer auf, wie in ihren Augen Technologie schon heute JEDES Museum bereichern kann.

## 2. INTERAKTION

Im Game Science Center dreht sich alles rund um das Thema Interaktion mit dem Computer. Sämtliche Exponate erfordern das aktive Mitwirken der Besucher, sei es durch Bewegung des Körpers, Kombinieren von Gegenständen, die Nutzung der Stimme und der Augen oder auch das Einbringen der eigenen Kreativität.



*Abb. 3: Eine Besucherin beim steuern des Computers mit Gesten*

Im ganzen Museum wird bewusst auf klassische Eingabegeräte verzichtet, damit der Fokus auf den neuen, interessanten und faszinierenden Möglichkeiten den Computer zu bedienen liegt.



*Abb. 4: Ein Besucher am Interagieren mit dem Augmented Reality Sandkasten*

### 3. TECHNOLOGIE

Eine Vielzahl neuer Technologien werden den Besuchern zugänglich gemacht und jeder kann sich ein eigenes Bild über den aktuellen Entwicklungsstand einer Technologie machen.

Ausserdem werden nicht nur moderne neue Technologien ausgestellt sondern auch selbstgebaute Prototypen neuer Geräte sowie Interaktions-Experimente kreativer Designer. Sie zeigen auf, dass Bastlern und Tüftlern in der heutigen Zeit keine Grenzen mehr gesetzt sind. Dank Laser-Cutter, 3D Drucker und unzähligen programmierbaren Chipsätzen, steht ihnen nichts mehr im Wege ihre Visionen zu verwirklichen.



*Abb. 5: Ein selbstgebauter 1-dimensionaler Spiele-Kontroller*

So wie sich die Technologie immer weiterentwickelt, so befindet sich auch das Zukunfts-Museum in ständigem Wandel um immer die aktuellen neuen Möglichkeiten zu reflektieren.

### 4. TECHNOLOGIE ALS ERGÄNZUNG IN MUSEEN

Durch die intensive Arbeit mit den neuen Technologien und das Auswerten des Verhaltens der Besucher im Game Science Center haben die beiden Gründer bereits viele Erfahrungen sammeln können, welche Technologien sinnvoll für den Einsatz in Musealen Kontext sind. In ihrem Vortrag geben sie einen Überblick über, was jetzt schon sinnvoll ist und was in Zukunft noch kommen wird.