



Logo des Museums (www.know-time.de)

Das Phänomen Zeit ist allgegenwärtig, vielfältig und vielschichtig. Denn welchen Sinn, welche Bedeutung und Funktion Zeit hat, führt zu unterschiedlichen Perspektiven, auch in der wissenschaftlichen Betrachtungsweise: Physikalische Zeit tickt anders als psychologische Zeit-Wahrnehmung. Jeder kennt subjektives und objektives Zeitempfinden. Soziologen sprechen von Zeit-Kulturen, die sich an der Uhr oder dem Ablauf von Ereignissen orientieren. Für das Phänomen der Zeit „bauen“ wir bewusst keinen gemauerten Ort. Wir verorten unser Museum entsprechend der „unfassbaren Zeit“ gleich im virtuellen Raum, der ubiquitär und jederzeit betreten werden kann.

„Know time. Das Museum der Zeit“ wird zum immer und überall erreichbaren virtuellen Erlebnis-, Erkenntnis- und Schauraum. „Know time“ ist eine Sammlung spannender und kurioser Zeitphänomene, ein virtueller Ort für ein spielerisches Erleben von Zeit, eine digitale Plattform für Forschungsergebnisse und Diskussionen zur Zeit aber auch ein Experimentierstudio, in dem auf kreative Art und Weise Zeit erkundet und ästhetisch ausgedrückt werden kann. „Know time“ ist eine digitale Wunderkammer mit unterschiedlichen Zugängen zur Zeit. Ein partizipatorisches Netzwerk. Ein Ort zum Sammeln und Erleben, zum Spielen und Kreieren, zum Kommentieren und Teilen. Schließlich soll das Museum Spass machen beim Erforschen der Zeit.

„Know time. Das Museum der Zeit“ verfolgt zwei Ziele: Zum einen widmet sich „Know time“ erstmalig den Eigenheiten der Zeit aus unterschiedlichen wissenschaftstheoretischen Perspektiven und macht sie erlebbar. Zum anderen trägt das Konzept des virtuellen Museums der Entwicklung hin zu einer hybriden Gesellschaft Rechnung, die nicht mehr scharf zwischen on- und offline unterscheidet. So hat das Museum der Zeit reale Anker im physischen Raum, wie konkrete Orte und Objekte über die ein Einstieg in das virtuelle Museum der Zeit möglich sein wird. „Know time. Das Museum der Zeit“ ist der Versuch, das Museum vom digitalen Medium her zu denken und zu erschließen. Hierbei wird es den herkömmlichen Museumsbegriff kritisch hinterfragen, diesen erweitern und die Chancen zwischen Digitalem und Analogen ausreizen.

Im Frühjahr 2015 wurde ein erster Prototyp entwickelt, der zu einer ersten Beta-Version heranreifen soll, um „Know time. Das Museum der Zeit“ als Museum zu gründen. Mit der Gründung des Museums wird das digitale Foyer eröffnet werden, um in den folgenden Jahren sukzessive den Aufbau und Ausbau des Museums der Zeit voranzutreiben.

Dieser Vortrag wurde gehalten anlässlich der MAI-Tagung 2015 am 11./12. Mai 2015 in der DASA: Arbeitswelt Ausstellung, Dortmund.

Die MAI-Tagung 2015 ist eine Kooperationsveranstaltung des LVR-Fachbereichs Kultur, des LWL-Museumsamtes, der DASA: Arbeitswelt Ausstellung und des LVR-Archivberatungs- und Fortbildungszentrums.

Weitere Informationen unter:

www.mai-tagung.de



Anmeldung für den Newsletter:

www.mai-tagung.de/MAI-Ling

