

Virtuelle Museen – Aneignung fördern durch narrative Strategien in räumlicher Darstellung

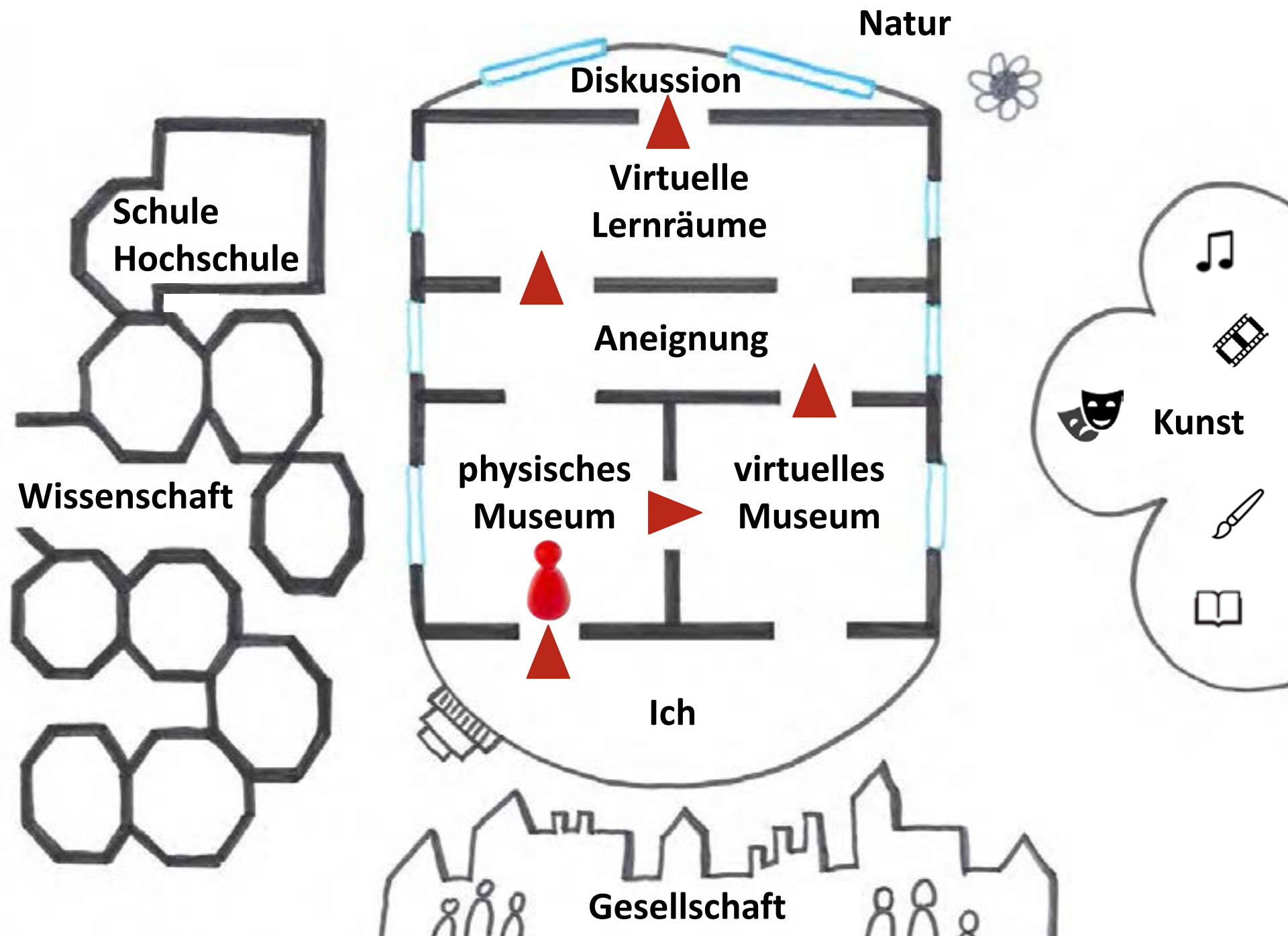


#Bildungsräume

GMW-Tagung an der TU Chemnitz (6. September 2017)

GEFÖRDERT VOM

 Bundesministerium
für Bildung
und Forschung





Wunderkammer: Museum Wormianum (1655)

„Museum“ als Schule und Universität



Bebildertes Wörterbuch „Orbis sensualium pictus“ von Comenius (Ausgabe **1769**):
Stichwort „Museum“: **Studierstube**

Museum im 21. Jh.: Interaktiver Erlebnisort

Ab 2000: Konzepte der **Inszenierung** und **Medialisierung**

- „Erlebnismuseum“ (multimediale Inszenierung von Inhalten: interagieren, mitmachen, ausprobieren)
- Museen im virtuellen Raum

Keine gesetzliche Regelung

- Museumsbegriff ist in Deutschland nicht geschützt, Auftrag und Aufgaben der Museen sind nicht gesetzlich geregelt
- „Virtuelles Museum“: jeder kann sich so nennen...

Museum gemäß ICOM

- 2001/2004: Internationaler Museumsrat ICOM verfasst „Code of Ethics for Museums” – weltweit anerkannt
- Ein Museum wird definiert als „eine gemeinnützige, ständige, der Öffentlichkeit zugängliche Einrichtung im Dienst der Gesellschaft und ihrer Entwicklung, die zu Studien-, Bildungs- und Unterhaltungszwecken materielle Zeugnisse von Menschen und ihrer Umwelt beschafft, bewahrt, erforscht, bekannt macht und ausstellt“. (ICOM)
- Sammeln, bewahren, forschen, **ausstellen, vermitteln**

Ausstellung – Exponat – Narration

Indem ein/e Kurator/in ein Objekt aus der Sammlung herauslöst und in **das Narrativ einer Ausstellung** einbezieht, macht er das Objekt zum **Exponat**:

Es erfährt eine Bedeutungsverschiebung, die weg von seinen formal-materiellen Aspekten hin zu seinem argumentativen Charakter im Rahmen der Narration führt.

Das Exponat wird im Raum platziert, arrangiert und mit anderen ausgestellten Dingen in Beziehung gesetzt.

(vgl. Dätsch 2015, S. 191)

Drei grundlegende narrative Strategien

- Semiotische Strategie: Die gesamte Ausstellung (nicht das einzelne Objekt) ist Träger der Bedeutung, daher **kohärente** Darstellung von Zusammenhängen
- Kausale Muster: **chronologische** Anordnung von Exponaten, um eine kontinuierliche **Evolution** zu visualisieren (Exponate mit Kommentaren versehen, Zusammenhänge herstellen)
- Offene Muster: lineare Raumanordnung bezieht sich auf den Rezeptionsprozess des Besuchenden: Die Abfolge der Räume soll sicherstellen, dass die **Erzählung** erkannt wird und dass sich aus ihr „Sinn“ filtern lässt

(vgl. Thiemeyer 2013, S. 483 ff.)

Narrative Strategien im Raum

Der Ausstellungsraum ist wie eine Theaterbühne und erlaubt eine Dramaturgie.

Mögliche narrative Strategien für räumliche Umsetzung:

- chronologisch
- thematisch
- synchronoptisch
- synergetisch
- exemplarisch
- pointiert

(Bertron 2006, S. 26)

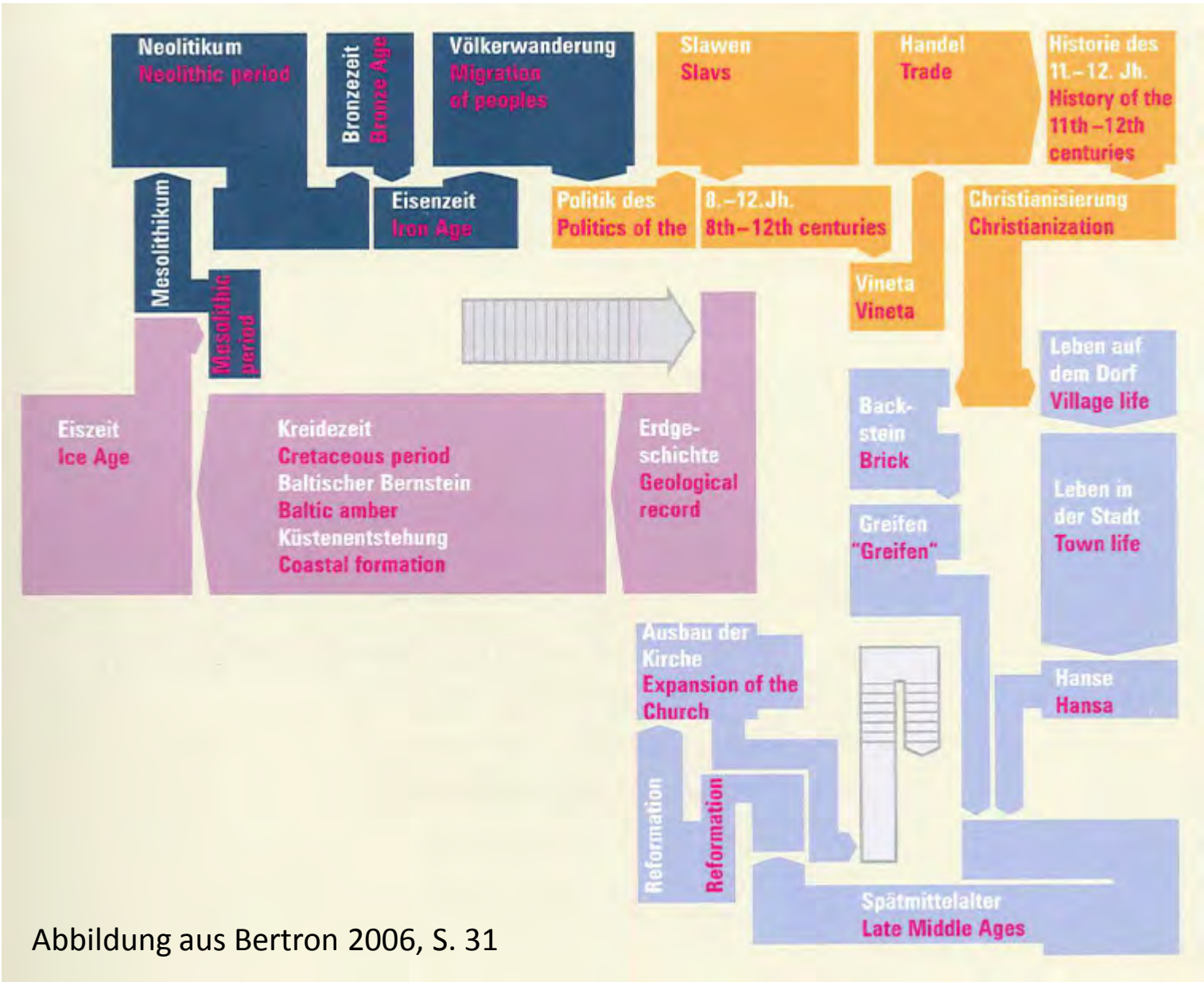


Abbildung aus Bertron 2006, S. 31

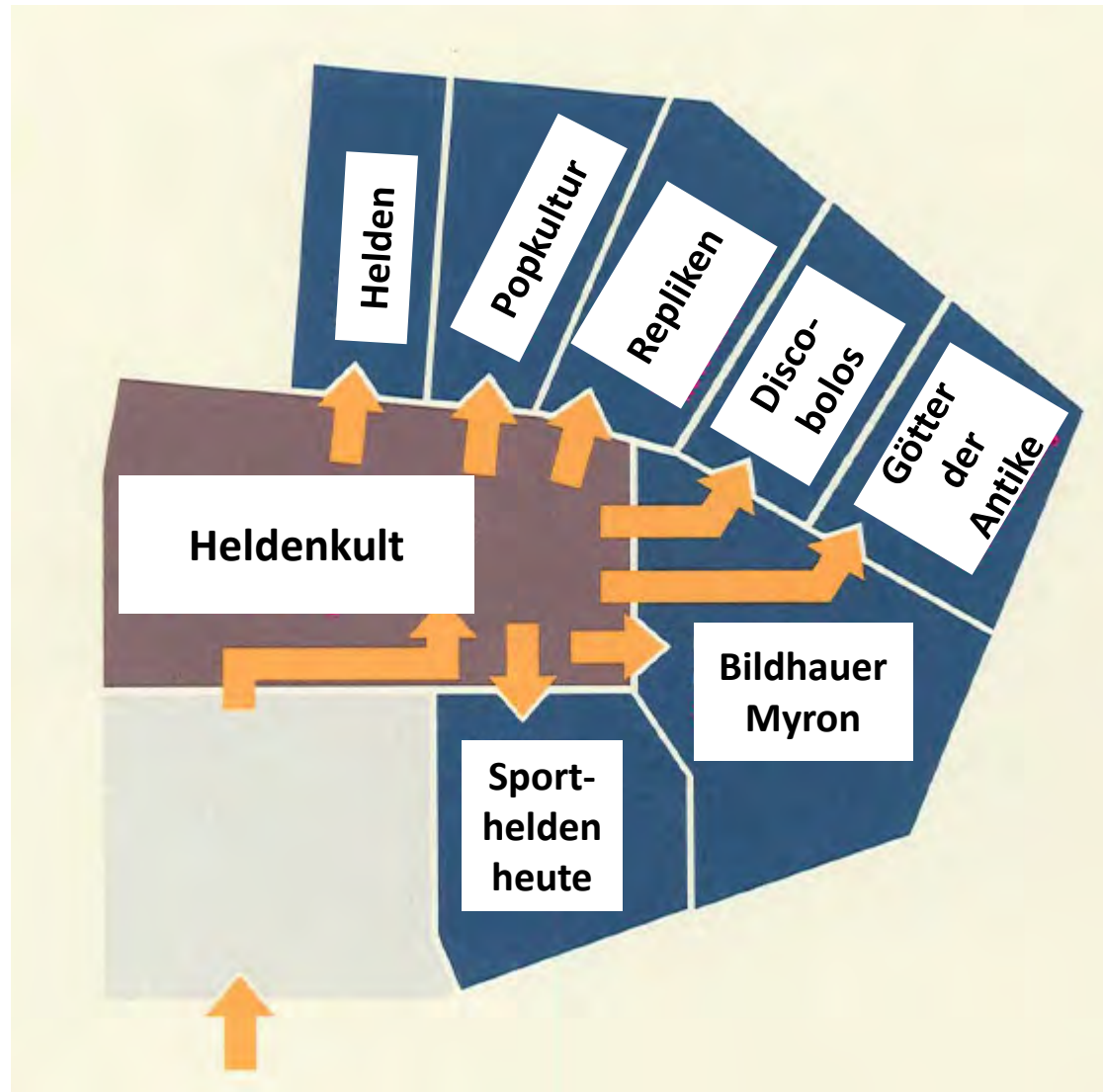
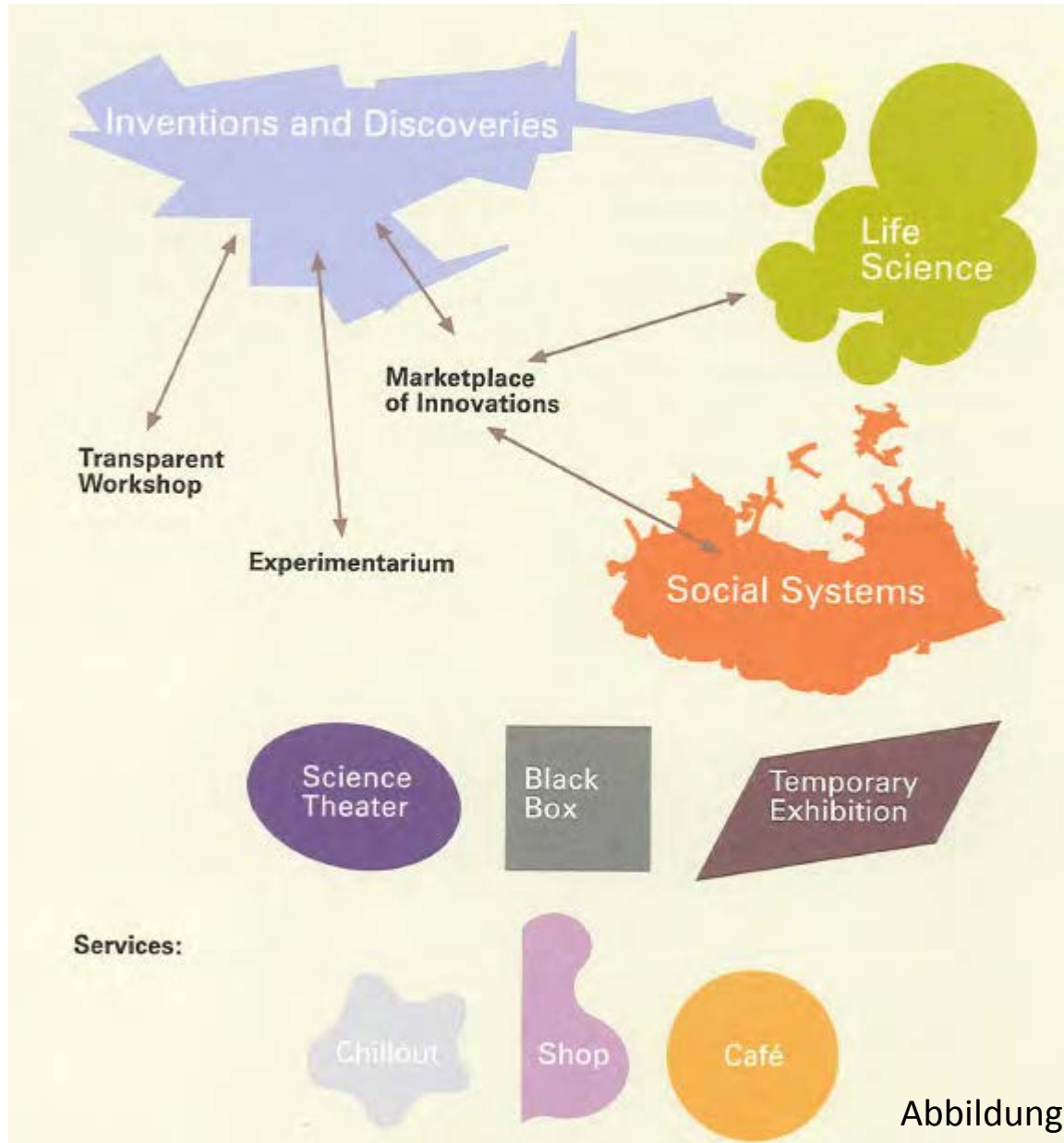
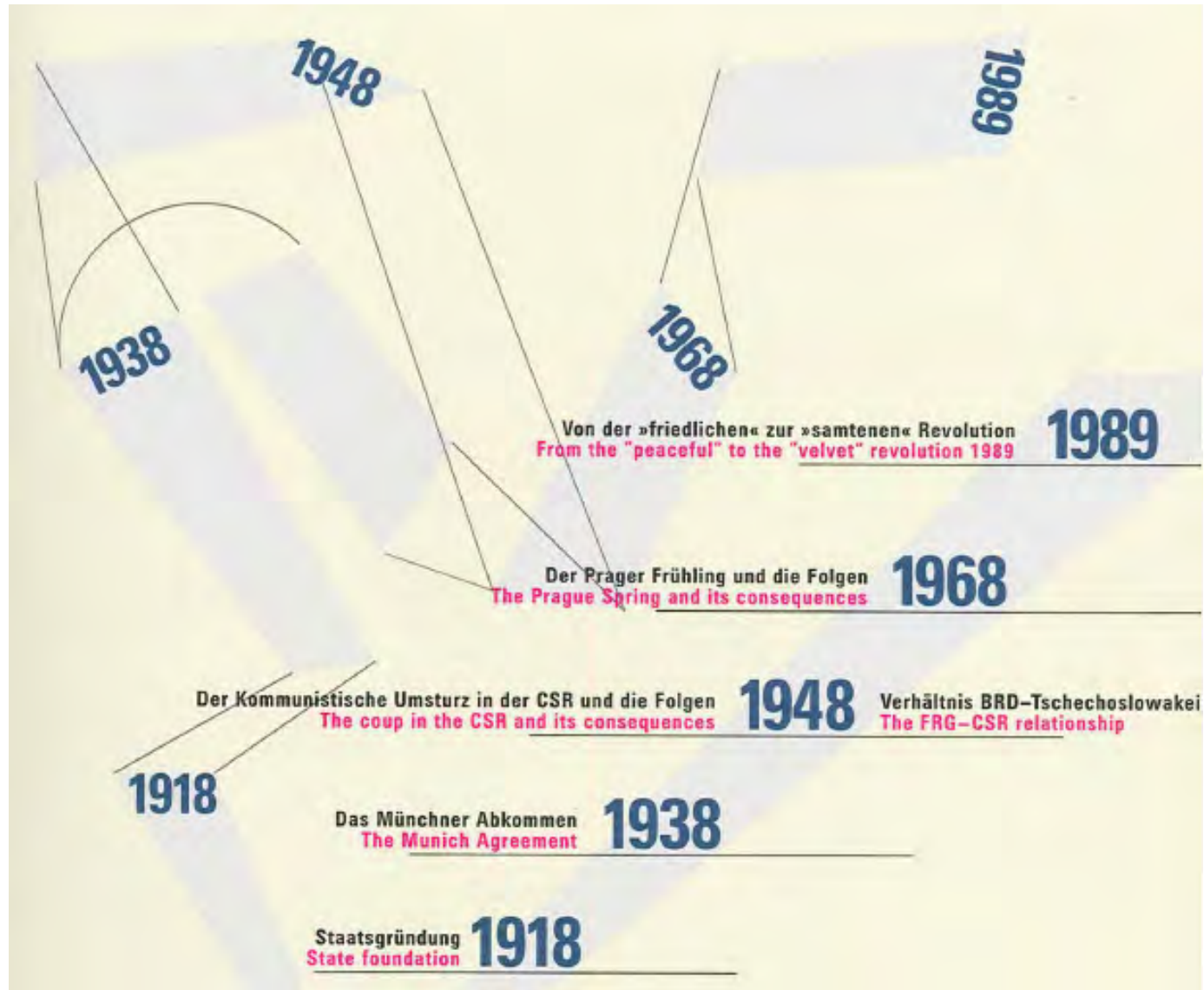
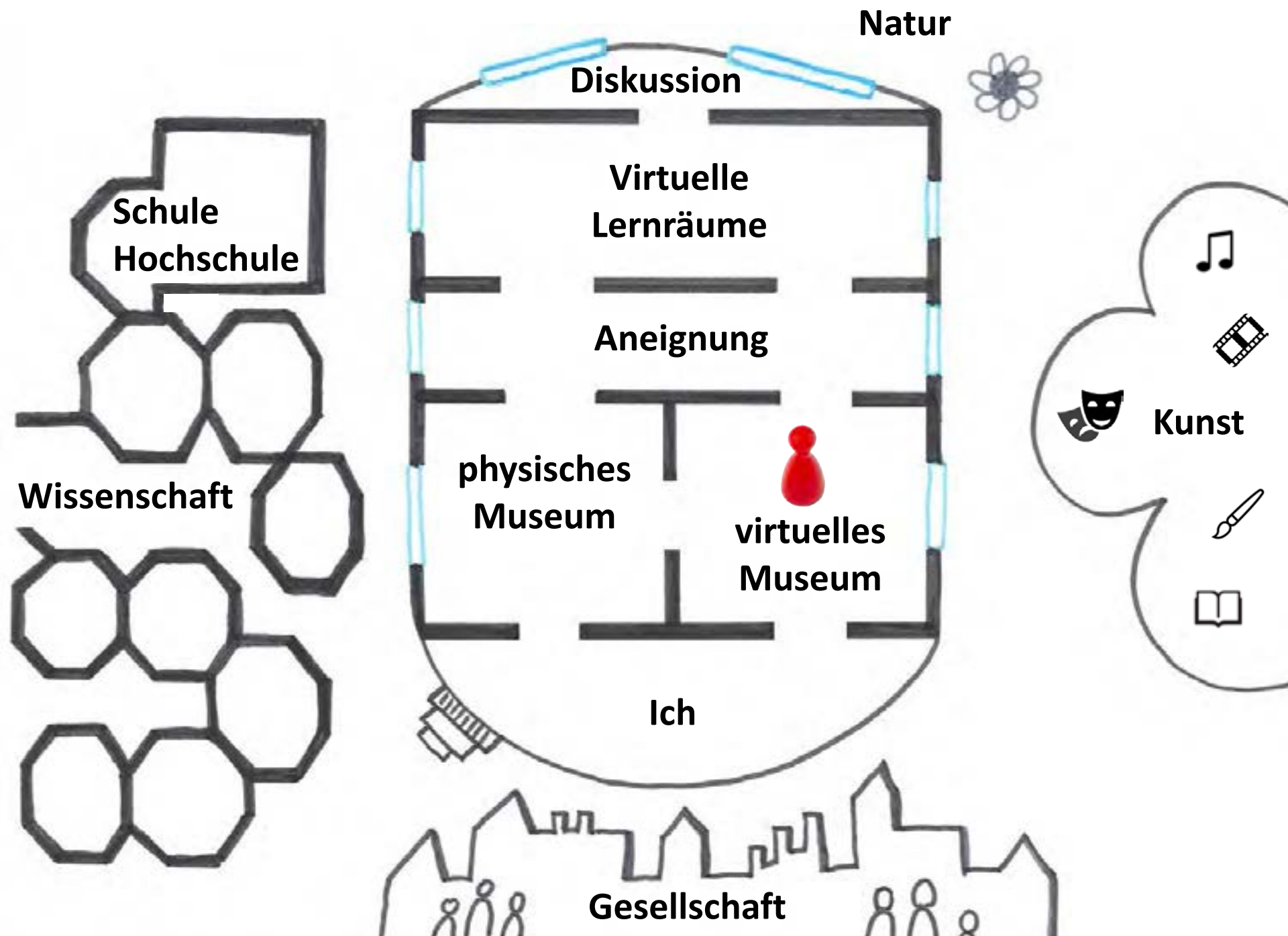


Abbildung aus Bertron 2006, S. 30







Virtuell

- virtuell = scheinbar, dem Wesen/Inhalt nach
- eine virtuelle Sache ähnelt in Wesen oder Wirkung einer physisch-materiell existierenden Sache

Objekte im virtuellen Raum



Physisches versus virtuelles Museum

	physisch	virtuell
Visuelle Eindrücke (inkl. dreidimensionaler Raumerfahrung)	✓	✓
Auditive Eindrücke	✓	✓
Sensorische Wahrnehmung (fühlen, riechen, schmecken, Temperaturempfinden); Bewegung des eigenen Körpers im Raum wahrnehmen	✓	X
Exponate im Original erleben, auratische Anmutung	✓	X
Exponate verändern oder bearbeiten, „Spuren“ im Raum hinterlassen	?	✓
Guided Tour versus selbstständige Exploration	✓	✓
Ich als Kurator/in: neue Verbindungen herstellen, neue (eigene) Werke hinzufügen	?	✓
Andere Menschen erleben, Kommunizieren	✓	(✓)
Gleichzeitig an verschiedenen Orten sein (Überlagerung)	X	✓
Perfekte Konservierung (Unvergänglichkeit)	X	✓

Nachteile im virtuellen Museum

- Kanalreduktion: nur Sehen und Hören sind übrig
- Hülle fehlt: Museumsgebäude gibt den Exponaten einen repräsentativen und symbolischen Rahmen, steht für Tradition, Dauerhaftigkeit und Authentizität
- Exponate verlieren Aura (keine Originale, Ausnahme: Foto- und Multimediakunst, AppArt)
- Direkter Kontakt mit Mitmenschen fehlt
- höhere kognitive Anstrengung
- ggf. Orientierungsverlust
- ggf. weniger Motivation

Neue Möglichkeiten im virtuellen Museum

- Aktivierung der Imaginations- und Assoziationskraft: selber neue Bezüge herstellen
- Rolle des Kurators einnehmen
- aufgehobene Vergänglichkeit von Exponaten
- Kontrolle über (Un)Sichtbarkeit meiner Anwesenheit
- gleichzeitig an verschiedenen virtuellen Orten sein
- Erleben von Exponaten und Inszenierungsformen, die nur im virtuellen Raum existieren

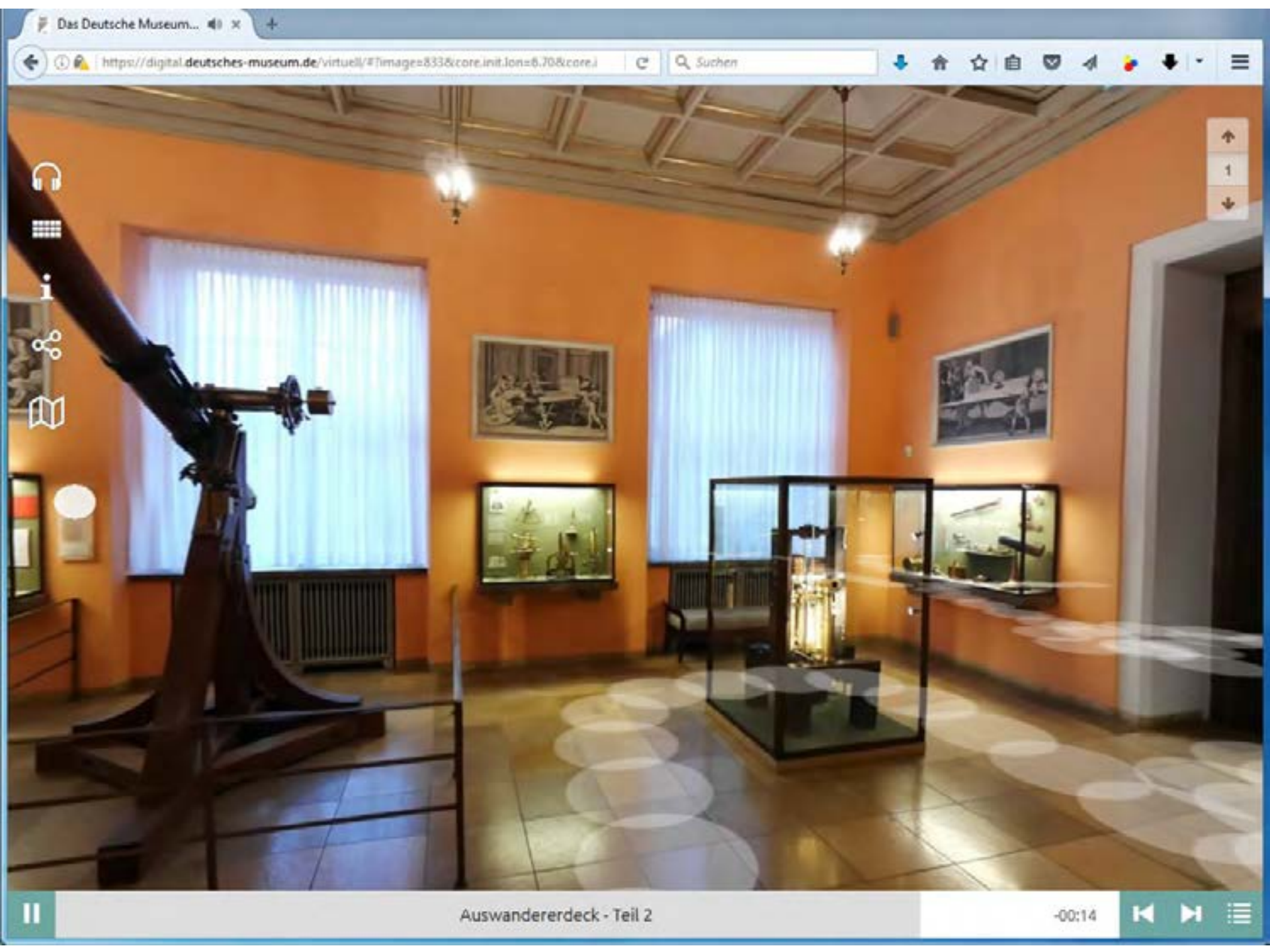
Beispiel – Simulation des physischen Museums



Das Deutsche Museum virtuell <https://digital.deutsches-museum.de/virtuell>



Das Deutsche Museum virtuell

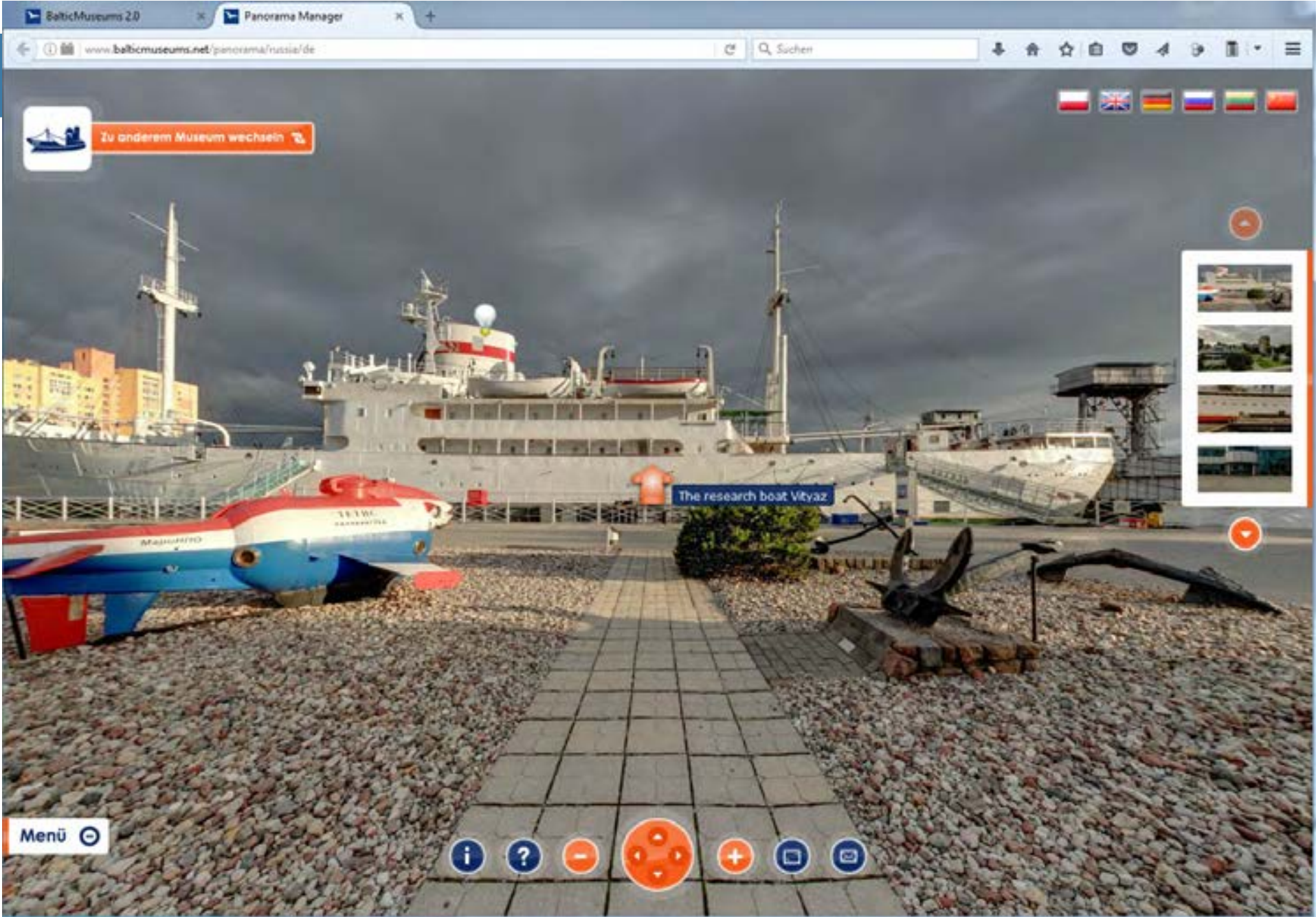


Beispiel – virtueller Rundgang



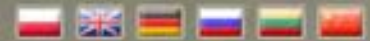
Baltic Museums 2.0

<http://www.balticmuseums.net/panorama/russia/de>



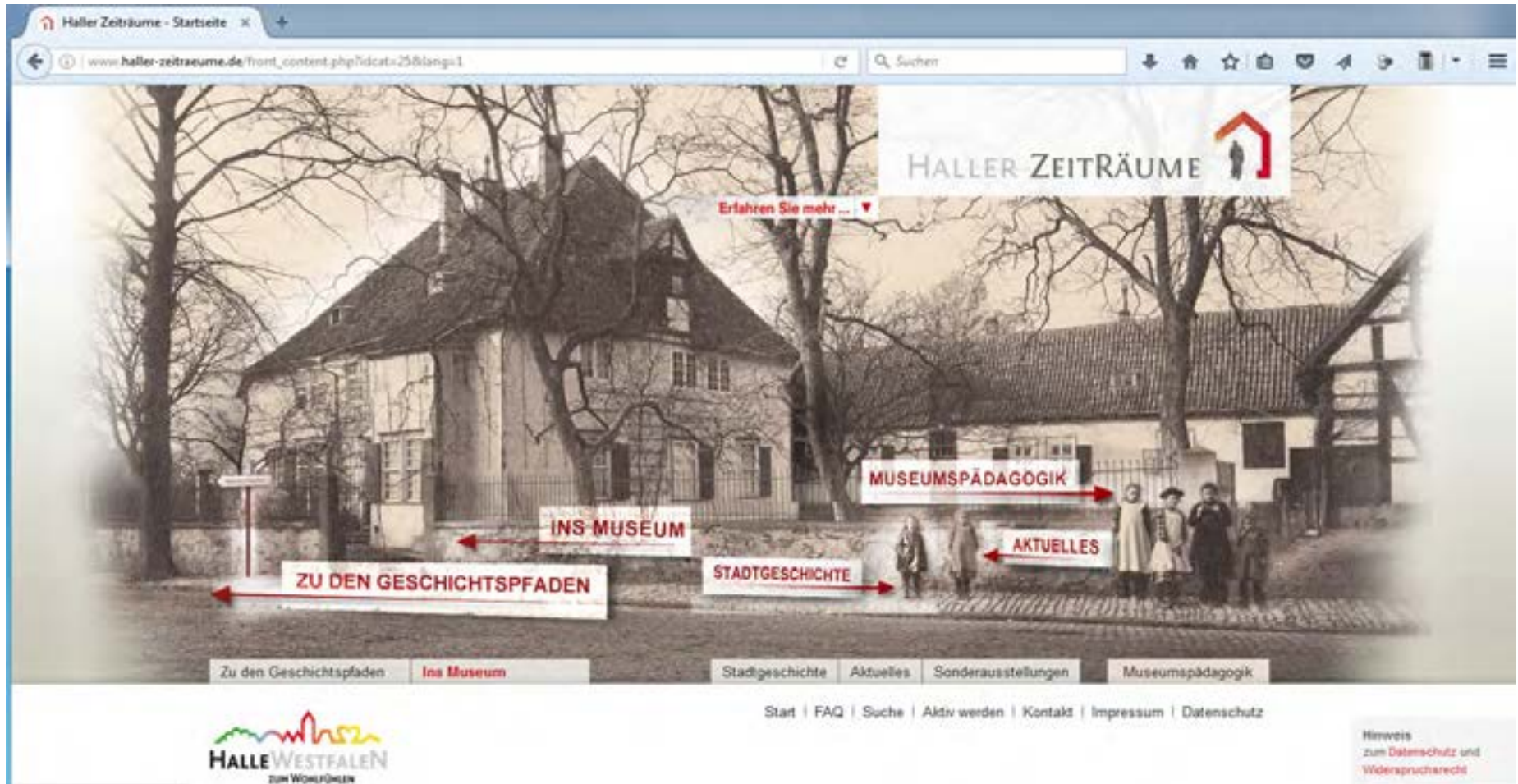


Zu anderem Museum wechseln



Baltic Museums 2.0

Beispiel – rein virtuelles Geschichtsmuseum



Haller ZeitRäume <http://www.haller-zeitraeume.de>



AUSSTELLUNG



AUSSTELLUNGSRÄUME

Die Ausstellung entdecken per Mausclick

[Zu den Geschichtspfaden](#)

[Ins Museum](#)

[Stadtgeschichte](#)

[Aktuelles](#)

[Sonderausstellungen](#)

[Museumspädagogik](#)

[Start](#) | [FAQ](#) | [Suche](#) | [Aktiv werden](#) | [Kontakt](#) | [Impressum](#) | [Datenschutz](#)



Erster Weltkrieg & Weimarer Republik

Ein Telegramm erreichte Halle: "Krieg! Mobilmachung!" befahl Kaiser Wilhelm II. Es war der 1. August 1914. Halle erlebte seine Zeit als Garnisonsstadt und kämpfte an der Heimatfront. Als sich nach Kriegende 1918 geschlagene deutsche Truppen über die Lange Straße schleppten, wandten sich viele weinend ab. Wie sollte es weitergehen? Die allgemeine Politisierung riss auch Halle mit. Hunderte besuchten die Versammlungen der Parteien im Saal Hollmann. Trotz Inflation und Not bekam Bildung einen hohen Stellenwert und stiftete Identität. Eine Mittelschule wurde gebaut. Es gab wieder Fortschritte, etwa "elektrisch Licht" und eine Badeanstalt am Laibach. Die 1920er Jahre brachten ein fiebriges Verlangen nach Leben und Vergnügen: Wandern, Radeln, Fußball, Kino und immer wieder Tanz...

4 ZeitRaum 1914–1933

- ▶ Krieg! ▶ **Not & Politik** ▶ Moderne Zeiten...
- ▶ Wandervogel & Vergnügen ▶ Charlestonkleid

< ZURÜCK

[Zu den Geschichtspfaden](#)

[Ins Museum](#)

[Stadtgeschichte](#)

[Aktuelles](#)

[Sonderausstellungen](#)

[Museumspädagogik](#)

[Start](#) | [FAQ](#) | [Suche](#) | [Aktiv werden](#) | [Kontakt](#) | [Impressum](#) | [Datenschutz](#)



Spanische Grippe

Vereins-Kriegs-Chronik
Künsebeck"Weinende Mutter" -
KriegerdenkmalRechnung für eine
EntbindungNotgeld des Kreises
Halle i.W.

Schlafstellenwesen



Fahne der SPD

Puppe des
Jungdeutschen Ordens

Not & Politik

Gerüchte kursierten im Oktober 1918: "Wird es einen Waffenstillstand geben?" Dann überschlugen sich die Ereignisse. Die Spanische Grippe forderte Todesopfer im Kreis Halle, darunter viele Kinder. Der Kaiser dankte ab - der Krieg war verloren! In Halle trat ein Arbeiter- und Soldatenrat zusammen. In Berlin wurde am 9. November die Republik ausgerufen. Was sollte das sein: Demokratie? Welcher Partei sollte man sich anschließen? In Hollmanns Saal saß man gedrängt bei Versammlungen von SPD, DNVP, DDP... Daneben formierten sich zahlreiche politische Verbindungen, wie der in Halle starke Jungdeutsche Orden. Wer hatte eine Antwort auf Inflation, soziale Not, gebrochenen Stolz?

4 ZeitRaum 1918–1933: Weimarer Republik



Zu den Geschichtspfaden

Ins Museum

EXPONAT



Schlafstellenwesen

Metallbett lackiert, Wolldecke

um 1910

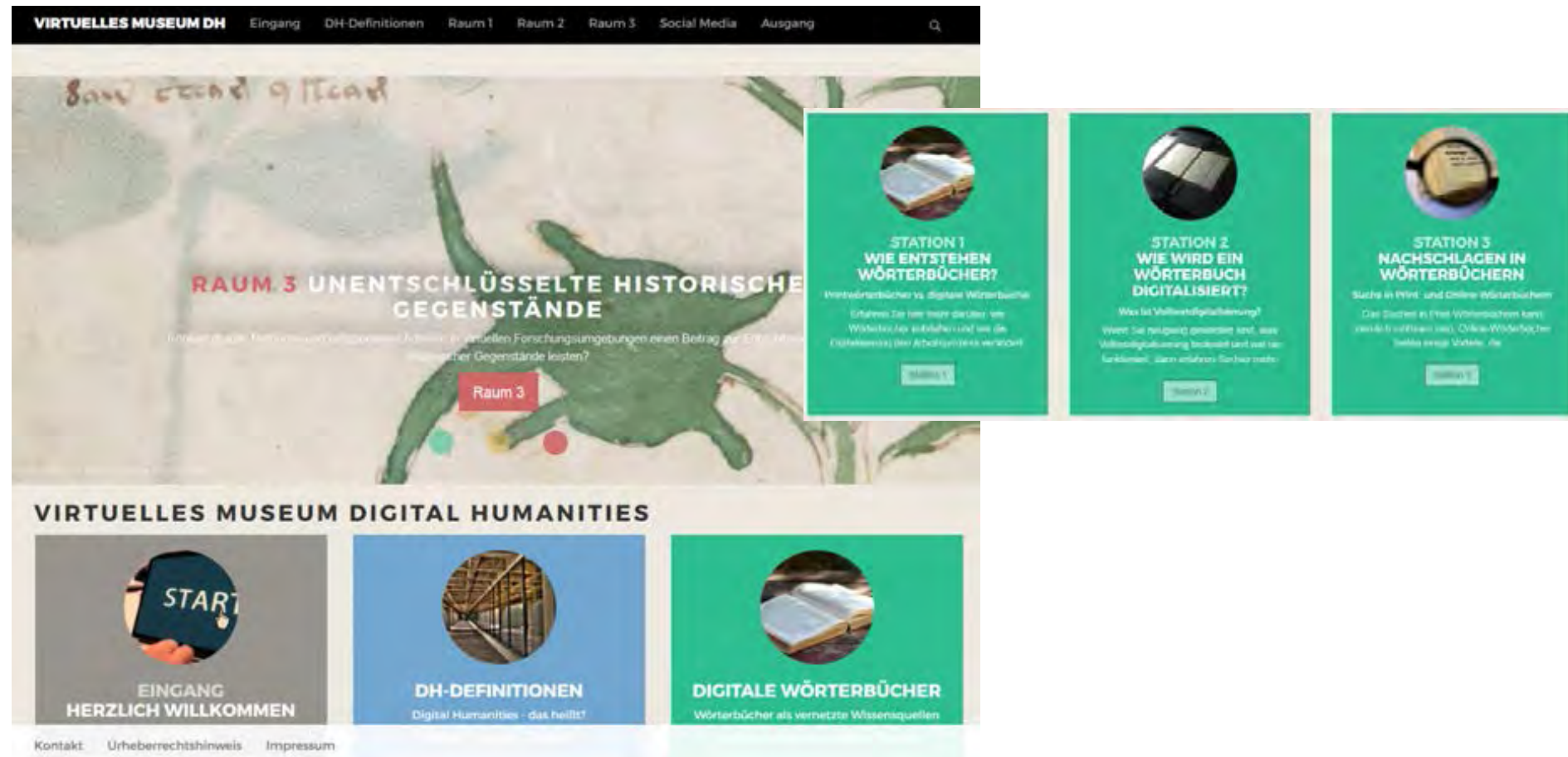


Der Schlafgänger kam... legte sich für einige Stunden in ein fremdes Bett - und verschwand alsbald wieder an seine Arbeitsstelle. In Halle herrschte nach dem Ersten Weltkrieg Wohnungsnot. Sogar der Aussichtspavillon **Kaffeeühle** wurde 1922 als Wohnraum in Erwägung gezogen. Viele Arbeiterinnen und Arbeiter kamen von auswärts in die Kreisstadt. Sie brauchten eine Unterkunft oder wenigstens einen Schlafplatz. Kriegswitwen und Kriegsinvaliden, die stundenweise ihr Bett vermieteten, brachten dies einen willkommenen Nebenverdienst. **Mehr...**

< ZUR THEMENWAND

Schlafstellenwesen Leihgabe Ilka Windisch

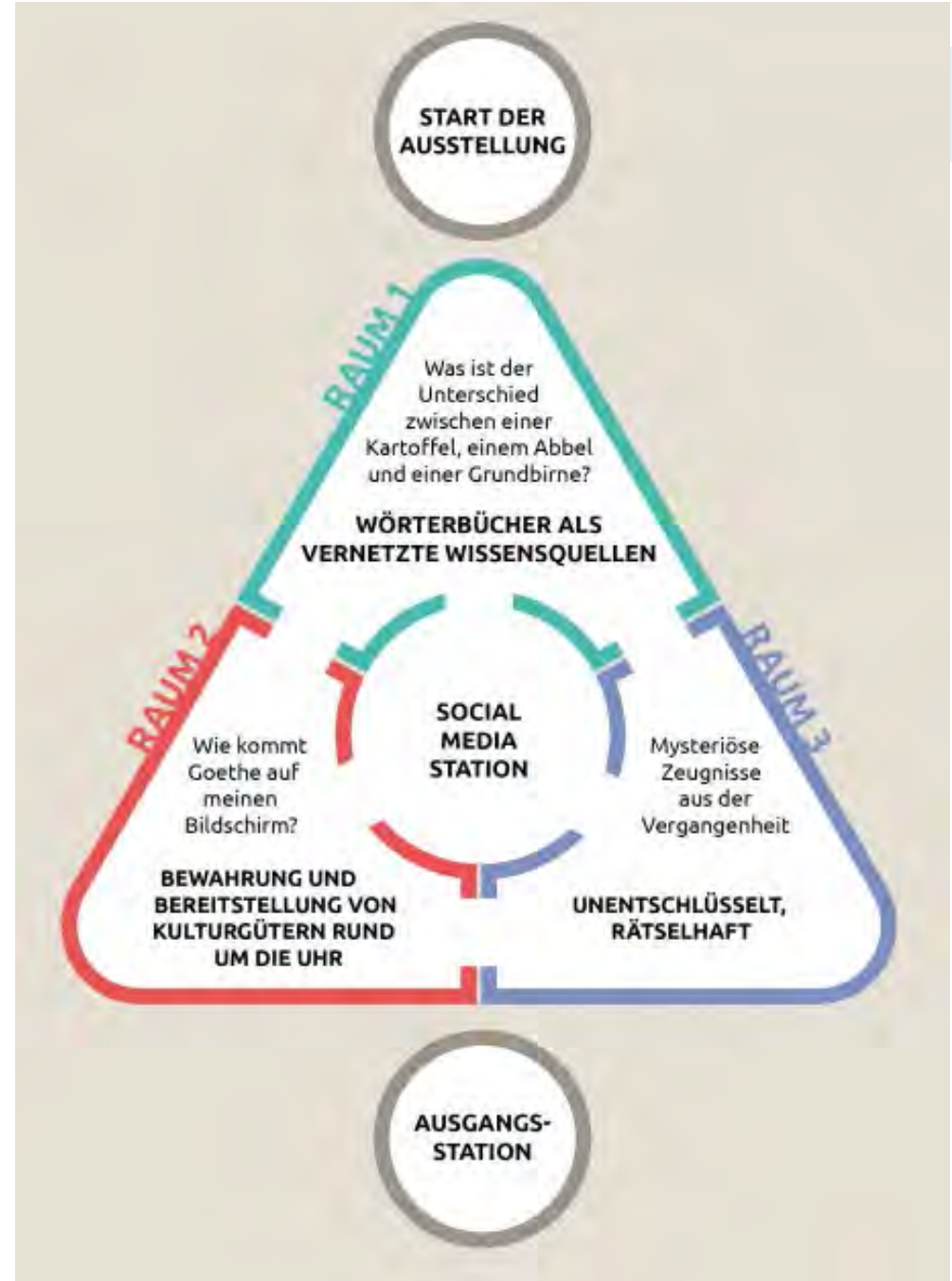
Beispiel – hypertextuell (Texte & Bilder)



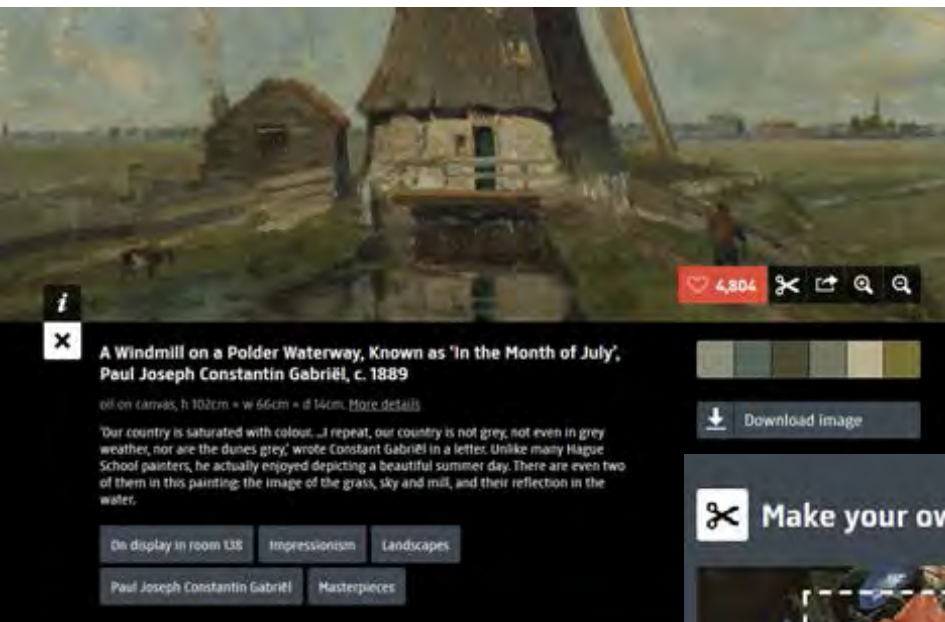
Virtuelles Museum Digital Humanities <http://www.dhmuseum.uni-trier.de>

Virtuelles Museum Digital Humanities:

Ausstellungskonzept (Stand 2015)



Beispiel – Mein virtuelles Atelier



Share your collection My first collection

You collection My first collection is starting to take shape. Share it with your friends.



Make your own creations with this work



 Make a print of your favourite detail



 Download this work and make your own creation



 Order a ready-made poster of this work

Rijksmuseum Amsterdam: Rijks Studio
<https://www.rijksmuseum.nl/en/rijksstudio>

My first collection



 **dogu**

 0

 0

 Public

[Edit set](#)



Piano Practice Interrupted

Willem Bartel van der Kooi



The Threatened Swan

Jan Asselijn



The Love Letter

Johannes Vermeer



The Milkmaid

Johannes Vermeer

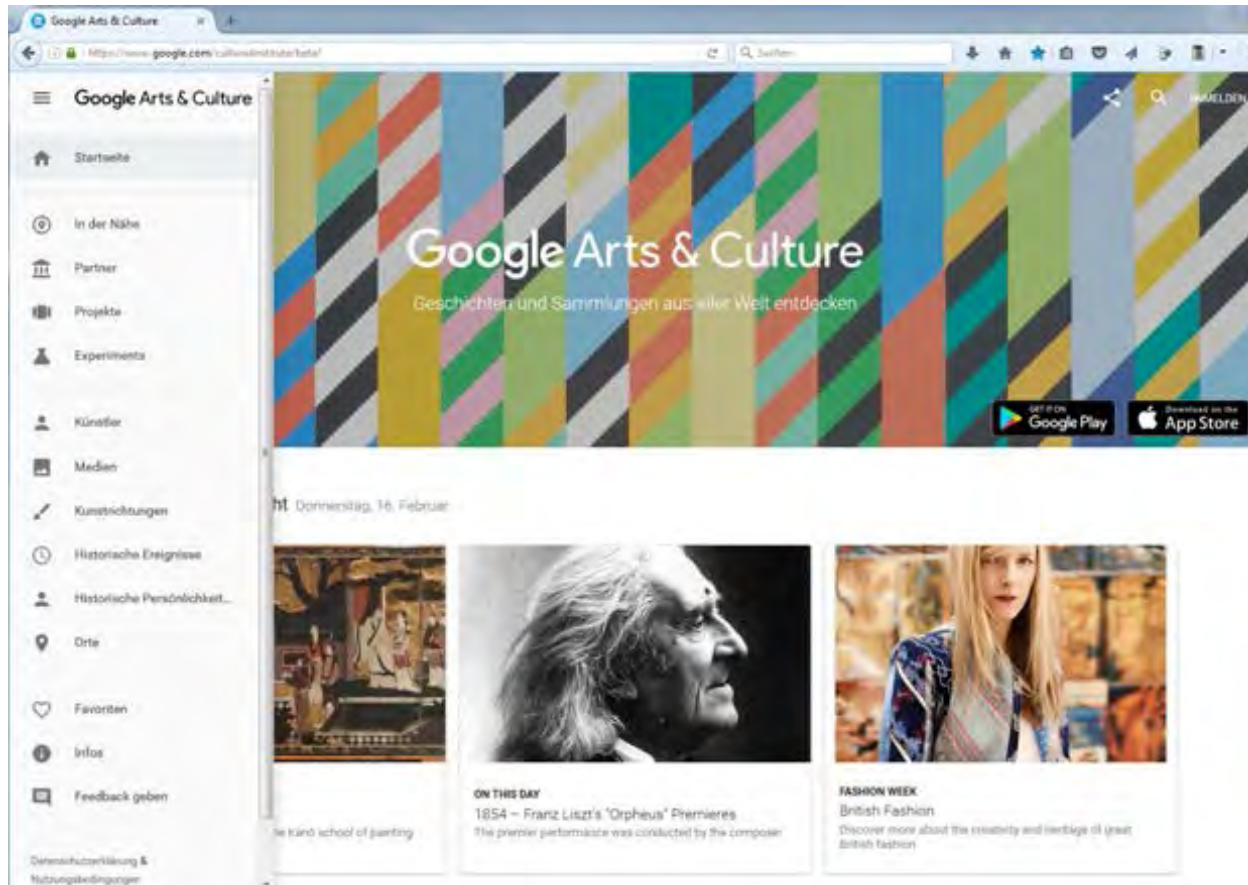
2 sets

0 creations

0 I love this

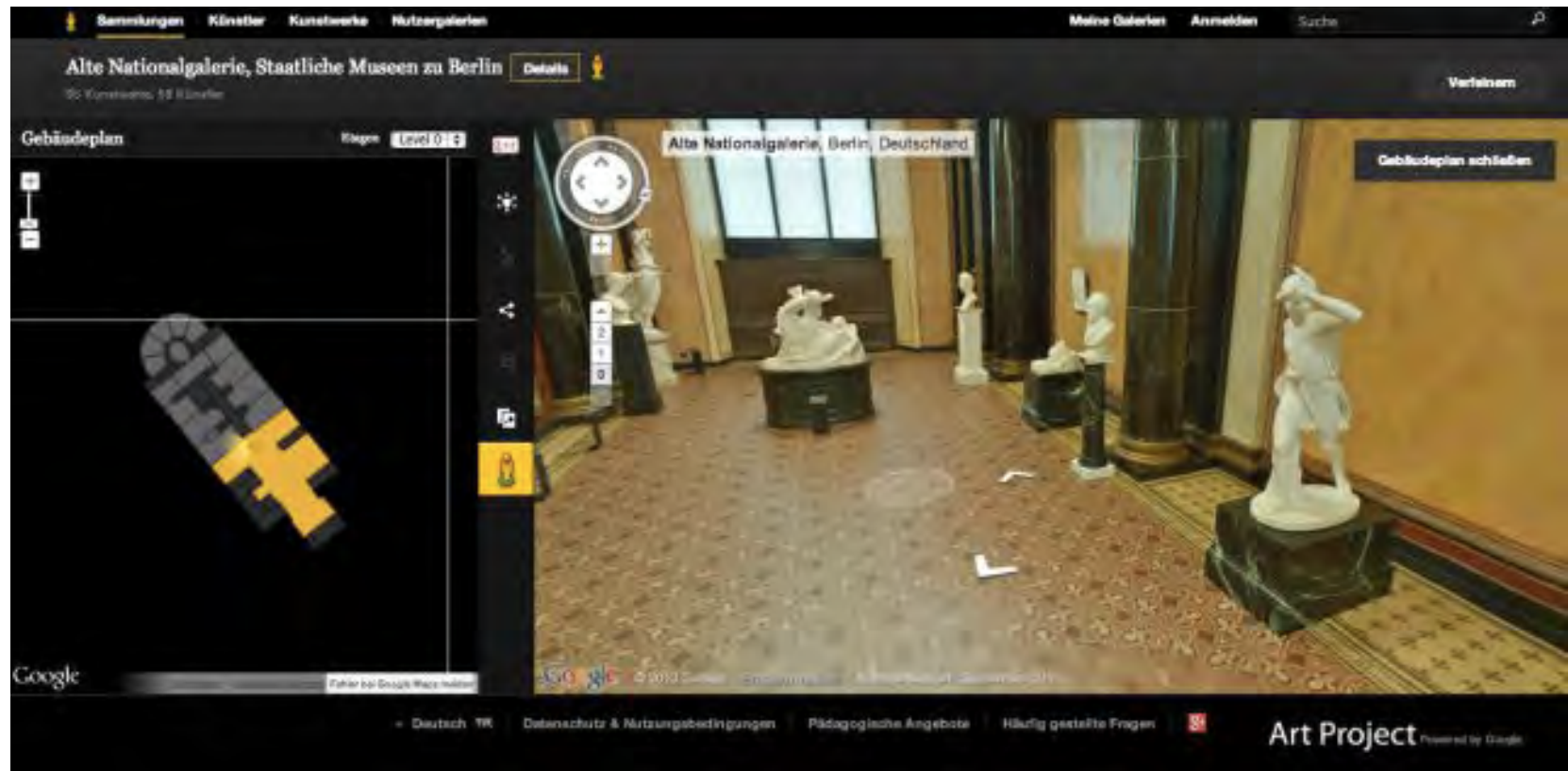
Rijksmuseum Amsterdam: Rijks Studio

Beispiel – WWW als vernetztes Museum



„Google Arts & Culture <https://www.google.com/culturalinstitute>

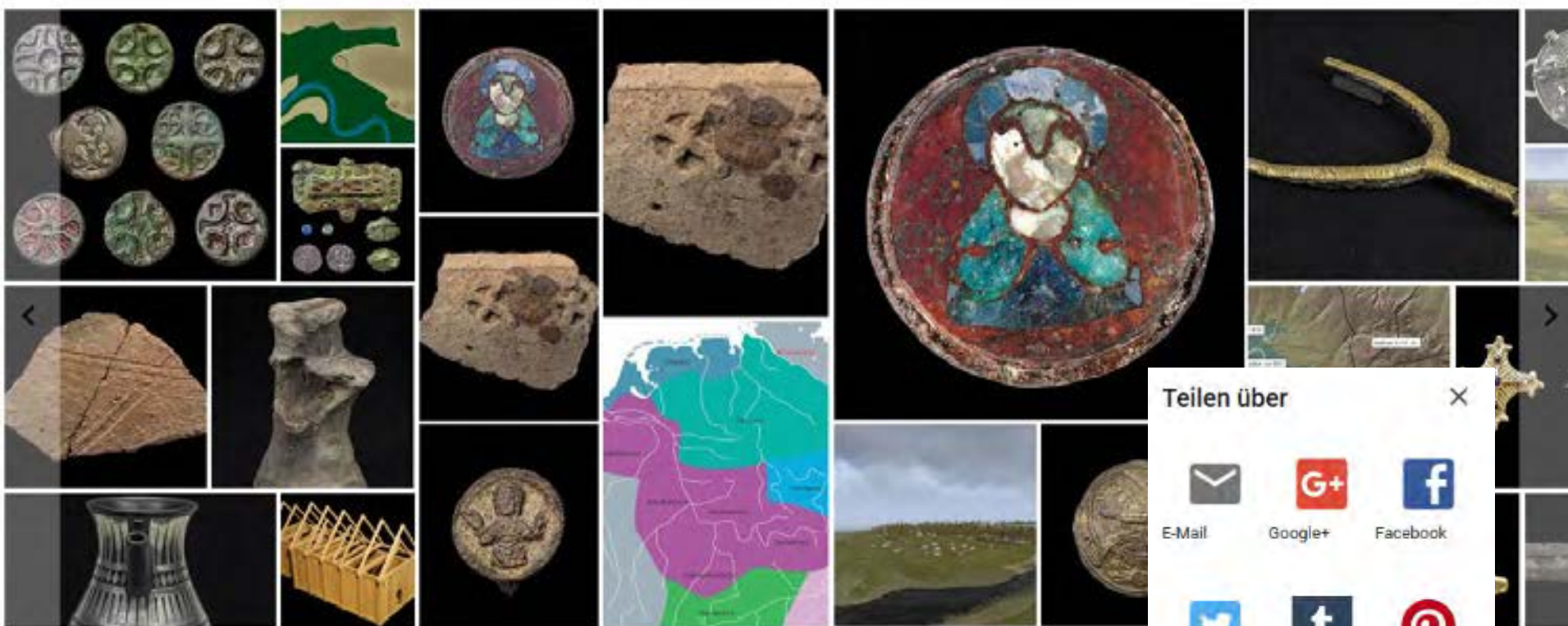
Beispiel – Google Arts & Culture



Innenraum-Ansicht der Alten Nationalgalerie Berlin mit integrierter StreetView-Funktion (Stand 2013)

274 Objekte

Sortieren nach



Teilen über

- E-Mail
- Google+
- Facebook
- Twitter
- Tumblr
- Pinterest
- Classroom

ERKUNDEN

„Google Arts & Culture – Objekte sortieren nach Zeit

9 Ausstellungen



History, Ink

The Valerius



Gods and Cults

Valley of the Temples



Temple of Zeus

Valley of the Temples



The Gandhara Gallery

Lahore Museum

285 Objekte



Ähnlicher Inhalt



KÜNSTLER
Phidias

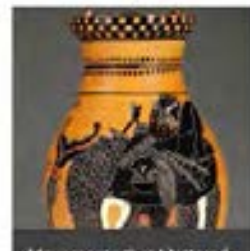


KÜNSTLER
Myron

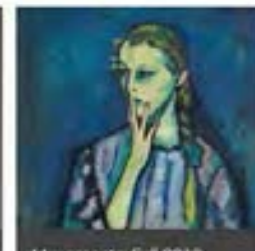


ORT
Hellas

198 Nutzgalerien



Movements that Mattered

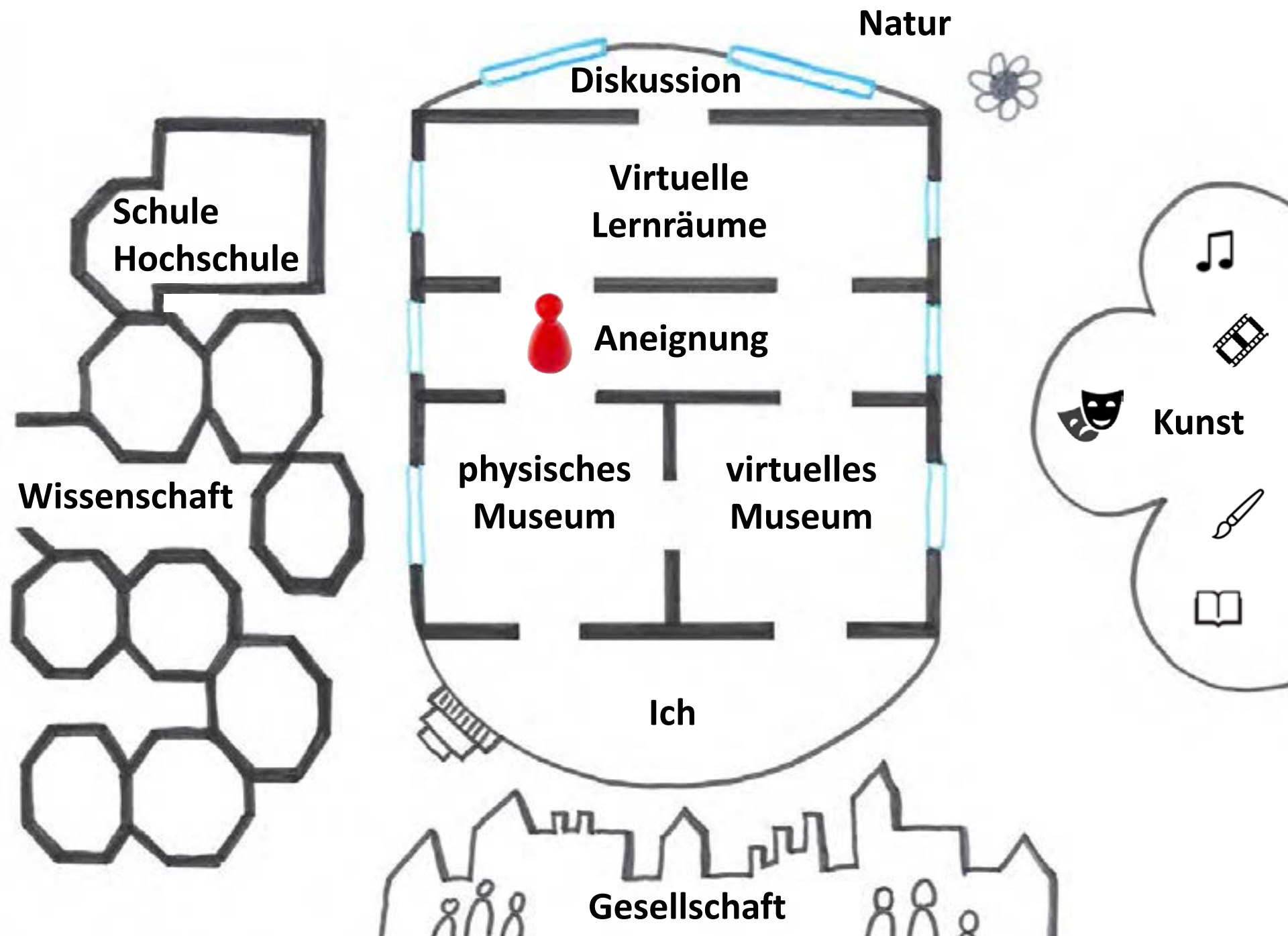


Movements: Fall 2013



The Goddess Named
Athena

„Google Arts & Culture – Suche „Athena“



Aneignung – Rolle des Raums

Raumaneignende Praktiken:

- Wahrnehmen und (sich) Positionieren: Im Prozess der Raumaneignung gehen Lernende mit den dort vorhandenen Elementen um, nehmen sie wahr, verhalten sich dazu und bringen sich selbst in diesen sozialen Raum ein.

(vgl. Kraus 2010, S. 48)

Aneignung im physischen Museum

Aus Sicht des Museumsbesuchenden:

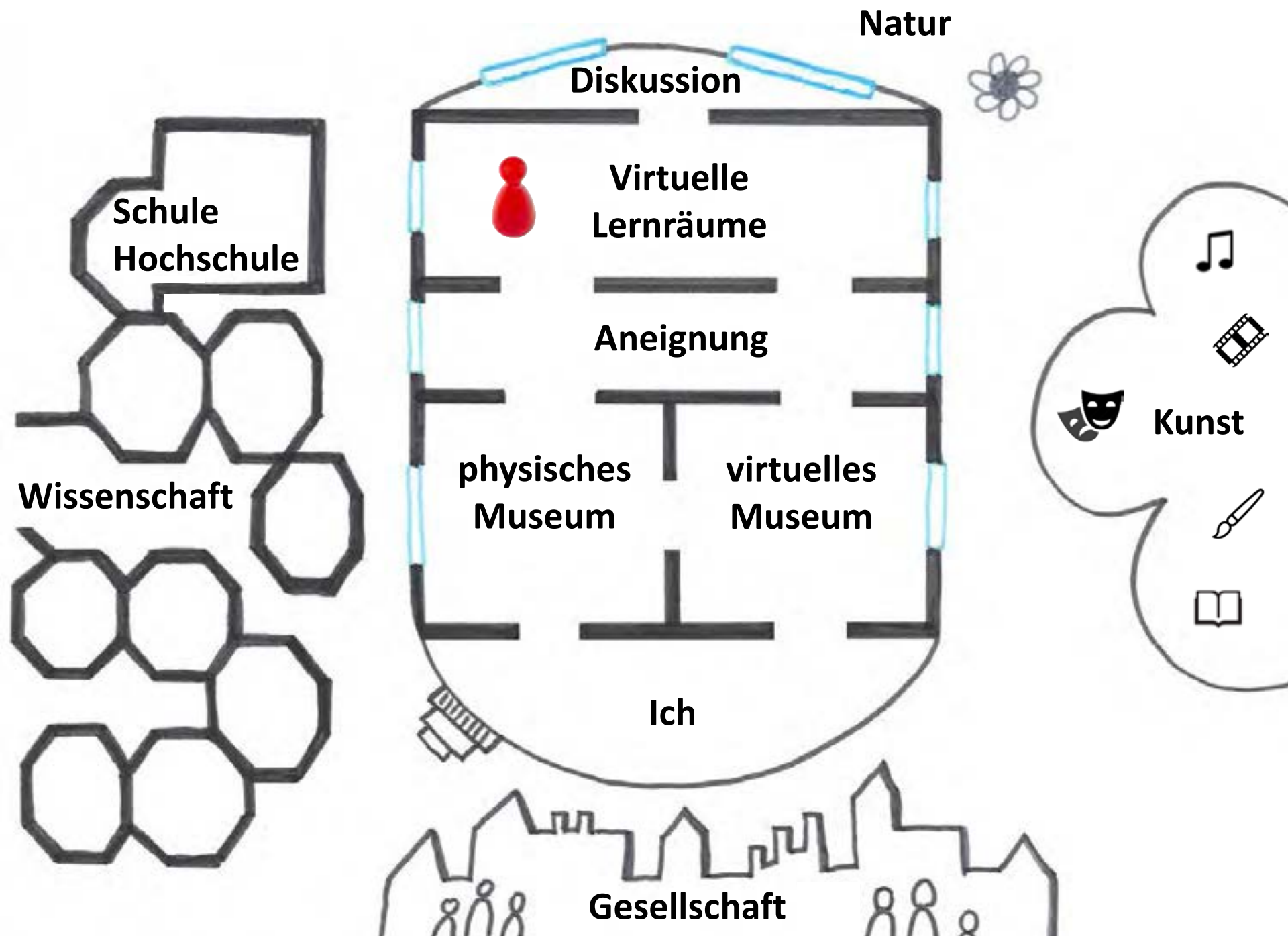
- im Raum erlebe ich Wissensrepräsentationen (Exponate)
- ich wähle meinen eigenen Weg und Fokus
- sinnlich erfahrbare Objekte geben mir Lernimpulse
- durch Betrachten (und ggf. Berühren) von Exponaten ist individuelle Meinungsbildung möglich
- Teilnehmen an einer Rezeptions- und Diskursgemeinschaft

Aneignung im virtuellen Museum

Es entfällt die sinnliche Erfahrung.

Als förderlich für die Aneignung kommen Aspekte hinzu wie:

- Reflexion über „real versus medial“
- es kommen gedachte Räume hinzu, die nicht an materielle Raumgrenzen gebunden sind
- Orientierung und Navigation: Möglichkeit zur Verortung der eigenen Person im Raum
- Exponate in Besitz nehmen
- Herstellen neuer Zusammenhänge und Bezüge
- Spuren im virtuellen Raum hinterlassen



Impulse von virtuellen Museen für die Gestaltung von Lernräumen in der (Erwachsenen)Bildung

- Institutionelle Grenzen aufheben – Zusammenspiel von Museen und (hoch)schulischen Bildungseinrichtungen
- Ansprechen von mündigen Lerninteressierten
- **Gestaltungskonzepte aufgreifen**

Didaktisches Gesamtkonzept

(Zielgruppe, Lernziel,
thematische Einheiten,
Methodik, Zeitrahmen etc.)

Kuratierte Exponate

Bedeutungsgenerierung
durch Einbinden in
das Narrativ der Ausstellung

Narration



The Discobolus
(Original von Sui
Jianguo, 2012,
British Museum)

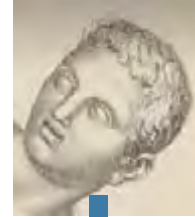
Sui Jianguo
in Discobolus
Pose (2012)



**Körperbilder
im Sport**

Discobolos (155 cm,
römische Nach-
bildung aus Marmor;
British Museum)

Myron (um
450 v. Chr.)



Tetradrachmon (445 v. Chr.): Athene,
Rückseite: Eule mit Olivenzweig



**Selbstportrait
Künstler**



Andy Warhol,
Selbstportrait
1967

**Ikonen der
Pop Culture**

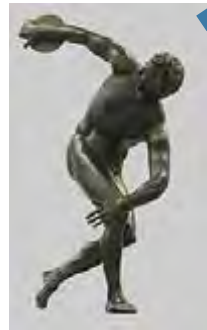


Marilyn Monroe (Andy
Warhol, 1967;
Museum of Modern Art)

Diskophoros
(Kopie aus
Marmor nach
Naukydes;
Louvre)



Discobolos
(römische
Nachbildung
aus Bronze;
München,
Glyptothek,



**Reproduzierbar-
keit von Kunst
und Pop Culture**



Discobolos und Athena:
verschollene
Originale aus
Bronze von
Myron um
450 v. Chr.



Discobolos (Mini-
Kopie aus Kunststoff,
nach Myron)



Athena (Mini-
Kopie aus Kunst-
stoff, nach Myron)



Athena (173cm,
antike Nachbildung
aus Marmor;
Liebieghaus)

Arachne



Ölgemälde: Die Spinnerinnen
(Diego Velázquez, 1658;
Museo del Prado)

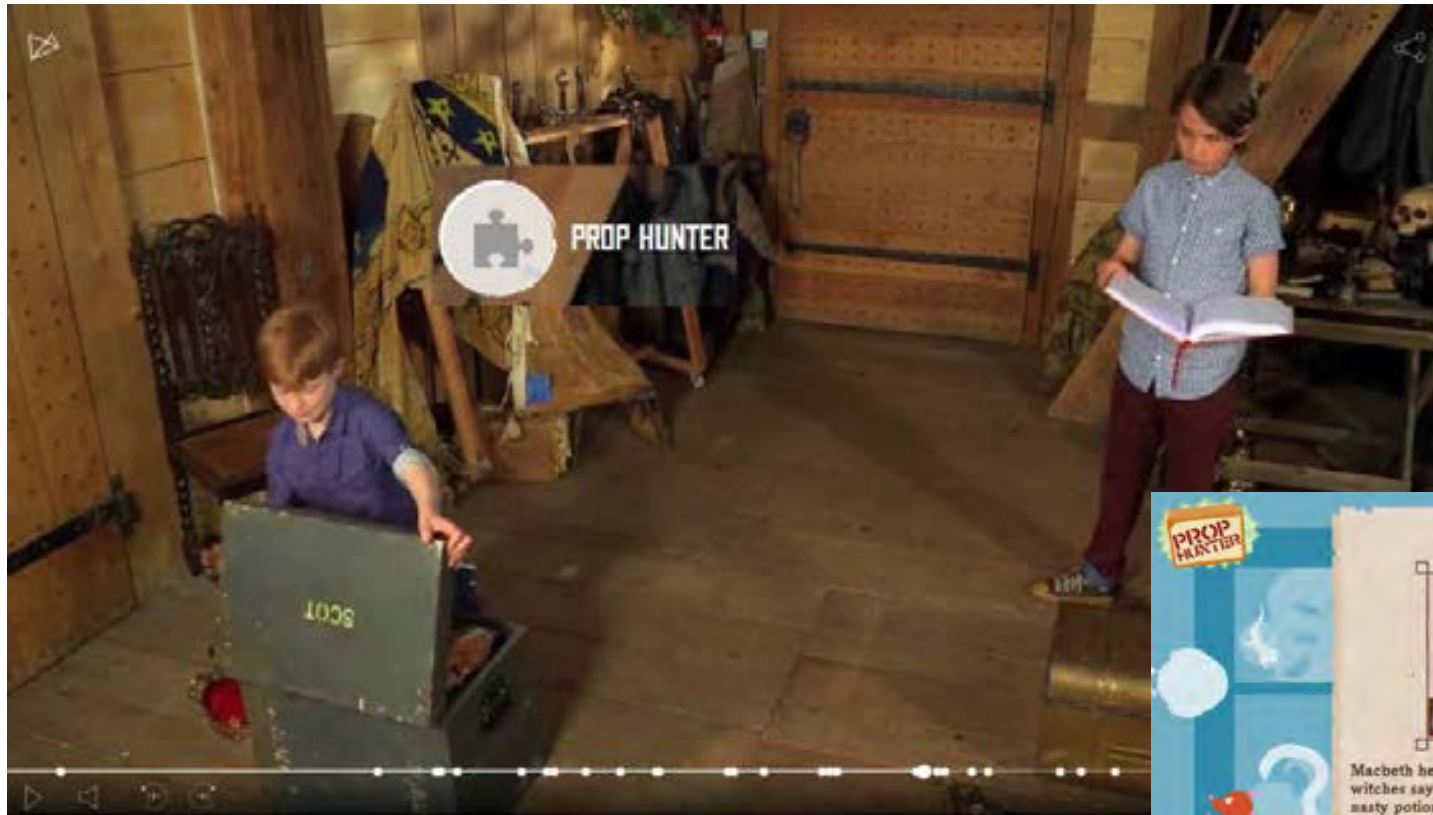
Storytelling

(Erzählung linear, assoziativ,
gemischt)

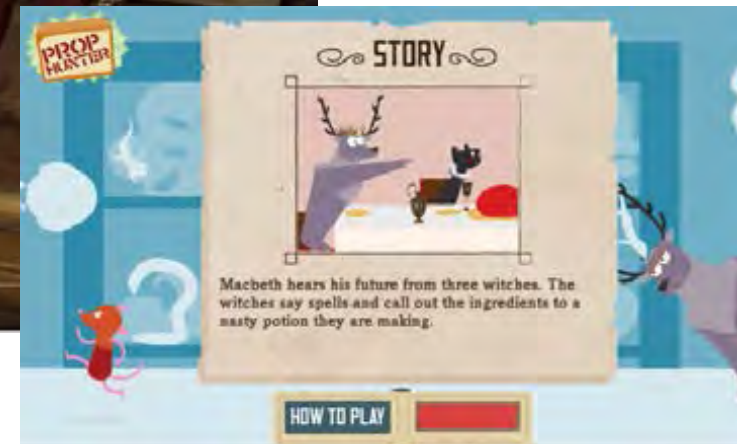
Narrative Strategien in das Räumliche übersetzen

(z. B. Metapher der Spirale)

Gamification



Shakespeare's Globe: Playground

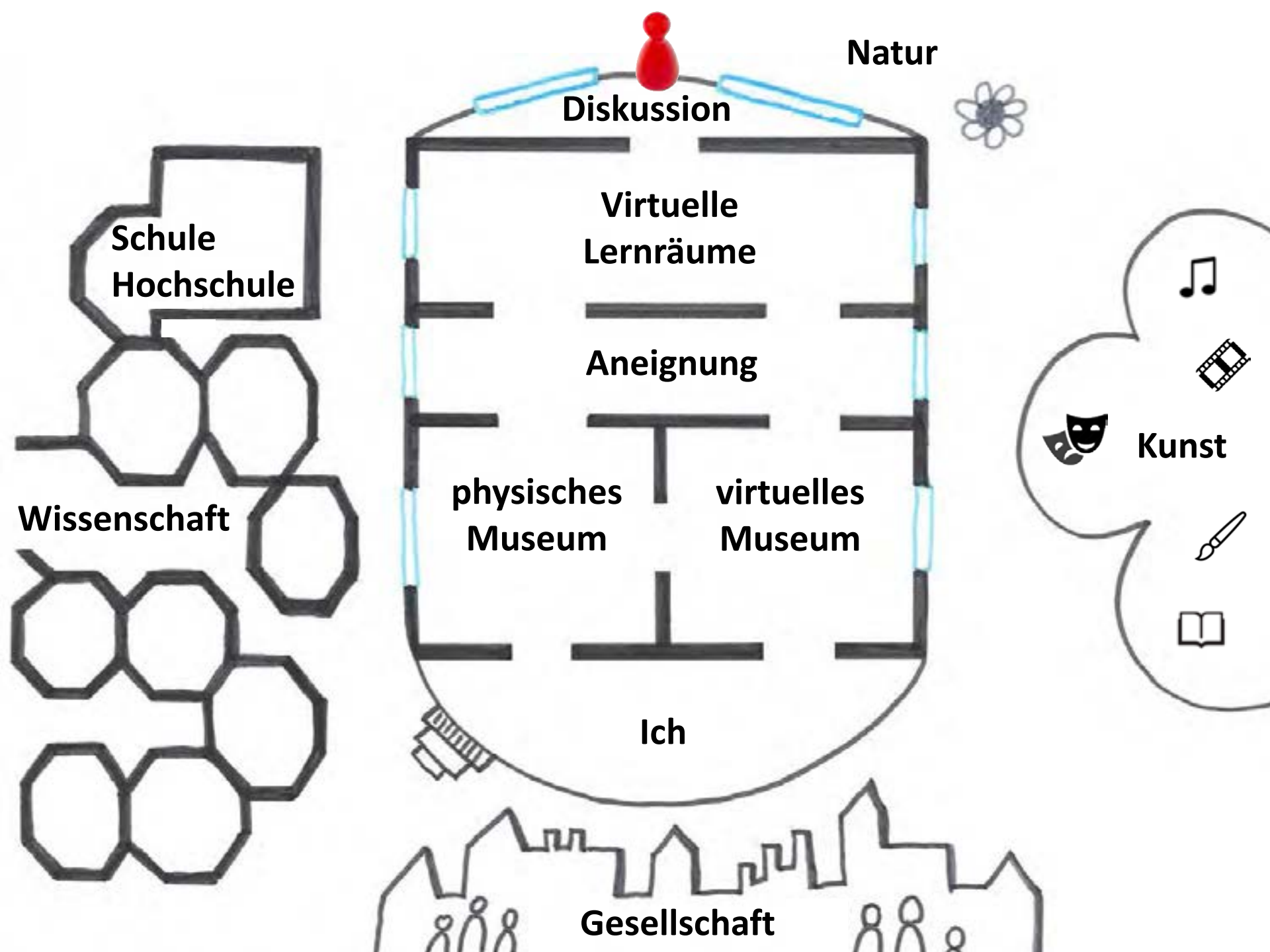


disziplin-/ gattungsübergreifende Bezüge

Kuratorin (Lehrperson) als Interpretin und Kommunikations- partnerin

Selbstreflexion

mir eigene Prämissen und
Perspektiven(-wechsel)
bewusst machen



Ansprechpartnerin



Dr. phil. Dorit Günther

TU Kaiserslautern

DISC | Selbstlernzentrum

Kontakt: d.guenther@disc.uni-kl.de

Die Überlegungen zu physischen und virtuellen Lernräumen basieren auf der wissenschaftlichen Mitarbeit im BMBF-Projekt „Selbstlernförderung als Grundlage“ (2011-2020) an der TU Kaiserslautern.

Das Projekt wird im Rahmen des gemeinsamen Programmes des Bundes und der Länder „Qualitätspakt Lehre“ gefördert.

Projektleitung: Prof. Dr. Rolf Arnold, Dr. Markus Lermen

Projektkoordinatorin: Monika Haberer M.A.

Projektwebseite: <http://www.uni-kl.de/slzprojekt/>

GEFÖRDERT VOM

Bundesministerium
für Bildung
und Forschung



Literatur

- Bertron, Aurelia/Schwarz, Ulrich/Frey, Claudia (2006): Designing exhibitions. Ausstellungen entwerfen. A Compendium for Architects, Designers and Museum Professionals. Kompendium für Architekten, Gestalter und Museologen. Basel: Verlag Birkhäuser.
- Bollnow, Otto Friedrich (2004): Mensch und Raum. 10. Auflage. Weinheim/Basel.
- Dätsch, Christiane (2015): Raumerkundung im Museum. Erzählstrategien in der Ausstellung WeltKultur / Global Culture im Badischen Museum Karlsruhe. In: Roeder, Caroline (Hrsg.): Himmel und Hölle. Raumerkundungen interdisziplinär & in schulischer Praxis. München: Kopaed Verlag., S. 181-207.
- Deutscher Museumsbund (Hrsg.) (1978): Was ist ein Museum? In: Deutscher Museumsbund (Hrsg.): Museumskunde, Band 43, Heft 3, Frankfurt a.M.
- DMB Deutscher Museumsbund (Hrsg.) (o.J.): <http://www.museumsbund.de> (10.03.2017).
- Günther, Dorit/Schiefner-Rohs, Mandy (2017): Mediale (Bildungs-)Räume in der Schule: Herausforderung mimetischer Konzeptionen. In: DGfE (Hrsg.): Digitaler Raum – digitale Zeit. Jahrbuch Medienpädagogik 2016. Im Erscheinen.
- Hartmann, Sebastian (2013): Nur gucken, nicht anfassen. Von virtuellen Ausstellungshäusern und Online-Museen in Deutschland. In: Blog Der Museumsheld. Online: <https://dermuseumsheld.wordpress.com/2013/04/08/nur-gucken-nicht-anfassen-von-virtuellen-ausstellungshausern-und-online-museen-in-deutschland-teil-1/> (10.03.2017).
- ICOM (Hrsg.) (2010): Ethische Richtlinien für Museen von ICOM – Internationaler Museumsrat. Berlin/Graz/Paris/Zürich. Online: http://www.icom-deutschland.de/client/media/364/icom_ethische_richtlinien_d_2010.pdf (10.03.2017).

Literatur

- Kraus, Katrin (2010): Aneignung von Lernorten in der Erwachsenenbildung. Zur Empirie pädagogischer Räume. In: REPORT Zeitschrift für Weiterbildungsforschung 2/2010: Lernorte und Lernwege. Bielefeld: wbv, S. 46-55. Online: <http://www.die-bonn.de/id/8964> (10.03.2017).
- Lichtwark, Alfred (1903): Die Einheit der künstlerischen Erziehung. In: Kunsterziehung. Ergebnisse und Anregungen der Kunsterziehungstage in Dresden, Weimar und Hamburg 1903, in Auswahl hrsg. vom Zentralinstitut für Erziehung und Unterricht in Berlin, Leipzig: Voigtländer 1929, S. 118-127.
- Löw, Martina (2001): Raumsoziologie. Frankfurt a. M.: Suhrkamp.
- Parmentier, Michael (2009): Museum und Schule. Zur Geschichte einer noch immer unterschätzten Beziehung. In: Zeitschrift für Museum und Bildung, 71-72, 2009/2010, S. 111-128.
- Röhl, Franz Josef (2014): Die Macht der inneren Bilder. Zum Spannungsverhältnis von virtueller und realer Aneignung von Wirklichkeit. In: Deinet, Ulrich/Reutlinger, Christian (Hrsg.): Tätigkeit – Aneignung – Bildung. Wiesbaden: Springer VS, S. 259-271.
- Staupe, Gisela (Hrsg.) (2012): Das Museum als Lern- und Erfahrungsraum. Grundlagen und Praxisbeispiele. Köln: Böhlau Verlag.
- Thiemeyer, Thomas (2013): Simultane Narration – Erzählen im Museum. In: Strohmaier, Alexandra (Hrsg.): Kultur – Wissen – Narration. Perspektiven transdisziplinärer Erzählforschung für die Kulturwissenschaften. Bielefeld: transcript Verlag, S. 479-488.
- Vogelsang, Axel/Kummler, Barbara/Minder, Bettina (2016): Social Media für Museen II. Der digital erweiterte Erzählraum. Ein Leitfaden zum Einstieg ins Erzählen und Entwickeln von Online-Offline-Projekten im Museum. Luzern: Kindle Edition.

Links zu virtuellen Museen

- Baltic Museums 2.0: <http://www.balticmuseums.net/panorama/russia/de>
- Das Deutsche Museum virtuell: <https://digital.deutsches-museum.de/virtuell>
- Das virtuelle Migrationsmuseum (Trailer): <https://virtuelles-migrationsmuseum.org/trailer>
- Deutsches Auswandererhaus (Rundgang): <http://dah-bremerhaven.de/rundgang>
- Google Arts & Culture: <https://www.google.com/culturalinstitute>
- Haller ZeitRäume - Virtuelles Geschichtsmuseum: <http://www.haller-zeitraeume.de>
- Karlsruher Türkenbeute: <http://www.tuerkenbeute.de>
- LEMO – Lebendiges Museum Online: <https://www.dhm.de/lemo>
- MOO Museum Of Obsolete Objects: <http://www.youtube.com/user/MoooJvM>
- Rijksmuseum Amsterdam – Rijks Studio: <https://www.rijksmuseum.nl/en/rijksstudio>
- Shakespeare's Globe Playground: <http://www.shakespearesglobe.com/playground>
- Van Gogh Museum Amsterdam (Stories): <https://www.vangoghmuseum.nl/en/stories>
- Virtual Museum Canada: <http://www.virtualmuseum.ca/home>
- Virtuelles Migrationsmuseum : <https://virtuelles-migrationsmuseum.org>
- Virtuelles Museum Digital Humanities: <http://www.dhmuseum.uni-trier.de>

Bildnachweis: Foto am Cover von Dorit Günther, Kunsthalle Mannheim, März 2015,
Ausstellung „Der doppelte Kirchner“