

## Protokoll zur Vortrags- und Diskussionsveranstaltung „Aktives Dösen, lebende Museen. Trends in der Ausstellungsgestaltung“

**Annika Greuter**

Ruprecht-Karls-Universität Heidelberg – SFB 933

Heidelberg, den 03. August 2012

### Zitiervorschlag

Annika Greuter, Protokoll zur Vortrags- und Diskussionsveranstaltung „Aktives Dösen, lebende Museen. Trends in der Ausstellungsgestaltung“, Material Text Culture Blog 2012.4.

URI [http://www.materiale-textkulturen.de/mtc\\_blog/2012\\_004\\_Greuter.pdf](http://www.materiale-textkulturen.de/mtc_blog/2012_004_Greuter.pdf)

DOI [10.6105/mtk.mtc\\_blog.2012.004.Greuter](https://doi.org/10.6105/mtk.mtc_blog.2012.004.Greuter)

ISSN 2195-075X



Dieser Beitrag steht unter der Creative Commons Lizenz CC BY-NC-ND 3.0 (Namensnennung – Nicht kommerziell – Keine Bearbeitung.) Sie erlaubt den Download und die Weiterverteilung des Werkes / Inhaltes unter Nennung des Namens des Autors, jedoch keinerlei Bearbeitung oder kommerzielle Nutzung.

Weitere Informationen zu der Lizenz finden Sie unter: <http://creativecommons.org/licenses/by-nc-nd/3.0/de>

Protokoll zur Vortrags- und Diskussionsveranstaltung

## **"Aktives Dösen, lebende Museen. Trends in der Ausstellungsgestaltung"**

am 25. Juli 2012, 19–21 Uhr

im Stuttgarter Kunstmuseum

Link: <http://www.aed-stuttgart.de/detail.html?>

&cHash=51f3d16da09ea17f7c7d01f8c5473128&tx\_ttnews%5Btt\_news%5D=31

1. Referent: Jens Döring, 2av, Ulm (<http://www.2av.de/>)

"Vom Dösen zur Interaktion" (Slides zum Vortrag mit Beispielen: <http://www.2av.de/aed.pdf>)

### **Stufe 1 Autoaktiv**

Kontextfreier Raum (z.B. Kinosaal im Museum --> hoher Dösgrad)

### **Stufe 2 Reaktive Medien**

Integration der Medien in die Ausstellung, Gleichbehandlung der Medien mit Exponaten -->

"digitale Exponate"

Bildschirme, Projektionen (nicht zwangsläufig 16:9)

Hörstationen

Multimediale Installation: Kombination aus Modell, Film und Audio

Medien können Dinge sichtbar machen, die man eigentlich nicht zeigen kann (z.B. aufgrund empfindlicher Trägermaterialien)

Beispiel: Medienstation mit Touchsensor (in Leder gebundenes Buch) im Hölderlinzimmer des Museums im Kloster in Lauffen am Neckar --> Kombination alter und neuer Medien

### **Stufe 2 Interaktive Medien**

Durch-Glas-Touch-Sensor: Touch und Screen können auch getrennt werden, wodurch ganze Vitrinen erlebbar werden.

Verknüpfung von Touchfeldern mit Web-Aktualität (z.B. aktueller Verlauf eines Fußballspiels).

Museum 2.0: Besucher kann Ausstellung mitformen, hierin liegt der Reiz und noch viel Potenzial

Beispiel Hebelhaus, Hausen i.W.: "Um die Bürgerbeteiligung im und fürs Museum weiter zu fördern, wird auf der neu gestalteten Webseite die Möglichkeit geboten, Bilder und Texte zum jeweils aktuellen Hebelfest direkt an das Archiv im Touchscreen des Museums zu senden." --> identitätsstiftend

"Spiel-Stationen": weniger belehren, mehr erleben

Beispiele: Digitale Kleiderpuppen im Besucherzentrum der Stadt Regensburg

Textilmuseum Augsburg: Stoffproben werden erkannt und dadurch werden Fragen zu Herkunft und Pflegehinweise aufgerufen --> interaktives Comic führt durchs Programm in Form eines animierten Fussels

### **Stufe 3 (Inter)aktive Räume**

Lindau, Salone No 4: Raum durch Touchscreen veränderbar, Simulation eines Tagesablaufs

--> Diese Form der Rauminszenierung ist noch sehr selten.

2. Referent: Uwe Münzing, büro münzing - 3d kommunikation, Stuttgart  
(<http://www.bueromuenzing.de/>)

Dramaturgie muss mit Rücksicht auf Aufnahme Potenzial der Besucher erfolgen, d.h. "Ruhephasen" einbauen!

Ausstellungselemente kreieren durch Verschiebung von 2D (z.B. Logo) in 3D (Beispiel Ringmodell im Raum für Plakatausstellung; Link: <http://www.bueromuenzing.de/index.php?id=27>)

**Ausstellung "Kunstschätze des Mittelalters"**, Tiroler Landesmuseum (800 qm), Innsbruck (<http://www.bueromuenzing.de/index.php?id=30>)

Mit Gaze bespannte Holzrahmen; Leuchtkästen, die Transparenz und so Kommunikation schaffen; wenig Medien, nur Raumtexte; Raumstrukturen, die keinen festen Rundgang vorschreiben; den Exponaten Raum lassen; die Exponate treten in den Raum; Konstruktion von Sichtachsen und Überlagerungen

**Ausstellung "Hofer wanted"**, Tiroler Landesmuseum, Innsbruck (<http://www.bueromuenzing.de/index.php?id=29>)

Anfangs Nicht-Befriedigung der Erwartung der Besucher, Bau einer Landschaft statt eines klassischen Museumsraums, eher Finden von Gegenständen als Vorgeführt-Bekommen; Visuelle Kommunikation (Plakate, Flyer etc.) als wichtiger Bestandteil der Gesamtkommunikation (Einheitlichkeit für Wiedererkennung); Mythos-Exponate, die von Besuchern erwartet werden, werden erst im 2. Geschoss, aber in Licht gehüllt inszeniert; Abteil "Hofer in der Kunst" soll Vergleich bieten, daher "Labortisch" mit Bildern nebeneinander und hintereinander statt nebeneinander an den Wänden.

**Brandshop Fein**, Schwäbisch Gmünd (<http://www.bueromuenzing.de/index.php?id=34>)

Farben und Materialien des Produkts werden in die Ausstellungsgestaltung integriert, Haptik ist wichtig, Ausstellungselemente als Einladung zur Kommunikation.

3. Referent: Uli Schwarz, Betron Schwarz Frey, Berlin/Ulm  
(<http://www.bertron-schwarz-frey.de/wordpress/>)

Museum als Träger von Geschichte und Tradition, ebenso wie als Ort des Erlebens und Interagierens, aber eben auch als Ort für Kontemplation!

**Naturkundemuseum Berlin** (<http://www.bertron-schwarz-frey.de/wordpress/?p=1300>)

In erster Linie geht es um die Exponate, nur in zweiter Linie um die Medien; Bsp.: Ferngläser die *augmented reality* erzeugen, aber Technik kann niemals Menschen ersetzen (z.B. Museumspädagogik)

### **Exkurs: Trends in der Ausstellungsgestaltung**

2000–heute	Medialisierung
1990	Inszenierung (große Bilder)
1800	Didaktisierung Kontextualisierung

Mystifizierung  
Systematisierung

Faszination des Originalen (Wichtigkeit von gutem Licht!) --> Objekte als Stars der Ausstellung, alles andere muss sich unterordnen, Objekte ohne Beschriftung, denn Licht, Kontext, Hintergrund etc. können erklären.

### **Einige Ausstellungstools**

"Immersive Räume": Mediale Erweiterung des bestehenden Raums; 3D-Rekonstruktion mit Schauspielern; Vergleichsschemata; Hörglocken (man hört den Text nur, wenn man direkt darunter steht, direkt am Exponat)

**Beispiel KZ-Gedenkstätte Flossenbürg** (<http://www.bertron-schwarz-frey.de/wordpress/?p=1436>)

Verortung der spezifischen Geschichte in die allgemeine, Überlagerung der Positionen/ Ereignisse der verschiedenen Beteiligten; Zeitzeugnisse; Wichtigkeit/Wirkung von Medien (z.B. Original-Audiodokumente); weniger Medien, mehr Raum für Nachdenken und Erkenntnisgewinn

### **Schlussdiskussion**

Warum wird die Möglichkeit, während des Ausstellungsbesuchs nach außen zu kommunizieren, noch so wenig genutzt? Zum Beispiel in Form eines digitalen Gästebuchs, einer Facebook-Verknüpfung ... Hier besteht noch Potenzial. Vielleicht ist das Museum aber gerade als (geschlossener) Ort der Ruhe wichtig!