

Dornröschen im Depot

The Sleeping Beauty in the depot

Jörg Engster

die Informationsgesellschaft mbH

Bornstraße 12-13, 28195 Bremen

Tel.: +49 (0)421-178890, Fax: +49 (0)421-1788910

E-Mail: engster@informationsgesellschaft.com, Internet: www.informationsgesellschaft.com

Zusammenfassung:

In den Depots deutscher Museen schlummern je nach Museumstyp 40 bis 90 % der Bestände. Es scheint fast märchenhaft, aber man kann diese potenziellen Exponate digital „wach küssen“ und für die Besucher erlebbar machen, auch wenn die Ausstellungsfläche ihre natürlichen Grenzen hat.

Der Vortrag zeigt, wie dieses multimediale In-Wert-Setzen konkret umsetzbar ist. Besonders anschaulich wird dies am Beispiel des „vorarlberg museum“ in Bregenz. Im Mittelpunkt steht dabei nicht allein das Exponat, sondern vielmehr die darüber zu transportierenden Inhalte und Geschichten. Ziel ist eine interessante, unterhaltsame und zugleich seriöse Übersetzung in die digitale Welt. Anhand ausgewählter Exponate verdeutlicht der Vortrag diesen Prozess von der Ideenentwicklung über die gestalterische und technische Realisierung bis hin zur interaktiven Vermittlung über touchscreens.

Abstract:

In germany's museums a number of 40 to 90% of all exhibits are stored in the depot. It sounds like a fairy tale, but these exhibits have the potential to be awaked digitally. Or, to stay in the words of a fairy tale: to awake them with a digital kiss - just like a Sleeping Beauty. A way, to show exhibits to the public, even if there is not enough space in the "real" exhibition itself.

The speech illustrates, how the representation of an exhibit by multimedia could be done practically. One part of the presentation will be a close look on a project, that is currently worked on in Bregenz/Austria at the "vorarlberg museum". Here, not the exhibit itself, but the content and the accompanying stories are taking centre stage. The main goal is an inspiring and entertaining but also a serious transfer into the digital world. The speech will present the whole process, starting with the first brainstormings, showing the creative and technical realization and finally the interactive presentation on touch screens.

Den Besuchern eines Museums ist häufig nicht bewusst, dass sie nur einen kleinen Teil der Exponate sehen, die sich im Bestand des jeweiligen Hauses befinden. Hunderte, tausende, häufig gar hunderttausende Exponate sind im Depot eingelagert. Gut verpackt vor Staub und Beschädigung, aber leider auch von den Blicken der Besucher geschützt.

Manche Museen haben ein regelrechtes Luxus-Problem: die Qual der Wahl, für welche wenigen Objekte man sich aus der Fülle der Exponate denn entscheiden soll. Der Platz der realen Ausstellung ist in den meisten Fällen stark eingeschränkt.

In den letzten Jahren haben einige Museen mit dem Bau von begehbaren Schau-Depots einen neuen Weg begangen. Die Exponate werden immer noch in schierer Masse in den genormten Vitrinen und Regalen eines Depots verwahrt – diesmal allerdings unter den interessierten Augen der Öffentlichkeit. Zwei Fliegen werden mit einer Klappe geschlagen: Die Exponate finden ihren Platz im Depot und die Besucher erhalten einen Eindruck von der Fülle der Ausstellungsstücke, begleitet von interessanten Einblicken in die Archiv-Arbeit.

Ungelöst ist in vielen Fällen die Vermittlung der Geschichten, die sich hinter den Exponaten verbinden. Denn weder im Depot, noch in den Schausammlungen finden sich Texttafeln, die erklären, um was es sich eigentlich handelt. Meist ist die einzige Schrift, die man findet, eine nüchterne, kryptische Inventarnummer.

Digitale Medien können helfen, Licht ins Dunkel zu bringen. Exponate mit all ihren Hintergründen und Geschichten zum Sprechen, Bewegen und zum Klingen zu bringen. Eine multimediale „In-Wert-Setzung“ findet statt, die dem Exponat, aber auch dem Wissensbedürfnis der Besucher gerecht wird.

Am Beispiel des „vorarlberg museums“ wird dieser Prozess anschaulich verdeutlicht. Die in Frühsommer 2013 eröffnete Schausammlung beschreibt die Landesgeschichte Vorarlbergs ganz buchstäblich, strukturiert am Alphabet: Von „A“ wie den Angelika Kaufmann bis „Z“ wie Zahla.

Waren die Exponate bereits vom Museum ausgewählt, ging es im Projekt zunächst darum, zu erarbeiten, was eigentlich den Exponatskern ausmacht. Welche Themen sind wissenswert, gibt es besondere Anekdoten, die lohnenswert erzählt zu werden? Diese inhaltliche Konzeption ist sicherlich eine der interessantesten, intensivsten und zugleich kreativsten Phasen im Projektverlauf.

Dabei ist im Besonderen darauf zu achten, neben dem gezielten Blick auf das Exponat zugleich auch die Ausstellung in Ihrer Gesamtheit im Auge zu behalten. Denn genau so, wie der Besucher eine Ausstellung abschreitet und dabei eine spannende Dramaturgie erwartet, muss sich auch die digitale Abbildung der Inhalte variationsreich darstellen. Eine immer gleiche, stereotype Wiedergabe der Inhalte sollte unter allen Umständen vermieden werden. Es wäre langweilig, wenn der Besucher an den in der Schausammlung platzierten Touchscreens immer nur ein Video des jeweiligen Kurators oder eine spielerische Anwendung nach immer gleichem Muster betrachten dürfte. Nein, die Mischung macht's.

Dabei ist es natürlich eine Gradwanderung, die Benutzer bei der Bedienung der Medien auch nicht zu überfordern. Denn im Gegensatz zu privaten technischen Geräten, die der Benutzer bei sich zu Hause in aller Ruhe, oftmals unter Zuhilfenahme einer Bedienungsanleitung erlernt, muss der Besucher im Museum ein interaktives Terminal sofort intuitiv verstehen und bedienen können.

Ganz bewusst müssen in der Dramaturgie der multimedialen Inhalte - genau wie in einer realen Ausstellung - „Ruheräume“ geschaffen werden. So wechseln sich im „vorarlberg museum“ Anwendungen mit höherer Interaktivität mit Bereichen ab, in denen der Besucher mehr konsumiert als interagiert. Dieser Prozess wurde mit Hilfe eines „Interaktions-Wärmebildes“ als Planungsmittel unterstützt.

Der Blick vom Exponat im Detail auf die Ausstellung im Ganzen muss letztendlich um eine weitere Stufe erweitert werden: Dem Blick auf die im Museum zusätzlich verwendeten Medien. Denn nicht nur ein Unterangebot von Informationen, sondern ebenso ein Überangebot führt bei den Besuchern schnell zu Frustration. In jedem Fall muss vermieden werden, dass sich die verschiedenen Medien gegenseitig kannibalisieren.

Im Vortrag wird der komplette Umsetzungsweg bei der Entwicklung interaktiver Terminals gezeigt: Vom inhaltlichen Konzept über das gestalterische und technische Konzept bis zur Umsetzung. Zugleich ein Blick in die digitale Werkstatt, da sich weitere Terminals gerade in der Umsetzungsphase befinden.

Multimediale und mobile Lösungen bringen Sammlungen zum Klingen, Erzählen und Interagieren. Ganz egal, ob die Exponate in der Ausstellung, im Depot oder in einer begehbaren Schausammlung lagern.