

Renate
Wiechers

Kultur-
vermittlung

Mit iPad und *cista* in die Römerzeit

LWL-Römermuseum, Haltern am See

Die Anziehungskraft von Smartphones und Tablets auf Kinder und Jugendliche steht außer Frage. Was also liegt näher, als diese Geräte für die Vermittlungsarbeit in Museen zu nutzen? Ihr großer Vorzug besteht neben dem Motivationsfaktor, den sie zweifelsohne gerade für jüngere Museumsbesucher bieten, in ihrer Vielseitigkeit. Sie können Informationen bereithalten, Filme abspielen, Fotos zeigen und sie sind interaktiv nutzbar. Man kann mit und auf ihnen spielen. Kurz, mit ihnen steht ein unübertroffen abwechslungsreiches Medium zur Verfügung, dessen Potenzial für die Kulturvermittlung im Museum unbedingt genutzt werden sollte. Durch die interaktive Handhabung erzeugen sie eine Lebendigkeit, die auf die in Museen präsentierten Objekte überspringen kann und einen neuen, innovativen Zugang zu ihnen eröffnet. Vorausset-

Abb. 1 Die *cista* enthält alles, was man für die Entdeckungstour durch das LWL-Römermuseum braucht (Foto: LWL-Römermuseum/K.-M. Riehl).



zung dafür ist natürlich die entsprechende Konfiguration der Geräte. So naheliegend ihre Nutzung auf den ersten Blick erscheint, so aufwendig ist es, die erforderlichen Apps dafür zu konzipieren, zu gestalten und vor allem zu programmieren. Dank der Unterstützung des Vereins der Freunde und Förderer konnte dieses Projekt im LWL-Römermuseum realisiert werden und Diplomdesigner Stefan Matlik eine genau passende iPad-Anwendung entwickeln.

Ein neues Vermittlungskonzept setzt nun auf die Kombination von moderner Technik und klassischen Hands-on-Materialien. Ausgestattet mit iPad und antikem Gepäck gehen Familien mit Kindern im Grundschulalter in eigener Regie auf Entdeckungstour im LWL-Römermuseum (Abb. 1). Begleitet werden sie von Lupus, einem Jungen aus der Lagervorstadt, der sich ihnen auf dem iPad vorstellt. Lupus wächst mit zwei Schwestern in Germanien in der Nähe des römischen Militärstützpunktes Aliso auf. Seine Mutter kommt aus Gallien und betreibt eine Schankstube in der Lagervorstadt. Der Vater ist ein römischer Legionär. Lupus kennt sich also richtig gut aus. Er stellt Aufgaben, gibt Rätsel auf und sorgt dafür, dass es spannend bleibt.

Alle Informationen erhalten die Entdeckungsreisenden über das iPad (Abb. 2). Hier lernen sie nicht nur Lupus und seine Familie kennen, es hilft ihnen auch die wichtigsten Gebäude im einstigen Hauptlager von Haltern zu identifizieren, Funde in der Ausstellung zu entdecken, genau anzuschauen und zielgerichtet etwas mit ihnen zu tun. Münzen, die in der Vitrine liegen, können zum Beispiel auf dem iPad sortiert werden. Dort kann man sie bewegen und erhält eine Rückmeldung, ob getroffene Entscheidungen richtig oder falsch sind. Man kann aber auch entscheiden, ob man bestimmte Themen genauer untersuchen möchte oder nicht, ohne dass die Entdeckungstour dadurch beeinträchtigt wird. Und natürlich gibt es auch Spiele (Abb. 3). Sie sind aber nicht losgelöst vom Inhalt, sondern eingebunden in Ausstellungszusammenhänge. Eine Vitrine präsentiert römische Spielsteine, Knochenwürfel und andere Spielutensilien. Hier

gilt es genau hinzusehen, die römischen Funde zu identifizieren, das Material zu ermitteln, mit der Aufgabe auf dem iPad abzugleichen und das Ergebnis spielerisch anzuwenden. Die Teilnehmenden müssen immer wieder interaktiv zwischen moderner Technik und den rund 2000 Jahre alten Funden hin und her switchen, um neue Erkenntnisse zu gewinnen (Abb. 4).

Jedoch sind die Besucher nicht nur mit dem iPad unterwegs, sie haben auch noch das römische Gepäck, die *cista* dabei. In der Antike bezeichnete man als *cista* einen runden Behälter, der in der Regel der Aufbewahrung und dem Transport von Schriftrollen diente. Unsere *cista* ist ein runder Weidenkorb mit Deckel, der nummerierte kleine Leinenbeutel mit klassischen Hands-on-Materialien ent-



Abb. 2 (oben) Ein kurzer virtueller Rundgang führt durch das einstige Hauptlager von Haltern (Produktion/Animation: FaberCourtial).

Abb. 3 Nur ein Teil der abgebildeten Tiere ist in der Vitrine zu finden. Sind die richtigen ermittelt, erscheint der goldene Lorbeerkrans mit dem zugehörigen Sound (Gestaltung iPad-Anwendung: S. Matlik).



hält. So wie die iPad-Tour die Teilnehmenden immer wieder zu bestimmten römischen Funden führt, so greift sie auch auf den Inhalt der *cista* zurück und vernetzt diesen sowohl mit den Originalfunden in den Vitrinen als auch mit den Aufgaben und Spielen auf dem iPad. Die Kinder werden zum Beispiel aufgefordert, genau wie ihr virtueller Begleiter Lupus, eine römische Tunika anzuziehen und eine *bullā*, ein römisches Amulett, anzulegen (Abb. 5). Auf die Teilnehmenden warten aber auch Repliken von fragmentierten Funden, die sie in un-

mittelbarer Nähe der Originalfunde zusammensetzen können.

Natürlich würde die Tour auch nur mit dem iPad funktionieren. Sie hätte aber einen entscheidenden Nachteil. Bei den Hands-on-Materialien handelt es sich um materialgerechte Kopien, die eine weitere Wahrnehmungsebene bedienen. Das haptische Erfassen von Dingen, die sonst nur hinter Glas zu sehen sind, ist gerade dann um so wichtiger, wenn der Rundgang ansonsten nur die Berührung mit dem Touchscreen bietet. Gerade



Abb. 4 Passend zu den Originalfunden in der Ausstellung, gibt es in der *cista* eine Kopie zum in die Hand nehmen und erkunden. Anzünden lässt sich die Lampe virtuell durch Berühren an der richtigen Stelle (Gestaltung iPad-Anwendung: S. Matlik).

Abb. 5 Per iPad gibt es die Erklärung, wann und wie die Utensilien aus der *cista* zum Einsatz kommen (Gestaltung iPad-Anwendung: S. Matlik).

dieser Dreiklang von moderner Technik, klassischen Hands-on-Materialien und den Originalfunden ermöglicht ein kurzweiliges und zugleich tiefes Eintauchen in die Römerzeit und macht die Tour zu einem besonderen und einzigartigen Erlebnis für die ganze Familie.

Summary

A new educational concept introduced at the LWL Roman Museum relies on a combination of modern technology and classic hands-on materials. Armed with an iPad and an ancient piece of luggage, families with children of primary school age embark on their own journey of discovery through the LWL Roman Museum. The explorers are given all the information via the iPad. The idea is to interactively

switch back and forth between modern technology, finds from some 2000 years ago and true-to-original hands-on materials in the *cista* in order to gain new insight.

Samenvatting

In een nieuw educatieprogramma in het LWL-Römermuseum wordt moderne techniek met een praktische toepassing van klassieke voorwerpen en materialen gecombineerd. Met een iPad en Romeinse bagage gaan families met basisschoolkinderen op ontdekkingsstocht in het LWL-Römermuseum. Alle benodigde informatie verkrijgen de ontdekkingsreizigers via de iPad. Het komt er op aan om kennis te vergaren door telkens interactief te switchen tussen moderne techniek en rond 2000 jaar oude vondsten en van authentiek materiaal vervaardigde, klassieke voorwerpen in de *cista*.