

Summary

After 17 years an update to the exhibition space (cube) devoted to the subject of time was long overdue. A new dramatic concept consisting of a mixture of digital media and analogous original finds now allows visitors to use all their senses to experience time and the different ways of dealing with it. Visitors are also encouraged to look at their own perception of the subject matter by asking: what is YOUR time?

Samenvatting

Na zeventien jaar moest de tentoonstellingsruimte (kubus) over het onderwerp tijd dringend geactualiseerd worden. Door een vernieuwde presentatie samengesteld uit een

combinatie van digitaal materiaal en analoge gepresenteerde vondsten, is het voortaan mogelijk om tijd en allerhande denkbeelden met betrekking tot het concept tijd zintuigelijk te ondervinden. Ook is eigen inbreng met betrekking tot het onderwerp gewenst: wat is JOUW tijd?

Literatur

Das Rätsel Zeit. GEO kompakt 27, 2011. – **Manfred K. H. Eggert**, Über Zeit und Archäologie. EAZ – Ethnographisch-Archäologische Zeitschrift 52,2, 2011, 215–238. – **Sabine Reinhold/Kerstin P. Hofmann (Hrsg.)**, Zeichen der Zeit. Archäologische Perspektiven auf Zeiterfahrung, Zeitpraktiken und Zeitkonzepte (Themenheft). Forum Kritische Archäologie 3 (2014). DOI 10.6105/journal.fka.2014.3.5. – **Antje Theel**, Zeit in der Archäologie. In: Doreen Mölders/Sabine Wolfram (Hrsg.), Schlüsselbegriffe der Prähistorischen Archäologie (Münster 2014) 327–331.

Kultur digital

Aus der Krise geboren – neue Online-Vermittlungsformate des LWL-Museums für Archäologie

Michael Lagers,
Doreen Mölders

LWL-Museum für Archäologie, Herne



Abb. 1 Dreharbeiten für die digitale Führung »Pest auf Sendung« zur Sonderausstellung »Pest!« (Foto: LWL-Museum für Archäologie/D. Mölders).

Die Corona-Pandemie hat das gesellschaftliche Leben überraschend und zweifellos hart getroffen. Der Kulturbereich musste und muss zahlreiche Einschränkungen hinnehmen, bis hin zu monatelangen Schließungen mit dem einhergehenden Verzicht auf Publikum vor Ort. Als in diesem Zuge auch das LWL-Museum für Archäologie am

14. März 2020 das erste Mal nicht mehr zugänglich war, lief gerade die große Sonderausstellung zum Thema »Pest!«. Es war ungewollt die Museumspräsentation der Stunde. Die Parallelen zwischen den Pestwellen und der Corona-Pandemie, wie die Verordnung von Quarantäne, die Entstehung von Verschwörungstheorien, die Versuche, durch politische Maßnahmen die Pandemie einzugrenzen, waren in der Ausstellung so deutlich sichtbar, dass wir diese Erkenntnis weiterhin unserem Publikum zugänglich machen wollten. Allerdings blieb als einzige Möglichkeit, die Präsentation und ihre Inhalte online zu stellen.

Nur wenige Tage nach Schließung des Hauses für die Öffentlichkeit gingen wir mit dem ersten Video »Pest auf Sendung« zur Pest-Ausstellung ins Netz (**Abb. 1**). Es folgten zahlreiche weitere. Die aus der Not geborene Idee war, dass wir eine Führung durch die Themen der Ausstellung in kurzen Beiträgen ähnlich einer Netflix-Serie auf unserem Youtube-Kanal veröffentlichten. Interessierte hatten damit die Gelegenheit, sich entweder in maximal 15 Minuten, zu einem speziellen Thema über die Pest zu informieren oder

nach Veröffentlichung im Binge-Watching alle Folgen hintereinander zu sehen. Für uns hatte dieses Format den Vorteil, dass wir mit begrenzten Kapazitäten über einen längeren Zeitraum Content zur Verfügung stellen konnten. Zwischen den Folgen zur Führung haben wir zudem Minifilme von maximal 5 Minuten Länge über Highlight-Funde aus der Pest-Ausstellung veröffentlicht. Auch eine Folge »Pest und Corona im Vergleich« wurde gedreht. Diese Folge wurde für Menschen mit Höreinschränkungen in Deutsche Gebärdensprache übersetzt.

Die Vorteile von Online-Formaten liegen vor allem bei Reichweite und Zugänglichkeit. Von jedem Standort der Welt aus kann auf Angebote im Netz zugegriffen werden. Die Hürde von Anfahrt und möglichen Zugangsbeschränkungen entfallen also. In diesem Sinne ist die Netz-Verfügbarkeit auch ein inklusives Angebot, das Menschen mit Bewegungseinschränkungen Teilhabe ermöglicht. Andererseits konkurrieren im World Wide Web nicht nur die Museen untereinander. Vielmehr müssen sie sich die Aufmerksamkeit der User und Userinnen erst noch »erarbeiten«, indem sie lernen, innovative und besondere Angebote ins Netz zu stellen.

Die Produktion unserer Formate im ersten Lockdown hatte noch einen hohen experimentellen Charakter, da Technik und Ressourcen für eine schnelle und professionelle Lösung fehlten. Ihre Umsetzung basierte vor allem auf großem Engagement und außerordentlichem Einfallsreichtum des Teams. Umso steiler war die Lernkurve, die sich aus dem laborhaften Arbeiten ergab. Auch Scheitern gehörte dazu. Und wir konnten mit dem Angebot von Youtube-Videos weder die Schulen und Schüler und Schülerinnen als wichtige Zielgruppe erreichen, noch konnten wir Einnahmen generieren. Diese Erfahrungen waren jedoch die Voraussetzung für die Entwicklung eines vollkommen neuen Angebots, das seit Ende 2020 die Vermittlungsangebote des LWL-Museums für Archäologie erweitert, auch in Zukunft.

Es handelt sich dabei um Live-Formate, die einzelne Bereiche der Ausstellung in einer bislang nicht gekannten Form aus zum Teil ungewöhnlichen Perspektiven aufbereiten. Ein elementarer Aspekt dieser Formate ist die dialogische Form, in der die Online-Führungen stattfinden. Zwei museumspädagogische Mitarbeiter und Mitarbeiterinnen stehen vor bzw. hinter der Kamera und kommunizieren sowohl untereinander als auch mit den Besu-



chenden. Sie führen eine Art Zwiegespräch, das mal als Frage- und Antwortspiel, mal als aufeinander aufbauende und sich ergänzende Erzählung erfolgt. Dem dialogischen Prinzip folgend findet jeweils auch ein Kamerawechsel statt, der die Position des jeweiligen Sprechers perspektivisch und thematisch unterstreicht und sichtbar macht. Die Teilnehmenden werden dabei stets aktiv eingebunden und können ihrerseits zu jedem Zeitpunkt Fragen und Anmerkungen einbringen, egal ob über das Mikrofon, über Zeichen vor der Kamera oder schriftlich im Chat.

Ein Notebook mit leistungsstarker Kamera und ein Scheinwerfer sind fest auf einem Stativ installiert, ein nicht weniger leistungsstarkes Smartphone und eine Taschenlampe dienen dem mobilen Einsatz. Dadurch lässt sich für die Vermittlung der gesamte sichtbare Bereich nutzen, dank schnurloser Headsets bei stets gleichbleibender Tonqualität. So können beispielsweise mit beiden Händen und gebührendem Abstand die steinzeitliche Jagd mit einer Holzlanze demonstriert (Abb. 2), die Schutzfunktion einer eisenzeitlichen Pfostenschlitzmauer veranschaulicht oder die Mechanik eines mittelalterlichen Handbohrers vorgeführt werden. Bei Schulklassen werden die Schüler und Schülerinnen aktiv einbezogen, dazu aufgefordert, die Bewegungen nachzuvollziehen, um u. a. das Funktionsprinzip einzelner Werkzeuge besser zu verstehen. Der eigene Schädel lässt sich durch Abtasten mit der Form eines Neandertalerschädels vergleichen. Zeichen auf Objekten, Verfärbungen im Boden oder auch die Form von Exponaten können ge-

Abb. 2 Der Einsatz von Repliken hat sich im digitalen Raum ebenso etabliert wie bei analogen Führungen (Foto: LWL-Museum für Archäologie/A. Burmann).



Abb. 3 Objekte mit geringer Größe oder niedriger Platzierung können mit der Handkamera bildschirmfüllend präsentiert oder aus völlig neuen Blickwinkeln vorgestellt werden (Foto: LWL-Museum für Archäologie/A. Burmann).

meinsam auf ein Whiteboard übertragen werden. Mit anderen Video-Tools werden neben den Kamerabildern digitale Inhalte eingebunden. Als interessant für die Online-Führungen erweist sich diesbezüglich die Möglichkeit des Teilens von Desktop-Oberflächen. Sämtliche Programme und Dateien des Quellrechners werden auf diesem Weg nutzbar. Für die Live-Formate des Museums haben sich zum einen die Inhalte des Multimediaguides als besonders ergiebig erwiesen. Es handelt sich dabei größtenteils um Filme, interaktive Karten und Interviews, die ursprünglich für Einzelbesucherinnen und -besucher produziert wurden, nun aber im Kollektiv einer digitalen Führung eingesetzt werden können. Zum anderen haben sich einzelne Präsentationen aus der Online-Ausstellung »100 Jahre / 100 Funde« der LWL-Archäologie für Westfalen als feste und wertvolle Bestandteile der Führungen etabliert. Insbesondere die Möglichkeit der dreidimensionalen Ansicht und Steuerung von Objekten wie der Urne von Gevelinghausen macht das virtuelle Erfahren analoger Originale zu einem ganz besonderen Gemeinschaftserlebnis.

Während am Notebook alle Fäden zusammenlaufen und vis-à-vis kommuniziert wird, sind es die kleinen Details, die unscheinbaren Objekte und die besonderen Perspektiven, die das Smartphone in seiner Funktion als mobile Handkamera einfängt und ganz groß hervorholt (Abb. 3). Ein stetiger Wechsel zwischen den Kameras und somit auch zwischen den Standorten hebt die räumliche Konzeption der Ausstellung stellenweise sogar auf und erlaubt – im Zusammenspiel mit den übrigen Komponenten der Online-Führungen – zum

Teil (digitale) Neukompositionen von Bereichen, Themen und Bezügen.

Mittlerweile stellen die Online-Führungen ein gleichberechtigtes museumspädagogisches Angebot zu den übrigen dar. Sie sind ebenso wenig Ersatz für die konventionellen Führungen und Programme, wie diese die Online-Führungen ersetzen können. Daher wäre es falsch, sie als Krisenformat zu bezeichnen. Vielmehr sind sie ein Format, das aus der Krise heraus entstanden ist und das sich im Portfolio des museumspädagogischen Angebots seinen festen und dauerhaften Platz gesichert hat.

Summary

When museums remained closed due to the Coronavirus pandemic in 2020, the LWL Museum of Archaeology had to create other ways of reaching out to the public. Following an initial phase of experimentation with different formats, the first live online guided tours were created. This new type of educational event is in no way inferior to the live tours offered at the museum, but in fact has some distinct advantages, including a broader reach and the inclusion of film and visual media.

Samenvatting

Toen in 2020 in Duitsland vanwege de Coronapandemie musea gesloten werden, moest het LWL-Museum für Archäologie haar publiek op een andere manier zien te bereiken. Het gecreëerde aanbod deed niet onder voor de normale museumrondleidingen, integendeel, het biedt ook voordelen zoals een grotere reikwijdte en de inpassing van foto's en film.