

## **1. Einleitung**

Museen haben das Potential, einen entscheidenden Beitrag zur Informationsgesellschaft zu leisten. Wie kann das aussehen? Welchen Stellenwert können die Museen in einem digitalen Zeitalter einnehmen? Was bringt es den Museen?

Die Staatlichen Museen zu Berlin - ein international einmaliger Verbund von verschiedenen Museen und Einrichtungen der Bildung und Wissenschaft - sind Bestandteil der Stiftung Preussischer Kulturbesitz. Mit ihrer Vielzahl von Museen, Bibliotheken und Archiven gehören sie zum größten und bedeutendsten deutschen Kulturensemble - vergleichbar nur mit dem Louvre oder dem British Museum.

Um die Schätze der Museen, Archive und Bibliotheken einem breiten Publikum zugänglich zu machen, müssen leichtere Zugänge geschaffen werden. Dabei kommt dem Internet als Medium für den wissenschaftlichen Austausch und Diskurs, für die Informationsbeschaffung (mit Suchfunktionen an verschiedenen Stellen), als Publikationsplattform und als Unterhaltungsmedium besondere Bedeutung zu. Der Bildungsauftrag der Museen, der neben den klassischen Aufgaben dem Sammeln, Bewahren, Erforschen und dem Präsentieren ihrer Sammlungen zu erfüllen ist, sollte sich auch in den neuen Medien und im Internet widerspiegeln. Dabei sind die Quellen der kulturellen Überlieferung innerhalb der Museen aufeinander zu beziehen und Vernetzungen zwischen den Museen, Archiven und Bibliotheken zu schaffen.

Der benutzerfreundlichen Erschließung von Informationen verschiedener Themenbereiche für unterschiedliche Zielgruppen kommt dabei eine wesentliche Bedeutung zu. Es ist sinnvoll, verschiedene Zugangsebenen für unterschiedliche Zielgruppen anzubieten, um möglichst viele Interessenten zu erreichen.

## **2. Derzeitiger Webauftritt der SMPK und weiterer Ausbau**

Die Staatlichen Museen sind seit Juni 1998 im Internet präsent, zunächst mit einführenden Informationen zu allen 17 Museen und wissenschaftlichen Einrichtungen. Die derzeitige Website "Allgemeine Darstellung der SMPK" richtet sich insbesondere an Touristen. Neben Informationen zu den Sammlungen, zur Geschichte der Museen, zu touristischen Informationen, gibt es Informationen zu den Standorten, zu Öffnungszeiten und Verkehrsverbindungen, es gibt einen dynamischen Ausstellungs- und Veranstaltungskalender sowie Sonderseiten, sogenannte Feature, zu Sonderausstellungen. Ein weiterer umfangreicher Ausbau der Homepage der SMPK ist geplant. Eine Website „Bildungsnetz (e-learning)“ ist seit 1998 in Planung. Daneben sollen die Homepages der einzelnen Museen und Forschungs- und Serviceeinrichtungen aufgebaut werden, eine Website "Links zu anderen Museen und Institutionen" und ein "Museumsshop (e-commerce)" entstehen.

Da das Internet ein neues Medium innerhalb der Museen ist, müssen erst Strukturen und Wege geschaffen werden, um dieses Medium aktuell zu betreiben und weiter ausbauen zu können, es muss ein Bewusstsein in den Leitungs- und Verwaltungsebenen geschaffen und Gelder bereit gestellt werden. Dies ist ein schwieriger und langwieriger Prozess, der Ideen nicht so schnell umsetzen lässt.

Beispielhaft sollen im folgenden zwei sich derzeit entwickelnde museumspädagogische Projekte vorgestellt werden: Die "Website Bildungsnetz (e-learning)" und eine "Multimedia-Anwendung zum sogenannten Aleppo-Zimmer im Museum für Islamische Kunst."

### **3. Zur geplanten Website "Bildungsnetz (e-learning)"**

Im Rahmen des Bildungsauftrages der Museen können insbesondere den Bildungseinrichtungen und Schulen museumspädagogisch aufbereitete Bildungsinhalte im Internet angeboten werden. Die Integration von Neuen Medien und kulturellem Bewusstsein gehört zu den wichtigsten gesellschaftlichen Herausforderungen.

Mit dem "Bildungsnetz (e-learning)" soll ein Präsentations- und Lehrsystem für kunst- und kulturhistorische Themen geschaffen werden. Langfristig wird das Ziel verfolgt, ein redaktionell betreutes System aufzubauen, durch welches interaktive Beiträge unterschiedlichen Umfangs angeboten werden. Den Kern bilden Online-Feature, in denen die audiovisuellen Möglichkeiten neuer Technologien eingesetzt werden. Das Projekt "Bildungsnetz (e-learning)" soll ein Bewusstsein für ein zusammenhängendes kulturelles Erbe schaffen, die Genese der europäischen Kultur, Zusammenhänge und Entwicklungen veranschaulichen und Chancen aufzeigen. Das Projekt "Bildungsnetz („e-learning“)" leistet dies, durch die gleichzeitige Vermittlung von kulturhistorischen Inhalten und der multimedialen Nutzung von Computern.

Die Website als Homepage der Abteilung Besucher-Dienste der Staatlichen Museen zu Berlin beinhaltet eine ausführliche Darstellung der Aufgaben der Abteilung und bündelt vor allem verschiedene Bildungsangebote aus den Museen. Lehrer, Schüler, Studenten, Auszubildende u.a. finden hier unterschiedlichste Vermittlungsangebote, Handreichungen, Unterrichtsmaterialien und Mini-Websites zu kunst- und kulturhistorischen Themen. Die Museumspädagogik der Staatlichen Museen zu Berlin betätigt sich seit langem auch in der populärwissenschaftlichen Aufbereitung von Sammlungsbereichen und Forschungsergebnissen. Es gibt eine Reihe von Ton-Dia-Schauen, die museumspädagogisch aufbereitet, zu Sonderausstellungen produziert wurden. Dadurch existiert bereits umfangreiches Material, welches sich zur medialen Umsetzung eignet. Die Vielzahl der vorhandenen Exponate und Dokumente, historische Film- und Tonaufnahmen, Modelle, Karten und Fotodokumentationen bilden die Grundlage für das Projekt.

Durch die Senatsinitiative "Schulen ans Netz" besteht ein ganz besonderer Bedarf an Bildungsinhalten gerade im Bereich der neuen Medien. Deshalb haben wir das Projekt bereits 1998 geplant, mangels Finanzierung konnte es bisher noch nicht umgesetzt werden. Auch ein Antrag beim Berliner Senat blieb seinerzeit erfolglos.

#### **Zielgruppe**

Die Informationsgesellschaft beginnt in der Schule. Deshalb richtet sich das Bildungsnetz vor allem an Schulen, Eltern und Lehrer. Die medien-didaktische Aufbereitung berücksichtigt die unterschiedlichen Schultypen und altersspezifischen Zielgruppen Grundschule, Sekundarstufe I und II. Das besondere Interesse der Jugendlichen an neuen Medien ist eine Chance, die genutzt werden kann. Ein großer Teil der Angebote ist aber auch für interessierte Erwachsene und Berlin – Touristen attraktiv.

#### **Museumsinhalte, Mögliche Angebote und Bildungsinhalte**

Online – Feature und interaktive Lehranwendungen bilden die Basis des Systems. Über ein Archivsystem sollen die einmal erstellten Angebote dauerhaft abrufbar bleiben. Wöchentliche Kurznachrichten halten den Dienst lebendig. Diskussionen in Foren, Videokonferenzen und Online – Übertragungen von Vorträgen oder Chat – Diskussionen mit Fachleuten sollen die Benutzer aktiv einbinden. Solche Foren sind jedoch sehr personalintensiv, was momentan mit ½ Stelle nicht zu bedienen wäre.

Die Staatlichen Museen als beliebte außerschulische Lernorte bieten seit langem auch vielfältige museumspädagogische Veranstaltungen an. Es findet auch ein reger Austausch mit den Lehrern im Rahmen der regelmäßig stattfindenden Lehrerfortbildungen, Projekttagen oder in Einzelgesprächen statt. Dadurch können die Museen auch auf individuelle Wünsche der Lehrer eingehen.

Die Zahl der Museumsbesuche durch Schulklassen im Jahr sind recht hoch. Bei Schulklassenbesuchen stehen aus museumspädagogischer Sicht folgende Ziele im Vordergrund:

1. Die Schüler sollten die Hemmschwelle des Museums überwinden
2. Der Museumsbesuch soll Spaß bereiten
3. Die Schüler sollten mit Freude Kunstwerke entdecken
4. Sie sollen die Faszination, Raumwirkung, Größe der Objekte und Einmaligkeit der Kunst erleben
5. Sie sollen Bestände des Museums kennen lernen
6. abgesehen vom Inhalt des Museums sollen sie sich im Museum bewegen lernen und lernen, wie man sich der Kunst und Kultur nähert

Die Wissensvermittlung ist also bei Museumsbesuchen nicht vorrangig. Die Originale vor Ort zu erleben, wird immer etwas Besonderes und Einmaliges sein. Das Museum hat die Chance im Unterschied zur Schule, nicht leistungsorientiert zu vermitteln.

Das Internetangebot soll die Museumsbesuche ergänzen, sie aber nicht ersetzen. Beim Medium Internet steht die Recherche, Information, Unterhaltung und Kommunikation im Vordergrund. Wir wollen daher kein virtuelles Museum im Internet, sondern Möglichkeiten bieten, sich auf einen Museumsbesuch vorzubereiten bzw. einen Museumsbesuch nachzubereiten oder sich über bestimmte Themen zu informieren. Materialien zum Museum können über das Internet ins Klassenzimmer geholt werden.

Im Rahmen des "Bildungsnetzes" kann das Bildungspotential der Museen mit unterschiedlich aufbereiteten Inhalten, auch themenübergreifend, gezielter eingesetzt und den Schulen Bildungsinhalte, sowohl rahmenplanbezogene Themen vor allem zu den Fächern Kunst, Geschichte, Sozialkunde, Religion, Geografie und Latein als auch freie Themen für den interdisziplinären Unterricht angeboten werden. Durch die Contents haben die Schüler so die Möglichkeit, spielerisch mit der neuen Technik umzugehen.

Unsere geplanten Angebote lassen sich grob in 4 Bereiche unterteilen.

1. Arbeitsmaterialien für Lehrer und Schüler zur Vor- und Nachbereitung des Museumsbesuches
2. verschiedene Online-Funktionen
3. thematische Sites
4. Hintergrundinformationen zu den Museen

Hier nun einige Ausführungen zu diesen 4 Bereichen.

### **1. *Arbeitsmaterialien für Lehrer und Schüler zur Vor- und Nachbereitung des Museumsbesuches***

In diesem Bereich werden unterschiedliche *Arbeits- und Unterrichtsmaterialien* (Arbeitsblätter, Faltblätter, Führungsblätter, museumspädagogische Hefte - auch zum Downloaden), *museumspädagogische Angebote* (darunter Lehrerfortbildungen, Besucherakademie, Kindergeburtstage, Familienführungen, Kurse und Führungen) *Veranstaltungsinformationen*, *allgemeine Informationen zu den Häusern und Sammlungen* sowie *Zugänge zu vorhandenen Archiven* bereitgestellt. Wir stellen uns auch vor, dass zum Beispiel die von Schulen seit langem durchgeführten Projektstage und -wochen in unseren Museen von Lehrern zukünftig auch über das Internet geplant und die Projektergebnisse ins Netz gestellt werden. Auch die Arbeitsergebnisse von Kursen in den Museen könnten sich hier wiederfinden. Die Zusammenarbeit von Schule und Museum könnte hier intensiviert werden.

Es sollen zunächst Bildungsinhalte für unterschiedliche Altersgruppen zu folgenden Museen aufbereitet werden: Antikensammlung, Gemäldegalerie, Ägyptisches Museum, Museum für Islamische Kunst, Ethnologisches Museum, Museum für Indische Kunst, Museum für Vor- und Frühgeschichte und Vorderasiatisches Museum. Beispiele für Themen / Rubriken könnten sein:

- Renaissance
- Christliche Ikonographie
- Schrift und Schreiben im Alten Ägypten
- Bauen in der Antike
- Abenteuer Museum: "Die Geschichte der Museen und ihrer Macher"
- "Mumien" - Radiologie und Computertomographie zur Untersuchung
- Stunde der Archäologen
- Religionen der Welt: "Die Legende vom Leben des Buddha", "Die fünf Säulen des Islam"
- Kunstwerk des Monats
- Highlights aus den Museen

Ein wichtiger Bereich werden auch Angebote in polnischer Sprache sein, da aufgrund der Nähe viele polnische Schulklassen die Museumsinsel besuchen. Daneben bieten sich partiell Sites in französischer und englischer Sprache an.

## **2. verschiedene Online-Funktionen**

In diesem Bereich sollen spezielle Funktionalitäten zur Verfügung gestellt werden, die spielerischen Charakter tragen, z.B. Quiz, Suchspiele, Puzzle oder Memospiele. Diese spielerischen Zusatzfunktionen werden an den Stellen eingesetzt, wo es Sinn macht und sollen z.B. ein Kunstwerk nicht entstellen. Wichtig ist uns, dass nicht Spiele um der Spiele wegen entwickelt werden, sondern dass die Schüler an bestimmten Stellen spielerisch mit den Inhalten umgehen, um z.B. Freude am Entdecken und Beobachten, Einordnen oder Zusammenfügen zu haben oder zu entwickeln. So könnten Sie z.B. auch in die Rolle eines Archäologen schlüpfen und aus einem Bruchstück ein Objekt entstehen zu lassen. Sie hätten die Aufgabe, aus einem Fundstück ein Gesamtbild zu entwerfen und dieses dann mit der Zeichnung eines Archäologen zu vergleichen. Spiele könnten z.B. auch dort eingesetzt werden, wenn es um die Verdeutlichung von Größenverhältnissen geht. Es ist uns bewusst, dass solche spielerischen Onlinefunktionen nicht der Vielschichtigkeit kultureller Inhalte gerecht werden, aber sie können bestimmte Fähigkeiten fördern oder Interessen wecken. Spielerisch bedeutet auch, dass z.B. an verschiedenen Stellen Leitfiguren auftauchen, die die Zusammengehörigkeit eines Themenkomplexes verdeutlichen z.B. ein Museumskäfer, der etwas aus dem Museum und der Arbeit hinter den Kulissen erzählt oder der Junge Jamil, der im Museum für Islamische Kunst Grundschüler durch die Sammlung führt und etwas über sein Leben berichtet. Für ältere Schüler kämen bestimmte Signets in Frage.

## **3. Thematische Sites**

In diesem Bereich werden sogenannte Miniwebsites zu den verschiedensten Themen - vor allem zu Sonderausstellungen- zu finden sein. Wir haben bereits 1998 den Versuch unternommen, zu bestimmten Sonderausstellungen Minisites zu produzieren, die die Ausstellungen im Museum ergänzen. So haben wir z.B. zu einer Ausstellung über Gauguin eine interaktive Biografie erstellt oder zur Ausstellung „Sensation“ den t.w. recht spektakulären Ausstellungsaufbau in einer Bildershow gezeigt. Hier wurde das Medium Internet als sinnvolle Ergänzung zur Ausstellung eingesetzt, die viele Besucher in das Museum lockte. Die Sites sollten neugierig machen und einen Vorgeschmack auf die Ausstellungen geben. Es geht also weit über die Flyertexte hinaus, wie sich oft die Ausstellungsmacher vorstellten.

Thematische Sites dienen der Unterhaltung, Information, Recherche und Veranschaulichung.

Herr Bremer wird Ihnen dazu einige Beispiele aus bereits produzierten Websites zeigen. Das Ziel kann nicht sein, alle Ausstellungen, die bei den Staatlichen Museen im Jahr laufen, umfangreich darzustellen (Kurzbeschreibungen gibt es dagegen zu allen Ausstellungen). Es geht vielmehr darum, auszuwählen, welche Ausstellungen bzw. Themen sich insbesondere

zur multimedialen Umsetzung sowie für den Schul- und Hochschulbereich eignen. Thematische Sites können aber auch Interviews oder Filme sein. Der Fokus wird sich mehr auf archäologische und ethnologische Themen richten, da für die moderne Kunst, z.B. Ausstellungen im Hamburger Bahnhof, die Bildrechte sehr hoch sind.

#### **4. Hintergrundinformationen zu den Museen**

- Hintergrundinformationen können Bauaktivitäten, Informationen zur Geschichte der Museen
- eine Reihe „Blick hinter die Kulissen: "Dem Restaurateur über die Schulter geschaut" oder Interviews mit Museumsmitarbeitern und Wissenschaftlern zu ihrer Arbeit sein. Diesen Bereich stellen wir uns vor allem filmisch umgesetzt vor.

Die Inhalte werde über verschiedene Zugänge möglich sein. So kann man speziell nach einzelnen Museen, Fächern, Klassenstufen, Angeboten oder Themen suchen.

#### **Medientheoretische und technische Aspekte**

Wir sind uns einig, dass ein sinnvoller Einsatz multimedialer Technologien nicht durch die tautologische Abbildung des Museums in den digitalen Raum erreicht werden kann. Die Erfahrung bereits realisierter und noch laufender Projekte hat gezeigt, dass die Neuen Medien gerade dort ihre Stärken entwickeln, wo die Exponate in ihren kulturellen und historischen Kontext gestellt werden können.

Durch die schnelle Entwicklung der Informations- und Kommunikationstechnologie befinden sich auch die Bildsprache und die Syntax der Medien in einem stetigen Wandel. Gerade über diesen Wandel jedoch, kann nur durch praxisorientierte Projektarbeit reflektiert werden.

Im Projekt Bildungsnetz („e-learning“) soll unter anderem der Einsatz von Video- und Audio-Streaming, 3D-Simulationstechniken und Dialogsystemen sowie XML und Topic Maps beispielhaft ausgelotet werden. Vorstellbar ist auch, Teilbereiche des Systems über das Berliner Hochgeschwindigkeitsnetz zu testen. Technische Voraussetzung bildet ein auf einer Multimedia Datenbank basierendes Redaktionssystem. Eine begleitende Evaluation soll Aufschluss über Akzeptanz und Nutzung des Angebotes geben.

#### **4. Zur Multimedia-Anwendung zum Aleppo-Zimmer**

Das Aleppo-Zimmer, eine im 17. Jahrhundert in Syrien (Aleppo) geschaffene reich bemalte Wandtäfelung ist eines der bedeutenden Kunstwerke des Museums für Islamische Kunst (Pergamonmuseum). Aus konservatorischen Gründen können Museumsbesucher die farbenprächtigen Malereien nur aus der Entfernung (Blick durch den Türbereich) betrachten, einzelne Bereiche sind dem Einblick gänzlich entzogen.

Das Ziel einer Multimedia-Anwendung, die sowohl Bestandteil der Homepage der Staatlichen Museen zu Berlin sein wird, als auch im Museum für Islamische Kunst in unmittelbarer Nähe zum Exponat eingesetzt wird, besteht darin, das Aleppo-Zimmer in seinen historischen und kulturellen Kontext darzustellen. Darüber hinaus soll der museumspädagogisch sinnvolle Einsatz von Multimedia verdeutlicht werden.

In einer multimedialen Reise in die Blütezeit der syrischen Stadt Aleppo wird dem Besucher die Welt des Zimmers und seiner Bewohner anschaulich dargestellt. Die Anwendung soll weniger enzyklopädisch, als vielmehr erzählerisch durch die Welt des Orients führen. Der Benutzer hat die Möglichkeit, sich mit verschiedenen Themenbereichen auseinander zu setzen. So erhält er z.B. Informationen zur Wandtäfelung, kann in einer Panoramaaufnahme (QTVR) das Zimmer von innen anschauen, die einzelnen Motive des Aleppo-Zimmers betrachten, kleine Filme und Interviews zu verschiedensten Themen wie die Architektur des Hauses oder die Stadt Aleppo und der Handel erleben oder interaktive Karten und Pläne zur tieferen Recherche nutzen. Didaktische Lehrer-Schüler-Materialien, die sich an den Rahmenplänen orientieren, können den Schulunterricht bereichern. Themen wie "Die

multikulturelle Stadt Aleppo im 17. Jahrhundert”, “Das friedliche Zusammenleben verschiedener Religionen in Aleppo” oder “Orientalische und christliche Motive des Aleppo-Zimmers” geben dem Thema einen aktuellen Bezug.

## 5. Zusammenfassung: Leitlinien und Ziele

1. Um die Schätze der Museen, Archive und Bibliotheken einem breiten Publikum zugänglich zu machen, müssen leichtere Zugänge im Internet geschaffen werden und die Inhalte für verschiedene Zugangsebenen aufbereitet und angeboten werden. Spezielle Beiträge sollen im Internet viele Nutzer anlocken. Dialoge in internetspezifischen Formen (Email, chats, Foren u.a.) sollten für unterschiedlichste Interessentenkreise in den verschiedenen Kommunikations- und Zugangsebenen ermöglicht werden.

2. Der Bildungsauftrag der Museen muss sich verstärkt auch im Internet widerspiegeln. Eine der zentralen Aufgaben ist es daher, ein “Bildungsnetz “ (e-learning) mit vielfältigen Bildungsinhalten und Vernetzungen, die altersgruppenspezifisch aufbereitet sind, aufzubauen. Damit können die Museen einen Beitrag zu den aktuellen Forderungen nach mehr Bildungsinhalten im Internet, insbesondere im Rahmen der Initiative “Schulen ans Netz”, leisten. Die Zusammenarbeit mit den Schulen sollte sich auch im Netz widerspiegeln.

3. Multimediale Anwendungen sind besonders dort sinnvoll, wo Kunstwerke einer Einbindung in ihren ursprünglichen Kontext bedürfen und bisherige Medien nicht ausreichen, um diesen Kontext anschaulich und allumfassend darzustellen.

4. Die Erschließung von Informationen sollte unter museumspädagogischen und mediendidaktischen Aspekten erfolgen und durch die auf Techniken aufbauende Navigation unterstützt werden. Die dadurch entwickelten neuartigen Benutzerführungen können dazu beitragen, den Nutzern die Hemmschwelle vor der Bedienung neuer Technik und Multimedia-Anwendungen zu nehmen und neue Wege zur Bildung zu bieten.

Der Vortrag wurde gehalten anlässlich der MAI-Tagung am 23./24. Mai 2002 im Medienzentrum Rheinland, Düsseldorf

Die Tagung wurde veranstaltet durch das  
Fortbildungszentrum Abtei Brauweiler  
Rheinisches Archiv- und Museumsamt  
LANDSCHAFTSVERBAND RHEINLAND

