

# Ein didaktisches Konzept für einen interaktiven Multimedia-Guide im Museum Murten

---

Masterthesis  
Master of Arts in Art Education  
Hochschule der Künste Bern

Juni 2012  
Tim Leu

Für die Unterstützung dieser Masterthesis möchte ich folgenden Personen herzlich danken:

Andreas Hieber: Mentor

Pascale Meyer: Kuratorin, Landesmuseum Zürich

Priska Senn: Leiterin Bildung und Vermittlung, Landesmuseum Zürich

Alexandra Strobel: Vizedirektorin/Kuratorin, Historisches Museum Luzern

Walthi Mathis: Leiter Bildung und Vermittlung, Historisches Museum Luzern

Ueli Schenk: Kurator, Museum für Kommunikation Bern

Ivan Mariano: Museumsleiter, Museum Murten

Monika Kohli: Wissenschaftliche Mitarbeiterin, Museum Murten

Ingrid Sturzenegger: Meine Mutter

## Inhaltsverzeichnis

<b>Abstract</b> .....	<b>4</b>
<b>1. Teil: Theoretische Einordnung aufgrund der Forschungslage</b> .....	<b>6</b>
Die Erwartungen des Besuchers .....	6
Der Lernprozess im Museum .....	6
<i>Persönlicher Kontext</i> .....	7
<i>Soziokultureller Kontext</i> .....	7
<i>Physischer Kontext</i> .....	8
Die Vereinbarkeit der technischen Eigenschaften mit den Bedingungen einer Lernumgebung.....	9
Die Einsatzbereiche des Guides bei Lernzielen .....	11
<i>Kognitive Ziele</i> .....	11
<i>Affektive Ziele</i> .....	11
<i>Psychomotorische Ziele</i> .....	12
Die personalen Bedingungen in der Vermittlungsarbeit des Guides .....	13
Die fünf Funktionstypen des Guides .....	14
1. <i>Der Informer</i> .....	14
2. <i>Der Suggester</i> .....	15
3. <i>Der Guider</i> .....	16
4. <i>Der Communicator</i> .....	16
5. <i>Der Rememberer</i> .....	17
Synthese.....	19
<b>2. Teil: Empirische Untersuchung von drei Ausstellungen</b> .....	<b>21</b>
Landesmuseum Zürich.....	21
Historisches Museum Luzern .....	23
Museum für Kommunikation, Bern .....	25
<b>3. Teil: Didaktisches Konzept und Vorstudie für das Museum Murten</b> .....	<b>28</b>
Ausgangslage .....	28
<i>Die Geschichte und das Angebot des Museums Murten</i> .....	28
<i>Die Besucher des Museums Murten</i> .....	29
<i>Die öffentliche Präsenz des Museums Murten</i> .....	30
<i>Die Ziele des Museums Murten</i> .....	31
<i>Der Mehrwert eines Guides am Museum Murten</i> .....	31
Didaktisches Konzept .....	33
<i>Zielgruppe</i> .....	33
<i>Lernziele</i> .....	33
<i>Didaktische Überlegungen</i> .....	33
<i>Das Szenario mit dem Guide</i> .....	35
<i>Gestalterische Überlegungen</i> .....	38
Drehbuch.....	39
<i>Teil 1: Feindrehbuch „Jungstein- und Bronzezeit“ – Von der Begrüssung bis zu den Stationen „Transport“ und „Keramik“</i> .....	40
Allgemein .....	40
Begrüssung.....	40
Menü und Einführung .....	41
Einführung „Jungstein-/Bronzezeit“ .....	43
Transport.....	46
Keramik .....	53
<i>Teil 2: Grobdrehbuch „Jungstein- und Bronzezeit“ – Die weiteren sechs Stationen im Überblick</i> .....	60
Ernährung und Ackerbau .....	60

Jagd und Fischfang.....	65
Forschung.....	68
Kleidung.....	73
Schmuck.....	75
Werkzeuge.....	78
<b>Literaturverzeichnis .....</b>	<b>81</b>
<b>Anhang .....</b>	<b>82</b>
Besucherbefragungen.....	82
<i>Landesmuseum Zürich .....</i>	<i>82</i>
Besucherprofile.....	82
Gesprächstranskript .....	83
Kuratorin.....	83
Leiterin Bildung und Vermittlung.....	83
Besucher 5.....	83
Besucher 6.....	83
Besucher 7.....	83
<i>Historisches Museum Luzern.....</i>	<i>83</i>
Besucherprofile.....	83
Gesprächstranskript .....	83
Leiter Bildung und Vermittlung.....	83
Besucher 1.....	83
Besucher 2.....	83
Besucher 5.....	83
Besucher 6.....	83
<i>Museum für Kommunikation Bern .....</i>	<i>84</i>
Besucherprofile.....	84
Gesprächstranskript .....	84
Kurator.....	84
Besucher 3.....	84
<i>Museum Murten.....</i>	<i>84</i>
Besucherprofile.....	84
Gesprächstranskript .....	85
Besucher 1.....	85
Besucher 2.....	85
Besucher 3.....	85
Besucher 4.....	85
Besucher 5.....	85
Besucher 6.....	85
Besucher 7.....	85
Besucher 9.....	85

## Abstract

In Museen haben sich zur Vermittlung zwischen dem Exponat und dem Besucher<sup>1</sup> verschiedene Formen bewährt: Der Wandtext, die Gruppenführung oder der Audioguide. Zunehmend wird auch der interaktive Multimedia-Guide eingesetzt (nachfolgend kurz als „Guide“ bezeichnet).

Das Gerät ist meistens ein iPad, ein sogenannter Tablet-Computer. Das heisst, er hat eine handliche Grösse, ist leicht zu tragen und kann intuitiv über Fingerberührungen bedient werden. Er wird eigens für die Ausstellung mit einem Medienangebot geladen, das Texte, Animationen, Spiele, Audio- oder Videobeiträge enthalten kann.

Diese technischen Eigenschaften verleiten dazu, den Guide für alle möglichen Situationen anzubieten. Vor diesem Hintergrund werden im ersten Teil der Thesis die Bedingungen für einen didaktisch sinnvollen Einsatz analysiert:

1. Welche Phasen eines Lernprozesses kann der Guide unterstützen?
2. Welche psychologischen Auswirkungen sind bei der Nutzung eines Guides zu berücksichtigen?
3. Welche personalen Voraussetzungen sind im Konzept eines Guides zu beachten?

Die theoretischen Ansätze werden im zweiten Teil in einer empirischen Forschung untersucht. Als Betrachtungsgegenstand wurden drei laufende Ausstellungen ausgewählt, die alle einen Guide eingesetzt haben. Es wurden jeweils zehn Besucher für eine qualitative Befragung ausgewählt. Zudem wurden Experteninterviews mit den Kuratoren und Museumspädagoginnen durchgeführt.

Der dritte Teil schliesst die Thesis ab. Darin wird ein didaktisches Konzept für einen Guide entwickelt. Hierfür wurde die Dauerausstellung des historischen Museums Murten ausgewählt, zu der es bis jetzt noch keine Form digitaler Vermittlung gibt. Auch fehlt für Schulklassen der obligatorischen Schulzeit (1. bis 9. Klasse) ein stufengerechtes Vermittlungsangebot. Die lokalhistorischen Themen bieten eine wertvolle Ausgangslage, die sich optimal für einen Guide eignen.

Im Konzept wird einerseits skizziert, wie der Guide in die vorhandene Ausstellung eingebettet wird. Andererseits wird das Konzept an einem Beispiel bis in die Einzelheiten ausgearbeitet: Wie sieht der Weg eines Drittklässlers vom Erstkontakt mit dem Guide bis zu den ersten zwei Unterthemen aus?

Begleitend dazu werden die einzelnen Schritte, die der Besucher auf der Bildschirmoberfläche sieht, visualisiert.

Rückblickend zeigt das Konzept einen Guide mit einem vielfältigen und bereichernden Medienangebot. Es erleichtert den Zugang zur Ausstellung, indem der Besucher zum Einbezug der Exponate angeregt wird. Generell kann der Besucher der leicht verständlichen Programmstruktur folgen, bei Bedarf kann er sie jederzeit wieder verlassen. Besonders zeichnet den Guide die Funktion des Notizblocks aus, mit dem der Museumsbesuch nachhaltig in Erinnerung bleibt.

---

<sup>1</sup> Zugunsten der einfacheren Lesbarkeit wird sowohl für die männliche wie die weibliche Form die männliche Form verwendet.

In einem nächsten Schritt müssten im Konzept alle Stationen zu Ende geschrieben werden. Nach der Umsetzung könnte das Museum Murten seinen Besuchern ein einmaliges Vermittlungsinstrument anbieten.

# 1. Teil: Theoretische Einordnung aufgrund der Forschungslage

## Die Erwartungen des Besuchers

Der Besucher geht aus unterschiedlichsten Gründen ins Museum: „For information, for personal identity, reinforcement of personal values, for social interaction (to connect with family, friends and society) and for entertainment and relaxation.“<sup>2</sup> Der typische Normalbesucher kann deshalb nicht definiert werden. Brigitte Kaiser weist auf die zahlreichen Untersuchungen zu Besucherfrequenzen und -verhalten hin, die diese Annahme bestätigen.<sup>3</sup>

Dementsprechend hat eine Ausstellung mehrere Themen anzubieten. Sie sollte wie die Geschichte in einem Film gestaltet sein, schlägt Jörn Borchert vor. Als Vergleich nennt er hierzu historische Unterhaltungsfilme wie „Titanic“ oder „Indiana Jones“. Sie sprechen wie die kulturhistorischen Museen hauptsächlich Familien an.

Die Geschichten dieser Filme sind leicht nachvollziehbar und können auch von Kindern in wenigen Sätzen zusammengefasst werden. Der Besucher nimmt die Führung des Regisseurs wahr, der durch die unbekannte, zeitliche Ebene führt.

Er muss nicht von allen Schauspielern, respektive Exponaten gleich stark begeistert sein. Es steht ihm eine Auswahl bereit, in der er bestimmt seinen Favoriten finden kann.

Dadurch erhält der Besucher einen Zugang zur Geschichte. Er erlebt mehrere zeitlose und universale Themen wie zum Beispiel Liebe, Hass, Kampf oder Hoffnung.

Am Schluss verlässt er zufrieden das Museum, vielleicht im erhabenen Gefühl, etwas Neues erfahren zu haben oder Altbekanntes auf neue Weise verstanden zu haben.<sup>4</sup>

Borcherts didaktischer Ansatz sollte nicht von vornherein als „Edutainment“ negativ bewertet werden, das ein müheloses Lernen verspricht.<sup>5</sup>

Die Emotionen sind als Teil einer Ausstellung zu berücksichtigen. Sie können sich auf kognitive Leistungen förderlich auswirken. Die Informationen werden dadurch besser abgespeichert und sind später leichter abrufbar.<sup>6</sup> So kann es zum Beispiel für den Besucher hilfreich sein, wenn ihm die wissenschaftlichen Inhalte in einen lebenspraktischen Zusammenhang gestellt werden.<sup>7</sup>

Deshalb sieht Brigitte Kaiser es von grosser Bedeutung, dass die kognitiven und emotionalen Prozesse in einem wechselseitigen Beziehungsverhältnis verstanden werden. Denn „es gibt kein Verhalten, das allein kognitiv, also ohne Emotionen oder ausschliesslich emotional ohne kognitive Elemente auftritt.“<sup>8</sup>

## Der Lernprozess im Museum

Der Lernprozess im Museum ist nicht mit demjenigen in der Schule vergleichbar. Er wäre zu langwierig und zögerlich. Die Prozesse müssten wiederholt werden, damit die

---

<sup>2</sup> Kaiser 2006, S. 56 (aus McLean 1993, S. 5)

<sup>3</sup> siehe Kaiser 2006, S. 56

<sup>4</sup> siehe Schwarz 2001, S. 120–123

<sup>5</sup> siehe Kaiser 2006, S. 59

<sup>6</sup> siehe Kaiser 2006, S. 52

<sup>7</sup> Schwarz 2001, S. 121

<sup>8</sup> Kaiser 2006, S. 52

Informationen längerfristig gespeichert sind. Zudem fehlen eindeutige Zielvorgaben, um das Erreichen oder Nicht-Erreichen zu kontrollieren.<sup>9</sup>

Es wäre deshalb angemessener zu formulieren, dass der Besucher sich im Museum ein neues Wissen *erschliesst*.<sup>10</sup> Das heisst, wissenschaftliche Inhalte zu einem Exponat werden über ein Medium verfügbar gemacht. Er wählt aus und vertieft sich, ohne Druck einer Zielvorgabe.

Der Lernprozess wird nicht allein durch die Vermittlungsmedien bestimmt. Es treten zahlreiche Faktoren hinzu, die den Lernprozess zu einem persönlichen Ereignis machen. Einen Überblick gibt das „Contextual Model of Learning“ von John H. Falks und Lynn D. Dierkings. Es entstand aus der Auswertung von zahlreichen Forschungsergebnissen. Dennoch ist es nicht als ein abgeschlossenes Modell zu interpretieren. „It does not purport to make predictions other than that learning [...] is always a complex phenomenon situated within a series of contexts“.<sup>11</sup>

Im Modell sind acht Faktoren in drei Kontexte geordnet. Sie bestimmen nicht alleine, sondern gemeinsam den Ausgang eines Lernvorgangs. Trotzdem sollte ein Museum dem Besucher alle Faktoren zur Verfügung stellen. „When any of these factors is absent, meaning-making is more difficult.“<sup>12</sup>

Nachfolgend sind die acht Faktoren mit Erklärungen erfasst, inwiefern sie den Lernprozess des Besuchers beeinflussen:

#### Persönlicher Kontext

- *Motivation und Erwartungen*: Der Besucher stellt an eine Ausstellung Erwartungen. Er ist motiviert, sie zu überprüfen. Wenn die Erwartungen erfüllt werden, dann fällt ihm das Lernen leichter.
- *Wissen und Erfahrungen*: Jeder Besucher nimmt ein unterschiedliches Vorwissen und Erfahrungen in die Ausstellung mit. Entsprechend entsteht jeweils ein persönlicher Lernprozess.
- *Wahl und Freiheit*: Der Besucher geht freiwillig in das Museum. Der Besucher möchte daher seine Lernobjekte selbst auswählen und den Lernprozess selbst bestimmen.

#### Soziokultureller Kontext

- *Diskussionen innerhalb einer Besuchergruppe*: Der Besucher kommt meistens mit einer Begleitung ins Museum, die er bereits gut kennt. In der Gruppe werden Vorwissen und Ansichten ausgetauscht.
- *Diskussionen ausserhalb einer Besuchergruppe oder mit Museumsangestellten*: Besonders im Austausch mit Fachpersonen kann der Lernprozess vertieft oder erleichtert werden.

---

<sup>9</sup> siehe Lepenies 2003, S. 63–65

<sup>10</sup> siehe Noschka-Roos 2006 (nach Falk/Dierking 2000), S. 59

<sup>11</sup> siehe Tallon/Walker 2008, S. 20

<sup>12</sup> siehe Falk/Dierking 2000, S. 138

## Physischer Kontext

- *Orientierungshilfe und Themenübersicht*: Die Besucher lernen besser, wenn sie sich in ihrer Umgebung wohl fühlen. Besonders in grösseren Museen benötigen sie einen Überblicksplan zu den Räumen und Themen.
- *Design*: Ein konsequentes und ansprechendes Design der Ausstellungsarchitektur und aller Museumspublikationen hat einen positiven Einfluss auf das Lernen.
- *Erfahrungen ausserhalb des Museums*: Der Lernprozess endet nicht mit dem Museumsbesuch. Auch Jahre später kann das Ausstellungsthema in einem alltäglichen Kontext wiederkehren.<sup>13</sup>

Das Contextual Model of Learning bietet sich für eine Besucheranalyse als Grundlage an. Anhand der acht Faktoren kann festgehalten werden, inwiefern der Lernprozess in einer Ausstellung unterstützt wird. Weiter geht das Modell jedoch nicht in die Details eines Museumaufenthaltes ein.

Die Unvollkommenheit dieses Modells hat Kevin Walker in seiner Doktorarbeit zum Thema „Designing for meaning making in museums: Visitor-constructed trails using mobile digital technologies“ aufgezeichnet:

Einerseits bemängelt er die zeitliche Ebene. Das Modell stellt den Aufenthalt als ein gleichmässiges Ereignis dar. Es gibt zum Beispiel nicht Aufschluss, welche Informationen der Besucher an einer bestimmten Station aufgenommen hat und welchen Einfluss die Information auf den weiteren Verlauf hatte.

Andererseits sind die Kontexte zu schematisch definiert. Zum Beispiel ist die Vermittlung auf mehrere Kontexte verteilt: Der Kurator wird im soziokulturellen und die Vermittlungsmedien werden im physischen Kontext verortet.<sup>14</sup>

Aufgrund seiner Feststellungen hat Walker das Modell verfeinert und mit der Aktivitätstheorie von Lew S. Wygotski erweitert. Sein Modell ist zwar differenzierter und anpassungsfähiger, aber anspruchsvoller. Damit können die verschiedenen Einflüsse und Umstände systematisch dargestellt werden, die sich während einem Besuch mit einem mobilen, digitalen Gerät zeigen.

In der vorliegenden Thesis wird auf Walkers Modell nicht weiter eingegangen, da sie sich mit der Schaffung eines didaktischen Konzepts beschäftigt.

---

<sup>13</sup> siehe Falk/Dierking 2000, S. 135–140. In Tallon/Walker 2008 haben Falk und Dierking die acht Faktoren auf zwölf aufgeteilt. Neu kam einzig im soziokulturellen Faktor „kultureller Kontext des Museums in der Gesellschaft“ hinzu.

<sup>14</sup> Walker 2010, S. 73



## Die Vereinbarkeit der technischen Eigenschaften mit den Bedingungen einer Lernumgebung

Ein Museum kann zur Vermittlung verschiedene Medien einsetzen. Nach Loic Tallon können sie danach beurteilt werden, ob sie mobile, digitale oder persönliche Qualitäten aufweisen. Tallon definiert mit der mobilen Qualität die lokale und zeitliche Unabhängigkeit. Die persönliche Qualität ist die Beziehung zwischen dem Besucher und dem Gerät, über das der Besucher die Kontrolle hat. Mit der digitalen Qualität meint Tallon, „that their functionality is based on an electrical system that uses discrete values.“<sup>15</sup>

Mit allen drei Qualitäten bedient ein Gerät den bestmöglichen Lerneffekt. Daher sind auf der technischen Ebene die konventionellen Medien mangelhaft: Der Wandtext ist nur persönlich, und der Museumsführer in Papierform ist mobil und persönlich. Eine Multimedia-Station ist nur digital und persönlich. Der Guide ist zusätzlich mobil, und kann damit alle drei Qualitäten vorweisen.<sup>16</sup>

Er kann mit verschiedensten Medienformaten geladen werden, was ein verführerisches Vermittlungspotenzial verspricht. „[...]gestattet es doch die Verknüpfung von Animation, Video, Bild, Text und anderen Informationsträgern sowie die emotionale wie atmosphärische, spielerische wie vertiefende, personenbezogene wie narrative Information.“<sup>17</sup>

Dennoch sollte der Guide in einem massvollen Verhältnis eingesetzt werden. Die technischen Seiten des Guides können in der Benutzung rasch Nachteile mit sich ziehen. Zum Beispiel hebt sich seine virtuelle Welt von der physischen Welt der Exponate, den anderen Besuchern und der Ausstellungsarchitektur grundsätzlich ab. Denn was sich bewegt, bewegen lässt oder leuchtet, kriegt die grössere Aufmerksamkeit als das Statische. Die wenigsten Erwachsenen können sich diesem Sog entziehen – Kinder schon gar nicht.

Der Guide reduziert die Welt auf zwei Dimensionen. Der Besucher sollte das Exponat jedoch in seiner realen Erscheinung betrachten können. Er vergleicht Objekte fortlaufend in Relation zu seinem eigenen Körper. Er will verschiedene Blickwinkel einnehmen, um eine sinnliche Wahrnehmung zu gewinnen.

Annette Lepenies nennt dieses Lernen das ‚Körpergedächtnis‘, das typisch für das Museum ist. Durch den Guide kann es kaum ersetzt werden.<sup>18</sup>

Zudem wirkt für den Besucher ein ständiger Wechsel zwischen den zwei Welten, der realen und der virtuellen, anstrengend. „The transitions require physical manipulation (removing the PDA from a belt clip or pouch), shifting visual attention and reestablishing visual context, and cognitive effort.“<sup>19</sup>

Daher ist in der Konzeptphase des Medienangebots darauf zu achten, dass der Guide vom Besucher wenig benutzt wird oder nur während seiner Standortverschiebung zum nächsten Exponat.

---

<sup>15</sup> Tallon Walker 2008, S. xviii

<sup>16</sup> siehe Tallon/Walker 2008, S. xviii–xix

<sup>17</sup> siehe Schwarz 2001, S. 103

<sup>18</sup> siehe Lepenies 2003, S. 67

<sup>19</sup> Fleck 2002, S. 19

Ebenso sind die Längen der multimedialen Inhalte begrenzt zu halten. Während der Abspieldauer ist der Besucher von der Aussenwelt abgeschirmt, besonders mit einem Kopfhörer. Er bekommt die verbalen Reaktionen kaum mit. Oder er kann sich zu Konversationen gehemmt fühlen, da er die anderen Besucher in ihrer tieferen Konzentration nicht stören will.

Ben Gammon und Alexandra Burch erinnern daher, „Designing digital technology to fit within the social context is particularly important, given that the museum is an inherently social activity.“<sup>20</sup> Der Besucher kommt mit seinen Freunden oder seiner Familie ins Museum, um ein Erlebnis gemeinsam zu verbringen. Sie stellen meistens einen ebenso wichtigen Grund für den Besuch dar, wie die Ausstellung selbst. Die technische Alternative sollte ein persönliches mediales Erlebnis verunmöglichen: Wenn eine Ausstellung stark frequentiert ist, dann könnte zum Guide statt des üblichen Zweiohr- ein Einohrkopfhörer abgegeben werden. Der Besucher kann die Lautstärke nach seinem Belieben einstellen, ist von der Umwelt jedoch nie vollständig abgeschirmt.

In weniger frequentierten Ausstellungsräumen könnten statt mobile Guides stationäre angeboten werden. Sie sind mit einem grösseren Bildschirm und Lautsprechern ausgestattet, damit mehrere Besucher ein Medienangebot mitverfolgen können. Sie haben ein gemeinsames Erlebnis, bei dem sie spontan kommentieren können.<sup>21</sup>

Bei einem persönlichen Erlebnis kann der einzelne Besucher eher in eine Daueranregung und Neugiersättigung fallen. Er analysiert die realen Objekte weniger. Zum Beispiel beachtet er ihre Reihung nicht und stellt daraus keine logisch-rationalen Schlüsse. Oder er betrachtet die Exponate nicht mehr kontemplativ-sensitivierend. Das heisst, er schaut sie nicht intensiv an, um sich mit ihrer äusserlichen Erscheinung auseinanderzusetzen.<sup>22</sup>

Die möglichen Auswirkungen des Guides haben nicht zu bedeuten, dass das Museum als Ort materieller Kultur und die immaterielle Welt des Digitalen unvereinbar seien. Anja Wohlfromm empfiehlt, die Rollen der Vermittlung pragmatisch zu verteilen: Vor dem Objekt erlebt der Besucher die unmittelbare Ergriffenheit, und in der Reproduktion auf dem Guide hat er genügend Abstand zur Reflexion, Analyse und Kontextualisierung.<sup>23</sup> Dies verhilft dem Besucher zu erkennen, welche Art der Auseinandersetzung ihn erwarten wird.

---

<sup>20</sup> siehe Tallon/Walker 2008, S. 47

<sup>21</sup> siehe Tallon/Walker 2008, S. 48

<sup>22</sup> siehe Kaiser 2006, S. 57

<sup>23</sup> siehe Wohlfromm, S. 78-79

## Die Einsatzbereiche des Guides bei Lernzielen

Der Besucher kann in einem Museum die Stationen in der Regel nach eigenem Ermessen auswählen. Dennoch beruht das Angebot jeder Station auf einem – unverbindlichen – Lernziel.

Hans-Joachim Billmann hatte 2004 überprüft, welche Stufen der Lernzieltaxonomie nach Benjamin Bloom auf den Guide übertragbar sind. In den vergangenen acht Jahren haben sich die technologischen Möglichkeiten weiterentwickelt. Billmanns Diskussion musste deshalb teilweise ergänzt werden.

Kognitive Ziele	Affektive Ziele	Psychomotorische Ziele
1. Wissen	1. Aufmerksamwerden, Beachten	1. Imitation
2. Verstehen	2. Reagieren	2. Manipulation
3. Anwenden	3. Werten	3. Präzision
4. Analyse	4. Strukturierter Aufbau eines Wertesystems	4. Handlungsgliederung
5. Synthese	5. Erfüllt sein durch einen Wert oder eine Wertstruktur	5. Naturalisierung
6. Evaluation		

Blooms Modell unterscheidet zwischen dem kognitiven, affektiven und psychomotorischen Bereich. Jeder ist in jeweils fünf bis sechs Stufen unterteilt, um zur Verinnerlichung eines Lernobjektes zu gelangen. (siehe Abb. Xy)

### Kognitive Ziele

In der ersten Stufe des kognitiven Bereichs kann der Guide grundlegende Fakten und Zusammenhänge vermitteln. Seine didaktische Aufbereitung hat einen entscheidenden Einfluss, wie tiefgehend der Besucher ein Verständnis entwickeln kann. Für Bildungslücken kann ein Glossar zum Beispiel unterstützend wirken.

In der dritten Stufe wendet der Benutzer die Informationen in einem Simulationsspiel an oder überprüft es an Kontrollfragen.

Die drei letzten Stufen kann der Guide nicht allein entscheidend fördern. Die Analyse, Synthese und die Beurteilung müssen in einem sozial-kommunikativen Lehr- und Lernprozess stattfinden.<sup>24</sup> Zum Beispiel nimmt der Besucher an einem Workshop des Museums teil, wo er sein Wissen aktiv anwendet. Der Kursleitende begleitet ihn fachlich in seiner Auseinandersetzung.

### Affektive Ziele

Die Problematik des fehlenden Diskurses ist besonders im affektiven Bereich festzustellen. „Der Computer kann nur Verhaltensweisen und Einstellungen zu einem Problem oder Sachverhalt darstellen und Simulationen von Entscheidungsfolgen interaktiv präsentieren, er kann aber keine Verhaltensänderung herbeiführen.“<sup>25</sup>

Das heisst, der Computer kann auf die Emotionen und das Verhalten des Benutzers nicht unmittelbar reagieren und eingehen. Er kann ihn nur auf der ersten Stufe für ein Thema sensibilisieren.

Zum Beispiel könnte der Besucher einen Videobeitrag sehen, der eindrückliche Bilder über eine Hungersnot zeigt. Er fühlt sich betroffen und setzt sich mit Massnahmen

---

<sup>24</sup> siehe Billmann 2004, S. 28-29

<sup>25</sup> Billmann 2004, S. 29

auseinander. Vielleicht verlässt er das Museum und lässt seinem humanistischen Wertesystem gemäss Taten folgen, wofür der Guide nicht mehr notwendig ist.

### Psychomotorische Ziele

Vergleichsweise am wenigsten kann der Guide an einem Lernziel im psychomotorischen Bereich beisteuern. Ersichtlich wird dies am Beispiel eines Videobeitrages, in dem eine körperliche Übung demonstriert wird. Der Benutzer versucht die Übung nachzuahmen, kann dabei vom Guide aber nicht kontrolliert und korrigiert werden.<sup>26</sup>

Seit Billmanns Diskussion sind Tablet-PCs wie das iPad verfügbar. Sie können neben Berührungen auch über Bewegungen gesteuert werden. Zum Beispiel kann eine Autofahrt durch Drehungen gesteuert oder ein Kugellabyrinth durch Neigungen simuliert werden. Die Leistungen wertet das iPad ständig aus. Es stellt bei Fehlern augenblicklich die Konsequenzen in der Realität dar. Das heisst, das iPad begleitet den Benutzer in der zweiten und dritten Stufe, der Manipulation und der Präzision.

Hingegen die letzten beiden Stufen, die Handlungsgliederung und Neutralisierung können nicht begleitet werden: In den beiden Beispielen wird zwar die Realität simuliert, jedoch nicht vollständig dargestellt. Der Richtungswechsel mit dem Steuerrad ist vergleichbar, die Geschwindigkeit wird alternativ durch Kippen des iPads bestimmt. Dadurch wird bestenfalls die Feinmotorik der Hände geschult, um sie präziser mit der visuellen Wahrnehmung abzustimmen.

Nach Billmanns Diskussion wurden neben den bedienertechnischen auch die didaktischen Bedingungen erneut bestätigt: Der Guide kann trotz seinen multimedialen und interaktiven Funktionen nicht als alleiniges Vermittlungsmedium eingesetzt werden. Um einem Lernziel näher zu kommen, benötigt der Besucher zur Abwechslung den sozialen Austausch und vor allem Zeit.

Der Besucher verbringt meistens nur wenige Stunden in einer Ausstellung. Hier wird er über verschiedene Faktoren angeregt. Nur der achte Faktor des Contextual Model of Learning, die Erfahrungen nach dem Museumsbesuch, kann in diesem Umfeld nicht begleitet werden. „[...] meaning making is a whole, not a part – a whole that can only be understood by trying to situate any given meaning-making experience within the larger framework situation require's entire life.“<sup>27</sup>

---

<sup>26</sup> siehe Billmann 2004, S. 27–30

<sup>27</sup> siehe Tallon/Walker 2008, S. 26

## Die personalen Bedingungen in der Vermittlungsarbeit des Guides

In Billmanns Diskussion wurde deutlich, dass die Stärken des Guides in der ersten Stufe eines Lernziels liegen. Der Guide kann auf ein Thema aufmerksam machen, zu einer bestimmten Handlung animieren oder Inhalte vermitteln. Hauptsächlich wird ihm die letztere Aufgabe übertragen: „To (a) ‚recontextualize‘ museum artefacts, rendering explicit and accessible the latent contexts associated with the artefacts and (b) bridge these artefact-related contexts with visitors‘ activity contexts.“<sup>28</sup>

Die Voraussetzungen stellen an die Vermittlung eine hohe Herausforderung dar. Der eingangs vorgestellte Ansatz Borcherts, der Vergleich mit einem Spielfilm, verdeutlichte bereits: Jeder bringt durch sein Alter und seine soziale Herkunft ein eigenes Vorwissen und Erfahrungen mit.

In der Informationsaufnahme und –verarbeitung kann hingegen gezielter auf die personalen Bedingungen eingegangen werden. Zum Beispiel hat Bernice McCarthy in ihrem Modell 4MAT vier Lerntypen definiert:

- Der *Imaginative Learner* fragt nach dem „Warum?“. Er lernt durch Bedeutungen und Zusammenhänge, und fühlt sich daher in lebensnahen, gegenwartsbezogenen Ausstellungen wohl.
- Der *Analytic Learner* interessiert sich nach dem „Was?“. Er wünscht sich detaillierte und wissenschaftliche Informationen. Er ist der einzige Lerntyp, der die konventionellen langen Ausstellungstexte bevorzugt.
- Der *Common Sense Learner* hingegen bevorzugt die Interaktivität. Er kann am besten durch eigene Aktivitäten neue Informationen verarbeiten und in sein Vorwissen integrieren.
- Der *Dynamic Learner* geht darüber hinaus und möchte wissen „Was ist, wenn?“. Er braucht den Versuch und Irrtum sowie die Selbstentdeckung.

Verständlicherweise ist ein Besucher nicht ein bestimmter Lerntyp, sondern tendiert zu einem Lerntyp. Kaiser folgert deshalb, dass in einer Ausstellung das persönlich-menschlich Ansprechende, die kenntnisreichen Detailsinformationen, die Veranschaulichung sowie der Einsatz interaktiver Techniken in einem ausgewogenen Verhältnis stehen sollten.<sup>29</sup>

Für die Methodenvielfalt plädiert auch George E. Hein, der später in dieser Thesis mit seinem konstruktivistischen Museum eingehend vorgestellt wird: „[...] museum staff should consider multiple ways to involve their audience by exploiting all senses (activated for musical, spatial, and bodily–kinesthetic intelligences) as well as other learner capabilities.“<sup>30</sup>

Trotzdem warnt Kaiser, eine Vermittlungssituation schaffen zu wollen, die die Lernstile aller Besucher befriedigen könnte: „Obgleich Lerntheorien dazu beitragen, die Aufnahme der Informationen durch den Besucher zu unterstützen, wäre es dennoch eine Illusion anzunehmen, dass umfangreiches, komplexes Wissen einfach und umfassend vermittelt werden kann.“<sup>31</sup>

---

<sup>28</sup> siehe Pierroux 2007, S. 3

<sup>29</sup> siehe Kaiser 2006, S. 58

<sup>30</sup> Hein 1998, S. 165

<sup>31</sup> Kaiser 2006, S. 59

## Die fünf Funktionstypen des Guides

Ein didaktisches Konzept eines Guides basiert auf strategischen Überlegungen: Wann hat der Besucher Zugriff auf das Medienangebot? Mit welchem Auftrag begleitet der Guide den Besucher durch die Ausstellung? Welche Funktionen werden dem Besucher angeboten?

Margaret Fleck et al. haben 2002 für das Exploratorium in San Francisco ein didaktisches Konzept erarbeitet. Sie haben eine Lösung gesucht, wie die Aufmerksamkeit des Besuchers zwischen dem Guide und den physischen Interaktionen sinnvoll gelenkt werden kann.

In der Voruntersuchung wurde eine Vielzahl an Guides untersucht, aus deren Konzept Fleck et al. fünf Funktionstypen erkennen konnten:

1. Informer
2. Suggester
3. Guider
4. Communicator
5. Rememberer

Je nach Ausstellungssituation können in einem Guide mehrere Funktionstypen in unterschiedlicher Ausprägung vorhanden sein. Welche Eigenschaften und welche Einsatzfelder die Funktionstypen haben, wird nachfolgend im Einzelnen diskutiert:

### 1. Der Informer

Viele Guides funktionieren als *Informer*: Der Besucher tritt an ein Exponat heran und interessiert sich für Hintergrundinformationen. Meistens erkennt er an der Texttafel eine Zahlenkombination oder einen Strichcode, die oder den er mit seinem Guide eingibt. Umgehend wird das entsprechende Meta-Dokument aufgerufen. Darin können mehrere Medien enthalten sein, die meistens von einem Hypertext erläutert werden.

In seinen Grundsätzen ist der Informer dem „konstruktivistischen Museum“ verwandt. Der Begriff wurde von George E. Hein entwickelt. Damit erklärt er, welche Aspekte ein Museum nach der konstruktivistischen Didaktik zu verfolgen hat.

Der Typus wird in seiner sinnbildlichen Beschreibung leicht verständlich: „The model for the museum as an educational resource will be an encyclopedia or a catalogue, not a textbook. The organizing principles will inevitably permit visitors to pick and choose what subject they want to pursue, or even what branch of the subject.“<sup>32</sup>

In der Schrift „Learning in the Museum“ betont Hein sein Anliegen, dass der Besucher sich in einem Museum wohl fühlen soll: „Only when museums combine freedom of movement with comfort and opportunities to feel competent and in control can visitors become fully alive [...]“<sup>33</sup>

Hein spricht mit *Comfort* die sensorische Stimulation des Besuchers an, die zu einem Lernprozess anregen soll. Der Besucher will die *Control* über das Ausstellungsangebot behalten, da er sich in einer zuvor unbekanntem Umgebung aufhält. Und *competent* will

---

<sup>32</sup> Hein 1998, S. 38

<sup>33</sup> Hein 1998, S. 158

er sich in der Ausstellung fühlen, von der Thematik oder der Auswahl nicht überwältigt werden.

Vor allem für den letzten Aspekt *Competence* kann in einem konstruktivistischen Museum der Guide eine bedeutende Rolle übernehmen: „A fundamental attribute of any constructivist position is the need for the learner to be able to associate an educational situation with what is already known.“<sup>34</sup>

Der Besucher kann Informationen nicht ohne persönlichen Bezug zu seinem bestehenden Wissenskorpus hinzufügen. Der persönliche Bezug bietet ihm Anknüpfungspunkte und beschleunigt den Lernprozess. Sein Vorwissen wird mit dem neuen Wissen reorganisiert.<sup>35</sup>

Konkret könnte eine ideale Vermittlungssituation nach Hein folgendermassen aussehen: Im Museum Murten wird im ersten Ausstellungsraum die prähistorische Geschichte erzählt. Zu einem bestimmten Exponat steht auf dem Guide ein Video zur Verfügung. In der ersten Szene wird ein Mensch gezeigt, der mit einem Gegenstand auf einen anderen schlägt. Der Besucher erkennt, dass der erstere Gegenstand als Hammer verwendet wurde („familiar object“).

In der zweiten Szene lernt der Besucher einen neuen Fakt („Exhibiting the known“): Im Video wird gezeigt, wie der Kopf des Hammers aus Stein hergestellt wurde. Er vergleicht diese Tatsache mit der heutigen Zeit. Er folgert, dass im Steinzeitalter noch keine Köpfe aus Eisen gefertigt wurden.<sup>36</sup>

Auf diese Weise kann der Besucher ohne grössere Erklärungen von einem ihm vertrauten zu einem neuen Sachverhalt geführt werden.

Zu einem Guide, der die Funktion des reinen *Informers* hat, lässt sich festhalten: Er verinnerlicht aus dem Contextual Model of Learning den Faktor „Wahl und Freiheit“. Der Besucher benutzt den Guide, wenn er sich für ein bestimmtes Exponat vertiefter interessiert. Wenn er sich für das Exponat nicht interessiert, dann braucht er den Guide nicht. Er könnte bedeutende Informationen verpassen.

## 2. Der Suggester

Nach Fleck et al. ergänzt der *Suggester* die Texttafeln inhaltlich. Besonders bei physikalischen Experimenten können Anleitungen wegen Platzmangel nur stichwortartig beschrieben oder kleingedruckt werden. Auf dem Guide können die Anleitungen schriftlich ausformuliert und mit Medien anschaulich gemacht werden.<sup>37</sup>

Der *Suggester* kann andererseits auch innerhalb eines Medienangebotes zur Anwendung kommen. Ein Meta-Dokument kann mit Stichwörtern verlinkt sein. Sie führen bei einer Aktivierung zu Meta-Dokumenten, die dasselbe Stichwort tragen.

Im Gegensatz zu einem Verzeichnis wird ein Medienangebot mit Stichwörtern nonlinear vernetzt. Diese Vernetzung zeigt die thematische Verwandtschaften auf, respektive führt

---

<sup>34</sup> Hein 1998, S. 156

<sup>35</sup> siehe Lepenies 2003, S. 68

<sup>36</sup> siehe Hein 1998, S. 161–162

<sup>37</sup> siehe Fleck 2002, S. 14

zur Vertiefung eines Sachbegriffs. Der Lernprozess wird unterstützt, der Besucher kann ihn besser nachvollziehen und kontrollieren.<sup>38</sup>

### 3. Der Guider

Der *Guider* führt den Besucher nach einem vorbestimmten Ablauf zu den Exponaten. Der Ablauf ist thematisch geordnet oder wird anhand der ausgewählten Exponate laufend neu zusammengestellt.<sup>39</sup>

Bei einem schwachen Lerner könnte nach Billmann der *Guider* ein willkommener Funktionstyp sein. Der schwache Lerner braucht eine hoch strukturierte und damit eng geführte Lernsituation. Bei einem reinen *Informer* könnte er mit der Tiefe des Medienangebots Mühe bekunden und selbständig keinen Mehrwert erkennen.<sup>40</sup>

Eine weitere, mögliche Problematik beim *Guider* ist, dass der Besucher fremde Interpretationen leichtfertig übernimmt.

Entsprechende Erkenntnisse hat Walker in einer Feldstudie gesammelt. Im Guide hat eine fiktionale Figur den Besucher durch die Ausstellung geführt: „[...] the students gave up their own personal interpretations of artefacts; instead of trying to contemporise the museum, the students immersed themselves in the (historical) personal and social contexts of their characters; paradoxically, this was viewed as 'personalising' the trail — to the characters' perspective, not the students'. Yet the students inevitably constructed the characters using elements from their own personal and social contexts.“<sup>41</sup>

Eine Vermischung des *Guiders* mit dem *Suggester* könnte ein Lösungsansatz sein: Der Besucher wird nur teilweise durch die Ausstellung geführt. Bei den einzelnen Exponaten wird er zu eigenen Beobachtungen und Interpretationen angeregt. Danach muss er sich entscheiden, für welchen von zwei thematischen Routen er sich interessiert.

### 4. Der Communicator

„Communicator helps users communicate in the context of the exhibits. Communication might include electronic bulletin boards for individual exhibits, instant messaging, or information beamed between handheld devices.“<sup>42</sup> Weiter gehen Fleck et al. auf diesen Funktionstyp nicht ein.

Der *Communicator* ist als Teil im Museum mit Schwerpunkt Neue Medien denkbar. Hier wäre der Besucher bereit, neue Formen von elektronischer Kommunikation zu erfahren.

Ansonsten könnte der *Communicator* den *Rememberer* gut ergänzen: Zu Hause geht der Besucher auf die Webseite des Museums und betritt ein virtuelles Diskussionsforum. Er kann mithilfe anderer Besucher oder einer Fachperson die offenen Fragen klären.

---

<sup>38</sup> Schäfer 2007, S. 23–24

<sup>39</sup> siehe Fleck 2002, S. 14

<sup>40</sup> siehe Billmann 2004, S. 32

<sup>41</sup> Walker 2010, S. 256

<sup>42</sup> Fleck 2002, S. 14



## 5. Der Rememberer

Fleck et al. haben im Exploratorium von San Francisco für ein neues Vermittlungskonzept den *Rememberer* angewandt. In diesem Museum laden zahlreiche Stationen zum Handeln, Staunen und Entdecken von physikalischen Phänomenen ein. Der *Rememberer* sollte dabei helfen, den Museumsbesuch zu dokumentieren.

In den Vorstudien wurde festgestellt, dass die Stationen die Besucher zu Diskursen anregen. Die Besucher ermutigen sich in ihrem Handeln gegenseitig. Dadurch kann der Aufenthalt an einer Station bis zu 15 Minuten dauern. Das ist siebenmal mehr als Vergleichswerte von gewöhnlichen Ausstellungen.

Beim angebotenen Guide stellten Fleck et al. fest, dass das Gerät eine hohe Aufmerksamkeit verlangt. Der Besucher muss den Blick unnötig oft zwischen dem Guide und der Station wechseln. „The transitions require physical manipulation (removing the [Guide] from a belt clip or pouch), shifting visual attention and reestablishing visual context, and cognitive effort.“<sup>43</sup>

Für die Überarbeitung des Vermittlungskonzepts wurde deshalb die Bedingung gestellt: „Which functionality could better provide value, taking the environmental properties fully into account?“<sup>44</sup>

Die Lösung war ein System, bei dem der Guide gänzlich wegfiel. Der Besucher trägt ein Armband mit einem integrierten Magnet. Zu Beginn der Ausstellung wird es personalisiert. Wenn der Besucher mit dem Magnetarmband an eine Station kommt, dann wird ein Signal ausgelöst: Einerseits wird die jeweilige Station zur Auflistung der bisher besuchten Stationen hinzugefügt. Andererseits wird an ausgewählten Stationen eine fest installierte Fotokamera aktiviert. Sie macht für den Besucher vier Fotos im Sekundentakt.

Zuhause loggt sich der Besucher auf einer Webseite mit seinen Personalien ein. Er sieht eine Chronologie seines Rundgangs. Jede Station kann er für eigene Zwecke kommentieren. Die Fotos kann er an Freunde per E-Mail weiterleiten.<sup>45</sup>

Der Vorteil in diesem Konzept ist, dass der Besucher zwar von einem Guide befreit ist. Er kann sich vollständig den Experimenten zuwenden. Die gewonnenen Erkenntnisse hält er jedoch nicht unmittelbar danach fest. Zu Hause, frühestens ein paar Stunden später, schreibt er auf einem Computer die Kommentare. Er kann aus seinen Erinnerungen nur die wesentlichsten Fakten notieren, gewisse Fakten sind zu diesem Zeitpunkt bereits vergessen.

Als Alternative könnte der Besucher seine Kommentare während seines Aufenthalts mündlich aufnehmen. Dies wäre von der Bedienung her einfacher und für die Aufmerksamkeit entlastend.

Entsprechende Erfahrungen hatte Walker in seiner Doktorarbeit gesammelt: Er benötigte über die Meinungsbildungen Quellenmaterial. Das heisst, es interessierte ihn

---

<sup>43</sup> siehe Fleck 2002, S. 19

<sup>44</sup> siehe Fleck 2002, S. 19

<sup>45</sup> siehe Fleck 2002, S. 17–20

zum Beispiel, welche Ansätze die Besucher in den Exponaten zu ihrem persönlichen und soziokulturellen Kontext herauslesen. „Audio recording is of particular importance in this regard, as a window not only into visitors’ interpretations of artefacts but also into their activities and perception of technology, through the ‘talk aloud’ protocol (Ericsson and Simon, 1993), and through interviews.“<sup>46</sup>

Für den privaten Zweck empfiehlt Walker, die mögliche Aufnahmedauer zu begrenzen: „[...], the 15-second time limit on recordings imposed by the technology prompted students to choose their words carefully, rehearsing and/or scripting their recordings.“<sup>47</sup>

Während der *Informer* das „mobile Lernen“ innerhalb des Museums unterstützt, so geschieht dies mit dem *Rememberer* auch ausserhalb des Museums. Das heisst, Lernen wird zeitlich und örtlich nicht von äusseren Bedingungen begrenzt.

Rudman et al. plädieren deshalb für ein Museum, das sich als eine öffentliche Bildungsinstitution engagiert: „Information made available must be in context, across contexts, and across time, along time, along with support for conversation and communication. Mobile learning devices of the future will need to integrate all of these services to support effective mobile learning.“<sup>48</sup>

So hat der Besucher zuhause den Vorteil, mehr Ruhe und Zeit zu haben. Er sichtet auf der Webseite des Museums weiterführende Dokumente und Links, um seine offenen Fragen zu klären.

---

<sup>46</sup> siehe Walker 2010, S.96

<sup>47</sup> Tallon/Walker 2008, S. 162

<sup>48</sup> Tallon/Walker 2008, S. 163

## Synthese

Mit dem theoretischen Ansatz von Loic Tallon wurde gezeigt, dass der Guide sich auf der technischen Ebene mit der digitalen, persönlichen und mobilen Qualität auszeichnet. Durch diese breite Abdeckung übertrifft er die Anzahl Eigenschaften anderer Instrumente, die für die Museumsvermittlung üblicherweise angewendet werden.

Diese Voraussetzungen verlocken, den Guide für alle möglichen Situationen anzubieten. Daher wurden im vorangegangenen Teil dieser Thesis die Bedingungen für einen didaktisch sinnvollen Einsatz analysiert:

1. Welche Aspekte eines Lernprozesses im Museum deckt der Guide ab?
2. Welche psychologischen Auswirkungen sind durch die Nutzung des Guides zu beachten?
3. Welche Stufen zu einem Lernziel kann der Guide abdecken?
4. Auf welche personalen Bedingungen sind in der Konzeptphase eines Guides zu achten?
5. Welche didaktischen Funktionen können dem Guide zugeschrieben werden?

Die Antworten aus den wissenschaftlichen Quellen und Diskussionen zeigten die Grenzen der didaktischen Aufgaben, welche der Guide übernehmen kann:

(1) Das Contextual Model of Learning von Falk und Dierking zeigt, dass acht Faktoren für das Lernen im Museum mitspielen. Der Guide sollte dabei im physischen Kontext nur einen Faktor spielen, in der Orientierungshilfe und der Themenübersicht. Er nimmt jedoch auch Einfluss auf die anderen Faktoren: Zum Beispiel ergänzt er das Vorwissen des Besuchers mit neuen Informationen. Dadurch wird der Besucher zu neuen Fragen angeregt, die der Besucher im sozialen Kontext erörtern möchte.

(2) Beim Guide müssen folgende psychologischen Auswirkungen des Gerätes berücksichtigt werden:

Auf dem Bildschirm wird eine virtuelle Welt dargestellt, die zweidimensional ist. Sie gibt dem Besucher nicht zwangsläufig Auskunft, in welchem Grössenverhältnis die dargestellten Objekte zur realen Welt stehen.

Ein umfangreiches Programm kann den Besucher dauerhaft anregen und seine Neugier nur langsam sättigen. Der soziale Kontakt zur realen Welt kann stark eingeschränkt werden.

Ein häufiger Wechsel zwischen den beiden Welten kann auf den Besucher rasch ermüdend wirken.

(3) Hans-Joachim Billmann hat die Lernzieltaxonomie von Benjamin Bloom auf den Guide angewandt und folgerte: Bei einem kognitiven, affektiven oder psychomotorischen Lernziel kann er von den fünf oder sechs nur die ersten Stufen bedienen. Für die weiteren Stufen sind der soziale Austausch oder andere Medien notwendig. Darüberhinaus fehlt für die vollständige Entwicklung eines Lernziels oft die nötige Zeit, die über den Museumsbesuch hinausgeht.

(4) Die personalen Bedingungen sind bei jedem Besucher äusserst unterschiedlich – sei es das Vorwissen, die soziale Herkunft oder seien es die Erfahrungen.

Aus der theoretischen Perspektive kann davon ausgegangen werden, dass in der Informationsaufnahme bestimmte Lerntypen differenziert werden: Das Modell 4MAT von Bernice McCarthy kennt den *Imaginative*, den *Analytic*, den *Common Sense* und den *Dynamic Learner*.

(5) Margaret Fleck et al. haben fünf Funktionstypen für die Rolle definiert, welche der Guide zwischen dem Exponat und dem Besucher einnehmen kann. Ein Guide kann auch mehrere Funktionstypen abdecken.

Auf der einen Seite gibt es den *Communicator*. Er enthält keine vorgegebenen Inhalte, sondern bietet für den Wissensaustausch unter den Besuchern eine Plattform.

Auf der anderen Seite gibt es den *Guider*. Er gibt dem Aufenthalt des Besuchers eine Struktur vor. Zuweilen kann damit eine stark manipulative Wirkung ausgeübt werden: Welche Exponate und unter welchem Aspekt der Besucher die Exponate anschauen soll.

Für die Evaluation wie auch für die Konzeption eines Guides sind die fünf Funktionstypen eine praktische Grundlage. Sie können helfen, die didaktische Rolle des Guides innerhalb einer Ausstellung zu verorten: Zu welchen Anteilen sind in einem Guide die Funktionstypen enthalten? Wodurch ist diese Mischung begründet und zu welchem Besucherverhalten könnte diese Mischung führen? Würden die nicht verwendeten Funktionstypen auf dem Guide einen Mehrwert erbringen? Sollten gewisse Funktionstypen ausserhalb des Guides angeboten werden?

Der Guide ist an sich ein persönlicher Gegenstand: Der Besucher lernt die Bedienung und das Angebot kennen. Er gibt Acht, ihn am Ende des Aufenthalts im selben Zustand zurückzugeben.

Aus diesem Blickwinkel ist der Guide mehr als ein Träger von medialen Inhalten. Er ist ständig in der Nähe des Besuchers und kann eine führende Rolle ausüben: Im schlechteren Fall überfordert er mit einem grossen Medienangebot oder zerstreut die Aufmerksamkeit.

Im besseren Fall setzt er den Ansprüchen der Besucher entsprechend bereichernde Akzente: Wie kann der Besucher die Ausstellungsthematik besser auffassen? Wie lange und in welchen Situationen sollte er den Guide benutzen? Wie tiefgehend kann er sich mit der Ausstellung auseinandersetzen?

Dennoch sollte die Vermittlung in einer Ausstellung grundsätzlich auch ohne Guide funktionieren: Manche Besucher sind der virtuellen Welt gegenüber abgeneigt oder fühlen sich durch das Lesen am Bildschirm rasch ermüdet. Andere bevorzugen den Austausch mit der Begleitperson und vergessen den Guide. Selbst ein aufmerksamer Benutzer kann aus einem persönlichen Grund entscheiden, einen Medienbeitrag auszulassen.

Mit einer skeptisch-analytischen Einstellung werden nachfolgend drei Ausstellungen evaluiert, in denen ein Guide die Besucher begleitet. Aus der Praxis sollen die wertvollen Schlussfolgerungen später in das didaktische Konzept für das Museum Murten miteinfließen.

## 2. Teil: Empirische Untersuchung von drei Ausstellungen

### Landesmuseum Zürich

Im Landesmuseum in Zürich wurde von Mai bis Oktober 2011 eine biografische Ausstellung über den Schweizer Liedermacher Mani Matter gezeigt. Es waren einerseits Objekte aus seinem Leben zu sehen wie zum Beispiel seine Gitarre oder die Manuskripte. Andererseits haben Sujets die Räume inszeniert. Der Eisbär oder die Sitzbank aus der Eisenbahn liessen die Besucher augenblicklich an Matters Lieder erinnern.

Die Ausstellungsräume korrespondierten thematisch mit dem Medienangebot auf dem iPad, das jeder Besucher ausgeliehen bekam. Es standen elf Themen zur Auswahl, die der Besucher frei oder anhand der Nummerierungen verfolgen konnte. Insgesamt enthielt das Medienangebot 130 Bilder, 20 Texte, 30 Audios und 25 Videos (siehe Abb. x). Für die Sichtung konnte der Besucher sich auf den zahlreichen Sitzgelegenheiten gemütlich einrichten.

Das iPad wurde nicht allein wegen seiner umfangreichen und kompakten Speicherkapazität ausgewählt. Es hatte drei weitere praktische Aufgaben zu erfüllen:

1. Die bedeutendste Hinterlassenschaft von Matter sind die Lieder. Sie sollten dem Besucher jederzeit und zur freien Wahl zur Verfügung stehen.<sup>49</sup>
2. In der Ausstellung waren die Wandtafeln in Deutsch geschrieben, auf dem iPad erhielt der fremdsprachige Besucher die Übersetzungen dazu.<sup>50</sup>
3. In einer Vitrine konnte nur eine Seite eines Manuskriptes präsentiert werden. Die nachfolgenden Seiten sollten eingescannt auf dem iPad einsehbar sein.<sup>51</sup>

An diesem Guide war interessant zu beobachten, wie seine technischen Bedingungen mit den Faktoren „Wahl und Freiheit“ und „Sozialer Kontext“ aus dem Contextual Model of Learning in engem Zusammenhang standen:

Es manifestierte sich an der ungewohnt ruhigen Stimmung in den Ausstellungsräumlichkeiten. Die Kopfhörer schirmten die Besucher akustisch weitgehend von der Aussenwelt ab. Dadurch hörte der Besucher die Lieder von Mani Matter in einer guten, ungestörten Tonwiedergabe.

Die Besucherin 7 fühlte sich in dieser Umgebung damit wohl: „Man verweilt halt viel länger in der Ausstellung. Ansonsten liest man die Texte und geht weiter. Aber hier sah man Leute, die eine halbe Stunde an einem Ort gesessen haben, auf dem iPad drückten und daran Freude hatten. [...] Aber das gehört zu einem Museum, das ist auch gut so. Man soll sich mit der Materie befassen und nicht abgelenkt werden.“<sup>52</sup>

Der Besucher konnte sich dank dem grossen Umfang an Medien tiefgehend mit der Thematik auseinandersetzen. Möglicherweise konnte er sich kaum der Neugier

---

<sup>49</sup> siehe Kuratorin, Zürich, #00:01:20-3#

<sup>50</sup> Ebd., #00:05:31-9#

<sup>51</sup> Ebd., #00:05:45-2#

<sup>52</sup> Besucher 7, Zürich, #00:07:19-5#-#00:07:51-0#

entziehen, alle Medien sichten zu wollen. Zumindest ist das iPad für viele Besucher ein wichtiger Begleiter: Während des Aufenthalts wurde das iPad mindestens zu geschätzten 50 Prozent<sup>53</sup> bis fast immer <sup>54</sup> genutzt. Die Besucher haben das Gefühl der Selbstbestimmung geliebt, wie Senn festgestellt hat: „Die Leute wollen einfach das iPad. Die finden das einfach spannend, dass sie Objekte selber suchen oder recherchieren können.“<sup>55</sup> Wie bei der Besucherin 7 wurden die Medien oft kombiniert: „Zum Beispiel konntest du die Fotos anschauen und dazu die Lieder auf deinem iPad hören.“ <sup>56</sup>

Die Art, wie das iPad eingesetzt wurde, war für den Besucher eigentlich „ein Interaktionshemmer“<sup>57</sup>, bestätigt die Verantwortliche für Vermittlung Priska Senn. Das iPad verunmöglichte mit dem Kopfhörer teilweise den **sozialen Kontakt**<sup>58</sup>. Für ein Gespräch mussten die anderen Besucher in ihrer Konzentration gestört werden. Die Gespräche konnten weniger spontan entstehen, vielleicht erst nach dem Besuch stattfinden. Zu diesem Zeitpunkt sind viele Details bereits verloren, die in der Ausstellung noch von Bedeutung waren.

Inhaltlich ist das iPad „ein Hilfsmittel, das mehr Informationen gibt, als man in der Ausstellung selbst sieht,“ <sup>59</sup> gibt die Kuratorin Pascale Meyer zu verstehen. Die Medien funktionieren weitgehend selbständig und in sich abgeschlossen. Das heisst, zu einem Medienbeitrag muss der Besucher in der realen Ausstellung nicht zwingend zusätzliche Informationen holen.

So schlug der 11-jährige Besucher 6 aufgrund seiner Beobachtungen pragmatisch vor: „Ich finde, eigentlich könnte man die Ausstellung in einem Raum, ohne der eigentlichen Ausstellung anschauen. Weil man auf dem iPad alle Bilder sieht, die man in der Ausstellung auch sieht. Man hört alles, was man hören konnte. Alles könnte man eigentlich auch zu Hause auf sein iPad herunterladen, brauchen und anschauen. Dann müsste man nicht mehr ins Museum gehen.“<sup>60</sup>

Dieser Ansicht entgegnet Meyer, dass das iPad keinesfalls einen Ersatz für die Ausstellung sein kann: „Das Original, die Ausstellung zu sehen, auf dem Coiffeurstuhl zu sitzen: Das kann man nicht mit einem iPad ersetzen.“<sup>61</sup>

Daran ist nicht zu zweifeln. Jedoch darf die reale Ausstellung nicht nur als Kulisse, sondern soll in erster Linie als Quellenmaterial dienen.

---

<sup>53</sup> siehe Besucher 5, Zürich, #00:04:08-2#

<sup>54</sup> siehe Besucher 6, Zürich, #00:01:15-1#

<sup>55</sup> Leiterin Bildung und Vermittlung, Zürich, #00:24:15-5#

<sup>56</sup> Besucher 7, Zürich, #00:05:24-2#

<sup>57</sup> Leiterin Bildung und Vermittlung, Zürich, #00:16:32-9#

<sup>58</sup> entspricht dem soziokulturellen Kontext nach Falk/Dierking 2000

<sup>59</sup> Kuratorin, Zürich, #00:08:52-5#-#00:09:04-8#

<sup>60</sup> Besucher 6, Zürich, #00:01:15-1#-#00:01:39-1#

<sup>61</sup> Kuratorin, Zürich, #00:08:52-5#-#00:09:04-8#

## Historisches Museum Luzern

Im Jahr 2003 wurde das Konzept der Dauerausstellung im Historischen Museum Luzern von Grund auf geändert: Statt klassische Glasvitrinen wurde ein graues Hochregallager im ehemaligen Zeughaus errichtet, das „mehr an ein Möbelhaus schwedischer Herkunft“<sup>62</sup> erinnert. Zusätzlich konnten mit der dichten Auslegung 70 Prozent der vorhandenen Objekte, respektive 10'000 Stück ausgestellt werden. Der Name dieser Ausstellung, „Schaudepot“, ist somit Programm.

An den Regalen hatte es kaum Platz übrig für Texttafeln. Deshalb musste ein alternatives Informationssystem entwickelt werden: Strichcodes kleben auf der Aussenseite der Tablare. Sie werden vom Besucher mit einem handlichen Scanner-Gerät eingelesen, und auf dem Bildschirm erscheint die entsprechende, schriftliche Erläuterung.

Während die Erwachsenen den Scanner zur freien Wahl der Exponate benutzen, so gehen die Kinder mit einer Quiztour durch das Museum. Eine Tour steht unter einem Thema, wird von einer fiktiven Figur eingeführt und verbindet verwandte Exponate. Ein Exponat ist zum Beispiel über der Koordinate 1A-5.01.02 zu finden. Daraus kann der Besucher die jeweilige Etage, das Gestell, Abteil, Fach und Objekt herauslesen. Vor dem Exponat erhält der Besucher eine kurze Erklärung, gefolgt von einer Single-Choice-Frage. Am Ende der Tour wird die gesammelte Punktezahl berechnet und bei einem Erfolg von über 80% wartet zur Belohnung in einem Tresor eine Münze.

Den Themen der Quiztouren werden entsprechende Theatertouren angeboten. Die Aufführung beginnt mehrmals täglich im Eingangsbereich, wo ein Schauspieler die Besucher in einen geschlossenen Raum führt. Während einer Dreiviertelstunde schlüpft er in mehrere Rollen. Ausgewählte Exponate sowie die Besucher selbst können Teil einer Erzählung sein.

Aus dem Contextual Model of Learning sind in dieser Ausstellung die Faktoren „Motivation und Erwartungen“ sowie „Wahl und Freiheit“ besonders erwähnenswert: In der Besucherbefragung stellte sich heraus, dass das Vermittlungsangebot den Bedürfnissen von Familien entspricht. Die Besucherin 2 erklärte, sie sei gekommen „wegen den Kindern. Es hat ihnen so gut gefallen, daher kamen wir wieder. Als Zeitvertreib. [...] Wir haben den Wettbewerb [respektive die Quiztour] gemacht, und dann wird man umhergeführt. Es gibt einen Ablauf, [...]“<sup>63</sup>

Die Erwachsenen hingegen bevorzugen es, wenn sie ihren Besuch selbst gestalten können: „Toll finde ich vor allem, weil man einscannen kann, und währenddessen weitergehen und lesen kann, und nicht an Ort und Stelle bleiben muss.“<sup>64</sup>

Es kann sogar einen Vorteil bedeuten, dass keine Wandschilder vorhanden sind. Denn sie müssten zahlreich hängen: „Hier kann man sich gezielt die Informationen holen. Das finde ich gut, dass es einem nicht ‚erschlägt‘,“<sup>65</sup> argumentiert Besucher 1. Ebenso wurde mit den kurzen Texten den meisten Besuchern ein Überfluss an Informationen erspart, wie Strobel festhält: „[...] die Otto-Normalverbraucher, das sind 95 Prozent aller

---

<sup>62</sup> Zofinger Tagblatt 2003

<sup>63</sup> Besucher 2, Luzern, #00:00:05-7#-#00:00:45-1#

<sup>64</sup> Besucher 5, Luzern, #00:01:56-5#

<sup>65</sup> Besucher 1, Luzern, #00:03:04-4#

Museumsbesucher, die wollen keinen längeren Text.“<sup>66</sup> Die restlichen 5 Prozent können sich am Empfang eine thematische Broschüre erwerben.

Der Besucher genießt auch die Freiheit, dass er das Programm mit jedem weiteren Aufenthalt neu wählen kann: Geht er mit einer Theatertour? Erkundet er die Ausstellung selbständig, oder lässt er sich von einer Quiztour führen? Besucht er alle Stockwerke, oder beschränkt er sich für diesen Aufenthalt auf ein Stockwerk?

Der Besucher muss sich seinen Schwerpunkt selbst setzen. Es wird ihm im Vorhinein kein Lernziel dieser Dauerausstellung bekannt gegeben, zum Beispiel über einen Wandtext im Eingangsbereich.

Diesen ungewohnten Ansatz erklärt der Verantwortliche für die Vermittlung Walti Mathis wie folgt: „Was soll das Publikum erleben? Und wie kommt das Publikum wieder ins Museum? – Das war für uns die Ausgangslage [dieser neuen Dauerausstellung]. Weniger von den Objekten, mehr von den Leuten her gedacht.“<sup>67</sup>

Auf den Lerneffekt angesprochen, meint Mathis, könne das Erlebnishaft gerade einen didaktischen Mehrwert bedeuten: „Ich habe das Gefühl, das Erlebnishaft geht tiefer. [...] Ich denke, das kognitive, zum Beispiel die Jahreszahlen zu einem Objekt, habe ich schneller vergessen als ein Erlebnis.“<sup>68</sup> Der Guide sollte in dieser Ausstellung daher nicht als alleiniges Vermittlungsinstrument bewertet werden, gibt Mathis zu verstehen: „Ohne Theater würde für mich das Erlebnishaft, Sinnliche fehlen.“<sup>69</sup>

In dieser Form bietet der Scanner eine vergleichsweise begrenzte Interaktivität und Sinnlichkeit: Für die Erwachsenen ist er ein reiner *Informer*, für die Kinder zusätzlich ein *Guider*. Die Informationen werden nur in schriftlicher Form vermittelt. Dies lenkt auf der einen Seite weniger von der realen Ausstellung ab. Auf der anderen Seite können leseschwache Besucher oder Kinder von der Vermittlung dadurch vollkommen ausgeschlossen werden.

Auch in struktureller Hinsicht steckt in diesem Guide ein Ausbaupotenzial. Die Besucherin 6 zeigte zum Beispiel Mühe zu erklären, was sie rückblickend gelernt habe: „Das ist eine schwierige Frage. [...] Im Moment kann ich das nicht sagen. [...] wir wollten einfach einen Gesamteindruck.“<sup>70</sup>

In dieser Fülle an Exponaten könnte der Scanner den Besucher unterstützen, sein Wissen logisch aufzubauen. Zum *Informer* hinzu könnte der Scanner den Besucher als *Suggester* aktiver an die Exponate heranführen: Zum Beispiel visualisieren Fotos die schriftlichen Erläuterungen. Oder Links führen am Ende eines Hypertextes zu anderen Exponaten, die mit dem ersten Exponat in besonderer Verwandtschaft stehen.

---

<sup>66</sup> Leiter Bildung und Vermittlung, Luzern, #00:17:14-9#

<sup>67</sup> Ebd., #00:06:38-1#

<sup>68</sup> Ebd., #00:21:37-1#

<sup>69</sup> Ebd., #00:26:52-1#

<sup>70</sup> Besucher 6, Luzern, #00:00:54-9# – #00:01:38-9#



## Museum für Kommunikation, Bern

Das Museum für Kommunikation in Bern präsentierte bis Juli 2012 zum Thema „Warnung: Kommunikation gefährdet“ eine Wechselausstellung. Der Besucher konnte seine Medien-, Selbst- und Sozialkompetenz gegenüber den elektronischen Kommunikationsmedien überprüfen und stärken. Der Kurator formuliert diese drei Aspekte mit folgenden Fragen: „Wie gehe ich mit Kommunikationsmedien sinnvoll um? [...] Was will ich, wie kann ich profitieren, ohne dass es mich zu fest belastet? Wie gehe ich damit um, dass ich die anderen Leute möglichst wenig drangsaliere mit meinem Output?“<sup>71</sup>

In der Befragung von zehn Besuchern wurde zwar bestätigt, dass die Medien psychisch belastend sein können. Sie können jedoch gut damit umgehen, wie zum Beispiel der Besucher 3 äusserte: „Bei mir sehe ich kein Problem. Ich bin auch dafür, dass es von dem allem weniger gibt. [...] Aber ich finde es gut, ... dass es thematisiert wird.“<sup>72</sup>

Mit diesem Phänomen wurde der Besucher im ersten Teil in einer sanften provokativen Weise konfrontiert: Am Eingang stellte in einem kurzen Video die Klinikdirektorin Sana van Belkom sich und das Angebot ihrer Wellness-Klinik vor. Sie rät dem Besucher, zur eigenen sowie zur Sicherheit der Mitmenschen das eigene Kommunikationsverhalten zu überprüfen.

Der Besucher ging hierzu an einen Computer und nahm zu persönlichen Fragen Stellung. Kurz darauf erhielt er von einem Museumsangestellten einen Ausdruck seines Kommunikationsprofils. Das Profil wurde einem von vier Typen zugeordnet. Es reichte von grün für „nicht gesundheitsgefährdet“ bis zu rot für „dauerhafte Belastung“. Entsprechend erfuhr der Besucher im nächsten Raum eine Symptombehandlung: Der rote Typ wurde mit rotem Licht und sanfter Musik zur Entspannung gebracht. Der orange lief über Flusstesteine, auf denen er mit Kreide seine Vorsätze schreiben konnte. Der gelbe Typ konnte direkt in den nächsten Teil der Ausstellung, während der grüne gleich aus der Ausstellung hinausgeführt wurde.

Im letzten Bereich folgte die Behandlung: Der Besucher konnte sich an mehreren Stationen mit Aspekten des Kommunikationsverhaltens auseinandersetzen. Er konnte die Stationen frei oder nach jener Empfehlung auswählen, die er auf dem Ausdruck seines Kommunikationsprofils gefunden hatte.

Am Ausgang der Ausstellung stand ein Automat. Der Besucher konnte kostenlos ein „Communicaine“ beziehen. Es hatte die Gestalt einer Zigarettenschachtel, enthielt jedoch nur einen Beilagezettel. Darauf waren die wichtigsten Informationen und Ratschläge zusammengefasst.

In Anbetracht des Contextual Model of Learning sind in der Berner Ausstellung zwei Faktoren besonders erwähnenswert:

Im sozialen Kontext könnten die Auswertungen eine bedeutendere Rolle gespielt haben, die der Besucher an einem Bündel um den Hals trug. Ein grosser Punkt hatte die Farbe

---

<sup>71</sup> Kurator, Bern, #00:15:23-6#-#00:15:53-6#

<sup>72</sup> Besucher 3, Bern, #00:02:10-7#

des jeweiligen Kommunikationstyps. Alle Besucher gaben somit einen Teil ihrer Persönlichkeit preis.

Dadurch wären sie leichter mit einer unbekanntenen Person in ein Gespräch gekommen. In der Befragung zeigten sich die meisten Besucher jedoch gehemmt. „Aber bei jemand anderem zu schauen [...], das hätte ich nicht einfach so gemacht, weil ich niemandem zu nahe treten möchte,“ begründete zum Beispiel die Besucherin 4. Sie hat eher die indirekte Kommunikation vorgezogen: „Bei der Station, bei der man schreiben konnte, wann einem das Handy störe, da habe ich die Kommentare gelesen.“<sup>73</sup>

Nach dem Museumsbesuch hat sich nach Einschätzung der Besucher deren Kommunikationsverhalten kaum geändert: „Aber ich glaube, es ist ein Punkt im dem ganzen Chaos. Man wird daran erinnert. Eigentlich wissen es auch alle. Aber man vergisst es wieder, in den Erwartungen.“<sup>74</sup>

Für den Faktor „Erfahrungen ausserhalb des Museums“ sollten zwei Elemente entgegenwirkt haben, die in Ausstellungen ansonsten eher ungewöhnlich sind: Einerseits die Inszenierung der fiktiven Klinik, andererseits das „Communicaine“. Das physische Erinnerungsstück wirkt auch ästhetisch ansprechend, weshalb Schenk hofft: „Vielleicht klemmt man es zu Hause auf den Kühlschrank oder zeigt es jemandem, weil es eine abgewandelte Zigarettenschachtel ist.“<sup>75</sup>

In dieser Ausstellung wurde kein Guide eingesetzt. Es ist Gegenbeispiel, indem der Besucher das Medienangebot nicht in seiner Hand hatte. Er musste es sich im physischen Raum aktiv holen. Er verweilte an einer Station etwa fünf Minuten, an der ein Video, Audio, Texttafel oder Touchscreen angeboten wurde.

Grundsätzlich wäre alles über den Computer einfacher und attraktiver gewesen, sagt Schenk. „Aber ich bin der Überzeugung, dass, wenn ich auf verschiedenen Ebenen gefordert bin, mir immer andere Gehirnregionen angeregt werden.“<sup>76</sup> Bei jeder Station wurde darauf geachtet, dass jenes Medium eingesetzt wurde, das am adäquatesten ist. „Das heisst, ich kann die didaktischen Ziele, die wir für jene Station [formuliert haben], am besten erreichen, oder das Medium unterstützt [sie] am besten.“<sup>77</sup>

Den Touchscreen hatte Schenk bei komplexen interaktiven Angeboten eingesetzt: „Geht es um Gamecharakter – ‚Würde ich es auch tun oder nicht, [...] ?‘ –, dann ist klar, dass man mit Computer arbeiten muss.“<sup>78</sup>

So war es nicht überraschend, dass in der Umfrage die Station über das Multitasking als die beliebteste genannt wurde. „Weil ich im Tun bemerkt habe, dass ich es nicht eine Sekunde lang schaffe, drei Sachen gleichzeitig zu machen“<sup>79</sup>, erklärte die Besucherin 3. Diese Station ist eines der wenigen Beispiele für den *Dynamic Learner*, der die Folge einer Ursache selbst erfahren möchte.

Erstaunlicherweise wurde der Touchscreen auch verwendet, um lange Texte leserfreundlich anzubieten. Ein Text kann über mehrere Screens aufgeteilt werden. Ein

---

<sup>73</sup> Besucher 3, Bern, #00:04:09-0#

<sup>74</sup> Ebd., #00:10:55-3#

<sup>75</sup> Kurator, Bern, #00:31:13-2#

<sup>76</sup> Ebd., #00:33:02-5#

<sup>77</sup> Ebd., #00:32:07-8#

<sup>78</sup> Ebd., #00:39:19-0#

<sup>79</sup> Besucher 3, Bern, #00:06:31-7

Screen zeigt jeweils bis zu vier Zeilen an. „Und wenn ich am Schluss zwei A4-Seiten gelesen habe, habe ich es gar nicht so wahrgenommen. Daher kann man es für die Leute attraktiv machen und häppchenweise servieren,“<sup>80</sup> erklärt Schenk.

---

<sup>80</sup> Kurator, Bern, #00:38:05-5#

### 3. Teil: Didaktisches Konzept und Vorstudie für das Museum Murten

#### Ausgangslage

##### Die Geschichte und das Angebot des Museums Murten

Das Museum Murten hat seinen Standort in der ehemaligen Stadtmühle. Das Gebäude verfügt über fünf Stockwerke und liegt am Hang, mit Sicht auf den Murtensee. Der Weg vom Bahnhof zur Altstadt führt am Museum knapp vorbei. Die Touristen können das Gebäude daher nicht auf den ersten Blick entdecken.

Die Anfänge des Museums sind im 19. Jahrhundert zu finden, als sich ein allgemein gesellschaftliches Interesse entwickelte, historische Objekte zu sammeln. Sie waren bis in die 1950er Jahre in Räumlichkeiten der örtlichen Volksschule ausgestellt.

Anschliessend wurden sie für einige Jahre eingelagert, bis 1978 die Stadtmühle restauriert wurde und für die Objekte neue Ausstellungsfläche bot.

Zuletzt wurde die Dauerausstellung 2007 umfassend neu gestaltet: Einzelne Exponate wurden entfernt, und eine multimediale Show ersetzte für die Murtenschlacht das Diarama.

Die inhaltliche Vorgabe war, dass die 6'000-jährige Geschichte der Stadt Murten und der Region vermittelt wird. Aufgrund des Umfangs an Exponaten und der historischen Bedeutung bilden die Seeufersiedlungen aus der Jungsteinzeit und der Bronzezeit die erste touristische Attraktion. Die zweite bildet die Murtenschlacht zwischen den Eidgenossen und den Burgundern von 1476. In den weiteren Räumen werden Funde von Kelten und Römern, sowie Funde aus dem Mittelalter, der Frühen Neuzeit bis 1789 und der Moderne gezeigt.

Von der inhaltlichen Seite sahen die befragten Besucher keine Mängel. Dafür kritisiert der 52-jährige Besucher 3 aus Murten das Konzept dieser Institution scharf: Er versteht nicht, warum in der ehemaligen Stadtmühle das Museum eingerichtet wurde. „Das Haus [respektive die Stadtmühle] ist bereits ein Museum. Das finde ich problematisch: Warum will man hier noch ein weiteres Museum haben? Oder will man das Museum nicht herausnehmen und in einem viereckigen [wertneutralen] Haus ausstellen?“<sup>81</sup>

Seine Begleiterin veranschaulicht die grundsätzliche Problematik an ihrem Erlebnis: „Hier ist man im Clinch. Das ist irrt, man ist immer wieder abgelenkt zwischen den Objekten und dem eigentlichen Bau selber, der [auch] historisch ist. Und was macht man aus dem Haus selber?“<sup>82</sup>

Mit der Neugestaltung der Dauerausstellung wurde diese Problematik um eine weitere Ebene verschärft: „Die riesigen Vitrinen sind geballt. [...] Sie verstellen den Blick, sie sind fast aggressiv. [...] Im zweiten Stock werden die ganzen ehemaligen, wichtigen Murtener mit diesen ‚Trittleitern‘<sup>83</sup> vorgestellt. Es ist sehr hässlich. [...] Das kann man nicht in dieses Haus stellen. Das ist ein Verbrechen. [...] Dieser Parkett und das weitere Interieur

---

<sup>81</sup> Besucher 2, Murten, #00:21:48-7#-#00:22:08-5#

<sup>82</sup> Besucher 3, Murten, #00:23:57-0#

<sup>83</sup> Besucher 3 versteht unter „Trittleitern“ Stelen, an denen ein Schaukasten angebaut ist.

... Grau gestrichene Vitrinen auf einen wunderschönen Parkettboden. Ich habe Mühe mit diesem Konzept, ... wenn es überhaupt eines hat.“<sup>84</sup>

Neben der Dauerausstellung zeichnet sich das Museum Murten durch weitere Angebote aus: In den drei übrigen Räumlichkeiten werden während einer Saison zwei Wechselausstellungen gezeigt. Die Themen haben jeweils einen regionalen Bezug. So wurden während den Besucherbefragungen Fotografien von Hans Wildanger gezeigt. Der Fotograf hatte zwischen 1916 und 1965 in und um Murten das alltägliche Leben festgehalten. Bei inhaltlichen Überschneidungen wurden Bilder zwischen den Exponaten der Dauerausstellung aufgehängt.

Des Weiteren werden im Museum Murten Führungen, Lesungen und Vorträge sowie Workshops angeboten. Im ersten Workshop können Schüler einen eigenen prähistorischen Schmuck herstellen. Im zweiten machen sie Bekanntschaft mit Originalfunden und Replikaten von der Steinzeit bis zu den Römern. Die Schüler dürfen sie in die Hand nehmen und erhalten dabei einen Einblick in die Archäologie.

### Die Besucher des Museums Murten

Die Besucherzahlen sind schwankend: 2008 kamen rund 3'200, 2009 rund 4'000, 2010 rund 3'000 und 2011 rund 3'700 Besucher ins Museum Murten. An regnerischen Tagen kommen bis zu 50 Besucher.

Nach Erfahrungswerten interessieren sich die Bewohner aus Murten vorwiegend für die Wechselausstellung. Die Eintagestouristen entdecken das Museum auf ihrer Stadtbesichtigung meistens zufällig<sup>85</sup>. Sie kommen meistens aus der weiteren Umgebung, von Neuenburg, Biel, Bern bis Freiburg.

Die Besucher sind meistens über 50 Jahre alt oder Familien mit kleinen Kindern. Sie sprechen deutsch oder französisch. Selten kommen sie aus fernerer Ländern. Für diese Besucher steht ein Museumsführer in Englisch zur Verfügung.

In der Umfrage zeigten sich die Besucher grundsätzlich zufrieden mit der Ausstellung. Eine häufige Stellungnahme war zum Beispiel „Gut eigentlich. Sie ist sehr vielschichtig“.<sup>86</sup>

Der Besucher 9 genoss, bedingt durch die übersichtliche Grösse des Museums, die angenehme Verweildauer. „Wenn man sich einigermassen für alles interessierte, dann hätten wir eine Stunde länger bleiben müssen.“<sup>87</sup>

Einzelne Besucher vermissten einen konsequenten roten Faden: „Verwirrend ist eigentlich, dass man oben in der älteren Geschichte beginnt und dann nach unten geht, wo man [nicht] zur Moderne kommt.“<sup>88</sup>

Es hat logistische Gründe, warum die Ausstellung im untersten Stockwerk mit der Murtenschlacht im Mittelalter enden muss: Nur diese Räumlichkeit bietet für die Multimedia-Show genügend Platz und kann das Gewicht der schweren Kanonen tragen.

---

<sup>84</sup> Besucher 3, Murten, #00:00:57-4#-#00:03:10-0#

<sup>85</sup> siehe Besucher 4, Murten, #00:00:10-3#

<sup>86</sup> Besucher 9, Murten, #00:00:17-8#

<sup>87</sup> Besucher 9, Murten, #00:00:17-8#

<sup>88</sup> Besucher 4, Murten, #00:01:31-7#

Die Informationen werden mehrheitlich schriftlich über Banner und an Wandtafeln vermittelt. Wenn der Besucher sich für ein einzelnes Exponat interessiert, dann findet er in der Vitrine nur eine Zahl. Dies kann zu folgender Situation führen: „Wir haben einfach gedacht: Wir können zwar die Nummern lesen, aber mehr wissen wir nicht. Hätten wir oben an der Kasse eine Übersicht kaufen müssen? Aber wir sind dann drauf gekommen, dass wir die Heftchen [aus den Dispensern] nehmen können. Aber das war am Anfang nicht so ganz klar.“<sup>89</sup>

## Die öffentliche Präsenz des Museums Murten

Ein historisches Museum hat nicht nur die Aufgabe, Inhalte zu vermitteln oder ein Freizeitangebot zu sein. Es dient der lokalen Bevölkerung auch als Ort zur Wahrung und Präsentation der gemeinsamen Identität. „Aber es ist immer interessant, die alten Objekte wieder hervorzunehmen. Es gibt immer Details, die man von Murten vergessen hat.“<sup>90</sup> Spezifisch nennt die Begleiterin der Besucherin 5 aus Murten die Murtenschlacht, die für sie nicht neu ist: „Ganz entscheidend ist: Wenn wir die Schlacht nicht gewonnen hätten, dann wären wir heute Franzosen. Aber das haben wir in der Schule gelernt.“<sup>91</sup> Mit der Betrachtung der multimedialen Show wird dieses Erlebnis wieder vor Augen geführt und verinnerlicht.

Die Besucherin 1 sieht es als eine Notwendigkeit, dass bereits die Kinder einen lokalen Bezug aufbauen. : „Ich habe gehört, das war früher anscheinend Pflicht, dass die Schulen da rein gegangen sind. Ich finde schade, dass gerade die Schulen von Murten da nicht so aktiv sind.“<sup>92</sup>

Hingegen steht die 69-jährige Besucherin 6 gegenüber einer Förderung skeptisch gegenüber. Sie spricht aus ihren Erfahrungen über den alljährlichen Solennitäts-Umzug, bei dem sie als Jugendliche teilnehmen musste. „Wenn man in Murten aufgewachsen ist, dann ist man natürlich mit der Murtenschlacht jedes Jahr konfrontiert. Und dann hat man irgendwann die Nase voll.“<sup>93</sup>

Nach der Wahrnehmung der wissenschaftlichen Mitarbeiterin Monika Kohli kennen viele neu zugezogene Bewohner das Museum lange nicht. Der Bekanntheitsgrad wird nicht gefördert, indem zum Beispiel bei der Anmeldung am neuen Wohnort eine Broschüre oder ein Gratis Eintritt abgegeben wird.

Die treuen und überzeugten Bewohner haben sich dem Freundeskreis Pro Museo angeschlossen. Sie bezahlen im Jahr 35 Franken Mitgliederbeitrag und haben im Gegenzug Anspruch auf freien Eintritt oder bekommen Einladungen zu exklusiven Veranstaltungen.

Auf diese Weise steuern die 230 Mitglieder dem Museumsbetrieb rund 10'000 Franken pro Jahr bei. Aus Eintritten, Führungen und Raumvermietungen fließen 11'000 Franken hinzu. Der grosse Teil trägt die Gemeinde Murten mit 155'000 Franken bei, mit dem der Betrieb aufrechterhalten wird. Dieser Betrag wird im Gemeinderat jedes Jahr neu gesprochen. Die Höhe hat sich nicht verändert, weshalb bei Neuinvestitionen um Sponsoren angegangen werden muss.

---

<sup>89</sup> Besucher 9, Murten, #00:03:11-0#–#00:03:23-1#

<sup>90</sup> Besucher 5, Murten, #00:02:59-0#

<sup>91</sup> Ebd., #00:11:49-0#

<sup>92</sup> Besucher 1, Murten, #00:10:15-2#

<sup>93</sup> Besucher 6, Murten, #00:02:25-6#

## Die Ziele des Museums Murten

Seit Februar 2012 wird das Museum von Ivan Mariano geleitet. Kurz nach seinem Amtseintritt teilte die Lokalzeitung „Murtenbieter“ mit: „Der 31-jährige sprachgewandte Historiker will dem geschichtsträchtigen Haus ein Gesicht geben, es für Jung und Alt attraktiv machen. Und das Verbesserungspotenzial des Museums behutsam, aber nachhaltig ausschöpfen.“<sup>94</sup>

In Zahlen ausgedrückt erhofft er sich, dass noch dieses Jahr die Besucherzahlen von 3'700 (2011) auf 4'500 steigen werden. Vor allem durch mehr Schulklassen möchte er mehr Eintritte generieren.

Das Vermittlungsangebot soll um einen zusätzlichen Workshop, eine nächtliche Theatertour, für die Lehrpersonen um ein pädagogisches Dossier sowie einen Audioguide erweitert werden. Besonders ein Audioguide ist bei den Besuchern bekannt und beliebt, und mit einem iPod relativ kostengünstig und einfach umzusetzen.

Mariano möchte zudem neue Zielgruppen ansprechen: Zum Beispiel könnte für Schüler eine Zeichenausstellung organisiert werden. Ihre Eltern kommen zu Besuch, die das Museum möglicherweise zum ersten Mal betreten. Oder eine Winzerausstellung, an der Weinliebhaber zur Degustation kommen.

Durch diese ausserordentlichen Anlässe soll in der Öffentlichkeit mehr Anerkennung für das Museum gewonnen werden. Die Webseite liess Mariano bereits überarbeiten und das Lokalfernsehen TeleBielingue hatte über das Museum zuletzt eine kurze Reportage verfasst.

An der Dauerausstellung wird Mariano zur Zeit keine Änderungen vornehmen, da dies angesichts des knappen Budgets zu hohe Kosten verursacht. Ohne grossen Aufwand soll aus dem Lager jeden Monat ein Objekt näher vorgestellt werden.

## Der Mehrwert eines Guides am Museum Murten

Für Kinder und Jugendliche fehlt zur Zeit ein stufengerechtes Angebot, wenn sie dieses Museum selbständig besuchen wollen. Somit wäre der Guide ein Vermittlungsangebot, das zu den Texttafeln oder den Begleitheften nicht in Konkurrenz steht. Er bietet aus einer Hand einen interaktiven Zugang zur gesamten Dauerausstellung.

Das didaktische Konzept soll so aufgebaut sein, dass die Informationen auf dem Guide sich erst *mit* den Exponaten ergänzen. Durch diese Abhängigkeit werden die Schüler oder ein interessierter Erwachsener, zu einem erlebnis- und lehrreichen Aufenthalt angeregt. Man informiert sich und setzt sich in Aktivitäten mit den Themen und ihren Exponaten auseinander. Man fühlt sich über den räumlichen wie inhaltlichen Aufbau des Museums orientiert. Zu den Ausstellungsthemen werden einem verschiedene Wege aufgezeigt, die man frei wählen, aber auch frühzeitig abbrechen kann.

Wie die Diskussionen über die theoretischen Ansätze und die Erkenntnisse aus den Feldforschungen gezeigt haben, ist der Lernprozess mit dem Ausstellungsbesuch nicht

---

<sup>94</sup> Käch 2012

beendet. Der Besucher soll mithilfe des Internets angeregt werden, sich – unabhängig von Ort und Zeit – wieder mit der Ausstellungsthematik zu befassen. Das Museum Murten wird ihm länger in Erinnerung bleiben, und ein weiterer Besuch wird wahrscheinlicher.

Ferner sollen aus wirtschaftlicher Sicht die strategischen Anstrengungen des Museumsleiters Ivan Mariano längerfristig bestärkt werden: Als vielfältiges Vermittlungsinstrument garantiert der Guide den (meisten) Besuchern einen didaktischen wie sinnlichen Mehrwert. Die positiven Erfahrungen werden in der Öffentlichkeit durch Mund-zu-Mund-Propaganda verbreitet.

Dazu soll der Guide für mehrere Altersstufen geeignet sein. Familien wie auch Schulklassen werden dadurch eingeladen, die Dauerausstellung regelmässig zu besuchen, bis sie alle angebotenen Themen behandelt haben.



## Didaktisches Konzept

### Zielgruppe

Das Zielpublikum des Guides besteht in erster Linie aus Kindern und Jugendlichen zwischen dem vierten und dem neunten Schuljahr. Sie besuchen nach dem Lehrplan des Kantons Freiburg<sup>95</sup> alle Ausstellungsthemen im Unterrichtsfach „Mensch und Umwelt“. Die Themen wurden wie folgt zugeordnet:

- 3. bis 4. Schuljahr: Jungsteinzeit, Bronzezeit, Kelten und Römer
- 5. bis 6. Schuljahr: Mittelalter, die Burgunderkriege und die Frühe Neuzeit
- 7. bis 9. Schuljahr: Moderne

Der Guide soll innerhalb des Schulunterrichts oder im privaten Rahmen verwendet werden können. Selbstverständlich *darf* er auch von interessierten Erwachsenen benutzt werden. Besonders jene könnten den Guide schätzen, die den langen Texten Bild-, Audio- und Videomedien vorziehen, oder sich Informationen gerne im Sitzen aneignen.

### Lernziele

Als Lernziele für den Guide werden grundsätzlich jene vom Lehrplan des Kantons Freiburg genommen, da sich das Museum Murten in diesem Kanton befindet. Die Epoche Jungstein- und Bronzezeit steht nachfolgend als didaktisches Beispiel dafür, wie die obligatorischen Ziele abgedeckt werden:

1. „Die Schüler/-innen wissen, dass man die Epochen der Geschichte der Menschheit nach den wichtigsten Stoffen der Waffen und Werkzeuge der Menschen genannt [sic!] hat.
2. Die Schüler/-innen werden sich bewusst, welch gewaltigen Fortschritt es für die Menschheit bedeutete, sesshaft zu werden. (Neolithische Revolution)
3. Die Schüler/-innen wissen etwas über die Unterschiede von Sesshaftigkeit und Nomadentum.
4. Die Schüler/-innen kennen Erfindungen der Jungsteinzeit (Brot, Haltung von Haustieren, Rad, Tonwaren, Anbau von Kulturpflanzen).
5. Die Schüler/-innen erkennen, dass die Entdeckung der Bronze dem Menschen das Leben erleichterte, weitere Entwicklungsschritte ermöglichte und den Handel förderte.“<sup>96</sup>

Im Drehbuch sind diese Lernziele an den entsprechenden Stellen gekennzeichnet, wo sie dem Besucher vermittelt werden. Sie können durch jene der Dauerausstellung ergänzt werden.

### Didaktische Überlegungen

Welche Bedingungen soll das didaktische Konzept des Guides im Museum Murten erfüllen?

---

<sup>95</sup> siehe Jungo/Fasnacht/Mäder 2008

<sup>96</sup> Jungo/Fasnacht/Mäder 2008, S. 31

In erster Linie soll der Guide nach dem Contextual Model of Learning das *Vorwissen* des Besuchers aufbauen. Grundsätzlich ist davon auszugehen, dass der Besucher über die Stadtgeschichte von Murten keine Vorkenntnisse hat. Deshalb ist zu Beginn jeder Epoche eine Einführung notwendig. Auf dieser gesicherten Grundlage können die weiterführenden Themen vermittelt werden.

Teilweise soll der Besucher das Wissen aktiv in der Ausstellung holen, ähnlich wie im Luzerner Modell, wo der Besucher mit der Quiztour bei jedem Exponat eine Frage zu beantworten hat. Nach jedem Exponat wird er im Haus weitergeleitet. Dies kann hingegen zu einer Unruhe führen, die sich aus dem anspruchsvollen Wechsel zwischen Lesen, Schauen und Suchen ergibt.

Zudem sollte eine aktivierende Sequenz auch mehrere Fragen beinhalten, damit der Besucher länger an einem Standort verweilt und sich mit der Thematik vertiefter befasst.

Zuletzt sollte eine Aktivierung *freiwillig* und nicht von der Fortführung des Rundgangs abhängig sein. Der Besucher darf die Fragen überspringen. Er sollte motiviert sein durch seine Interessen, nicht durch eine materielle Belohnung.

Wie im Zürcher Modell darf der soziale Kontext nicht beeinträchtigt werden. Ein Einohrhörer am Guide könnte die Lösung sein. Dies ermöglicht dem Besucher einen gleitenden Wechsel zwischen der Benutzung des Guides und den Diskussionen.

Im physischen Kontext braucht der Besucher eine Themenübersicht und eine Orientierungshilfe. Sie sollten jederzeit verfügbar sein, weshalb der Guide als begleitendes Objekt der ideale Träger ist.

Damit der Besucher jeglichen Alters sich leicht orientieren kann, sind – wie im Luzerner Modell – die Koordinaten mit längeren Buchstaben- und Zahlenkombinationen weniger geeignet. Farben und selbsterklärende Symbole sind leichter verständlich und schneller aufzufassen.

Die restlichen Elemente der Besucheroberfläche sind hingegen neutral und funktionsbedingt zu gestalten. Bereits die Ausstellungsräume stimmen den Besucher genügend ein.

Mit dem Ende des Besuchs sollte der Besucher ein Erinnerungsstück mitnehmen können. Inhaltlich dürfte es wie das „Communicaine“ im Berner Modell eine Zusammenfassung enthalten. Eine vom Besucher getroffene Auswahl sowie persönliche Notizen dürften den Faktor „Erfahrungen ausserhalb des Museums“ nachhaltiger beeinflussen.

Neben dem Contextual Model of Learning sind zum Beispiel die psychologischen Beeinflussungen des Guides zu beachten: Die bewegten Bilder, der Ton und die Interaktivität üben praktisch gezwungenermassen eine starke Anziehungskraft aus. Sie kann formal durch den Einohrhörer oder eine zeitliche Begrenzung der Videos und Audios auf zwei Minuten aufgeweicht werden.

Inhaltlich können alle Medien stark mit den Exponaten in Bezug stehen, sie in die Erzählungen einbeziehen. Oder sie fordern durch Aufgabenstellungen den Besucher auf, die Antworten in den realen Exponaten zu entdecken.

Die Lernziele in einem historischen Museum sind mit dem Guide praktisch nur kognitiver Art: Verschiedene Medienformate vermitteln auf der ersten Stufe der Taxonomie Wissen. Sie sind stufengerecht entwickelt, damit alle Besucher die Informationen für die nächste Stufe verstanden haben. Danach könnte der Besucher das Wissen zur Überprüfung in einem Spiel mit eindeutigen Lösungen anwenden. Auf der vierten und fünften Stufe kann ein Auftrag mit offenen Lösungen die *Analyse* und *Synthese* anregen. Die Lösungsansätze sollten anschliessend in einem sozialen Kontext, zum Beispiel im Rahmen des Schulunterrichts oder einem Workshop ausgewertet werden. Dadurch kann der Besucher die letzte Stufe, die *Bewertung*, erreichen.

Rückblickend kann im Hinblick auf die Funktion des Guides festgehalten werden, dass er im Museum Murten eine Verbindung von drei Funktionstypen sein wird: Durch die Informationsvermittlung ein *Informer*, durch die stimulierenden Medienbeiträge und Aufträge ein *Suggester* und durch die Erinnerungsfunktion ein *Rememberer*. Die zwei restlichen Typen sind nicht zu vereinen: Der *Guider* beschränkt die Wahlfreiheit, und der *Communicator* erschwert den sozialen Austausch in der Ausstellung unnötig. Ebenso kann als einziger Lerntyp der *Dynamic Learner* nicht bedient werden: Die Geschichte von Murten wurde bereits *geschrieben*.

### Das Szenario mit dem Guide

Aus den didaktischen Überlegungen resultierend, könnte ein Besuch im Museum Murten wie folgt ablaufen: Der Besucher gelangt an den Empfang. Mit dem Kauf seiner Eintrittskarte stellt die Angestellte den Guide vor. Sie empfiehlt ihn zur Ausstellung als ein ergänzendes, begleitendes Vermittlungsangebot. Das Gerät ist einfach und interaktiv zu bedienen und trägt wesentlich zum abwechslungsreichen Lernerlebnis bei.

Zu Beginn des Medienangebots wird der Besucher gefragt, welches Schuljahr er zur Zeit besucht (im Drehbuch siehe Nr. 0.1). In Abstimmung mit dem Lehrplan des Kantons Freiburg wird zum Beispiel dem Schüler der dritten oder vierten Klasse empfohlen, zuerst die Räume über die „Jungstein- und Bronzezeit“ sowie über die „Kelten und Römer“ zu besuchen. Die anderen Epochen sollen dem Schüler nicht verwehrt werden, wenn er ein persönliches Interesse daran hat. Jene Besucher, die die Volksschule bereits verlassen haben, gelangen ohne Empfehlung zum Menü (siehe Nr. 0.3). Sie verfügen bereits über die geschichtlichen Grundkenntnisse und können daher ihren Schwerpunkt selbst wählen.

Wenn der Besucher eine Epoche auswählt, dann sieht er eine Illustration, die die Stadt Murten jeweils aus derselben Vogelperspektive zeigt. Es werden darin verschiedene entsprechende Alltagssituationen gezeigt. Durch eine lebensnahe Bezugnahme fühlen sich viele Besucher angesprochen, wie in der Umfrage zur Wechselausstellung von Hans Wildangers Fotografien zeigte. „Jedes Detail vom Leben ist in einem Foto wiedergegeben,“<sup>97</sup> bemerkte zum Beispiel der Besucher 2.

---

<sup>97</sup> Besucher 2, Murten, #00:03:09-1#

Wenn man die Region von Murten kenne, könne man Vergleiche zur Gegenwart und daraus viele Schlussfolgerungen selbständig ziehen.<sup>98</sup>

Auch wenn man zu Murten bisher keinen Bezug hatte, könnten die Illustrationen wie bei der Besucherin 7 zur Einführung helfen: „weil es nicht mehr so sichtbar ist, wie es eigentlich war. Da muss man so viel lesen, um zu wissen, worum es überhaupt geht.“<sup>99</sup>

Daneben haben die Illustrationen auch praktische Aufträge: Einerseits dienen sie dem Besucher als räumliche wie inhaltliche Orientierungshilfe. Das heisst, das Bild einer Epoche ist im jeweiligen Ausstellungsraum wiederzufinden.

Andererseits bieten sie für die Vermittlung eine fruchtbare Ausgangslage: In einer Illustration können die Themen einer Epoche bildlich dargestellt werden.

Zum Beispiel sieht der Besucher den Einbaum aus der Ausstellung abgebildet. Der Einbaum ist, wie auf der Vitrine, mit „Transport“ angeschrieben. Durch Berührung des Bildschirms öffnet sich ein neues Fenster, in dem ein entsprechendes Angebot erscheint. Es ist analog zu den anderen Themen in drei Teile aufgebaut. Die drei Teile werden in einer Reihenfolge angezeigt und können übersprungen werden:

### 1. **„Sehen & Hören“**

Der Besucher erhält zum Thema eine kurze Einführung. Die Informationen sind in einer Episode verpackt, die in der Illustration durch eine Momentaufnahme bereits dargestellt ist. Die Episode wird als Hörspiel erzählt, während die Figuren im Bild nicht animiert sind.

Die Hauptfigur, die durch eine ganze Epoche führt, heisst in der Jungstein- und Bronzezeit Alec. Sie hat in den anderen Epochen einen anderen Namen, Charakter und ein anderes Geschlecht.

Alec ist, wie die Hauptzielgruppe dieser Epoche, etwa zehn Jahre alt. Dadurch können sich die Kinder leichter mit der Figur identifizieren.

Alec ist wissbegierig und möchte Teil der Erwachsenenwelt werden. Er führt den Besucher in die damalige Lebenswelt ein. In den Gesprächen erwähnt er auch die anderen Episoden. Dadurch stellt der Besucher mit der Entdeckung von jedem neuen Thema fest, dass die Episoden untereinander verstrickt sind. Es offenbart sich eine gesamtheitliche Lebenswelt.

### 2. **„Tun“**

Im zweiten Teil erhält der Besucher eine Aufgabe. Sie führt ihn dazu, dass er sich aktiv mit der Ausstellung auseinandersetzen muss. Nach Möglichkeit sollen zur Erlangung der richtigen Antwort die Exponate genauer betrachtet werden. Die Form der Aufgabe kann verschieden aussehen: Auf einer Landkarte suchen und zählen, Gemeinsamkeiten zuordnen, einen Sachverhalt beschreiben, eine Behauptung überprüfen oder eine Lösung erraten.

### 3. **„Mehr erfahren“**

Nachdem in den ersten zwei Teilen die grundlegenden Fragestellungen behandelt wurden, bietet der dritte Teil thematische Vertiefungen an: Bis zu drei Medien stehen zur Auswahl, die zum Beispiel eine kommentierte Bildstrecke oder ein Video beinhalten.

---

<sup>98</sup> siehe Besucher 2, Murten, #00:02:11-5#

<sup>99</sup> Besucher 7, Murten, #00:01:38-8#-#00:01:48-1#

Bevor der Besucher zum Menü zurückkehrt, kann er die Resultate dieses Themas in seinen virtuellen Notizblock überführen. Darin sind die wichtigsten Fakten aus der Episode sowie Links zu den Medien bereits enthalten. Die eigenen Resultate des zweiten Teils „Tun“ werden ebenso hinzugeladen.

Die Resultate füllen den Notizblock zunehmend. Darauf hat der Besucher links oben in der Bildschirmoberfläche jederzeit Zugriff (siehe Nr. 0.0.2). Den Inhalt kann er bearbeiten, ergänzen oder löschen. Bevor er den Guide am Empfang zurückgibt, schickt er sich den Inhalt des Notizblocks an seine persönliche E-Mail-Adresse.

Somit hat der Besucher in seiner Mailbox sein persönliches Erinnerungsstück, das er zu einem beliebig späteren Zeitpunkt aufrufen und weiterbearbeiten kann. Er kann es Freunden weiterleiten, Teile davon ausdrucken oder auf dieser Grundlage weiter recherchieren.

Diese Möglichkeiten sind für Schulen besonders attraktiv: Im Rahmen einer Unterrichtssequenz besucht zum Beispiel eine Schulklasse das Museum Murten. Die Lehrperson gibt den Schülern die Anweisung, sich während einer Stunde mit einer bestimmten Epoche auseinanderzusetzen. Am Schluss senden sie sich den Inhalt des Notizblocks auf die eigene E-Mail-Adresse.

Am nächsten Tag arbeiten sie damit im Rahmen des ordentlichen Unterrichts weiter, um daraus einen Aufsatz, Vortrag oder Ähnliches zu erarbeiten.

## Gestalterische Überlegungen

In der Bildschirmoberfläche stehen dem Benutzer drei Bedienungselemente *in jeder Situation* zur Verfügung:

- Über die linke, obere Ecke kommt der Besucher mit dem Notizblock zur Notizfunktion.
- In der rechten, oberen Ecke steht der Kompass für die Orientierungshilfe.
- In der rechten, unteren Ecke führt der Pfeil zum letzten Bild zurück.

Die übrigen Elemente werden *abhängig von der Situation* angezeigt. Neben den Videos, Audios, Texten und Fotos werden die grafischen Elemente unter folgenden Bedingungen gestaltet:

- Die Basis über das gesamte Medienangebot bildet der Zeitstrahl in der Menüübersicht. Er beginnt 6'000 Jahre vor Christus und führt über unsere Gegenwart hinaus. In dieser Zeitspanne sind alle Epochen mit einer eigenen Farbe eingetragen.
- Für die fünf Epochen stehen stellvertretend jeweils Alltagsituationen. Sie sind handgezeichnet und koloriert. In erster Linie sollte in den Illustrationen jeder Besucher die dargestellten Gegenstände erkennen und benennen können. Aus seiner Sicht sind die Formen und Farbgebungen mit seinen Vorstellungen der Realität vereinbar. Die Grössenverhältnisse sind soweit definiert, dass er sich als ein Teilnehmer der Alltagssituationen vorstellen könnte. Er wird durch die zahlreichen Details neugierig. Er möchte den Bildausschnitt gerne vergrössert sehen und zur jeweiligen Situation die Hintergründe erfahren. Somit kann die gestalterische Ebene für den Besucher sehr bedeutend sein: Durch sie kann der Besucher einen erleichterten Zugang zur erzählerischen und vermittelnden Ebene finden.

Als gestalterische wie inszenatorische Inspiration haben die Illustrationen von André Houot (Abb.x), Marc Zaugg (Abb.y) und Steve Noon (Abb.z) gedient. Sie haben unter anderem auch Alltagssituationen in der Jungstein- und Bronzezeit dargestellt.

- Die Themen einer Epoche sind jeweils in die drei Schritte „Sehen&Hören“, „Tun“ und „Mehr erfahren“ eingeteilt. Zur Orientierung sind sie jeweils am Rand des Bildschirms durch ein Logo gekennzeichnet.

## Drehbuch

Das Drehbuch zum Medienangebot ist durch fünf Aspekte eingeteilt:

- Der erste Aspekt steht vor jedem Meta-Dokument oder Medium über eine ganze Zeile. Er beschreibt die Metainformationen, die dem Besucher nachfolgend vermittelt werden.
- In der ersten Spalte des Drehbuchs sind die Kennzeichen der Meta-Dokumente und Medien aufgeführt. Sie enthält mehr Stellen, je weiter sich das Meta-Dokument oder Medium am Ende einer Wurzel befindet.  
Eine visuelle Übersicht der Wurzelstruktur ist im beiliegenden Poster zu finden.
- In der zweiten Spalte „Medien“ ist das Format und teilweise die vorhandene Quelle angegeben.
- In der dritten Spalte „Inhalt“ sind Texte mit normalem Schriftschnitt Hör- und Bildschirmtexte. Die Texte mit kursivem Schriftschnitt beschreiben, was an dieser Stelle zu sehen und zu hören ist.
- In der letzten „Regie“ sind die Aktionen beschrieben, die gezeigt werden oder durch den Besucher ausgeführt werden.

Im ersten Teil zeigt das Feindrehbuch den Ablauf, den ein Kind des dritten und vierten Schuljahres erlebt. Es schaut sich in der Epoche „Jungstein-/Bronzezeit“ die Stationen „Transport“ und „Keramik“ an. Die Stationen sind didaktisch und gestalterisch soweit ausgearbeitet, dass sie umgesetzt werden können.

Der zweite Teil ist ein Grobdrehbuch und ergänzt das Feindrehbuch. Darin werden die Inhalte der weiteren sechs Stationen vorgestellt. Das Grobdrehbuch enthält keine Hör- und Bildschirmtexte und ist deshalb für eine Umsetzung nicht genügend ausgearbeitet. Es dient zum didaktischen Überblick der Epoche „Jungstein-/Bronzezeit“.

## Literaturverzeichnis

Billmann 2004

Hans-Joachim Billmann, *Multimedia in Museen: neue Formen der Präsentation – neue Aufgaben der Museumspädagogik*, Bremen: engram, 2004 [Dissertation: Universität Bielefeld, 2000].

Falk/Dierking 2000

John H. Falk / Lynn D. Dierking, *Learning from Museums. Visitor Experiences and the Making of Meaning*, Boston/Oxford, Altamira Press, 2000.

Fleck 2002

Fleck [et al.], „From Informing to Remembering: Ubiquitous Systems in Interactive Museums“, in: *Pervasive Computing*, April–Juni 2002, S. 13–21.

Hein 1998

George E. Hein, *Learning in the museum*, London: Routledge, 1998.

Jungo/Fasnacht/Mäder 2008

Yvonne Jungo, Reto Fasnacht und Christoph Mäder, *Lehrplan für die 4.–9. Klasse, Zeit und geschichtliches Verständnis, Kanton Freiburg*, PDF-Datei, 2008  
[[http://www.fr.ch/doa/files/pdf40/10\\_lp\\_mensch\\_und\\_umwelt.kombiniert2.pdf](http://www.fr.ch/doa/files/pdf40/10_lp_mensch_und_umwelt.kombiniert2.pdf)].

Käch 2012

Margrit Käch, „Ein Museum darf keine Sprachbarrieren kennen“, in: *Der Murtenbieter*, 7.2.2012, [URL:  
[http://www.murtenbieter.ch/index.php?id=38&tx\\_gicontent\\_pi1%5Btoid%5D=516](http://www.murtenbieter.ch/index.php?id=38&tx_gicontent_pi1%5Btoid%5D=516)].

Kaiser 2006

Brigitte Kaiser, *Inszenierung und Erlebnis in kulturhistorischen Ausstellungen: museale Kommunikation in kunstpädagogischer Perspektive*, Bielefeld: Transcript, 2006.

Lepenies 2003

Annette Lepenies, *Wissen vermitteln im Museum*, Köln: Böhlau Verlag, 2003.

McLean 1993

Kathleen McLean, *Planning for People in Museums Exhibitions*, Washington D.C.: ASTC, 1993.

Noschka-Roos 2006

Annette Noschka-Roos, „Besucherorientierung beim Einsatz Neuer Medien“, in: *Lernen im Museum: Die Rolle von Medien für die Resituierung von Exponaten*, [Mitteilungen und Berichte aus dem Institut für Museumsforschung, Staatliche Museen zu Berlin], hrsg. von Manfred Prenzel, PDF-Datei, Nr. 38, 2006 [URL:  
<http://www.smb.museum/ifm/dokumente/mitteilungen/MIT038.pdf>].

Pierroux 2007



Palmyre Pierroux [et. al.], ‚Framing the Design of Technology-Enhanced Learning Activities for Museum Visitors‘, hrsg. von Jennifer Trant und David Bearman, [Kontext: *International Cultural Heritage Informatics Meeting (ICHIM07)*, Toronto: Archives & Museum Informatics; URL: <http://www.archimuse.com/ichim07/papers/pierroux/pierroux.html>, 24.10.2007].

Schäfer 2007

Denis Schäfer, *PDA: Mobiles Informationssystem für die Besucherbetreuung im Museum*, [Mitteilungen und Berichte aus dem Institut für Museumsforschung, Staatliche Museen zu Berlin], PDF-Datei, Nr. 43, 2007 [URL: <http://www.smb.museum/ifm/dokumente/mitteilungen/MIT043.pdf>].

Schwarz 2001

*Handbuch Museografie und Ausstellungsgestaltung*, hrsg. von Ulrich Schwarz [et al.], Ludwigsburg: av-Edition, 2001.

Tallon/Walker 2008

Loïc Tallon, Kevin Walker, *Digital Technologies and the Museum Experience: Handheld Guides and Other Media*, Boston / Oxford, Altamira Press, 2008.

Walker 2010

Kevin Walker, *Designing for meaning making in museums. Visitor-constructed trails using mobile digital technologies 2010* [unpublizierte Habilitation: London, Institute of Education, University of London, 2010].

Zofinger Tagblatt 2003

„Mit dem Scanner durch das Depot“, in: *Zofinger Tagblatt*, 2.12.2003.

## Anhang

### Besucherbefragungen

Nachstehend sind alle Gesprächstranskripte aufgeführt, die in der Dokumentation zitiert wurden. Die übrigen Gesprächstranskripte sind im beiliegenden Speichermedium einzusehen.

### Landesmuseum Zürich

#### Besucherprofile

1. Pensionierte Physiotherapeutin, 65
2. Pensionierte Physiotherapeutin, 71
3. Mechatroniker, 50
4. Pflegefachfrau, 31
5. Übersetzer in Slawistik, 28
6. Schüler, 11
7. Informatiker, 24

8. Pensionierter Geologe, 75
9. Pfarrerin, 50
10. Musiker, 29

### ***Gesprächstranskript***

Kuratorin

Leiterin Bildung und Vermittlung

Besucher 5

Besucher 6

Besucher 7

### **Historisches Museum Luzern**

#### ***Besucherprofile***

- 1.** Dozent/Wirtschaftsingenieur, 40  
Tochter/ Gymnasiastin, 12
- 2.** Elektroplaner, 45
- 3.** Pflegefachfrau, 62  
Drucker, 33,
- 4.** Pflegefachfrau, 37  
Tochter, 7
- 5.** Detailhandelsassistentin, 24  
Fachmann für Betriebsunterhalt, 23
- 6.** Kinesiologin, 62  
Verzahnungsmitarbeiterin, 48
- 7.** Kommunikationsberater, 41  
Tochter, 6
- 8.** Maschinenbautechniker, 37
- 9.** Betriebskontroller, 63,
- 10.** Versicherungsberaterin, 52

### ***Gesprächstranskript***

Leiter Bildung und Vermittlung

Besucher 1

Besucher 2

Besucher 5

Besucher 6

## Museum für Kommunikation Bern

### *Besucherprofile*

1. Elektroentwicklungsplaner, 45
2. Gymnasiastin, 15
3. Literaturstudentin, 29
4. Finanzangestellte, 50
5. IT-Projektleiter, 41
6. Gymnasiast, 15
7. Pensionärin, 68
8. Theaterpädagogin, 42  
Kunstlehrerin, 41
9. Gipser, 28
10. Pensionär, 74

### *Gesprächstranskript*

Kurator

Besucher 3

## Museum Murten

### *Besucherprofile*

1. Architekt, 48  
Architektin, 48
2. Pensionierter Shipping Manager, 69
3. Jugendarbeiter, 52  
Animatorin für Frühgeschichte, 54
4. Landwirt, 70  
Landwirtin, 68
5. Gemüsebauer, 38  
Hausfrau, 33  
Tochter, 6  
Tochter, 4
6. Betreuerin einer Kunstsammlung, 69
7. Pensionierte Krankenschwester, 65
8. Schüler, 14
9. Sprachwissenschaftler, 50

## *Gesprächstranskript*

Besucher 1

Besucher 2

Besucher 3

Besucher 4

Besucher 5

Besucher 6

Besucher 7

Besucher 9

