

14.15-15.00 | Workshop-Ergebnisse und Abschlussdiskussion

Leitung: Hendrikje Carius,
Guido Fackler

Kosten

Es wird eine Tagungsgebühr in Höhe von 10 Euro erhoben. Die Teilnahme ist für Studierende kostenfrei.

Kontakt

Dr. Hendrikje Carius
Forschungsbibliothek Gotha
Schloss Friedenstein, 99867 Gotha
Tel.: +49 361 737-5532
hendrikje.carius@uni-erfurt.de

Prof. Dr. Guido Fackler
Professur für Museologie
Oswald-Külpe-Weg 86, 97074 Würzburg
Tel.: +49 931 31-85607
guido.fackler@uni-wuerzburg.de

Twitter: [#virtuelleausstellungen](#)

Die Tagung findet mit freundlicher Unterstützung des Netzwerkes für digitale Geisteswissenschaften und Citizen Science der Universität Erfurt sowie des Freundeskreises der Forschungsbibliothek Gotha e.V. statt.

Anreise

Die Tagung findet im Spiegelsaal der Forschungsbibliothek Gotha im Ostflügel des Schlosses Friedenstein statt. Zur Bibliothek gelangen Sie über den Schlosshof und das Treppenhaus bzw. den Aufzug in der Ecke von Nord- und Ostflügel. Der Eingang zum Tagungsraum befindet sich im 2. Obergeschoss links.



Tagungsworkshop:

**„Exponat – Raum – Interaktion.
Perspektiven für das Kuratieren
digitaler Ausstellungen“**

9./10. November 2018 | Forschungsbibliothek Gotha,
Schloss Friedenstein Gotha, Spiegelsaal



Virtuelle Ausstellungen haben sich im Zuge des digitalen Wandels in Bibliotheken, Archiven und Museen als Mittel zur Präsentation und Vermittlung von Themen sowie digitalisierten Exponaten/Dokumenten/Sammlungen etabliert. Gleichwohl befindet sich das Medium „Digitale/Virtuelle Ausstellung“ noch in einer Pionierphase zwischen Experiment und Standardisierung. Dies betrifft nicht nur definitorische Aspekte, sondern ebenso den technologisch gestützten Umgang mit den Parametern Exponat, Raum und Interaktion wie das Selbstverständnis der verschiedenen Akteure beim digitalen Kuratieren. Dies spiegelt sich insbesondere im Spannungsfeld von klassischen Ausstellungstraditionen und konsequenter Neukonzeptionierung unter dem digitalen Paradigma wider, das sich zwischen informationstechnischen Normierungen und der Generierung immersiver Erlebnisse abspielt. Neben inhaltlichen (Thematik, Zielsetzung), didaktischen (Zielgruppen, Vermittlungsmodus) und gestalterischen Kriterien (Design, Ästhetik) bilden technologische Möglichkeiten, finanzielle Ressourcen und institutionelle Formulierungen begrenzende Rahmenbedingungen.

Die Veranstaltung beleuchtet diese Spannungsfelder in einer Kombination aus Tagung und Workshop multiperspektivisch. Dabei wird der Blick zunächst auf das Objekt gerichtet und versucht, dessen Rolle und spezifische Qualität als digitales Exponat zu ermitteln. Davon ausgehend wird das Potential von Interaktionstechnologien im Rahmen multimedialer Ausstellungs-gestaltung zur Generierung besonderer Erlebnisse für die Ausstellungsbesucher/innen im digitalen Raum thematisiert. Ein weiterer Bereich widmet sich unter Einbezug von Erkenntnissen der Publikumsforschung den Erwartungen der Rezipienten im Digitalen. Die abschließende Sektion thematisiert mit Gaming/Gamification und Partizipation zwei Erfolg versprechende Vermittlungsansätze. Workshops mit den Teilnehmenden sollen anhand von Praxisbeispielen partizipativ Handlungsempfehlungen für die Konzeption virtueller Ausstellungen entwickeln, während Poster-Sessions die Möglichkeit bieten, aktuelle Ausstellungsprojekte problemorientiert zu diskutieren.

Programm

Freitag, 9. November

11.00–11.15 Uhr | **Kathrin Paasch;**

Timo Trümper, Gotha:

Grußworte und Eröffnung

11.15–12.30 Uhr | **Timo Trümper, Gotha:**

Führung durch Kunstkammer
und Schlossmuseum

12.30–13.30 Uhr | **Mittagsimbiss**

13.30–14.00 Uhr | **Hendrikje Carius, Gotha;**

Guido Fackler, Würzburg:

Analoges und digitales Ausstellen:
Analogien, Diskrepanzen,
Perspektiven

Sektion 1: Digitale Exponate

Moderation: Sascha Salatowsky, Gotha

14.00–14.30 Uhr | **Timo Steyer, Wolfenbüttel;**

Swantje Dogunke, Weimar:

Alles nur Daten? Digitale Exponate
aus der Perspektive der Digital
Humanities

14.30–15.00 Uhr | **Mark Fichtner, Nürnberg:**

Semantische Repräsentation
von Museumsobjekten mit der
virtuellen Forschungsumgebung
WissKI

15.00–15.15 Uhr | **Posterslam I**

15.15.–16.15 Uhr | **Kaffepause mit Posterausstellung**

Sektion 2: Multimediale Ausstellungsgestaltung im digitalen Raum

Moderation: Martin Siefkes, Chemnitz

16.15–16.45 Uhr | **Eva Hornecker, Weimar:**

Mediale Ausstellungsgestaltung,
Interaktionstechnologien

16.45–17.15 Uhr | **Mark-Jan Bludau, Viktoria**

Brüggemann, Potsdam:

Visualisierung und Gestaltung
digitaler Sammlungen

17.30–18.30 Uhr | **Workshops zu den Themen**

**„Digitale Exponate“ und
„Digitaler Raum“**

Leitung: Martin Siefkes,
Chemnitz; Bastian Schlang,
Würzburg; Werner Schweibenz,
Konstanz; Marisa Schiele, Erlangen;
Petra Weigel, Gotha

19.00 Uhr | **Abendessen**

Samstag, 10. November

Sektion 3: Erwartungen von Rezipienten im Digitalen

Moderation: Guido Fackler, Würzburg

9.30–10.00 Uhr | **Werner Schweibenz, Konstanz:**

Publikumserwartungen: Wie
suchen Benutzer im Internet?

10.00–11.00 Uhr | **Kaffepause**

Sektion 4: Digitale Strategien und

Vermittlungskonzepte

Moderation: Hendrikje Carius, Gotha

11.00–11.30 Uhr | **Bastian Schlang, Würzburg:**

Gamification – ein neues
Paradigma in der Ausstellungs-
konzeption

11.30–12.00 Uhr | **Tine Nowak, Frankfurt:**

Community is Queen: Oder warum
die Königsdisziplin in der digitalen
Kulturvermittlung Empfangen und
nicht Senden ist

12.00–13.15 Uhr | **Mittagspause mit**

Posterpräsentationen

13.15–14.15 Uhr | **Workshop zu den Themen**

**„Partizipation“, „Gamification“
und „Rezeption“ digitaler
Ausstellungen**

Leitung: Martin Siefkes,
Chemnitz; Bastian Schlang,
Würzburg; Werner Schweibenz,
Konstanz; Marisa Schiele, Erlangen;
Petra Weigel, Gotha