

IDENTIFIKATION – IMAGINATION – IMMERSION

FREILICHTMUSEEN ZWISCHEN PHYSISCHER GANZHEITLICHKEIT UND IMMERSIVEN MEDIEN

VON DR. DR. MARKUS WALZ

NR. 16.6, AUGUST 2025

Freilichtmuseen zeigen ihre Exponate unter freiem Himmel und ermöglichen so zwanglosere, oft auch realitätsnähere Begegnungen mit dem Sammlungsgut als im herkömmlichen „Vitrinenmuseum“. Die in der Fachgruppe Freilichtmuseen des Deutschen Museumsbundes vertretene Teilgruppe der volkskundlich-alltagskulturellen Freilichtmuseen geht in ihrer Realitätsnähe noch einen Schritt weiter. Sie nutzt ein zweischichtiges Sammlungsverfahren: Zum einen werden Immobilien, zum anderen bewegliche Kulturgüter gesammelt.

Ziel ist es, diese Elemente in Ausstellungen zusammenzuführen und durch weitere Bestandteile – etwa aus der Land-, Forst- und Teichwirtschaft – zu ergänzen.

So entsteht eine physisch ganzheitliche Erfahrung des angestrebten Darstellungszusammenhangs. Diese Ganzheitlichkeit gilt als das gemeinsame Alleinstellungsmerkmal, auch wenn allen Beteiligten klar ist, dass sie niemals vollends erreicht werden kann: Es fehlen Detailkenntnisse für den einen oder anderen historischen Aspekt; trotz lebender Tiere oder Duftgeneratoren erscheinen vergangene Wahrnehmungen und körperliche Belastungen schwer vorstellbar, deren Beurteilung durch Menschen der Vergangenheit bleiben unzugänglich. Moderne Anforderungen an die Hygiene, Sicherheit, Unfallverhütung oder den Naturschutz verhindern manche Gestaltungsideen; Verweigerungen der Museumsgäste drängen unliebsame Angebote wie Trockenklosetts oder ungeschönte Armutsspeisen aus dem Programm. Andere Details müssen aufbereitet und folglich verändert werden, damit die Museumsgäste den Sachverhalt verstehen, da sie an zu wenig Alltagswissen und Vorverständnis anknüpfen können.

Der Goldstandard dieser Ganzheitlichkeit ist seit Jahrzehnten im Agroneum, Alt Schwerin (Müritz), zu sehen. 1970 konnte Museumsdirektor Klaus Schreiner dem LPG-Bauern Alfred Greve und seiner Frau Helga die vollständige Einrichtung von deren Wohnung im auf das Museum übergegangenen Gebäude „Landarbeiterkaten“ abkaufen, insgesamt 2.300 Dinge (Wohnung 2019). Museumsfachleute überrascht und fasziniert diese – abgesehen von den Topfpflanzen und Lebensmittel-Vorräten – vollständig überlieferte Wohnung. (Abb. 1) Die Erwerbungsstrategie – mit dem Mietvertrag für eine begehrte Neubauwohnung zu locken – gehört inzwischen der Vergangenheit an. Der Funken springt zu den Museumsgästen aber immer schwächer über, weil die seltene Authentizität nicht erkannt wird und das menschenleere Arrangement langweilt.

In situ oder durch Translozierung erhaltene Bauwerke und deren originale Inneneinrichtung machen also, nach deren wissenschaftlicher Prüfung und mit der Arrondierung durch ergänzende Elemente, die unverwechselbare Kernleistung der volkskundlich-alltagskulturellen Freilichtmuseen aus. Als Anregung für die Stärkung und Weiterentwicklung dieser Kernleistung beleuchtet dieser Beitrag deren Beziehung zu den vorgetragenen Zwecken solchen Museumshandelns.

IDENTITÄT, IDENTIFIKATION

Identitätsstiftung oder Identifikationsangebote werden oft als charakteristische Ziele von Museen mit territorialem Bezug herausgestellt. Knell geht noch grundsätzlicher vor, indem er nur zwei Museumstypen benennt und einander gegenüberstellt: „disziplinäre Museen“ als fachwissenschaftlich orientierte, auf Forschung und Kennerschaft basierende, auf Fachwissen zielende Museen und „identitätsstiftende Museen“ als gemeinschaftsbasierte, die darin geteilte Identität stabilisierende Museen (Knell 2004, S. 23). Diese Polarisierung verfehlt vermutlich die Realität, weil die großen staatlichen Kunstmuseen gewiss ein Baustein der Identifizierung ihres Ortes sind (die Sixtinische Madonna für Dresden, die Nofretete-Büste für Berlin), ohne dass man ihnen



Abb. 1



Abb. 2

kunsthistorische Kompetenzen absprechen möchte. Die kontrastierende Betrachtung unterstützt aber die hier verfolgte Argumentation. (Abb. 2)

Identifikation trägt bereits Ottenjann als Ziel für sein Museumsdorf Cloppenburg vor: „auf der einen Seite in ein tieferes Verständnis der ehemals so starken bäuerlichen Kultur einzudringen versuchen, auf der anderen Seite aber noch mehr bemüht sein, das Wesen der eigenen Zeit tiefst zu erfassen [...], um] ein neues Haus, einen neuen Hof [...] so zu gestalten, daß er [...] aus demselben gesunden Geist erwächst, im übrigen aber den Belangen unserer neuen [...] Zeit [...] restlos gerecht wird. Darum soll ja auch als letzte eine gänzlich neuzeitliche Hofanlage im Museumsdorf entstehen, die all diesen Forderungen gerecht wird.“ (Ottenjann 1944, S. 117)

Die Wortwahl wäre heute eine andere, aber der Bezug zwischen der regionalen Vergangenheit und der Gegenwart und Zukunft ebendort ist auch heute im Blick. Das gilt für viele Museumsgäste, die Anknüpfungspunkte an familiäre Erinnerungen oder pauschale Vorstellungen, wie es „früher“ gewesen sei, entdecken; es gilt aber auch für Museumsfachleute, die Angebote mit entsprechendem Appellcharakter versehen („Omas Waschtag“), Exponate mit Nostalgiefaktor augenfällig arrangieren oder überlegen, wie die zeitliche Differenz zwischen der dargestellten Lebenswelt und dem modernen Alltag überwunden werden kann.

Letztere Herangehensweise führt beispielsweise das „Zeitgeschichtliche Forum Leipzig“ als Einrichtung vom „Haus der Geschichte der Bundesrepublik Deutschland“ zur Frage, ob sie noch Zeitgeschichte anbieten, wenn eine wachsende Publikumsgruppe nach dem Ende des zeitgeschichtlichen Themas, der DDR, geboren wurde. Vor derselben Frage steht beispielsweise das Deutsche Landwirtschaftsmuseum Schloss Blankenhain, Crimmitschau, wenn es Eigenbau-Traktoren aus DDR-Zeiten ausstellt. Die meisten volkskundlich-alltagskulturellen Freilichtmuseen bedienen deutlich ältere Zeitschichten, die bestenfalls in die 1970er-Jahre vordringen. Als Nachfolge der Fokussierung auf muskelkraftbasierte Landwirtschaft und historische Hauslandschaften sind aktuell Translozierungen von Tankstellen beliebt, deren Erscheinungsform nur reifere Altersgruppen noch erinnern können.

Seitdem ausgestellte Häuser nicht mehr auf den mehr oder minder hypothetischen Urzustand zurückgeführt und oft auf einem bestimmten Zeitstand möbliert werden, ist das begehbbare Panorama der regionalen Vergangenheit ein Kaleidoskop aus individuellen Fallbeispielen geworden, die aber weiterhin das Aufrufen eines „Früher“ zusammenhält. Junge Zeitschichten treten eher als Irritationen ins Bild, ohne explizit als Brücke der Identifikationsangebote zwischen dem Hier und Jetzt und der (wenigstens auf den ersten Blick) amorphen Vergangenheit zu dienen. Teilweise wird man einräumen müssen, dass jüngere Exponate nicht die Zeitreihe näher zur Gegenwart lenken, sondern auf Randerscheinungen führen wie Nebenerwerbslandwirte mit einem unzeitgemäßen Vielerlei von jeweils wenigen Nutztieren oder mit technischem Gerät, das Oldtimer-Fans erfreut, aber den technischen Fortschritt der Landwirtschaft konterkariert.

IMAGINATION

Detailwissen über die betreffenden Museumskonzepte offenbart, dass es mehr zu sehen gibt als das getreue Abbild einer Vergangenheit: Die ordnende Hand der jeweiligen Museumsgründer zeigt sich in der notorisch rechtwinkligen Anordnung des Museumsdorfs Cloppenburg ebenso wie in der malerischen Anordnung des Freilichtmuseums Hessenpark, die sowohl die erwartbare Menge an Kapellen als auch die notwendige Ausrichtung aller verkleideten Wetterseiten nach Westen übersehen hat, weil das Gesamtbild gefällig daherkommen sollte. So wie der internationale Durchreise-Tourismus meint, dass Deutschland entweder Heidelberg oder Rothenburg ob der Tauber gleiche, so treten viele volkskundlich-alltagskulturelle Freilichtmuseen in die entsprechende optische Vorstellung ein, detaillieren und bestätigen sie.

Neben den Wiedererkennungseffekt tritt die aufwändige Konstruktion dessen, was wiedererkannt werden könnte oder auch bekannt wird, weil es aus diesem oder einem anderen Museum bereits als der „richtige“ visuelle Eindruck geläufig ist. Der Werbespruch des Freilichtmuseums Klockenhagen belegt diesen Konstruktivismus: „Genauso war es einmal! Erleben Sie das alte



Mecklenburg!“ Über diese statische Ganzheitlichkeit hinaus bezeichnete Artur Hazelius sein Freilichtmuseum Skansen, Stockholm, schon 1898 als ein „lebendes Museum“, weil man Spinnräder und Webstühle hören oder frisch gebackenes Brot schnupern kann (Biörnstadt/Liman 1972, S. 97). Diese in Gang gesetzten Geräte und betriebenen Werkstattsituationen inspirierten auch Ottenjann – zumindest solange die Originalsubstanz das aushält:

„Ja, das Museumsdorf muß und soll leben an allen Ecken und Enden. Die Mühle soll sich wieder drehen. Im Backhaus soll wieder Brot gebacken, im Brauhaus soll Bier gebraut, beides im Dorfkrug gereicht werden. Wenigstens die größeren Gebäude sollen bewohnt werden. Auch sollen alte handwerkliche Betriebe im Museumsdorf neu aufleben: die Töpferei und Weberei, die Holzschuhmacherei, die Blaufärberei usw. Wie weit aber man darin wird gehen können, bis zu welchem Grade in diesem Dorf die alte Zeit zu neuem Leben wird erweckt werden können, steht einstweilen noch dahin. Aber auch ein anderes steht fest: bis zu einem gewissen Grade wird das auf alter Grundlage errichtete und aus lauter unverfälschten alten Gebäuden bestehende Dorf Museum bleiben müssen, vor allem in wirtschaftlicher Hinsicht. Denn sonst würden die einzelnen Bauten des Museumsdorfes auch ebenso schnell abgenutzt werden wie die Gebäude, die noch ganz und gar dem Leben dienen. Das aber muß unter allen Umständen vermieden werden.“ (Ottenjann 1944, S. 116)

Hazelius und Ottenjann ging es offenbar nicht um das, was heute „Ausstellungen mit allen Sinnen erleben“ heißt, sondern um Sinnesanregungen für die Vorstellungskraft der Museumsgäste. Auf der hergebrachten visuellen Ebene bewegen das beispielsweise vor einem Alkoven im Freilichtmuseum Fredriksdal bei Helsingborg, Schweden, liegende, anscheinend achtlos abgestreifte Stiefel und Holzschuhe; die hinter dem zugezogenen Vorhang schlafenden dazugehörigen Personen muss man hinzudenken. (Abb. 3)

IMMERSION

Das Top-Thema der gegenwärtigen Medienproduktion sind immersive Medien. Die Grunderfahrung, in die Handlung eines Mediums hineingezogen zu werden, ist nichts Neues: Die Fiktionen von Jules Verne werden zu ihrer Entstehungszeit die Lesenden genauso mitgerissen haben, wie die von herzerreißend stereotypen Liebesromanen der neuen Publikumsansprache als „New Adult“ Begeisterten im Gelesenen aufgeht. Mittelalterliche Spielcharaktere im „sprechenden Bilderrahmen“ (Abb. 4) ziehen Museumsgäste genauso in den Bann, wie es Biotop-Dioramen schon lange tun. Die mehrfach totesagten 360-Grad-Panoramagemälde finden sich derzeit als Bildende Kunst (im Panorama-Museum Bad Frankenhausen), eine Art Angewandter Kunst (in den Panoramen von Yadegar Asisi) und als Medienkunst nebeneinander, ohne ein Ausbleiben des Publikums fürchten zu müssen.

Als unmittelbares Vorbild der ersten immersiven Museumsangebote gilt die Jahrhundertausstellung 1876 in Philadelphia. Im Ausstellungsbeitrag von New England erklären mit folkloristischen Kostümen bekleidete Frauen die mit fortschrittlicher Technik ausgestattete Küche eines historisch anmutenden Bauernhauses (Andersen 1984, S. 25 f.). Seit 1893 inszeniert Hazelius im Freilichtmuseum Skansen Festbräuche von Walpurgis, Mittsommer oder Weihnachten als einnahmesträchtige Sonderveranstaltungen (Alexander 1983, S. 252 f.).

Die Dominanz von Erlebnisorientierung und Storytelling im aktuellen museologischen Diskurs macht es in vielen Museen zur Selbstverständlichkeit, immersive Erlebnisse zu versprechen. So steht auf einem Faltblatt der sächsischen Burg Scharfenstein für das im Burggraben (!) aufgebaute Mittelalter-Dorf zu lesen: „Tauche ein in längst vergangene Zeiten mit Ritterparcours, echtem Holzbackofen und wechselnden Aktionen zum Mitmachen“. Jede zeitliche, räumliche, soziale Distanz erscheint zumindest in der Werbesprache überwindbar, bis hin zum Slogan des Moormuseums Moordorf: „Das Museum der Armut zum Anfassen und Mitmachen“.

Beide Werbeversprechen verdeutlichen, dass Museen für immersive Angebote auf Instrumente der Freilichtmuseumsarbeit zurückgreifen. Aus der kollegialen Perspektive sind Freilichtmuseen, speziell die volkskundlich-alltagskulturellen oder auch die



Abb. 5



Abb. 6

archäologischen Freilichtmuseen, offenbar vorbildlich immersive Besichtigungsangebote. In der Tat, im Freilichtmuseum Hessenpark kann man einen von der historischen Hausfrau gerade zubereiteten Eintopf verkosten oder auf dem Kiekeberg einem Militäraufmarsch zuschauen. Hellhörig sollte die Ausstellungshalle „Wir Rheinländer“ im Freilichtmuseum Kommern machen: Auf dem Gelände eines dieser als vorbildlich eingeschätzten Freilichtmuseen findet sich eine an die Filmstudio-Besichtigung erinnernde Halle mit durchschreitbaren hyperrealistischen Inszenierungen historischer städtischer Lebenswelten: strikte Chronologie und konsequente Immersion gerade nicht im Freigelände, sondern auf dem Rechteckgrundriss einer Industriehalle. (Abb. 5)

Das Interesse vieler Freilichtmuseen für Historisches Spiel (Reenactment, Living History) lässt sich als Anstrengung deuten, Probleme der Imagination zu mildern, indem menschenleere Situationen belebt, unverständliche Geräte in Funktion gezeigt, handwerkliche Produktionsweisen anschaulich gemacht werden. Außerdem sollen Nichtsesshafte oder Angehörige marginalisierter Gruppen in die materielle Imaginationsvorlage einbezogen werden, die unvermeidlich die besitzenden Bevölkerungsgruppen bevorzugt. Im vorliegenden Zusammenhang bleibt unbeachtet, dass Historisches Spiel nicht nur eine Form der Darstellung und Vermittlung ist, sondern – in unterschiedlicher Akzentuierung – auch der Aneignung der historischen Phänomene durch die Mitwirkenden (Walz 2008).

Die verschiedenen Strömungen der Living History stimmen in einer akribischen Grundhaltung überein, die wegen ihres Strebens nach einem in der äußerlichen Erscheinung möglichst getreuen Abbild zutreffend mit Naturalismus benannt ist. Schon 1941 verkündet der damalige Direktor von Colonial Williamsburg, Kenneth Chorley, in seiner Einrichtung sei „Authentizität“ das Glaubensbekenntnis (Lowenthal 1998, S. 166).

Diese angebliche Authentizität, richtiger das Bemühen um originalgetreue Rekonstruktion, stößt immer wieder an Grenzen des Machbaren. Diese lassen sich theoretisch mit dem „Prinzip der Disjunktion“ fassen, demzufolge Phänomene „umso stärker künstlich geprägt werden, je natürlicher sie wirken“ (Bredenkamp 2010, S. 52). Man braucht umso mehr Substitute und Fiktionen, je ganzheitlicher Repräsentationen sein sollen. Damit überschreiten diese Freilichtmuseen aber das sichere Terrain ihres Alleinstellungsmerkmals und begeben sich in eine Medienkonkurrenz durch die Anwendung von Substituten, die auch anderswo Verwendung finden.

Ähnlich wie die Panoramen und die kostümierten Spielcharaktere sind auch hyperrealistische Figurinen nichts Neues, wenn man an die Figurine von Peter dem Großen aus der Petersburger Kunstkammer, immerhin mit echtem Haupthaar des Zaren, denkt oder an jene Augusts des Starken mit dem polnischen Krönungsornat im Dresdner Residenzschloss. Während die Effigies des Fürsten für das Hofzeremoniell benötigt wird, dienen einfachere Darstellungen explizit der Veranschaulichung für das Publikum; 1709 erblicken touristische Besuchende von Schloss Salzdahlum Herzog Anton Ulrich und dessen Gattin als gemalte Silhouetten, die nebeneinander auf dem Paradebett sitzen (Völkel 2007, S. 50).

Hyperrealistische Figurinen sind auch ein Modetrend und weder die Freilichtmuseen noch andere Museen stehen an der Spitze der Bewegung. Eine Retrospektive des Modeschöpfers Jean Paul Gaultier „From the Sidewalk to the Catwalk“ im Ausstellungshaus „Kunsthal Rotterdam“ verwendete schon 2012/13 – angeblich auf Gaultiers eigenen Vorschlag – Figurinen mit im Bewegtbild aufprojizierten Gesichtern (Gugger 2013), sodass die Figurine des Popstars Madonna aus dem meditativen Ruhemodus zum (Playback-) Gesang erweckt werden konnte. (Abb. 6)

ISOMORPHISMUS

Ausstellungskonzepte, die hyperrealistische Figurinen verwenden, beschreibt ein soziologisches Analysekonzept aus den 1990er-Jahren als Isomorphismus: Eine als vorbildhaft eingeschätzte Organisation beeinflusst ein institutionelles Umfeld derart, dass beide strukturähnlich werden. In der Theorie gelten politischer Druck, gemeinsame Normen und Werte sowie Unsicherheit der das Vorbild nachahmenden Organisationen als Antriebskräfte. Die Annäherung an das erstrebenswerte Leistungsniveau



des marktführenden Unternehmens überlagert das Streben nach Unverwechselbarkeit, sodass trotz gleichzeitiger Betonung des Alleinstellungsmerkmals in mancherlei Hinsicht eine Nachbildung entsteht. Mehrere nach Spitzenpositionen im Markt drängende Unternehmen arbeiten letztlich an ihrer verwechselbaren Ähnlichkeit (Senge/Hellmann 2006, S. 18 f.).

Das Beispiel der Gaultier-Ausstellung verdeutlicht, dass der Isomorphismus nur oberflächlich gelingt: Das Angleichungsstreben der Mitbewerber ist deutlich. Die Lebensnähe der Spitzenleistung war aber ein befristetes Projekt, das meines Wissens kein Museum für die Dauerausstellung kopiert hat. Isomorphismus schwimmt im Trend mit, ahmt nach, ohne das Maximale erreichen oder das bislang Beste übertreffen zu wollen.

INNOVATION ODER ILLUSION?

Isomorphismus legt offen, dass das Mantra der fortwährenden Innovation – als Alternative zum Untergang des Verknöcherten – in Museen oft eine Illusion darstellt. Die leistungsstarken Vorbild-Museen bringen die gehobene Qualität einer Leistung genauso voran wie die schlichteren Institutionen mit dem „Befolger-Konzept“ auf den Bahnen der jeweils geltenden Megatrends.

Das Gallo-Romeins Museum in Tongeren (Belgien) wurde mit dem European Museum of the Year Award 2011 ausgezeichnet. Zum Aspekt der naturalistischen Figurinen steuert es die Idee bei, mit ihnen keine geschlossene Szenerie herzustellen, sondern die Figurinen als Fremdkörper in die hergebrachte Präsentation von Scherben in Vitrinen zu platzieren. Sommerlich leicht gekleidete Figurinen nutzen einen breiten Gang zwischen einigen Tischvitrinen, um eine Leiche zu Grabe zu tragen; an einer anderen Stelle liegt wie schlafend ein nackter Mann, aus dessen Oberschenkel ein großes Stück Muskelfleisch bis auf den Knochen herausgetrennt wurde. Vollzieht die Zeitreise des Ausstellungsbesuchs einen unbeabsichtigten Sprung oder stehen wir in einem improvisierten Sektionssaal, während die dort waltende Pathologin gerade in der Kaffeepause ist? Keine Toneinspielung wie bei den Figurinen des Neanderthal-Museums in Mettmann verwandelt diese gefrorene Szene in ein Storytelling, die Museumsgäste müssen sich selbst einen Reim darauf machen oder einen Ausstellungstext lesen. Alternativ steht die herkömmliche Präsentation archäologischer Funde in Tischvitrinen zur Verfügung. (Abb. 7)

Das Analysekonzept des Isomorphismus beschreibt einen Scheideweg: Die Verantwortlichen von Freilichtmuseen, denen keine überraschend neuen Ausstellungsideen wie in Tongeren einfallen, können die Konkurrenz visuell ähnlicher Angebote bemerken und an Strategien arbeiten, in diesem Vergleichsfeld Publikumserfolge zu erringen. Wer die Bandbreite bemerkt, kennt die Herausforderung: Es geht derzeit um ein gutes Geschäftsergebnis zwischen dem „Histotainment-Park Adventon“ in Osterburken und den Fachwerkhäuschen des „Mittelalter-Weihnachtsmarkts“, wie er beispielsweise auf dem Leipziger Naschmarkt alljährlich aufgebaut wird. (Abb. 8) Vielleicht eröffnet schon bald der Gigant unter den historisch orientierten Edutainment-Parks, das französische Unternehmen in Le Puy du Fou, eine Filiale im Einzugsgebiet deutscher Freilichtmuseen und mischt die Konkurrenz auf.

Der alternative Zukunftspfad ist nicht minder steinig: Allzu viele Freilichtmuseums-Inszenierungen halten dem Vergleich mit der Wohnung aus Alt Schwerin nicht stand, andere Museumsgebäude im Agroneum eingeschlossen. Ein Hilfsmittel könnte sein, den seit Jahren vorherrschenden wissenschaftlichen Konstruktivismus von der unendlichen Wiederholung, irgendein Arbeitsergebnis zu dekonstruieren und dessen implizite Intentionen bloßzulegen, abzulösen und ins Produktive zu wenden: Welche vorhandenen Konstrukte überstehen eine kritische Analyse und sollten deswegen beibehalten, weiterentwickelt und auf andere Darstellungen übertragen werden? Der Mittelweg aus geprüft authentischen Ensembles und immersivem Edutainment dürfte die meisten Museumsbudgets überfordern.

ABBILDUNGEN

- Abb. 1 Blick in das Schlafzimmer der authentischen Wohnung einer LPG-Bauernfamilie im Agroneum Alt Schwerin, Foto: Markus Walz
- Abb. 2 Nicht nur Freilichtmuseen bieten traditionelle Bauformen als identifikatorische Kulissen an – hier die historische Bühnenbebauung der nationalsozialistischen „Kultstätte Stedingsehe“ in Ganderkesee-Bookholzberg, errichtet 1934/35, Foto: Markus Walz
- Abb. 3 Hingeworfenes Schuhwerk regt an, sich die im Bett schlafenden Menschen dazu zu denken, auch wenn die Museumsausstellung auf jede Visualisierung verzichtet. Freilichtmuseum Frederiksdal bei Helsingborg (Schweden), Foto: Markus Walz
- Abb. 4 Im Fugger-Welser-Erlebnismuseum, Augsburg, finden die Museumsgäste nur wenige Musealien vor, dafür etliche „sprechende Bilderrahmen“, in denen Darstellende im Zeitkostüm darauf warten, dass jemand den Startknopf drückt und das betreffende Zwiegespräch auslöst, Foto: Markus Walz
- Abb. 5 Blick in eine häusliche Szene aus der Nazi-Zeit in der Ausstellung „Wir Rheinländer“ im LVR-Freilichtmuseum Kommern, Mechernich, Foto: Markus Walz
- Abb. 6 Nicht nur die Haute Couture, auch die animierten Gesichter der Figurinen waren Hingucker in der Gaultier-Retrospektive der Kunsthal Rotterdam (2012/13), Foto: Markus Walz
- Abb. 7 Im Gallo-Romeins Museum in Tongeren treffen unvermittelt urgeschichtliche Figuren in Lebensgröße und die interessiert in die Vitrinen blickenden Museumsgäste aufeinander, Foto: Markus Walz
- Abb. 8 Touristisch wertgeschätzte Fachwerkidyllen finden sich nicht nur in Rothenburg ob der Tauber oder in Freilichtmuseen, sondern auch auf manchem Weihnachtsmarkt - hier ein Ausschnitt des „Mittelalter-Dorfs“ als eine Inszenierung von Gastronomie auf dem Leipziger Weihnachtsmarkt, Foto: Markus Walz

LITERATUR

- Alexander, Edward P. (1983): *Museum masters. Their museums and their influence*, Nashville (Tennessee).
- Anderson, Jay (1984): *Time machines. The world of living history*, Nashville (Tennessee).
- Biörnstad, Arne/Liman, Ingemar (1972): *Skansenprogrammen och tidsandan*, in: *Fataburen. Nordiska museet och Skansens årsbok*, Stockholm, S. 97 – 112.
- Bredenkamp, Horst (2010): *Bild, Beschleunigung und das Gebot der Hermeneutik*, in: *Weltwissen. 300 Jahre Wissenschaften in Berlin, München*, S. 50 – 57.
- Gugger, Elsbeth (2013): *Die eigenwillig-bizarre Modewelt Jean Paul Gaultiers im Museum*, [<https://www.srf.ch/kultur/kunst/kunst-die-eigensinnig-bizarre-modewelt-jean-paul-gaultiers-im-museum>]
- Knell, Simon J. (2004): *Altered values. Searching for a new collecting*, in: *Museums and the future of collecting*, Farnham (UK), S. 1 – 46.
- Lowenthal, David (1998): *The heritage crusade and the spoils of history*, Cambridge.
- Ottenjann, Heinrich (1944): *Das Museumsdorf in Cloppenburg*, Oldenburg i. O.
- Senge, Konstanze/Hellmann, Kai Uwe (2006): *Einleitung*, in: *Einführung in den Neo-Institutionalismus*, Wiesbaden, S. 7 – 31.
- Völkel, Michaela (2007): *Schloßbesichtigungen in der Frühen Neuzeit. Ein Beitrag zur Frage nach der Öffentlichkeit höfischer Repräsentation*, München.
- Walz, Markus (2008): *Sehen, Verstehen. Historisches Spiel im Museum – zwischen Didaktik und Marketing*, in: *Living History im Museum. Möglichkeiten und Grenzen einer populären Vermittlungsform*, Münster, S. 15 – 43.
- Wohnung einer LPG-Bauernfamilie (2019): *Informationstafel in der Dauerausstellung des Agroneum, Alt Schwerin*.

DER AUTOR

Dr. Dr. Markus Walz ist Professor für Theoretische und Historische Museologie an der Hochschule für Technik, Wirtschaft und Kultur Leipzig.

HINWEIS

Die Werkstattberichte aus dem Freilichtmuseum Hessenpark enthalten Beiträge, welche die breite Vielfalt der wissenschaftlichen und konzeptionellen Arbeiten des Museums widerspiegeln. Dies können Fachkonzepte, Projektskizzen bzw. -dokumentationen, Tagungsberichte und Vortragstexte zu den verschiedensten alltagskulturellen Themen sein, die wir der interessierten Öffentlichkeit nicht vorenthalten wollen. Die Reihe erscheint unregelmäßig ausschließlich als kostenfreier, digitaler Download unter www.hessenpark.de.

IMPRESSUM

Werkstattbericht

Identifikation – Imagination – Immersion

Freilichtmuseen zwischen physischer Ganzheitlichkeit und immersiven Medien

von Dr. Dr. Markus Walz

Dieser Werkstattbericht erscheint in Folge der Tagung der Fachgruppe Freilichtmuseen im DMB
(19. – 21.09.2024 im Freilichtmuseum Hessenpark, Neu-Anspach).

Herausgegeben vom

Freilichtmuseum Hessenpark

Laubweg 5

61267 Neu-Anspach

www.hessenpark.de

ISSN der Werkstattberichte aus dem Freilichtmuseum Hessenpark: 2199-8779