

# Storytelling und narratives Erzählen als Ausstellungs- und Vermittlungsmethode

2024 Jahrestagung Lübeck – Sessions im Detail

Sonntag, 21. April 2024

**Andrea Kramper**

## **Storytelling für Museen. Möglichkeiten und Beispiele des Geschichten Erzählens**

Der Vortrag stellt Storytelling für Museen vor. Es geht darum diese Technik des Geschichten Erzählens zur Wissensvermittlung in ihrer Vielseitigkeit zu begreifen und dabei auch kritische Aspekte zu benennen. Der Fokus liegt darauf, die unterschiedlichen Möglichkeiten von Storytelling auch anhand von Beispielen aus der Praxis vorzustellen.

Andrea Kramper hat Ethnologie, Geschichte und Anglistik studiert sowie einen Master in Museumsmanagement und Kommunikation. Seit 2016 arbeitet sie als selbständige Kommunikationsberaterin für Museen, nachdem sie bereits in der Öffentlichkeitsarbeit unter anderem für die Reiss-Engelhorn-Museen in Mannheim sowie das Naturkundemuseum Berlin tätig war. Seit 2024 ergänzt außerdem das Vermittlungsteam des LWL-Preußenmuseums Minden.

**Merle Strunk**

## **Praxisbericht „Unlock Europe – Das Escape Game zu Frieden und Sicherheit in Europa“**

EU-Gipfel in Brüssel: Die Staats- und Regierungsspitzen eilen unter Blitzlichtgewitter ins Europagebäude. Ein wichtiges Treffen steht an, es geht um nichts Geringeres als die sichere und friedliche Zukunft Europas. Doch auf dem Weg zum Sitzungssaal fällt plötzlich der Aufzug aus und die Politiker\*innen stecken fest. Zum Glück ist zufällig eine Jugendgruppe vor Ort, die einspringen kann. Gemeinsam müssen die geheimen Unterlagen entschlüsselt und die Abschlusserklärung des Gipfels formuliert werden. Ein Wettlauf gegen die Zeit beginnt...

Dies ist das fiktive Szenario von „Unlock Europe – Dem Escape Game zu Frieden und Sicherheit in Europa“. Das Game verknüpft Spielspaß mit Themenwissen und Praxiskompetenzen für ein demokratisches und friedliches Miteinander. Der Praxisbericht gibt Einblicke in den Entstehungsprozess des Games, welche Rolle Storytelling im Spiel einnimmt und welche Herausforderungen das Game-based Learning begleiten.

*Unlock Europe ist ein Kooperationsprojekt von der Bundeskanzler-Helmut-Schmidt-Stiftung und dem Institut für Friedensforschung und Sicherheitspolitik an der Universität Hamburg und wird mit Mitteln der ZEIT-Stiftung Bucerius unterstützt.*

Merle Strunk, M.A. (Referentin für Bildung und Vermittlung bei der Bundeskanzler-Helmut-Schmidt-Stiftung)

## **Dr. Isabella Hodgson**

### **Erzähl mir keine Romane – Beim Storytelling das rechte Maß finden**

In zwei partizipativen Projekten diskutierte das DSM geeignete Formen des Storytellings in digitalen Anwendungen. Es bestätigte sich, dass lebendiges Storytelling das Museumserlebnis für blinde und sehbehinderte Besuchende deutlich bereichern kann und dass im schulischen Kontext ein emotionaler Erzählstil die Schüler:innen besser für Lerninhalte motiviert. Es muss allerdings darauf geachtet werden, dass das Storytelling nah an den Inhalten bleibt, dass es in seiner Tonalität und Ansprache keine Nutzergruppen ausschließt und dass der Kontext stets angemessen berücksichtigt wird.

Seit November 2020 arbeitet Isabella Hodgson als Digitale Kuratorin am Deutschen Schiffahrtsmuseum (DSM) in Bremerhaven. Dort beschäftigt sie sich mit den digitalen Aspekten von Vermittlung, Partizipation und Inklusion. Sie hat Klassische Archäologie, Geschichte und Mineralogie an der Universität Würzburg studiert und anschließend an der Universität Bonn in Klassischer Archäologie promoviert. Digitalisierung von 3D-Erfassung bis hin zu Netzwerk-Infrastrukturen bildete ihren Arbeitsschwerpunkt während eines Volontariats am Hetjens – Deutsches Keramikmuseum. Inzwischen arbeitet sie am DSM an verschiedenen digitalen Vermittlungs- und Ausstellungsprojekten.

## **Kathrin Fischer**

### **Pen-&-Paper Rollenspiel als Bildungsmethode**

Pen-&-Paper Rollenspiele wie Dungeons & Dragons erleben in den letzten Jahren einen Aufschwung. Dabei ist nicht nur das Grundkonzept bekannter geworden, auch ihr didaktisches Potential für zeitgemäße Kernkompetenzen wird zunehmend erkannt. Die Methode Pen-&-Paper Rollenspiele wird hier an praktischen Einsatzbeispielen im Bildungskontext vorgestellt wobei Stärken und Risiken erläutert und mit praktischen Anwendungstipps ergänzt werden.

Kathrin Fischer ist Lehrerin und Lerntherapeutin. Mit EduTale hat Sie 2020 ein Unternehmen mit Schwerpunkt auf Anwendung von Pen-&-Paper Rollenspielen in Schule und Therapie gegründet. Sie betreut Gruppen von Kindern mit Lernstörungen und arbeitet im Bonn Lab for Analog Games and Imaginative Play an der Uni Bonn.

## **Jens Bahr**

### **Wie man mit Games Geschichten erzählt**

Games bieten durch ihre Interaktivität einzigartige Möglichkeiten, um Geschichten zu erzählen. Doch diese Möglichkeiten bedingen auch eine steigende Komplexität, ganz neuen Mechanismen, Konventionen und Zugänge. In meinem Kurzvortrag werde ich einen Einblick

in die Praxis des Narrative Designs und der Games-Entwicklung geben und Tools vorstellen, mit denen interaktive Geschichten einfach erlebbar gemacht werden können.

Jens Bahr programmierte sein erstes Spiel, als er 12 Jahre alt war. Nachdem er in der Flash-Spiele-Szene in den Mitte der 2000er Jahre gestartet war, gründete er sein eigenes Studio "Off The Beaten Track", nachdem er sein Studium in Informatik abgeschlossen hatte. Off The Beaten Track ist ein Spieleentwicklungsstudio, das sich auf Spiele konzentriert, die "einen Unterschied machen". Das sind Spiele die neben ihrem Unterhaltungswert noch einen messbaren Mehrwert wie z.B. Lerninhalte oder neue Einblicke und Perspektiven vermitteln. Er ist auch Mitbegründer des IFgameSH e.V., wo er eine Reihe von Meetups, Entwicklungsgesprächen und Game Jams für die lokale Szene in Schleswig-Holstein organisiert. Außerdem ist er einer von drei lokalen Vertretern für das Spiel - Verband der deutschen Games-Branche in Schleswig-Holstein.

## **Montag, 22. April 2024**

### **Timo Hellmers**

#### **"Von Drachen, Schätzen und Verließen". Pen and Paper im Museum**

Mit der Ausstellung „Von hier nach dort“ stehen die Themen Navigation und Orientierung im Fokus und werden Kindern niedrigschwellig vermittelt. Nicht nur im realen Leben sind Navigation und Orientierung elementare Fertigkeiten um den Alltag zu meistern, sondern auch in Rollenspielen, sogenannte Pen and Paper. Die freie Erzähl- und Spielform bietet nicht nur unendlichen Raum für Kreativität, sondern unterstützt Menschen jeglichen Alters in der Ausbildung von Kompetenzen. Fernab vom Fantastischen, lassen sich jegliche Geschichten unserer Welt nacherleben.

Timo Hellmers studierte an den Universitäten Oldenburg und Hildesheim Philosophie und Geschichte. Seit 2015 ist er am Europäischen Hansemuseum tätig. Er engagiert sich als Referent für Bildung und Vermittlung am Museum für den Einsatz von digitalen Medien sowie Formen des Spiels als handlungsorientierte Methode.

### **Frank Thomas**

#### **"Quellen zum Leben bringen" mit Helmold von Bosau**

Angelehnt an Helmolds von Bosau, dem Chronisten der Slawen, wollen wir den Teilnehmenden die Lebenswelt Helmolds im 12.Jahrhundert handlungsorientiert vermitteln. Von Feuerschlägern, dem leuchtenden Mittelalter und slawischen Blockhäusern.

Frank Thomas, Diplom Sozialarbeiter. Gründungsmitglied des Geschichtserlebnisraumes. Leidenschaftlicher Vertreter der übergreifenden Kultur-, Sozial- und Bildungsarbeit. Der Geschichtserlebnisraum ist eine soziale Einrichtung, die einem archäologischen Freilichtmuseum ähnelt. <https://www.geschichtserlebnisraum.de/home.html>

**Simon Wyrwol**

**Begreifen kommt von Greifen**

**Ein Workshop mit dem Graphinéma zum Erzählen von komplexen Geschichten in Bildern**

Der Zauberberg behandelt die großen Lebensthemen Krankheit, Tod, Liebe und Träume. Diese komplexen Themen spielen nicht nur im Roman, sondern auch im Leben der Schüler:innen eine Rolle. Im Workshop nähern sich die Schüler:innen dem Text und den Themen über die Ausstellung an und verarbeiten in 4-6 Gruppen ihre gesammelten Eindrücke und Emotionen mit Hilfe des Graphinémas (einem Magnet-Vermittlungstool zum Darstellen von Gefühlen, Eindrücken und komplexen Zusammenhängen in Bildern). Im Anschluss präsentieren die Gruppen ihre Ergebnisse und Eindrücke.

**Anne Küpperbusch**

**"Als das rote Lübeck braun wurde. Widerstand und Verfolgung 1933-1945"**

Auf diesem besonderen Stadtrundgang folgen wir den Spuren von Widerstandskämpfer:innen aus Lübeck, deren Namen und Geschichten kaum jemandem bekannt sind. Dabei fragen wir: Wie konnte das einst politisch rote Lübeck so schnell braun werden und welche Menschen setzten ihr Leben aufs Spiel, um dieser Entwicklung mutig entgegen zu treten? Start am Holstentor, Ende am Zeughaus (Parade 10).

Anne Küpperbusch ist seit Sommer 2023 verantwortlich für den Bereich Bildung und Vermittlung am Willy-Brandt-Haus Lübeck. Zuvor absolvierte sie ein zweijähriges wissenschaftliches Volontariat bei der Bundeskanzler-Willy-Brandt-Stiftung. Nach einem Bachelorstudium in Bonn studierte sie im Master Kulturwissenschaften mit den Schwerpunkten Geschichte, Philosophie und Literatur in Lüneburg.