

## II. Miszellen

### Die Gießener Antikensammlung – Ausstellungen, Aktivitäten und digitale Lehrprojekte der Jahre 2022 bis 2024

MICHAELA STARK

Zu Jahresanfang 2022 stand für die Antikensammlung der JLU eine räumliche Veränderung an: aufgrund der Baumaßnahmen im Wallenfels'schen Haus im Zuge der Neukonzeption des Museum für Gießen zogen die Objekte in neue Räumlichkeiten im Alten Schloss. Das bedeutete zwar eine temporäre Verkleinerung des ausgestellten Objektbestands, aber keinesfalls einen Einschnitt für die vielfältigen Aktivitäten der Sammlung, denn am neuen Standort boten sich zugleich neue Möglichkeiten, neben den gewohnten thematischen Sonderausstellungen nun auch verstärkt Events und Workshops für unterschiedliche Zielgruppen anzubieten. Neben den traditionellen analogen Ausstellungen wurde an der Professur für Klassische Archäologie auch der Fokus auf digitale Interaktionstechnologien in Museum, Lehre und Forschung weiter ausgebaut.

Der folgende Beitrag stellt die verschiedenen Aktivitäten und Projekte der Antikensammlung zwischen 2022 und 2024 vor und beleuchtet zugleich die didaktischen Aspekte der Sammlungsarbeit und die Rolle der Gießener Antikensammlung an der Schnittstelle zwischen Museum und akademischer Lehrsammlung.

#### Teil I: Die Ausstellungsprojekte der Antikensammlung der Jahre 2022 bis 2024

Ihre Wiedereröffnung an neuem Standort und zugleich die erste Präsenzveranstaltung nach den Einschränkungen der Corona Pandemie feierte die Antikensammlung am 25. März 2022 mit einer Sonderausstellung, die unter dem Titel „*Im Reich des Dionysos*“ den Weingott und sein Gefolge in den Blick nahm. Der Termin war dabei zum Thema passend gewählt: im Festkalender des antiken Athen fanden im März/April – dem antiken Monat Elaphebolion – die städtischen Dionysien, ein mehrtägiges Kultfest zu Ehren des Dionysos statt. Dabei wurden anhand der Objekte der Antikensammlung sowohl seine Rolle in Mythos und Bilderwelt thematisiert, als auch seine Rolle für die antike Gesellschaft – über das Trinkgelage (Symposion) bis hin zu Kultfesten und im Theater.



Antikensammlung der JLU  
Altes Schloss  
Am Brandplatz 2, 35390 Gießen

ANTIKENSAMMLUNG  
JUSTUS-LIEBIG  
UNIVERSITÄT  
GIESSEN

Freunde der Giesener  
Antikensammlung e.V.

OBERHESSESCHES  
museum

Abb. 1: Plakat Sonderausstellung „Im Reich des Dionysos“ 2022/23 (Layout: M. Stark).



Abb. 2: Blick in die Sonderausstellung „Im Reich des Dionysos“ 2022/23 (Foto: M. Stark).

## Sonderausstellung „Die Klassifizierung der Welt – universitäres Sammeln im kolonialen Kontext“

Im Herbst desselben Jahres, vom 01.09.–16.10.2022 fand im Palmenhaus des Botanischen Gartens eine Sonderausstellung statt, die Exponate aus den Sammlungen der Justus-Liebig-Universität Gießen beleuchtete, die durch kolonial inspirierte Sammlungsaktivitäten ihren Weg an die Universität Gießen fanden. Die Ausstellung knüpfte an die aktuelle Debatte über den Umgang mit dem europäischen Kolonialismus an, die momentan in Deutschland und in den Nachbarländern sehr präsent ist (vgl. auch die zeitgleich im Museum für Gießen gezeigte Ausstellung: „Zwischen Sammelwut und Forschungsdrang. Koloniale Kontexte in Gießen“ vom 06.05.2022–15.01.2023). Die Ausstellungsidee entstand unter den Mitgliedern der Justus-Liebig-Universität in der vom Hessischen Ministerium für Wissenschaft und Kunst angestoßenen und geförderten und durch die Konferenz Hessischer Universitätspräsidenten gebildeten Kommission „Koloniales Erbe in Hessen“, welche die wissenschaftliche Expertise der hessischen Universitäten zur Thematik bündelt. Im Fokus des Gemeinschaftsprojektes<sup>1</sup> standen unterschied-



*Abb. 3: Vitrinen-Display der Antikensammlung im Rahmen der Sonderausstellung „Die Klassifizierung der Welt“ (01.09.–16.10.2022) im Palmenhaus des Botanischen Gartens der JLU Gießen (Foto: M. Stark).*

1 Das Ausstellungsteam bestand aus Prof. Dr. Bettina Brockmeyer (Historisches Institut), Dr. Joachim Hendel und Lutz Trautmann M. A. (Universitätsarchiv Gießen), Prof. Dr. Magnus Huber (Institut für Anglistik), Prof. Dr. Katharina Lorenz (Professur für Klassische Archäologie), Dr. Olaf Schneider (Sondersammlungen der Universitätsbibliothek Gießen), Dr. Michaela Stark (Kustodin der Antikensammlung der JLU), Dr. Alissa Theiß (JLU-

liche Sammlungsbestände<sup>2</sup> der Universität, die aus der Zeit des Hochimperialismus und den zu der Zeit bestehenden Kolonien stammen und die in vier Themensektionen beleuchtet wurden. Die Antikensammlung stellte im Rahmen der Ausstellung Bestände vor, die im frühen 20. Jahrhundert über verschiedene Grabungsexpeditionen ihren Weg in die Antikensammlung fanden. So gelangten zum Beispiel Funde aus dem unter britischer Kontrolle stehenden Ägypten und aus dem vom deutschen Kaiserreich wirtschaftlich abhängigen osmanischen Reich nach Gießen, darunter auch die kaiserliche Schenkung von Funden aus Heinrich Schliemanns Troja-Grabungen.

### 2023: Sonderausstellung „Of Beasts and Men“

Im Frühjahr 2023 eröffnete mit „Of Beasts and Men“ eine Sonderausstellung, die im Wintersemester 2022/23 von der Verfasserin gemeinsam mit Studierenden der Klassischen Archäologie konzipiert wurde und sich mit den Interaktionen zwischen Menschen und Tieren in der antiken Bilderwelt wie Gesellschaft befasste. In der Antike waren Tiere in vielen Lebensbereichen allgegenwärtig: Als Nutz- und Arbeitstiere spielten sie eine zentrale Rolle in der Versorgung der Menschen und sicherten deren Lebensgrundlage. Zudem waren Tieropfer ein bedeutender Bestandteil zahlreicher Rituale und schufen so eine Verbindung zwischen Kultgemeinschaft und Götterwelt. Hunde waren Jagdbegleiter, Hausgenossen und Gefährten, während teure und aufwendig auszubildende Tiere wie Pferde das Prestige der Oberschicht symbolisierten. Außerhalb der besiedelten, zivilisierten Stadt (Polis) galt die Wildnis jedoch als unwirtlich und gefährlich – ein Raum, in dem neben echten Raubtieren in der Vorstellungswelt der antiken Menschen auch mythische Kreaturen und Ungeheuer ihr Unwesen trieben. Besonders in der antiken Bilderwelt spiegelt sich diese vielschichtige Beziehung zwischen Menschen und Tieren: Schon in der frühen Bronzezeit sind Gefäße in Tierform belegt, in der geometrischen Epoche belebten Friese von Vögeln und Wildtieren die Dekorationsschemata der Vasenbilder. Ab dem 7. Jahrhundert v. Chr. erscheinen exotische Tiere wie Löwen und Panther auf korinthischer und attischer Keramik, häufig zusammen mit tiergestaltigen Mythenwesen. Im 6. und 5. Jahrhundert v. Chr. treffen Tiere und Menschen sowohl in idealisierten Darstellungen des Alltags als auch in mythischen Szenen aufeinander. Auch in der Münzprägung finden sich Beispiele, in denen Tiere als Embleme das Selbstverständnis von Städten und Herrschern

---

Sammlungskoordination), und Prof. Dr. Volker Wissemann (Professur für Spezielle Botanik).

- 2 Botanischer Garten der JLU: das Hansen-Rehnelt-Herbarium; Sondersammlungen der Universitätsbibliothek: singhalesische Palmblatthandschriften aus Sri Lanka; weitere Themensektionen befassten sich mit der Geschichte des Kolonialismus und der Linguistik (Pidgin-English als Verkehrssprache in deutschen Kolonien und seinen Verhältnis zum Deutschen. Instrumentalisierung von Sprache zur Konstruktion einer weißen Überlegenheit als Legitimation der Kolonisierung).

of  
**BEASTS**  
and  
Men

Menschen und Tiere in der Antiken Kunst ab 31.03.2023  
Eine studentische Sonderausstellung in der Antikensammlung der JLU

Antikensammlung der JLU  
Altes Schloss  
Am Brandplatz 2, 35390 Gießen

ANTIKENSAMMLUNG  
JUSTUS-LIEBIG-  
UNIVERSITÄT  
GIESSEN

FREUNDE DER GIEßENER  
ANTIKENSAMMLUNG e.V.

OBERHESSESCHES  
museum

Abb. 4: Plakat Sonderausstellung „Of Beasts and Men“ – Menschen und Tiere in der Antiken Kunst (2023/24) (Layout: M. Stark).



*Abb. 5: Blick in eine der Themenvitrinen der Sonderausstellung „Of Beasts and Men“ – Menschen und Tiere in der Antiken Kunst (2023/24) (Foto: M. Stark).*

widerspiegeln. Exotische Tiere wie Elefanten und Krokodile oder auch Meeresbewohner verweisen zusätzlich auf die Reichweite von Handelsnetzen und einen regen kulturellen Austausch. Je nach Art und Lebensraum wurde Tieren in der Antike oft eine besondere Bedeutung zugeschrieben, die sie mit bestimmten Gottheiten oder Kulturen assoziierte. (Gift)schlangen etwa galten als Wächter und wurden mit Heil- und Mysterienkulturen assoziiert, während der Steinkauz als Symbol der Weisheit als das Wappentier der Göttin Athena galt. Der Adler, als „König der Lüfte“, war Zeus/Iupiter zugeordnet und fand ebenfalls Eingang in die Herrschersymbolik. In Mythen traten Tiere häufig als gefährliche oder monströse Gegner auf, wie in den Abenteuern des Herakles, der seine Stärke im Kampf gegen verschiedene Bestien unter Beweis stellte. In der mythischen Welt verschwimmen die Grenzen zwischen Mensch und Tier: Götter erscheinen in Tiergestalt, um Menschen zu entführen, und Menschen werden zur Strafe in Tiere verwandelt. Auch Mischwesen, die Elemente von Mensch und Tier vereinen, symbolisieren Wildheit und Ungebundenheit, wie etwa die Satyrn oder der Hirtengott Pan, die Züge von Ziegen und Pferden tragen. Sphingen und Sirenen erscheinen in der Bildwelt als Mischwesen mit den Köpfen verführerischer Frauen und den Körpern von Raubkatzen oder Vögeln. Figuren, die als Vermittler zwischen Menschen- und Götterwelt fungieren, weisen dezentere tierische Merkmale auf: Wesen wie Eros, die

Siegesgöttin Nike oder Kairos, der flüchtige Augenblick, bewegen sich mit Vogelschwingen zwischen verschiedenen Sphären.

Den Objektbestand der Ausstellung bereicherten Leihgaben aus dem Institut für Veterinär-Anatomie, -Histologie und -Embryologie (Fachbereich 10 – Veterinärmedizin der JLU (Prof. Dr. Carsten Staszuk), den zoologischen Sammlungen der JLU und der Hermann-Hoffmann-Akademie, sowie dem Museum für Gießen. Neben den Exponaten ergänzten diesmal auch digitale Angebote die Ausstellung. Per QR-Code konnten Detailfotos kleinformatiger Objekte, tiefer in die Thematik einführende Informationen als Text- und Audiodateien oder Interaktionen wie Rätsel und Quizze in deutscher und englischer Sprache abgerufen werden.

## 2024: „Objektgeschichten – Die Antikensammlung der JLU zu Gast in Grünberg“

Die Gießener Professur für Klassische Archäologie und damit auch die Antikensammlung und ihre Entstehungsgeschichte sind durch Friedrich Gottlieb Welcker (1784–1868) mit der Stadt Grünberg verbunden.<sup>3</sup> Der 1784 als Pfarrerssohn in Grünberg geborene Welcker wurde 1809 in Gießen zum ersten Professor für „Griechische Literatur und Archäologie“ berufen. Die Gießener Archäologie ist damit einer der ältesten Lehrstühle des Faches in Deutschland. Mit Blick auf diese besondere Verbindung war es besonders erfreulich, dass die Antikensammlung 2024 an frühere Kooperationen mit dem Museum im Spital in Grünberg<sup>4</sup> mit einer Sonderausstellung anknüpfen konnte. Die Ausstellung, die vom 26. April bis zum 11. August 2024 im Museum im Spital in Grünberg zu sehen war, versammelte unter dem Titel „Objektgeschichten“ eine Auswahl besonderer Objekte aus dem Bestand der Antikensammlung von der Bronzezeit bis zur römischen Kaiserzeit. Die Sonderausstellung beleuchtete anhand der Exponate besondere Objektgeschichten und -biographien und nahm die BesucherInnen mit auf eine spannende Zeitreise, von der Antike bis in die jüngere Vergangenheit. Präsentiert wurden unter anderem originale Funde aus den berühmten Ausgrabungen Heinrich Schliemanns in Troja, die im frühen 20. Jahrhundert als so genannte „Doubletten“ ihren Weg nach Gießen fanden, galvanoplastische Nachbildungen der Gold- und Silberfunde aus den Schachtgräbern von Mykene sowie Objekte, die wesentliche Stationen des wissenschaftlichen Werdegangs der Klassischen Archäologin Margarete Bieber zeigen und zugleich ihre enge Verbindung mit dem Gießener Archäologischen Institut zwischen 1920 und 1933 belegen. Neben Informationen über die antike Gesellschaft, ihre Normen und Werte boten die Artefakte Einblicke in die Welt der Götter, Mythen, Rituale und Jenseitsvorstellungen. Details wie Erhal-

---

3 M. Recke, Die Klassische Archäologie in Gießen. 100 Jahre Antikensammlung (Gießen 2000) 5–8.

4 Unser besonderer Dank gilt an dieser Stelle Museumsleiterin Karin Bautz, M.A. und dem ganzen Team des Museums im Spital Grünberg für die rundum gelungene Kooperation und Gastfreundschaft.



**26. April – 11. August 2024**



**Museum im Spital Grünberg**

Hintergasse 24  
35306 Grünberg  
museum@gruenberg.de  
www.gruenberg.de

**Öffnungszeiten:**

Freitag–Sonntag/Feiertag:  
14–17 Uhr  
Mittwoch: 18–20 Uhr und nach  
Vereinbarung



**Freundeskreis  
Museum Grünberg**

Abb. 6: Plakat Sonderausstellung „Objektgeschichten – die Antikensammlung der JLU zu Gast in Grünberg!“ (26.04–11.08.2024) (Layout: M. Stark).



*Abb. 7: Blick in den Ausstellungsraum der Sonderausstellung „Objektgeschichten – die Antikensammlung der JLU zu Gast in Grünberg“ im Museum im Spital in Grünberg (Foto: M. Stark).*

tungszustand, Inventarnummern und Restaurierungsspuren ließen die BesucherInnen den Weg der Objekte von ihrer Entdeckung bis ins Museum nachvollziehen. Die feierliche Ausstellungseröffnung fand am Freitag, dem 26. April 2024 um 18 Uhr in der Hospitalkirche Grünberg statt. Das umfangreiche Begleitprogramm zur Ausstellung umfasste neben Besucherführungen und einem Abendvortrag<sup>5</sup> über Heinrich Schliemann und seine Entdeckungen in Troja und Mykene auch Themenworkshops, in denen Kinder in die Rolle von Nachwuchs-Archäologen schlüpfen und (nachgebildete) antike Funde ausgraben, analysieren und zeichnen konnten.

### **Ausstellung „Spuren der Vergangenheit“**

Bereits kurz darauf wurde auch eine neue Sonderausstellung am gewohnten Standort der Antikensammlung im Museum für Gießener eröffnet, die sich mit der Geschichte der Sammlung bis zum zweiten Weltkrieg befasst und den Auftakt zu einem neuen digitalen Projekt bildet, das in Teil II dieses Beitrags gesondert vorgestellt werden soll.

---

5 Gehalten durch den Gießener Archäologiestudenten Marc Schneider.



Antikensammlung der JLU  
Altes Schloss  
Am Brandplatz 2, 35390 Gießen

ANTIKENSAMMLUNG  
JUSTUS-LIEBIG-  
UNIVERSITÄT  
GIESSEN

Freunde der Gießener  
Antikensammlung e.V.

OBERHESSISCHES  
MUSEUM

Abb. 8: Plakat der Sonderausstellung: „Spuren der Vergangenheit: Die Geschichte der Gießener Antikensammlung bis 1944“ (Eröffnung: 17. Mai 2024) (Layout: M. Stark).



*Abb. 9: Blick in die Sonderausstellung „Spuren der Vergangenheit“ im Alten Schloss  
(Foto: M. Stark).*

Die Sonderausstellung thematisiert die Geschichte der Antikensammlung bis 1944<sup>6</sup> und stellt die verschiedenen Forscherpersönlichkeiten vor, die die Sammlung mit Objekten aus unterschiedlichsten Gattungen und Regionen der antiken Welt bereichert und systematisch aufgebaut haben. Neben den Exponaten der Antikensammlung werden – aus den Beständen des Universitätsarchivs der JLU – auch Fotografien des Universitätshauptgebäudes in der Ludwigstraße in seinen unterschiedlichen Bauzuständen sowie Einblicke in die damaligen Räumlichkeiten der Abteilung für Klassische Archäologie integriert.

Die Ursprünge der Gießener Antikensammlung lassen sich bis ins 18. Jahrhundert zurückverfolgen. Der archäologische Lehrstuhl wurde bereits 1809 gegründet. Die Antikensammlung, die 1826 als „Akademisches Kunstmuseum“ bzw. „Kunst-, Münzen- und Antiken-Cabinet“ offiziell gegründet wurde, war lange Zeit

6 Zur Sammlungsgeschichte u.a. W. Zschietzschmann, Die Antikensammlungen der Universität. Gießener Hochschulblätter 5, 1957.2, 46–51; H.-G. Buchholz, Archäologische Sammlung. in: N. Werner (Hrsg.), 375 Jahre Universität Gießen 1607–1982 (1982) 294–297; M. Recke, Die Klassische Archäologie in Gießen. 100 Jahre Antikensammlung. Studia Giesensia 9 (2000); M. Recke, 200 Jahre Archäologie in Gießen. Erster Lehrstuhl für „Griechische Literatur und Archäologie in Deutschland. Spiegel der Forschung 26.2, 2009, 68–77; M. Recke, 200 Jahre Archäologie in Gießen, Teil 2: Die Zeit von 1909 bis heute, Spiegel der Forschung 27.1, 2010, 24–33.; K. Lorenz/C. Schmieder/M. Stark, Neue Wege für die Lehre. Seit 1880: Materialität und Körperlichkeit im Prozess des Verstehens, *uniforum* 35/1, 2022, 10.

mit der Universitätsbibliothek der Ludoviciana verbunden. In den 1820er Jahren war die Sammlung im südöstlichen Flügel der ehemaligen Seltersbergkaserne in der Liebigstraße untergebracht. Das Johann Valentin Adrian (1793–1864), der von 1830 bis 1864 erster Bibliothekar der Universitätsbibliothek war, unterstellte Antikenkabinett umfasste auch bereits eine kleine Sammlung von Gipsabgüssen plastischer Werke. Unter dem Klassischen Philologen Adolf Philippi (1843–1918) kam es in den 1870er Jahren dann zunächst zu einer ideellen und 1880 auch zu einer räumlichen Trennung. Die Antikensammlung zog gemeinsam mit dem archäologischen Institut in den Neubau in der Ludwigstraße ein, das so genannte neue Kollegiengebäude, das heute als Universitätshauptgebäude fungiert. Im Erdgeschoss nahm dort das archäologische Institut mit der Sammlung auf einer Gesamtfläche von über 300 Quadratmetern das Foyer und nahezu auf voller Länge die beiden Fenstersäle an der Front des Gebäudes ein. Die publikumswirksame Aufstellung der archäologischen Objekte, die Universitätsangehörige wie auswärtige Besucher gleichermaßen anzog, zeugt zugleich von dem hohen Stellenwert, den die objektnahe akademische Lehre in dieser Zeit einnahm. Besonders unter Bruno Sauer (Ordinarius von 1898–1910) und seinem Nachfolger Carl Watzinger (Ordinarius von 1909–1916) wurde die Antikensammlung an ihrem neuen Standort systematisch zu einer akademischen Lehr- und Forschungssammlung ausgebaut. Zahlreiche Fundstücke aus verschiedenen Epochen und Regionen der antiken Welt fanden ihren Weg nach Gießen – von Artefakten des alten Ägypten bis hin zu den Objekten aus den Troja-Grabungen von Heinrich Schliemann sowie griechischen Vasen und etruskischen anatomischen Votivterrakotten. Auch die umfangreiche Gipsabguss-Sammlung, von der heute nur noch einige wenige Objekte erhalten sind, ist eng mit Bruno Sauer und seinen Forschungen verbunden. Nach dem Ersten Weltkrieg wurde die Sammlung durch die Lehrstuhlinhaber und MitarbeiterInnen, darunter bekannte Persönlichkeiten wie Margarete Bieber, vereinzelt um einige Objekte erweitert, besonders aber intensiv in Forschung und Lehre genutzt. Im Rahmen des Umbaus des Universitätsgebäudes im Jahr 1940 fand die Gipsabguss-Sammlung dann einen neuen Standort in einer „Skulpturenhalle“ (dem heutigen Senatssaal) über der neu errichteten Vorhalle zur großen Aula, wo die Statuen – bereits vom Foyer aus sichtbar – an den Treppenaufgängen platziert und im ersten Stock durch große Wandöffnungen einsehbar, effektiv inszeniert waren. Dort befand sich ein Großteil der Abgüsse auch, als der Bau am 11. Dezember 1944<sup>7</sup> durch den Luftangriff auf Gießen, der sich im Jahr 2024 zum 80. Mal jährte, großflächig

---

7 In den Publikationen zur Sammlungsgeschichte wird der 06. Dezember 1944 als Zerstörungsdatum genannt: u.a.; M. Recke, Gönner, Geber und Gelehrte. Die Gießener Antikensammlung und ihre Förderer (2007) 54; laut der Angaben des Landesgeschichtlichen Informationssystems Hessen wurde das Gebäude aber im Zuge der dritten Bombardierung, am 11. Dezember 1944 zerstört: siehe hierzu: P. Schlagetter-Bayertz, Gießen im Bombenkrieg: die Luftangriffe im Dezember 1944 (2004), 37. <https://www.lagis-hessen.de/de/subjects/xsrec/current/2/sn/edb?q=YToxOntzOjQ6InplaXQiO3M6MTA6IjExLjEyLjE5NDQiO30=>

zerstört wurde. Am Freitag, dem 17. Mai 2024 fand die feierliche Eröffnung der Sonderausstellung statt.

## **Die Antikensammlung als Lernort: Workshops und Events für MuseumsbesucherInnen**

Der neue Standort der Antikensammlung im Alten Schloss mit der Zugänglichkeit verschiedener Räumlichkeiten, wie dem Netanya-Saal und einem Malatelier für Kinderveranstaltungen, ermöglicht es, in noch größerem Maße als zuvor begleitende Events zu den thematischen Sonderausstellungen anzubieten. Neben der Weiterführung traditioneller Formate wie den studentischen Themenführungen und Kuratorinnen-Führungen durch die aktuellen Sonderausstellungen, sowie Einblicken in die magazinierten Bestände der Sammlung, stehen nun auch regelmäßig Workshops für Kinder und Familien auf dem Programm. Dabei stehen Themen wie die antike Mythologie ebenso im Fokus wie die spielerische Arbeit mit archäologischen Objekten: Im Rahmen des Formats „Archäologie zum Anfassen“ können Kinder als NachwuchsforscherInnen aktiv werden, Repliken von Fundobjekten ausgraben, zusammensetzen und bestimmen. Zudem sind in den letzten Jahren im Rahmen von Ausstellungsvorbereitungen verschiedene Spiele mit Antikenthematik entwickelt worden, die bei den Museumworkshops und anderen Events zum Einsatz kommen. Auch außerhalb ihrer neuen Räumlichkeiten ist die Antikensammlung sehr präsent und fester Bestandteil verschiedener Aktivitäten in Stadt und Universität: Neben dem jährlichen Internationalen Museumstag, den die Gießener Museen gemeinsam mit vielen attraktiven Programmpunkten begehen, ist die Antikensammlung mit vielen Mitmachangeboten für Kinder beim Gießener Museumsfest am Kugelbrunnen<sup>8</sup> vertreten, das seit 2022 jährlich stattfindet. Auch verschiedene Informationsformate der Justus-Liebig-Universität, wie die Hochschulinformationstage (HIT) und der Open Campus Day, werden durch Anschauungsobjekte und Informationsmaterialien der Antikensammlung bereichert.

## **Teil II: Digitale Tools in Lehre, Museum und Forschung**

### **3D-Digitalisierung**

Neben Museumsdidaktik und Ausstellungskonzeption sind besonders digitale Kulturpraktiken und ihr Einsatz in Lehre und Museum ein Schwerpunkt der Professur für Klassische Archäologie an der Justus-Liebig-Universität. Die Antikensammlung fungiert dabei im Rahmen des seit 2018 etablierten „Living Lab“ – einer Plattform zur Entwicklung und Erprobung digitaler Anwendungen in den historischen Bild- und Objektwissenschaften – als „Experimentallabor“ für innovative digitale Vermittlungstechniken. In den letzten Jahren haben wir begon-

---

8 Eine Veranstaltung des BID-Verein Marktquartier e.V. in Kooperation mit der Gießen Marketing GmbH.



*Abb. 10: Beispiel Museumskoffer der Antikensammlung „Der ägyptische Totenkult“  
(Foto: J. Schmidt).*

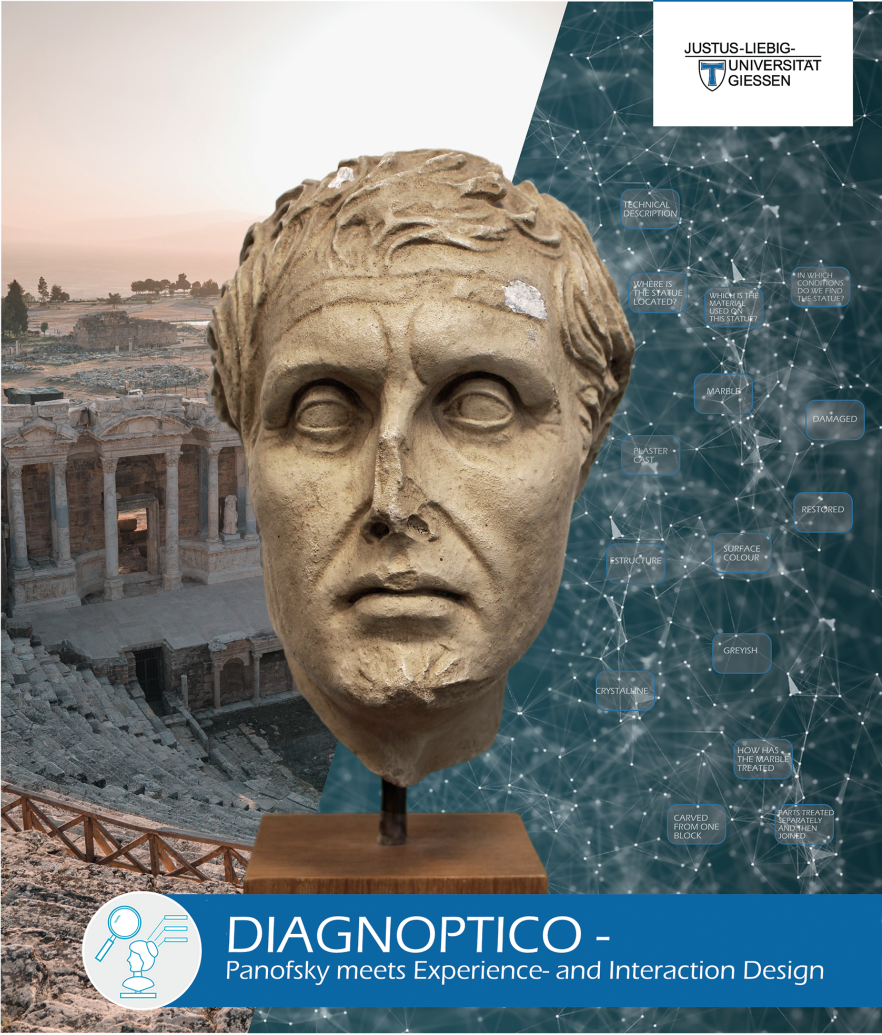
nen, mithilfe der Photogrammetrie 3D-Modelle ausgewählter Sammlungsobjekte zu generieren, die anschließend in Form von 3D-Drucken für Interaktionen in Ausstellungen und Workshops genutzt werden. So können zum Beispiel konservatorisch sensible Exponate in Form von Repliken in die Dauerausstellung integriert werden. Darüber hinaus sind die 3D-Drucke als sogenannte „Hands-on-Objekte“ in thematischen Museumskoffern vertreten, die sich speziell für den Einsatz im Schulunterricht verschiedener Klassenstufen eignen. Im Sommersemester 2022 entwickelten Studierende der Klassischen Archäologie und weiterer Fachrichtungen (Johanna Schmidt, Alisa Stolzheise, Aylin Yeni und Lisa Timmers) im Rahmen eines praxisorientierten Seminars, angeleitet durch die Verfasserin und Dr. Claudia Schmieder, solche Museumskoffer zu unterschiedlichen Themenbereichen. Die 3D-Drucke ermöglichen den SchülerInnen dabei ein unmittelbares „Begreifen“ der Objekte. Die Koffer enthalten neben einem Fokusobjekt eine Vielzahl digitaler und analoger Materialien, darunter Bilder, erläuternde Texte, verschiedene Spiel- und Rätselangebote, Audiodateien sowie weitere multimediale Inhalte. Eine spannend gestaltete Storyline führt durch die Interaktion und ermöglicht eine anschauliche und altersgerechte Auseinandersetzung mit archäologischen Artefakten. Diese Elemente schaffen ein immersives Lernerlebnis, das SchülerInnen nicht nur Wissen vermittelt, sondern aktiv in den Lernprozess einbindet. Dabei werden zugleich wissenschaftliche Methoden spielerisch vermittelt, wodurch ein interaktives Museumserlebnis direkt im Klassenzimmer geschaffen wird.

## Digitale Lehrprojekte

In den vergangenen Jahren standen die Objekte der Antikensammlung im Fokus von zwei innovativen digitalen Lehrprojekten, die beide durch *bessenhub*, das Netzwerk digitale Hochschullehre Hessen, gefördert wurden. In die Entwicklung und Realisierung beider Projekte waren die Studierenden der Klassischen Archäologie und der Nachbardisziplinen im Rahmen von praxisorientierten Lehrveranstaltungen eingebunden.

### Projekt I: DIAGNOPTICO – Panofsky meets Experience- and Interaction Design

Im Projekt *Diagnostico – Panofsky meets Experience- and Interaction Design* (Projektlaufzeit Juli 2021 bis Juni 2022) wurde ein digitaler Beschreibungstrainer konzipiert, der mit Hilfe interaktiver Lernspiel-Szenarios NutzerInnen aktiviert, sich – am PC oder auf einem mobilen Endgerät – ein ihnen unbekanntes Objekt eigenständig zu erschließen. Zielgruppe für diesen Beschreibungstrainer sind sowohl MuseumsbesucherInnen als auch Studierende. Im Rahmen der begleitenden Lehrveranstaltung im WS 2021/22 (Leitung: Verfasserin/Dr. C. Schmieder, Ekkehart Breuker M.A.) wählten die Studierenden zunächst ein archäologisches Artefakt und analysierten dieses nach dem wissenschaftlichen Diagnosemodell des Kunsthistorikers Erwin Panofsky (1892–1968), in dem die optisch-visuellen Eigenschaften von Objekten mit Blick auf ihren Phänomensinn (WAS ist dargestellt?), ihren Bedeutungssinn (WIE ist es dargestellt?) und ihren Dokumentsinn (WARUM ist es so dargestellt?) beschrieben und interpretiert werden. Mithilfe einer selbst entwickelten Persona wurde dann eine Zielgruppe für die Interaktion ausgewählt, auf deren spezifische Interessen und Bedürfnisse die Lernsequenz zugeschnitten sein sollte. Anschließend kreierte sie ein narratives Rahmenkonzept, das als roter Faden durch die Lernsequenz führen sollte. Die Objekte wurden dabei in strukturierten Sequenzen in ihren wesentlichen Merkmalen untersucht – Form, Größe, Material und Farbe bzw. Bemalung und Herstellungstechnik sind dabei ebenso relevant wie ikonographische Details und die Frage nach dem kulturhistorischen Kontext, in dem das Objekt ursprünglich verwendet wurde. NutzerInnen sollen dabei durch Fragen und Rätsel dazu angeregt werden, das Objekt genau zu untersuchen und eigene Beobachtungen zu reflektieren. Direktes Feedback und zusätzliche Informationen unterstützen dabei das Verständnis und fördern den Lernprozess. Für die einzelnen Interaktionsschritte erarbeiteten die Studierenden ein inhaltliches Konzept und produzierten dazu Bild- und Audiomaterial sowie interaktive Elemente wie Rätsel, Multiple-Choice-Fragen und Quizformate. Der inhaltliche Entwicklungsprozess der einzelnen Projektideen wurde dabei in Gruppenarbeit und im Rahmen von Pitches im Team jeweils auf seine Funktionalität getestet und die Entwicklungsschritte auch durch die Dozierenden engmaschig betreut. Umgesetzt wurden die digitalen Objektinteraktionen mit Hilfe der e-learning und Screencast-Software *Active Presenter*, mit der die Studierenden nach einer technischen Schulung im



**ANTIKENSAMMLUNG**  
**JUSTUS-LIEBIG-  
UNIVERSITÄT  
GIESSEN**

**DIAGNOPTICO**  
PANOFSKY MEETS EXPERIENCE- AND INTERACTION DESIGN

**HessenHub**  
Netzwerk digitale  
Hochschullehre Hessen

Abb. 11: Plakat Projekt „Diagnoptico – Panofsky meets Experience- and Interaction Design“ (Layout: J. Schmidt).



Abb. 12: Projekt *Diagnoptico*: Screenshot aus dem Muster-Portfolio *Sirene* (Ersteller: E. Breuker).

Seminar weitgehend eigenständig an ihren Portfolios arbeiten konnten. Die Software erlaubte das Einbinden von Bildern, Video- oder Audiodateien und die fertigen Sequenzen konnten in html exportiert und in die Projektwebsite eingebunden werden, von wo aus NutzerInnen von unterschiedlichen Geräten und unterschiedlichen Betriebssystemen auf die Inhalte zugreifen können. Im Projekt wurden insgesamt sieben Lernsequenzen realisiert, die am 15. Mai 2022, am Internationalen Museumstag, zum ersten Mal der Öffentlichkeit präsentiert wurden. Im Rahmen einer Ausstellungseröffnung in der Antikensammlung hatten BesucherInnen die Möglichkeit, die Objektinteraktionen – auf bereitgestellten PCs und Tablets, aber auch via QR-Code direkt neben den originalen Objekten – einem Praxistest zu unterziehen. Die Projekte richten sich an verschiedene Alters- und Interessensgruppen und sind in Umfang und Komplexität angepasst. Sie reichen von kurzen Abenteuerspielen über selbst gestaltete interaktive Comics bis hin zu anspruchsvollen Escape-Room-Formaten. Alle Lernsequenzen sind barrierefrei über die Lernplattform Ilias an der Justus-Liebig-Universität zugänglich (Link: [https://ilias.uni-giessen.de/goto.php?target=cat\\_284485&client\\_id=JLUG](https://ilias.uni-giessen.de/goto.php?target=cat_284485&client_id=JLUG)).

## Projekt II: Museum 3D – ein virtueller Ausstellungsraum als DigiLab für Museen und Lehre

Das Folgeprojekt *Museum 3D* das zu Beginn des Jahres 2023 startete, hatte das ambitionierte Ziel, auf der Grundlage der gewonnenen didaktischen und konzeptionellen Erkenntnisse des Vorgängerprojektes gemeinsam mit Studierenden ein immersives Virtual-Reality-Erlebnis für MuseumsbesucherInnen zu kreieren. Im Projekt sollte eine virtuelle Ausstellungsumgebung geschaffen werden, die als

Experimentallabor zur Schulung im Umgang mit musealen Artefakten, für interdisziplinäre Lehrformate und für die Präsentation studentischer Sonderausstellungen genutzt werden kann. Der Einsatz von VR-Technologie bringt im musealen Kontext zahlreiche Vorteile mit sich: Eine virtuelle Lernumgebung ermöglicht es, Objekte „anzufassen“, sie aus unterschiedlichen Perspektiven zu betrachten, zu vergrößern und zu analysieren. NutzerInnen können in der digitalen Welt auch fragile Artefakte, die normalerweise sicher hinter Glas geschützt sind, frei aus verschiedenen Blickwinkeln untersuchen und interaktiv mit ihnen arbeiten. Um dieses technisch deutlich komplexere Projekt, das wiederum dank der Förderung von *bessenhub* ermöglicht wurde, zu meistern, kooperierten wir dieses Mal mit dem Team des *Lab for Innovative Teaching* (Maraike Büst und Eva Dabrowski mit Team) des Verbundprojektes *NIDIT*, die beim Ankauf der Geräte, bei der Schulung der Studierenden, der technischen Umsetzung und dem späteren öffentlichen Release unterstützten. In der begleitenden Lehrveranstaltung *Zum Greifen nah – virtuelles Storytelling in der Antikensammlung 2.0* (Sommersemester 2023; Leitung: Verfasserin und Dr. Claudia Schmieder) wählten die Studierenden ein Objekt aus der Antikensammlung und erstellten mithilfe der Photogrammetrie und der Software *Mesbroom* im *NIDIT Lab* ein 3D-Digitalisat. Der didaktische Ansatz entsprach dabei dem des Projektes *Diagnoptico*: auf der Grundlage der wissenschaftlichen Analyse und Aufarbeitung ihrer Objekte entwickelten die Studierenden ein Interaktionskonzept, das auf eine von ihnen definierte Zielgruppe abgestimmt war. Die besondere Herausforderung bestand nun jedoch darin, die Interaktionsformen auf die besonderen Anforderungen einer VR-Umgebung anzupassen und dabei den enger gesteckten technischen Vorgaben zu folgen, um späteren Anpassungsbedarf zu minimieren. Die Ausstellungsumgebung – drei „Themenwelten“: ein griechischer Tempel, ein römisches Wohnhaus und ein Grabbau – wurde in der Seminargruppe zunächst gemeinsam auf dem Papier entworfen. Tobias Jung erstellte als studentische Projekthilfskraft das Raumszenario in der Software *Maya*. Die spätere Umsetzung erfolgte in der Grafik-Engine *Unreal Engine*.

In der nächsten Phase entwickelten die Studierenden Drehbücher für ihre Objektinteraktionen und stellten Texte, Quizfragen, Bildmaterialien und Audio-dateien für die interaktiven Sequenzen zusammen, die dann Schritt für Schritt in die virtuelle Umgebung übertragen wurden. Die Vielzahl der Interaktionen und Begleitmaterialien sowie deren Anpassung in VR erwiesen sich dabei trotz der sorgfältigen Vorplanungen als Herausforderung. Daher und auch, um das Programm barrierefrei möglichst vielen NutzerInnen auch ortsunabhängig zugänglich zu machen, entschieden wir uns dafür, parallel zur VR-Version auch eine Desktop-Version zu entwickeln. Der erste Prototyp der VR-Version von *Museum 3D*, technisch optimiert für Pico-VR-Sets (Pico 2 und 4), wurde am 22. Oktober 2023 in der Antikensammlung vorgestellt. BesucherInnen konnten das Erlebnis nach einer technischen Einführung testen und ihr Feedback geben. Auf Grundlage dieser Evaluierung wurde die VR-Version weiter verbessert und im Frühjahr 2024 im Rahmen von Gruppenworkshops unter sachkundiger Anleitung in der Antikensamm-



# Museum 3D

Ein virtueller Ausstellungsraum  
als DigiLab für Museen und Lehre

Antike zum  
Greifen\* nah!



Antikensammlung der JLU  
Altes Schloss  
Am Brandplatz 2, 35390 Gießen

**ANTIKENSAMMLUNG**  
JUSTUS-LIEBIG-  
UNIVERSITÄT  
GIESSEN

**NIDIT**  
Network for Impactful Digital  
International Teaching Skills

**HessenHub**  
Netzwerk digitale  
Hochschullehre Hessen

Abb. 13: Plakat Projekt Museum 3D – ein virtueller Ausstellungsraum als DigiLab für Museen und Lehre (Layout: M. Stark).

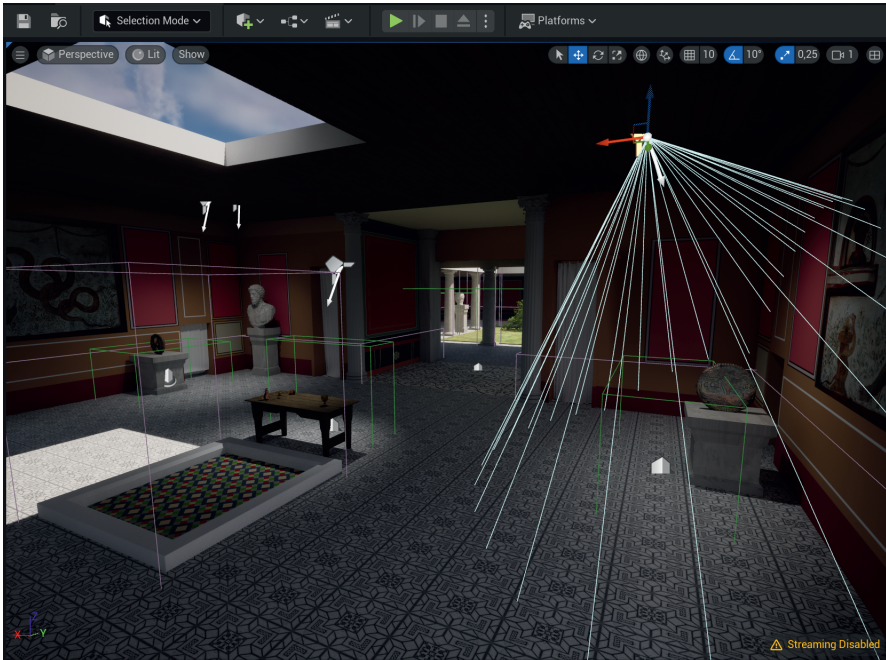


Abb. 14: Projekt Museum 3D: Blick in das römische Wohnhaus (Desktop-Variante).  
(Viewport Unreal Engine; 3D Visualisierung: Tobias Jung).

lung zur Verfügung gestellt. Die optimierte Desktop-Version ist seit Februar 2024 zum Download verfügbar.

## Die Antikensammlung an der Schnittstelle zwischen Stadt und Universität: Die Vorteile der digitalen Kulturgutvermittlung

Reflektiert man die verschiedenen Projektvorhaben der vergangenen beiden Jahre mit besonderem Augenmerk auf die didaktischen Erfahrungswerte, wird deutlich, wie die Gießener Antikensammlung als Lehr- und Lernort an der Schnittstelle von Stadt und Universität auf vielfältige Weise dazu beitragen kann, Wissen zu vermitteln, neue Zielgruppen zu erschließen und aktives Lernen zu fördern. Dadurch werden innovative Wege in der Wissenschaftskommunikation und Kulturgutvermittlung beschritten. Der Einsatz digitaler Interaktionstechnologien ermöglicht es, neue Ansätze zu erproben, die den BesucherInnen helfen, sich durch Interaktion mit den Objekten eigenständig Wissen zu erschließen. Dies steht im Gegensatz zum klassischen Museumsbesuch, bei dem Informationen häufig passiv konsumiert werden. Für MuseumsbesucherInnen bieten digitale Angebote, die im Sinne des Blended Learning den Museumsbesuch und die Betrachtung der originalen Artefakte nicht ersetzen, sondern sinnvoll begleiten und ergänzen, einen großen pädagogischen Mehrwert: Sie regen NutzerInnen unterschiedlicher Altersgruppen

und Vorkenntnisse zur eigenständigen und reflektierten Auseinandersetzung mit Exponaten an und schaffen so einen neuen Zugang zu den Objekten und vereinfachen die Vermittlung komplexer Themen. Barrierefrei können BesucherInnen dabei Inhalte entweder vor Ort – z.B. per QR-Code an der Vitrine – oder auch ortsunabhängig über die Projekthomepage abrufen. Diese flexiblen, digitalen Formate ergänzen nicht nur bestehende Ausstellungen, ohne diese zu ersetzen, sie lassen sich außerdem für Workshops oder schulische Projektstage nutzen. Dadurch können durch den spielerischen Zugang neue Zielgruppen gewonnen und an die Analyse ihnen unbekannter Museumsartefakte herangeführt werden.

Mit Blick auf die universitäre Lehre lassen sich zwei verschiedene Aspekte hervorheben: zum einen profitieren Studierende als NutzerInnen von digitalen Angeboten. StudienanfängerInnen bieten die Präsenzlehre begleitende digitale Formate eine spielerische Einführung in die kunsthistorisch und archäologisch korrekte Betrachtung und Analyse von Artefakten. Insbesondere in den Basismodulen des ersten Studienjahres, in denen die Studierenden grundlegende Fachinhalte und wissenschaftliche Arbeitsmethoden erlernen, erleichtert der interaktive Zugang den Einstieg und führt spielerisch an grundlegende methodische Kompetenzen heran. Diese selbstständige Erarbeitung von Inhalten vertieft das Wissen nachhaltig und stärkt das eigenständige, kritische Denken. Digitale Lehrformate fördern darüber hinaus die Attraktivität des Studienangebots und eröffnen die Möglichkeit zur Zusammenarbeit mit anderen Fächern und Institutionen, wodurch interdisziplinäre Lehrformate realisierbar werden.

Für Studierende als *Content Creators* bietet die aktive Einbindung in die Entwicklung und Umsetzung digitaler Angebote die Gelegenheit, fachliche und didaktische Kompetenzen zu vertiefen. Durch die intensive Auseinandersetzung mit den archäologischen Objekten und deren spezifischen Eigenschaften sowie die Reflexion des Analyseprozesses erlernen sie praxisorientierte, problem- und lösungsorientierte Arbeitsmethoden. Das Arbeiten im Team und der kontinuierliche Austausch fördern nicht nur Teamarbeit, sondern auch kreatives, interdisziplinäres Denken. Im Rahmen des Designprozesses lernen Studierende, zielgruppenorientiert zu arbeiten und Wissen durch digitales Storytelling zu vermitteln – also wertvolle Schlüsselkompetenzen für eine mögliche spätere Tätigkeit in der Kulturgutvermittlung. Darüber hinaus erwerben sie technische Fertigkeiten, Softwarekenntnisse und stärken zugleich ihre Medienkompetenz.

### **Ausblick: Antikensammlung meets citizen science – das Projekt Phoenix VR**

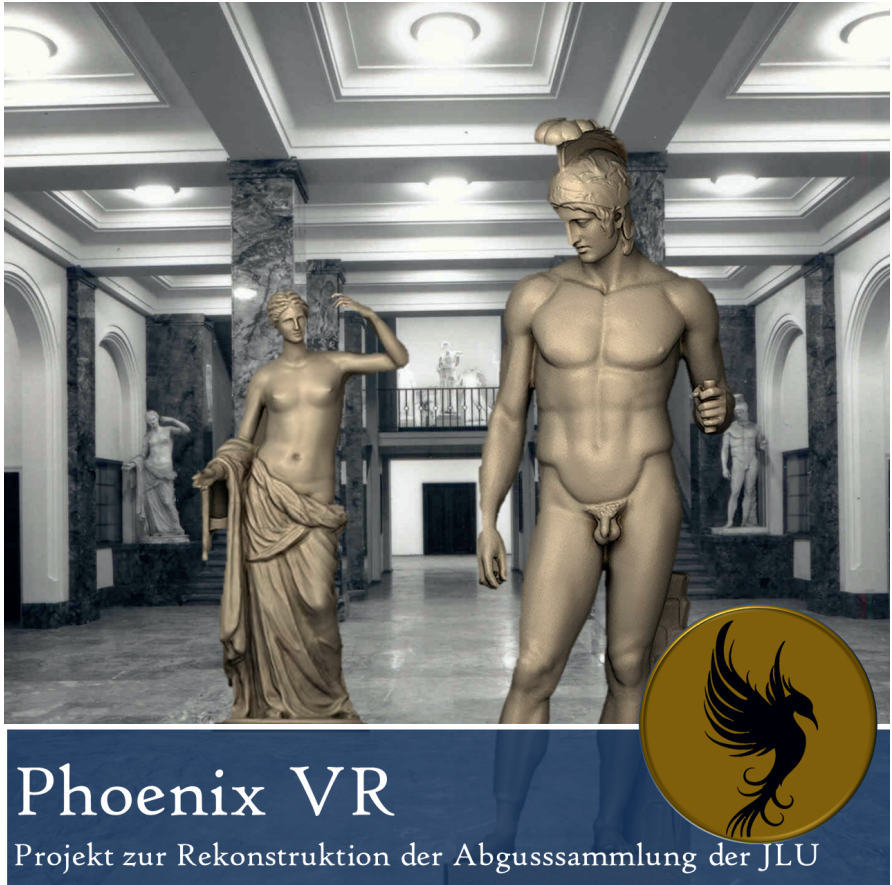
Die im Mai 2024 eröffnete Sonderausstellung *Spuren der Vergangenheit* markierte zugleich den Start eines neuen VR-Projekts, das sich derzeit im Aufbau befindet. Im Fokus steht dabei die Gipsabguss-Sammlung der Justus-Liebig-Universität, die am 11. Dezember 1944 bei der Bombardierung Gießens fast vollständig zerstört wurde. Nur wenige erhaltene Fotografien geben einen Eindruck dieses einst umfangreichen Bestandes der akademischen Lehrsammlung und seiner Aufstellungs-



Abb. 15: Die Aufstellung der Gießener Gipsabguss-Sammlung im „Skulpturensaal“ des Universitätshauptgebäudes in der Ludwigstrasse 23 um 1940 (Foto: Universitätsarchiv der JLU Gießen).

situation in den Jahren vor Ausbruch des Zweiten Weltkriegs. Das Projekt, das wiederum von der Verfasserin gemeinsam mit Dr. Claudia Schmieder geleitet wird, versucht, das Gebäude in der Ludwigstraße 23 sowie die ursprüngliche Raumsituation der Abguss-Sammlung soweit möglich virtuell zu rekonstruieren. Die erhaltenen Informationen sind jedoch lückenhaft, da auch die Dokumentation der Sammlung während des Krieges größtenteils verloren ging. Nachweisbar ist jedoch, dass die Gipsabgüsse im Rahmen von Umbauarbeiten 1940 in einer „Skulpturenhalle“ über der neu errichteten Vorhalle zur großen Aula – dem heutigen Senatssaal – präsentiert wurden. Die dort im ersten Stockwerk wirkungsvoll inszenierten Statuen waren bereits vom Foyer aus durch fünf große Wandöffnungen sichtbar. Links und rechts der Treppenaufgänge empfingen überlebensgroße Abgüsse der „Venus Townley“ und des „Ares Borghese“ die BesucherInnen und wiesen ihnen den Weg zur Sammlung.

Ziel des Projekts *Phoenix VR* ist es, die verlorenen Bestände mithilfe von 3D-Modellen in ihrer ursprünglichen Aufstellung im virtuellen Raum wiedererlebbar zu machen. Damit soll die Gipsabguss-Sammlung für Studierende und BesucherInnen sowie für Ausstellungen, Lehre und Forschung erneut zugänglich werden. Unterstützt wird das Projekt durch das Lab for Innovative Teaching (des Verbundprojekts NIDIT) sowie durch das Universitätsarchiv der JLU.



# Phoenix VR

Projekt zur Rekonstruktion der Abgussammlung der JLU

*Abb. 16: Plakat Projekt Phoenix-VR (Layout: C. Schmieder).*

Das Projektteam hofft zudem auf die Mithilfe der Gießener Bürgerinnen und Bürger und hat dazu aufgerufen, in privaten Sammlungen und Nachlässen nach Fotografien zu suchen, die die Spurensuche unterstützen und das unvollständige Bild der ehemals bedeutenden Sammlung ergänzen könnten. So kann die Gießener Gipsabguss-Sammlung zumindest im virtuellen Raum wieder auferstehen – wie einst Phönix aus der Asche.