

Digitale Strategien für das Museum der Zukunft

Das Verbundprojekt museum4punkt0 / Gemeinsame Entwicklung prototypischer Anwendungen

Wie können digitale Technologien in Museen sinnvoll eingesetzt und damit Teilhabe ermöglicht werden und wie können wir unser materielles und immaterielles kulturelle Erbe digital weitergeben? Diesen und anderen Fragen geht das von der Beauftragten der Bundesregierung für Kultur und Medien geförderte Verbundprojekt museum4punkt0 seit 2017 nach. Gemeinsam erproben, entwickeln und evaluieren 18 Teilprojekte neue digitale Vermittlungsformate und tragen ihre Erfahrungen und Ergebnisse zu deren Nachnutzung in die deutsche Museumslandschaft.

Die Gesamtleitung des Verbunds ist bei der Stiftung Preußischer Kulturbesitz angesiedelt. Beteiligte Institutionen sind die Staatlichen Museen zu Berlin – Preußischer Kulturbesitz, das Deutsche Museum von Meisterwerken der Naturwissenschaft und Technik, das Deutsche Auswandererhaus Bremerhaven, das Fasnachtmuseum Schloss Langenstein, das Fasnachtmuseum Narrenschopf Bad Dürrenheim, das Senckenberg Museum für Naturkunde Görlitz, die Stiftung Humboldt Forum im Berliner Schloss, die Stiftung Deutsche Kinemathek, die Stiftung Haus der Geschichte der Bundesrepublik Deutschland, das Deutsche Historische Museum, die Staatliche Kunstsammlungen Dresden, die Stiftung Deutsches Meeresmuseum, die Stiftung Schleswig-Holsteinische Landesmuseen Schloss Gottorf, das Historisches Museum

Saar, das Badisches Landesmuseum, die Varusschlacht im Osnabrücker Land Museum und Park Kalkriese, das Institut für Museumsforschung sowie die Klassik Stiftung Weimar.

In diesem heterogenen Verbund aus Kultureinrichtungen verschiedener Sparten und Regionen entstehen prototypische digitale Anwendungen, die intensiv mit Nutzerinnen und Nutzern sowie Besucherinnen und Besuchern getestet und regelmäßig evaluiert werden. Es wird getestet, wie und wo sich digitale Technologien einsetzen lassen, um Sammlungen von Museen und damit auch gesellschaftsrelevante Themen anschaulich und abwechslungsreich zu vermitteln. museum4punkt0 bietet die Möglichkeit, kreativ mit immersiven Technologien umzugehen und ihre Potenziale für den Einsatz in Kultureinrichtungen auszuloten. Dabei stehen die Kolleginnen und Kollegen im ständigen interdisziplinären und institutionsübergreifenden Austausch miteinander zu aktuellen Arbeitsschritten, Herausforderungen und Fragestellungen.

Projektergebnisse sind beispielsweise Virtual- und Augmented-Reality-Anwendungen, Wegeleitsysteme auf Basis Künstlicher Intelligenz, Bildungsplattformen für die Vermittlung außerhalb des Museums oder neue hybride Veranstaltungsformate, die eine aktive Teilhabe physischer und digitaler Gäste ermöglicht. Digitale Angebote beschränken sich nicht ausschließlich auf digitalisierte Sammlungsobjekte – sie ermöglichen insbesondere auch die Vermittlung von immateriellem Kulturerbe, von Alltagsgeschichte und Oral History sowie von Lebensräumen, die unserer Wahrnehmung ohne technische Hilfsmittel verschlossen bleiben.

Im Deutschen Museum in München können die Besucher/-innen beispielsweise mittels Virtual-Reality die Apollo-Mission zum Mond selbst erfahren und mit einem Mond-Rover dessen Oberfläche erkunden. Besucht man das Senckenberg Museum für Naturkunde Görlitz, so können die Gäste mittels VR-Technologie in die Welt der Bodentiere eintauchen und, virtuell um das 200-Fache auf die Größe einer Landassel verkleinert, diesen Mikrokosmos entdecken.

Museen bleiben nicht länger verschlossene Wissenshorter – sie öffnen sich, lassen ihre Gäste hinter die Kulissen blicken und



Das Senckenberg Museum für Naturkunde Görlitz lässt Besucher/-innen über Virtual Reality die verborgene Welt der Bodenlebewesen erkunden. Foto: Uwe Vaartjes

aktiv teilhaben. Auch nicht zugängliche Objekte werden mit digitalen Möglichkeiten erfahrbar gemacht: Beispielhaft sei die Klassik Stiftung Weimar genannt. Im Teilprojekt »Labor digital: Vermittlungsformate in und außerhalb der Museen« wird für den Rokosaal der historischen Anna Amalia Bibliothek eine Augmented-Reality-Anwendung entwickelt, die es den Besucherinnen und Besuchern erlaubt, einzelne Bücher virtuell aus den Regalen zu nehmen, sie aufzuschlagen und sogar hineinzu-lesen. Bedürfnisse, wie Neugier und Erfahrungsdrang, treffen auf die konservatorischen Restriktionen im musealen Raum und können durch individuelles Stöbern in den historischen Büchern mittels AR-Technologie überwunden werden.

Ziel von museum4punkt0 ist es, Projektergebnisse umfangreich bereitzustellen und über den Verbund hinaus Museen darin zu unterstützen, eigene digitale Strategien möglichst ressourcenschonend zu entwerfen und umzusetzen. Dafür stehen, wenn rechtlich möglich, die Software-Entwicklungen mit ihren Quellcodes unter einer Open-Source-Lizenz zur Nachnutzung bereit. Zusätzlich werden Leitfäden, Berichte und Studien zu einzelnen Anwendungen und Erkenntnissen strukturiert und im Open Access über die Verbundplattform www.museum4punkt0.de zugänglich gemacht.

Auch für die Stärkung des Wissenstransfers über den Verbund hinaus ist die Verbundplattform ein

wichtiges Kommunikationsinstrument. Auf dem museum4punkt0-Blog wird fortlaufend über die aktuellen Entwicklungen berichtet. Einzelne Aspekte der digitalen Vermittlung werden aufgegriffen und mit Praxisbeispielen aus den Teilprojekten unterlegt. Weitere Verbreitung findet die Projektarbeit in den Sozialen Medien, wo die Beiträge von museum4punkt0 Diskussionen anregen und spartenübergreifend Interessierte informieren. Das Koordinationsteam des Verbunds konzipiert und organisiert zudem öffentliche Veranstaltungsformate, um möglichst viele Einrichtungen von der im Projekt museum4punkt0 gebündelten Expertise profitieren zu lassen.

Die Maßnahmen zur Eindämmung des Covid-19-Virus haben sich deutlich auf das digitale Angebot der Museen ausgewirkt und zeigen wie unter einem Brennglas den Bedarf an finanziellen und personellen Ressourcen in vielen Häusern auf. museum4punkt0 will dabei durch die Weitergabe von Ergebnissen, geteiltes Wissen, den aktiven Austausch und die Zusammenarbeit über den Verbund und in die Kulturlandschaft hinein ein Baustein auf dem weiteren Weg in die Digitalität der Kultureinrichtungen sein.

Prof. Monika Hagedorn-Saupe, Gesamtleitung Verbund museum4punkt0

ANZEIGE

BIS-C 2021

<5th. generation>

Archiv- und Bibliotheks-Informationssystem



DABIS.eu - alle Aufgaben - ein Team

Synergien: WB-Qualität und ÖB-Kompetenz

Modell: FRBR . FRAD . RDA Szenario 1 + 2

Regelkonform RDA.RAK.RSWK.Marc21.MAB

Web . SSL . Integration & Benutzeraccount

Verbundaufbau.Cloud/Outsourcing-Betrieb

Archiv Bibliothek Dokumentation

singleUser	System	multiUser
Lokalsystem	und	Verbund
multiDatenbank		multiServer
multiProcessing		multiThreading
skalierbar	performance	stufenlos
Unicode	DSGVO-konform	multiLingual
Normdaten	GND	RVK redundanzfrei
multiMedia	eMedia	Integration

Software - State of the art - flexible

32 Jahre Erfahrung Wissen Kompetenz

Leistung Sicherheit Datenschutz

Standards Offenheit Individualität

Stabilität Partner Verlässlichkeit

Service Erfahrungheit Support

Generierung Customizing Selfservice

Outsourcing Cloudbetrieb SaaS

Dienstleistung Zufriedenheit

GUI.Web.XML.Z39.50/SRU.OAI-METS

Portale mit weit über 17 Mio Beständen

https://Landesbibliothek.eu	https://bmnt.at
https://OeNDV.org	https://VThK.eu
https://VolksLiedWerk.org	https://bmdw.at
https://Behoerdenweb.net	https://wkweb.at

DABIS GmbH

Heiligenstädter Straße 213, 1190 Wien, Austria

Tel. +43-1-318 9777-10 Fax +43-1-318 9777-15

eMail: support@dabis.eu <https://www.dabis.eu>

Zweigstellen: 61350 - Bad Homburg vdH, Germany / 1147 - Budapest, Hungary / 39042 - Brixen, Italy

Ihr Partner für Archiv-, Bibliotheks- und DokumentationsSysteme