



# Baden-Württemberg

STAATSMINISTERIUM  
PRESSESTELLE DER LANDESREGIERUNG

## **PRESSEMITTEILUNG**

24. Oktober 2017

Nr. 121/2017

### **Digitale Wege ins Museum - Land unterstützt Museen mit neuem Programm**

**Ministerpräsident Winfried Kretschmann: Digitalisierung trägt zur Öffnung unserer Museen bei**

**Kunststaatssekretärin Petra Olschowski: Mit digitalen Elementen wie Apps und Games neue Besucherinnen und Besucher gewinnen**

Die Digitalisierung ist ein zentrales Thema der Landesregierung, das auch die Kulturpolitik stark beeinflusst. Kunststaatssekretärin Petra Olschowski hat dem Kabinett am Dienstag (24. Oktober 2017) daher mit dem Projekt „Digitale Wege ins Museum“ einen wichtigen Baustein der Digitalisierungsstrategie des Landes im Kunstbereich vorgestellt. Mit der Förderung innovativer Konzepte sollen Museen und Kultureinrichtungen des Landes bei der digitalen Vermittlung von Kunst und Kultur unterstützt werden.

„Die Digitalisierung bietet spannende Möglichkeiten, Kunst und Kultur ortsunabhängig zugänglich zu machen, auf andere Art zu erleben und damit auch neue Zielgruppen zu erreichen“, sagte Ministerpräsident Winfried Kretschmann im Anschluss an die Sitzung des Ministerrats in Stuttgart. „Gemeinsam mit den Kunst- und Kultureinrichtungen des Landes loten wir die Potentiale digitaler Vermittlung aus und unterstützen sie bei ihrer digitalen Strategie“, sagte Kunststaatssekretärin Petra Olschowski. „Am Ende bleibt aber das Ziel die Begegnung mit dem künstlerischen Original im Museum.“

### **Zukunft der Museen gestalten**

Mit dem Projekt „Digitale Wege ins Museum“ fördert das Kunstministerium die Entwicklung innovativer digitaler Vermittlungsprogramme in sechs Landesmuse-

en und dem Zentrum für Kunst und Medien Karlsruhe (ZKM). In den nächsten zwei Jahren stehen rund 800.000 Euro bereit. Das Förderprojekt ist das erste große Projekt des Landes zur digitalen Vermittlung im Museumsbereich. „Wir möchten Ideen fördern, die von der Besucherin und vom Besucher aus denken und die versuchen, mit interaktiven digitalen Elementen wie Apps und Games gleichzeitig Aufmerksamkeit zu gewinnen und Hintergründe zu vermitteln“, sagte Staatssekretärin Olschowski. „Nicht umsonst sind die Museen und Ausstellungshallen des Landes wichtige Orte, um sich außerhalb von Schule und Hochschule weiterzubilden.“

So werde beispielsweise das Landesmuseum Württemberg eine „digitale Zeitmaschine“ entwickeln, ein Virtual Reality-Vermittlungsprojekt, bei dem man ausgehend von einem spätgotischen Flügelaltar auf eine virtuelle Reise ins Mittelalter gehen kann. „Das Staatliche Museum für Naturkunde Stuttgart konzipiert mit dem ‚Naturportal-Südwest.de‘ ein interaktives Online-Bestimmungsportal für Tiere, Pflanzen und Fossilien in Baden-Württemberg, mit dem jeder Interessierte ein Stück weit zum Forscher werden kann“, so Olschowski. Das Staatliche Museum für Naturkunde Karlsruhe entwickle eine App, mit der man überall und jederzeit „virtuell“ die Ausstellungen des Hauses besuchen und seine persönliche Highlight-Führung zusammenstellen kann. Durch Anbindung an die sozialen Netzwerke kann über die App das Museumserlebnis mit der social community geteilt werden. „Dadurch werden neuartige Museumserlebnisse und damit ganz neue Zugangs- und Vertiefungsmöglichkeiten gerade für junge Besuchergruppen möglich“, betonte die Staatssekretärin.

Ein besonderer Schwerpunkt liege auf dem Thema Bürgerwissenschaft, der „Citizen Science“. „Hier werden die Bürgerinnen und Bürger zu Partnern der Experten. Depots werden öffentlich gemacht, Verstecktes wird sichtbar, Verborgenes kann diskutiert werden“, so die Staatssekretärin. Das Badische Landesmuseum werde mit dem Projekt „Creative Collections“ beispielsweise rund 500 Objekte in hochaufgelöster 3D-Visualisierung gemeinsam mit einer repräsentativen Gruppe aus unterschiedlichen Besuchergruppen zusammen- und bereitstellen.

### **Leitfaden „Open up! Museum“ wird bundesweit nachgefragt**

Das Land setze mit dem Förderprogramm zunächst einen Impuls bei den staatlichen Museen und Kunsteinrichtungen. „Letztlich versprechen wir uns von diesem Projekt Ideen und Anregungen für alle Museen und Kultureinrichtungen im

Land“, sagte Olschowski. Alle Einrichtungen profitierten bereits seit Herbst 2016 von dem vom Kunstministerium geförderten und von der MFG Medien- und Filmgesellschaft Baden-Württemberg erstellten Leitfaden „Open up! Museum“. „Unser Leitfaden für die Museen hat bereits bundesweit Beachtung gefunden und wird breit aufgenommen. Wir wollen in Baden-Württemberg in Sachen Digitalisierung und Kunst weiter vorangehen“, betonte Olschowski.

Seit einem Jahr laufen zudem ein mehrteiliger von der MFG durchgeführter Strategieworkshop sowie ein Coaching-Programm „Museen 2.0“ zur Entwicklung einer museumsspezifischen Digitalisierungsstrategie für staatliche und nicht-staatliche Museen. In der ersten Runde von „Museen 2.0“ wurden das Landesmuseum Württemberg, das Staatliche Museum für Naturkunde Stuttgart und das Uhrenmuseum Furtwangen von der MFG für ihre digitale Zukunft fit gemacht. Vor wenigen Tagen startete die zweite Runde mit der Staatsgalerie Stuttgart, dem Badischen Landesmuseum Karlsruhe und den Städtischen Museen Freiburg. Für 2019 ist eine Weiterführung des Programms geplant.

### **Museen sollen digitalen Wandel konsequent vollziehen können**

Neben der Vermittlung habe die digitale Transformation Einfluss auf so gut wie alle Kernaktivitäten eines Museums: auf das Sammeln, Bewahren, Archivieren, Forschen und Ausstellen, so die Staatssekretärin weiter. „Die Kulturinstitutionen werden nur dann im 21. Jahrhundert ihre gesellschaftliche Bedeutung behalten und möglicherweise ausbauen, wenn sie den digitalen Wandel konsequent und in all ihren Arbeits- und Aufgabenbereichen vollziehen. Dabei werden wir sie unterstützen“, betonte Olschowski.

Die Staatssekretärin kündigte für die Kulturförderung neue spezifische Förderinstrumente an, mit denen das Land künftig nicht institutionell, sondern thematisch und projektbezogen fördern werde. „Wir wollen die richtigen Rahmenbedingungen setzen, damit unsere Museen den digitalen Übergang gestalten können. Mit den ‚Digitalen Wegen ins Museum‘ setzen wir den ersten Schritt in unserer Kulturförderung. In den kommenden Monaten werden wir weitere Förderprogramme auch für die nicht-staatlichen Museen auflegen“, sagte Kunststaatssekretärin Olschowski abschließend.

### **Weitere Informationen**

Die Auswahl der Projekte von Museen erfolgte durch eine Jury mit ausgewiesenen Expertinnen und Experten im Bereich Digitalisierung. Insgesamt stellt das Wissenschaftsministerium im Jahr 2017 und 2018 für die Projekte 800.000 Euro zur Verfügung. Jedes geförderte Museum beteiligt sich mit mindestens 20 Prozent Eigenanteil an der beantragten Fördersumme.

Über das Programm „Digitale Wege ins Museum“ werden insgesamt sieben Projekte gefördert:

#### **Badisches Landesmuseum: „Creative Collections - Digitale Wege ins Museum“ (150.000 Euro)**

Mit dem Projekt „Creative Collections“ möchte das Badische Landesmuseum zusammen mit seinen Besucherinnen und Besuchern neue digitale Vermittlungsformate entwickeln. Damit soll neues Wissen zu den Museumsbeständen generiert und sowohl für die Wissenschaft als auch die breite Öffentlichkeit verfügbar gemacht werden. Im Sinne einer „Citizen Science“ (Bürgerwissenschaft) wird eine repräsentative Gruppe aus unterschiedlichen Besuchergruppen zusammengestellt, die dann gemeinsam mit dem Museum die Ausrichtung des Projekts bestimmt, die Objekte aussucht, relevante und interessante Informationen zusammenstellt und schließlich die digitalen Vermittlungs- und Präsentationsformate entwickelt. Für dieses innovative Vermittlungsformat sollen rund 500 Objekte in hochauflösender 3D-Visualisierung bereitgestellt werden.

#### **Landesmuseum Württemberg: „Virtuelle Zeitreise. Erlebe das Mittelalter am Beispiel des Lichtensterner Altars“ (96.000 Euro)**

Das Landesmuseum Württemberg wird mit seinem digitalen Vermittlungskonzept dem heutigen Publikum einen lebendigen Zugang zur Welt des Mittelalters ermöglichen. Hierfür wird eine Art „digitale Zeitmaschine“ entwickelt, ein Virtual Reality-Vermittlungsprojekt, bei dem man ausgehend von einem spätgotischen Flügelaltar auf eine virtuelle Reise ins Mittelalter gehen kann. Das Projekt verbindet Informationsvermittlung mit interaktiven, spielerischen und partizipativen Elementen, wobei verschiedene digitale Technologien zum Einsatz kommen: Mithilfe einer Virtual Reality-Station sollen vergangene Lebenswelten für die heutigen Besucher erlebbar werden. In einem begleitenden Blogformat werden bereits in der Umsetzungsphase Einblicke in das interdisziplinäre Projekt gegeben und ein Austausch unter Besuchern und Wissenschaftlern möglich.

**Staatliche Kunsthalle Baden-Baden: „An Artwork A Day“ (50.000 Euro)**

Ausgehend von der Großen Landesausstellung „Ausstellen des Ausstellens“ wird die Kunsthalle eine App entwickeln, die als digitale Erweiterung der Ausstellung funktioniert. So ist auf digitalem Weg ein individuelles Museumserlebnis auch außerhalb der Ausstellungsräumlichkeiten möglich. Mit ihrem digitalen Projekt „An Artwork a Day“ möchte die Kunsthalle neue Ausstellungskonzepte im virtuellen Raum, d.h. jenseits des herkömmlichen Museumskontextes öffnen - ein Ansatz, der gerade für ein Museum ohne eigene Sammlung eine zukunftsweisende Zielrichtung aufzeigt. Die eingesetzte Technologie könnte auch als Vorbild dienen für andere Häuser.

**TECHNOSEUM Landesmuseum für Technik und Arbeit: „o.T.; digitale Inhaltsvermittlung“ (85.000 Euro)**

Das TECHNOSEUM Landesmuseum für Technik und Arbeit in Mannheim wird seine Dauerausstellung mit digitalen Anwendungen sowie interaktiven und partizipativen Elementen anreichern und damit auch neue mediale Wege bei der Vermittlungsarbeit - vor allem im Hinblick auf die zentrale Zielgruppe der Kinder und Jugendlichen (Digital Natives) - gehen. Damit sollen Wissen und Bildung weiterhin spielerisch, unterhaltsam und partizipativ, aber künftig - im Sinne von Edutainment - nicht mehr ausschließlich analog, sondern gezielt auch auf digitalen Wegen vermittelt werden. Den Besucherinnen und Besuchern werden über das System orts- und kontextspezifische Informationen mehrsprachig, multimedial und barrierefrei angeboten. Diese Informationen werden in der Ausstellung für die Besucher über das persönliche Smartphone oder bereitgestellte Tablets abrufbar sein. Zusatzfunktionen wie die Social Media-Anbindung und Augmented Reality werden vor Ort den Ausstellungsbesuch erweitern.

**Staatliches Museum für Naturkunde Stuttgart: „Naturportal-Südwest.de“ (188.000 Euro)**

Das Staatliche Museum für Naturkunde Stuttgart konzipiert ein Online-Bestimmungsportal, das sowohl interessierten Bürgerinnen und Bürgern als auch ambitionierten Citizen-Scientists erlaubt, in der Natur oder in Haus und Garten entdeckte Pflanzen, Tiere und Versteinerungen zuverlässig zu bestimmen. Das Portal wird zusammen mit den Fachleuten am Museum entwickelt. Gleichzeitig erlaubt es aber auch einen Input von außen, so dass z.B. Beiträge

und Fundmeldungen von Nutzern integriert und von den Wissenschaftlerinnen und Wissenschaftlern des Museums ausgewertet werden können. Durch Online-Kontakte zwischen Nutzern und Wissenschaftlern sowie durch persönliche Kommunikation wird ein neuer Personenkreis für das Museum erschlossen. Grundlage des Portals sind die Sammlungen des Naturkundemuseums, aus denen entsprechend der Fragestellungen gezielt Objekte digitalisiert und so der Öffentlichkeit zugänglich gemacht werden.

**Staatliches Museum für Naturkunde Karlsruhe: „Ich sehe was, was du nicht siehst und es fliegt“ (172.000 Euro)**

Das Karlsruher Naturkundemuseum plant zwei unterschiedliche Apps, eine ortsunabhängige, die damit auch außerhalb des Museums funktioniert, und eine, die den Ausstellungsbesuch vor Ort begleiten soll. Die externe App soll die Nutzerinnen und Nutzer vor dem Besuch umfangreich zum Museum und dessen Bildungsangebot informieren. In virtuellen Ansichten der Ausstellungsräume sind Einblicke in die Sammlungen möglich. Unterhaltsame Teaser-Informationen zu einzelnen interaktiv angelegten Objekten sollen Lust auf einen Museumsbesuch machen. Außerdem werden virtuelle Räume angelegt, in denen die Nutzer außerhalb des Museums naturkundlich aktiv werden können (z.B. virtuelles Aquarium oder Ausgrabungsstätte). Die zweite App ist für den Besuch des Museums vor Ort konzipiert: Sie bietet vielfältige Möglichkeiten, sich durch das Naturkundemuseum führen zu lassen. Gleichzeitig können Besucher bei „Museumsrallays“ auch selbst aktiv werden. Dank Technologien wie der Augmented Reality u.a. werden neuartige Museumserlebnisse und damit ganz neue Zugangs- und Vertiefungsmöglichkeiten gerade für junge Besuchergruppen möglich.

**Zentrum für Kunst und Medien Karlsruhe (ZKM): “SEDA Sensual Experience of Digital Archives” (42.000 Euro)**

Im Rahmen von SEDA sollen die digitalen Archivinhalte von mediaartbase.de, dem größten Archiv für Medienkunst, sensuell erfahrbar gemacht werden. Die Museumsbesucherinnen und Besucher des ZKM erleben mittels akustischer, visueller und taktile Reize eine neuartige Form des „immersiven Browsens“ (Browsen mit „Eintaucheffekt“), wodurch die digitalen Archivbestände auf vollständig neuartige Weise mit verschiedenen Sinnen erschlossen und erforscht werden können. Diese Erschließung erfolgt in Form einer multisensorischen, immersiven Installation, die mit den aktuellsten Technologien, z.B. mit Virtual Reality- bzw. Augmented Reality-Brillen, binauraler Audiotechnologie und so-

nannten Force-Feedback-Geräten arbeitet. Das Medienkunstarchiv [mediaartbase.de](http://mediaartbase.de) wurde 2008 vom ZKM zusammen mit verschiedenen Partnern entwickelt. Es umfasst neben Dokumentations- und Aufführungsmaterial zu den musikalischen und audiovisuellen Produktionen des ZKM auch die Werke des IDEAMA (The International Digital Electroacoustic Music Archive).