



Baden-Württemberg

MINISTERIUM FÜR WISSENSCHAFT, FORSCHUNG UND KUNST
PRESSE- UND ÖFFENTLICHKEITSARBEIT

PRESSEMITTEILUNG

11. April 2024

Nr. 037/2024

Digitale Transformation: Programm „Museen im Wandel“ stärkt erfolgreich zwölf nichtstaatliche Museen

Kunststaatssekretär Arne Braun: „Kunst und Kultur werden durch digitale Medien auf spannende Weise zugänglich gemacht“

Maßgeschneidertes Coachingprogramm der MFG Baden-Württemberg lief über sechs Jahre

Ein interaktiver Medienguide für das Hymer-Museum Bad Waldsee, ein Augmented-Reality-Spiel für das Franziskanermuseum Villingen-Schwenningen oder ein digitales Angebot für Menschen, die schlecht zu Fuß sind, im Freilichtmuseum Neuhausen ob Eck: Über das Förderprogramm „Museen im Wandel“ hat das Kunstministerium in den vergangenen Jahren mit rund 500 000 Euro insgesamt zwölf nichtstaatliche Museen dabei unterstützt, digitale Angebote zu entwickeln. „Mit dem Programm wollen wir die Museen darin bestärken, ihre Inhalte und ihr Wissen über neue Kanäle und neue Formate zu vermitteln. Kunst und Kultur werden durch digitale Medien auf spannende Weise zugänglich gemacht – egal, ob über ein VR-Spiel wie im Franziskanermuseum in Villingen oder über eine App wie in der Schorndorfer Forscherfabrik. So entstehen neue Teilhabe- und Erlebnismöglichkeiten, so werden neuen Zielgruppen erschlossen! Gleichzeitig haben die Museen digital-strategische Weichenstellungen für ihr Haus erarbeitet, von der langfristig alle nichtstaatlichen Museen im Land profitieren“, sagte **Kunststaatssekretär Arne Braun** am Donnerstag in Stuttgart.

Bei der Umsetzung des Coachingprogramms wurden die teilnehmenden Museen von der MFG Medien- und Filmgesellschaft Baden-Württemberg begleitet. Gefragt waren digitale Maßnahmen, die bestehende Sammlungen, aktuelle Ausstellungen oder geplante Initiativen ergänzen. Im Fokus stand die nachhaltige Vermittlung passender Kreativmethoden, digitaler Tools und neuer Arbeitsweisen.

Carl Bergengruen, Geschäftsführer der MFG Baden-Württemberg, sagte: „Alle zwölf interdisziplinären Museumsteams haben durch ‚Museen im Wandel‘ ihren Kompetenzen-Koffer mit neuen Fähigkeiten gefüllt. Das intensive Programm ist eine gute Hilfestellung bei der Implementierung publikumsorientierter, digitaler Angebote und agiler Methoden im Museum.“

Know-how, das bleibt

[Museen im Wandel](#) bietet auch nach dem Abschluss des Programms einen Mehrwert für den Erwerb digitaler Kompetenzen im Museumsbereich. Die [Good-Practice-Beispiele](#) der teilnehmenden Museen, Videoaufzeichnungen ihrer Ergebnispräsentationen sowie Mitschnitte von Fachbeiträgen aus dem Themenbereich der Digitalen Kultur und die Museen im Wandel-[Podcasts](#) stehen nachhaltig und öffentlich zur Verfügung. Die Erfahrungswerte aus den vergangenen Jahren können als Blaupause für digitale Vorhaben in anderen Museen genutzt werden.

Zwölf Digitalprojekte erfolgreich verwirklicht

Über sechs Jahre hinweg wurden in drei Förderrunden zwölf Digitalprojekte nicht-staatlicher Museen erfolgreich entwickelt und umgesetzt. Das Kunstministerium hat für Programm insgesamt rund 500.000 EUR bereitgestellt. Die folgende Liste bietet einen Überblick über die teilnehmenden Museen und ihre Projekte.

Museen im Wandel I (2018-2019)

- Erwin Hymer Museum Bad Waldsee: [Interaktiver digitaler Medienguide](#)
- Franziskanermuseum Villingen-Schwenningen: GeheimnisGräberei: [Ein Augmented-Reality-Spiel](#)
- Hans-Thoma Kunstmuseum Bernau: [Hans Thoma ausGezeichnet!](#)
- Museum Haus Löwenberg Gengenbach: [Stro\(h\)mern durch die Stadtgeschichte](#)

Museen im Wandel II (2020-2021)

- Freilichtmuseum Beuren: [Mein Erlebnisbuch – Unterwegs im Museumsdorf](#)
- Forscherfabrik Schorndorf: [Forscherfabrik App](#)
- Museum Humpis-Quartier Ravensburg: [Zeitfenster. Der blaue Erker im Wandel der Jahrhunderte](#)
- Museum Ritter Waldenbuch: [Kunst bewegt im Quadrat](#)

Museen im Wandel III (2022-2024)

- Archiv und Museen der Stadt Göppingen: [Ein zeitgemäßer gemeinsamer Internetauftritt](#)
- Freilichtmuseum Neuhausen ob Eck: [Digitales Angebot für Menschen, die schlecht zu Fuß sind](#)
- Städtische Museen Rottweil mit Dominikanermuseum: [Digital nach Arae Flaviae](#)
- Stadtmuseum Tübingen: [Ein Tiger, der nicht als Bettvorleger landet](#)

Weitere Informationen

MFG Baden-Württemberg

Die MFG Medien- und Filmgesellschaft ist eine Einrichtung des Landes Baden-Württemberg und des Südwestrundfunks. Aufgabe der MFG ist die Förderung der Filmkultur und -wirtschaft und der Kultur- und Kreativwirtschaft. Mit bedarfsorientierten Programmen und Projekten unterstützt die MFG Baden-Württemberg in ihrem Geschäftsbereich „MFG Kreativ“ Kultur- und Kreativschaffende im Südwesten. Dabei liegt der Schwerpunkt auf Vernetzungs- und Vermittlungsaktivitäten sowie im Kompetenzfeld Digitale Kultur.

Weiterführende Links

[kreativ.mfg.de](https://www.kreativ.mfg.de) | [Museen im Wandel](#)