



## Ministerium für Wissenschaft, Forschung und Kunst Baden- Württemberg

📅 05.02.2020

KUNST UND KULTUR

# Digitaler Wandel in Museen

**Multimediaguide und digitale Plattform: Mit dem Programm „Digitaler Wandel an nichtstaatlichen Museen im ländlichen Raum“ fördert das Land das Erwin Hymer Museum in Bad Waldsee, das Hans-Thoma-Kunstmuseum in Bernau, das Museum Haus Löwenberg Gengenbach und das Franziskanermuseum Villingen-Schwenningen. Die vier Museen werden mit jeweils 40.000 Euro dabei unterstützt, digitale Medien in der Wissensvermittlung einzusetzen und nachhaltig in ihren Museumskonzeptionen zu verankern.**

„Wir möchten die Museen im ländlichen Raum bestärken, ihre Inhalte und ihr Wissen über neue Kanäle und neue Formate zu vermitteln, um damit neue Publikumsgruppen zu gewinnen. Die digitalen Medien bieten dafür eine große Chance“, sagte Kunststaatssekretärin Petra Olschowski am Mittwoch (5. Februar) in Stuttgart. „Kultur wird durch digitale Medien auf eine spannende Weise zugänglich und ermöglicht neue Partizipations- und Erlebnismöglichkeiten. Wir ermutigen unsere Museen, Kommunikationspraktiken neu zu denken. Ich bin davon überzeugt, dass junge und medienaffine Zielgruppen dies interessiert annehmen werden“, so Olschowski weiter.

Das Erwin Hymer Museum, das Hans-Thoma-Kunstmuseum, das Museum Haus Löwenberg und das Franziskanermuseum haben ein achtmonatiges Coaching mit Vor-Ort-Seminaren und Online-Seminaren von der MFG Medien- und Filmgesellschaft Baden-Württemberg absolviert. Im Coaching entwickelten die Museumsmacher individuelle, strategisch passgenaue Projekte mit Fokus auf den digitalen Wandel und auf die digitale Vermittlungsarbeit.

## Informationen zu den vier geförderten Projekten:

### **Erwin Hymer Museum, Bad Waldsee: Digitaler Medienguide**

Das Erwin Hymer Museum lädt ein, Geschichte, Gegenwart und Zukunft des mobilen Reisens zu entdecken. Das Museumsteam entwickelt einen interaktiven digitalen Medienguide, um weitergehende und vertiefende Inhalte zu den Ausstellungsstücken in Form von Bild, Video, Ton, Animation digital erlebbar zu machen. Die Besucherinnen und Besucher des Museums werden aktiv in die Entwicklung des Medienguides einbezogen. Sie können an der Gestaltung der Inhalte in der Ausstellung mitwirken und teilhaben. Mit diesem partizipativen Angebot sollen neue Zielgruppen angesprochen und der Kontakt zu bestehenden Interessengruppen sowie zu Freunden des mobilen Reisens und des Museums verstärkt werden.

### **Hans-Thoma-Kunstmuseum, Bernau: Multimediaguide ausGEZEICHNET!**

Mit einer progressiven Webapplikation wird die Dauerausstellung der Hans-Thoma-Preisträgerinnen und -Preisträger in ein neues Format übersetzt. Der Multimediaguide „ausGEZEICHNET!“ wird ein kaleidoskopartiger Überblick über einen der ältesten und wichtigsten Ausgangspunkte der Geschichte der Kunstszene im Land enthalten. Die Plattform macht die in Bernau einzigartige Verknüpfung von Volks- und Hochkunst durch Videoblogs und interaktiven Elementen erfahrbar. Die Preisträgerinnen und -Preisträger, deren Werke sowie die Preisverleihung können in Form eines Speeddating kennengelernt werden. Auf Wunsch sind zudem weiterführende Informationen abrufbar. Über die Sensoren des Smartphones können die Nutzerinnen und Nutzer mit den Künstlern interagieren und das Erleben der Kunstwerke steuern.

### **Museum Haus Löwenberg, Gengenbach: digitale Plattform**

Der Gengenbacher Stadtfotograf Friedrich Strohm hat ein Vierteljahrhundert kleinstädtischen Lebens in Form von Tausenden Negativen dokumentiert. Das Museum Haus Löwenberg erprobt unterschiedliche Wege und Methoden zur Auseinandersetzung mit diesem umfangreichen geschichtlichen Stoff. Mit Zeitzugbefragungen soll er auf einer digitalen Plattform gesammelt und zugänglich gemacht werden. Die Umsetzung erfolgt mit und für die Grundschule in Gengenbach zum Beispiel durch ein Erzählcafé, durch das Schreiben von Bildergeschichten oder durch das interaktive Überarbeiten von Fotos. Durch Präsentationsflächen im Stadtraum wird das Erarbeitete aus der Grundschule in die Öffentlichkeit getragen. Es entsteht ein Zugang zu Vergangenheit und Gegenwart der Heimatstadt und es wachsen die Bildungs- und Kulturorte Schule und Museum enger zusammen.

### **Franziskanermuseum, Villingen-Schwenningen: „GeheimnisGräberei“ – Ein Augmented Reality-Projekt zum Keltischen Fürstengrab Magdalenenberg**

Zu seinen Highlights des Franziskanermuseums in Villingen-Schwenningen zählt das keltische Fürstengrab Magdalenenberg aus der Zeit um 616 vor Christus. Das Projekt "GeheimnisGräberei" will Besucherinnen und Besucher in die Rolle des Forschers versetzen. Anhand der Funde im Museum werden nach und nach die Geheimnisse des Keltenfürsten gelüftet: Von der Bedeutung seines mysteriösen Grabwagens bis zur Frage, warum ein junges Ferkel in der Kammer lag. Ist der Spieler erfolgreich, wird er mit dem belohnt, was den Ausgräbern verwehrt blieb: Einen Blick in die reich gefüllte Schatzkammer des Fürsten - ermöglicht durch den innovativen Einsatz von sogenannter Augmented Reality, also der computerunterstützten, erweiterten Wahrnehmung etwa durch eingeblendete Texte, Grafiken, Bilder oder Videos.

## **Weitere Informationen**

Die Sonderausschreibung „Digitalisierung an nichtstaatlichen Museen im ländlichen Raum“ ist Bestandteil des Innovationsfonds Kunst. In der Jury waren Vertreterinnen und Vertreter des Ministeriums für Wissenschaft, Forschung und Kunst, der MFG Baden-Württemberg, der Landesstelle für Museumsbetreuung und der Kunsthalle Karlsruhe. Vier Modellprojekte an vier Museen werden mit jeweils 40.000 Euro gefördert.

### **Digitalisierungsstrategie digital@bw:**

Die Digitalisierung ist ein zentraler Arbeitsschwerpunkt der Landesregierung. Dazu hat sie eine Investitionsinitiative in Höhe von rund einer Milliarde Euro in dieser Wahlperiode gestartet. Rund die

Hälfte davon fließt in den Ausbau der digitalen Infrastruktur. Mit „digital@bw“ wurde im Sommer 2017 die erste, landesweite und ressortübergreifende Digitalisierungsstrategie vorgestellt. In den kommenden zwei Jahren werden dazu über 70 Projekte mit einem Volumen von über 300 Millionen Euro umgesetzt, um Baden-Württemberg zur Leitregion des Digitalen Wandels in Europa zu machen. Das Digitalisierungsministerium koordiniert die Vorhaben. Weitere Informationen zur Digitalisierungsstrategie der Landesregierung unter: [www.digital-bw.de](http://www.digital-bw.de)

Das Ministerium für Wissenschaft, Forschung und Kunst fördert mit dem Programm „Digitale Wege ins Museum“ die Museen des Landes dabei, digitale Projekte umzusetzen. Dafür werden rund 3,8 Millionen Euro bereitgestellt um Bildungs- und Vermittlungsprojekte in allen Kunstsparten sowie Ausbildung und Forschung zum Lernen und Produzieren mit digitalen Medien zu fördern. Mehr Informationen unter <https://bit.ly/2t8Efa1>

**Link dieser Seite:**

<https://mwk.baden-wuerttemberg.de/de/service/presse/pressemitteilung/pid/digitaler-wandel-in-museen/?cHash=733af34d24a8cc5e2924ae24073b68eb&type=98>