

Chancen und Nebenwirkungen – Museum 4.0

Jahrestagung ICOM Deutschland

14. bis 16. November 2019
Schloss Nymphenburg, München

in Kooperation mit der Bayerischen Schlösserverwaltung

#digicom2019

W-LAN ZUGÄNGE:

ICOM2019_1

ICOM2019_2

ICOM2019_3

ICOM2019_4

ICOM2019_5

Passwort: ICOMD_2019

Gerne können Sie auch das kostenfreie Bayern-WLAN nutzen!

Jahrestagung ICOM Deutschland

Chancen und Nebenwirkungen – Museum 4.0

14. bis 16. November 2019 in Schloss Nymphenburg

in Kooperation mit der Bayerischen Schlösserverwaltung

PROGRAMM

DONNERSTAG, 14. NOVEMBER 2019

- ab 9.30 Registrierung
- 10.00–12.00 Young Professionals – Treffen 2019**
Harriet Meyer und Zsuzsanna Aszodi mit Dr. Julia Römhild,
Heinrich-Heine-Universität Düsseldorf
- 12.00 Willkommenssnack
- 13.30–13.50 Begrüßungen
Bernd Schreiber, Präsident Bayerische Verwaltung der staatlichen Schlösser, Gärten und Seen
Prof. Dr. Beate Reifenscheid, Präsidentin ICOM Deutschland
- 13.50–14.10 Grußworte**
Judith Gerlach, MdL, Bayerische Staatsministerin für Digitales
Anton Biebl, Kulturreferent Stadt München
- Moderation: Dr. Katrin Janis*
- 14.10–15.00 Digitaler Humanismus – Eine Ethik für das Zeitalter der Künstlichen Intelligenz**
Prof. Dr. Julian Nida-Rümelin, Ludwig-Maximilians-Universität München, Lehrstuhl für
Philosophie und politische Theorie, Sprecher Kultur des ZD.B und Mitglied des Direktoriums bidt
- 15.00–15.30 Vom Walled Garden zum offenen Schlosspark – Die Digitalisierung als Sprungbrett
für die Kulturallmende**
Daniel Domscheit-Berg, Aktivist und Autor
- 15.30–16.15 Kaffeepause
- 16.15–16.45 Museum – Digital – Humanities**
Prof. Dr. Malte Rehbein und Nina Kunze, Universität Passau, Lehrstuhl für Digital Humanities
- 16.45–17.15 Jenseits des Digitalen Museums: Neuerfindung des Naturkundemuseums für das
biologische Jahrhundert**
Prof. Dr. Michael Gorman, Gründungsdirektor von BIOTOPIA – Naturkundemuseum Bayern
- 17.15–17.30 Vernetzung mit ICOM Mitgliedern im digitalen Zeitalter**
Diederik von Bönninghausen, ICOM Niederlande
- anschließend Mitgliederversammlung und Vorstandswahlen
(nur für Mitglieder von ICOM Deutschland)
- 20.00 Empfang der Bayerischen Staatsregierung
Ort: Schloss Nymphenburg, Orangerietrakt

- ab 8.00 Registrierung
- Moderation: Prof. Dr. Dr. Markus Walz*
- 9.00–9.30 **museum4punkt0 – ein Verbundprojekt: Digitale Unterstützung in der Vermittlung**
Prof. Monika Hagedorn-Saupe, Institut für Museumsforschung der Staatlichen Museen zu Berlin
- 9.30–10.00 **Von neuen Räumen und digitaler Reife. Digitale Strategien für Museen in Bayern**
Dr. Christian Gries, Landesstelle der nichtstaatlichen Museen in Bayern
- 10.00–10.30 **Smarte Residenzen? Vermittlungsansätze mit digitalen Medien am Beispiel der Cadolzburg und in weiteren Häusern der Bayerischen Schlösserverwaltung**
Dr. Uta Piereth, Bayerische Verwaltung der staatlichen Schlösser, Gärten und Seen, Referentin in der Museumsabteilung
- 10.30–11.15 Kaffeepause
- Moderation: Prof. Dr. Elisabeth Tietmeyer*
- 11.15–11.45 **Mit Fraunhofer Innovationen unser Kulturerbe erhalten – Zusammenführung neuartiger digitaler 3D-Schadens- und Materialanalysen für die Dresdner Skulpturensammlung**
Dr. Johanna Leissner, Scientific Representative for Fraunhofer Gesellschaft, German Research Alliance Cultural Heritage, Fraunhofer Sustainability Network, Brüssel
- 11.45–12.15 **Mehr Ratlosigkeit wagen! Wie wir die Zukunft gestalten können – mit mehr „(“)_/“**
Dirk von Gehlen, Journalist und Autor, Leitung der Innovationsabteilung der Süddeutschen Zeitung
- 12.15–13.15 Mittagspause
- 13.15–16.15 **Workshops**
1. **Digitalität und Citizen Science**
Dr. Johannes Bernhardt und Carolin Freitag
 2. **Vom Depot ins Portal – Chancen und Herausforderungen für digitales Sammlungsmanagement und Wissen(schafts)kommunikation**
Dr. Elisabeth Böhm, Anna Symanczyk und Dr. Andreas Christoph
 3. **Vom Nutzen Sozialer Medien. Möglichkeiten und Unmöglichkeiten für die Museen**
Dr. Michael H. Faber
 4. **Museumsdokumentation 4.0: Qualität vs. Menge?**
Dr. Michael Farrenkopf
 5. **Museum 4.0 ist kein Ziel sondern ein Weg – hin zum Publikum des 21. Jahrhunderts**
Barbara Hölschen und Gitti Scherer
 6. **Kompetent DIGITAL**
Sabine Jank
 7. **Museum Uploaded – digitale Technologien für Dauerausstellungen in kleinen und mittelgroßen Museen**
Birgitta Petschek-Sommer, Prof. Wolfgang Dorner und Anja Braehmer M. A.

8. **Kooperationen zwischen Kultur- und Gedächtnisinstitutionen und Wikimedia Deutschland e.V. – Alte und neue Formate der Kulturerbevermittlung nicht nur im Europäischen Kulturerbejahr 2018**
Marcus Cyron und Holger Plickert M.A.
9. **Digital-Outreach für das Museum der Zukunft**
Ivana Scharf
10. **Mixed Reality: Beyond VR & AR Neue Perspektiven für gemeinsames Erleben und Lernen**
Milla & Partner Innovationslabor
11. **Digital Art Conservation – Workshop zum Kuratieren und Konservieren von digitaler Kunst**
Prof. Dr. Bernhard Serexhe
12. **Digitalisierung im Museum – Teamwork lautet die Devise!**
Florian Trott
13. **Einsatz von Digitalen Exponaten und CMS zur Wissensvermittlung in Ausstellungen (am Beispiel des neuingerichteten Weltmuseum Wien)**
Tim Ventimiglia und Martin Schmitt
14. **Für Forschung und Lehre digitalisieren**
Martin Stricker, Prof. Dr. Cornelia Weber und Prof. Johannes Wienand
15. **Wenn Digitalisierung auf Vermittlung trifft – Welche Auswirkungen hat die Digitalisierung auf die Qualität der Vermittlung?**
Dr. Stéphanie Wintzerith, Christine Brehm und Wencke Maderbacher
16. **Was macht eine gute digitale Strategie eines Museums aus?**
Prof. Monika Hagedorn-Saupe und Jan Behrendt
17. **Digitale Vermittlung in Museen: Was können mobile Anwendungen leisten?**
Wiltrud Gerstner M.A. und Dr. Christian Gries

Moderation: Dr. Klaus Staubermann

- 16.30–18.30 **Vorstellung Workshop-Ergebnisse**
- 18.30–18.40 **Schlusswort**
Dr. Beate Reifenscheid, Präsidentin ICOM Deutschland
- 19.30 **Empfang der Stadt München**
Ort: Lenbachhaus, Luisenstraße 33, 80333 München

SAMSTAG, 16. NOVEMBER 2019

- Exkursion 1
9.15–12.00 **Projekt museum4punkt0 – Deutsches Museum München**
- Exkursion 2
9.30–12.00 **Lokaler Raum der Community – WikiMUC**
- Exkursion 3
9.00–12.00 **Sonderausstellung BMW Museum
BMW i – VISIONARY MOBILITY**

ABSTRACTS UND KURZLEBENSÄUFE

DONNERSTAG 14.11.2019 – VORTRÄGE

14.10–15.00 Einführungsvortrag: Prof. Dr. Julian Nida-Rümelin

Ludwig-Maximilians-Universität München, Lehrstuhl für Philosophie und politische Theorie

Digitaler Humanismus – Eine Ethik für das Zeitalter der Künstlichen Intelligenz

Abstract

Möglicherweise wird man in einer fernen Zukunft auf die Menschheitsgeschichte zurückblicken und von drei großen disruptiven technologischen Innovationen sprechen. Der Übergang von der Jäger- und Sammlerkultur zur sesshaften Agrarkultur mit Ackerbau und Viehzucht in der Jungsteinzeit, der Übergang zum Maschinenzeitalter auf der Grundlage fossiler Energieträger im 19. Jahrhundert und schließlich die digitale Revolution des 21. Jahrhunderts: die Nutzung künstlicher Intelligenz. Sollte dies einmal so sein, dann stehen wir heute erst am Anfang einer technologischen Revolution, ähnlich wie Europa in den ersten Jahrzehnten des 19. Jahrhunderts. Und so wie damals sind die technologischen Erneuerungen auch heute von apokalyptischen Ängsten, aber auch euphorischen Erwartungen begleitet.

Der digitale Humanismus setzt hier einen Kontrapunkt. Er setzt sich von den Apokalyptikern ab, weil er der menschlichen Vernunft vertraut und es setzt sich von den Euphorikern ab, weil er die Grenzen digitaler Technik achtet. Der digitale Humanismus transformiert den Menschen nicht in eine Maschine und interpretiert Maschinen nicht als Menschen. Er plädiert für eine instrumentelle Haltung gegenüber der Digitalisierung.

Der digitale Humanismus ist nicht defensiv, er möchte den technischen Fortschritt im Zeitalter der Künstlichen Intelligenz nicht bremsen, sondern fördern, er spricht sich für eine Beschleunigung des menschlichen Fortschritts unter Einsatz der digitalen Möglichkeiten aus, um unser Leben reichhaltiger, effizienter und nachhaltiger zu machen. Er träumt nicht von einer ganz neuen, menschlichen Existenzform, wie die Transhumanisten, ist aber optimistisch, was die menschliche Gestaltungskraft der digitalen Potentiale angeht.

Prof. Dr. Julian Nida-Rümelin

studierte Philosophie, Physik, Mathematik und Politikwissenschaft in München und Tübingen. Für fünf Jahre (1998–2002) wechselte JNR in die Kulturpolitik, zunächst als Kulturreferent der Landeshauptstadt München und dann als Kulturstaatsminister im ersten Kabinett Schröder. 2002 übernahm er einen Lehrstuhl für Philosophie an der Universität Göttingen. Seit 2004 lehrt er Philosophie und politische Theorie an der Ludwig-Maximilians-Universität München. 2016 wurde ihm die Europa-Medaille der Bayerischen Staatsregierung verliehen, 2019 erhielt er den Bayerischen Verdienstorden. Er leitet seit 2017 den Bereich Kultur des neu eingerichteten Zentrum Digitalisierung Bayern (ZD.B) und ist seit 2018 Gründungsmitglied des Direktoriums des Bayerischen Forschungszentrums für digitale Transformation (bidt). 2018 erschien bei Piper ein Plädoyer für einen Digitalen Humanismus.

15.00–15.30 Vortrag: Daniel Domscheit-Berg

Aktivist und Autor

Vom Walled Garden zum offenen Schlosspark – Die Digitalisierung als Sprungbrett für die Kulturallmende

16.15–16.45 **Vortrag: Prof. Dr. Malte Rehbein und Nina Kunze**
Universität Passau, Lehrstuhl für Digital Humanities

Museum – Digital – Humanities

Abstract

Die Digital Humanities (DH) beschäftigen sich mit der Beantwortung geisteswissenschaftlicher Forschungsfragen mithilfe der Anwendung computergestützter Verfahren, Arbeitstechniken und Werkzeuge. Der Erkenntnisgewinn der DH generiert sich aus der Konzeption dieser computergestützten Verfahren, Arbeitstechniken und Werkzeugen sowie dem Studium der dahinterliegenden Theorien und Modelle. Der Vortrag geht auf die bereits vorhandenen Berührungspunkte der DH mit dem musealen Bereich ein und möchte auf neue Möglichkeiten aufmerksam machen. Innerhalb der Wechselwirkung von Museum und Forschung soll sowohl auf (1) die Bedeutung der Museen für die Wissenschaft, (2) die Wissenschaft in Museen, (3) das Forschen über Museen, als auch (4) das Forschen für Museen eingegangen werden. Eine zentrale Rolle in dieser Symbiose zwischen Forschung und Museen wird zukünftig die Digitalisierung spielen. Denn die Forschung wird digitaler, genau wie Museen digitaler werden. Und so können die DH ein bedeutender Mittler und Zulieferer für die Schnittstelle von (digitaler) Forschung und Museum sein. Dabei geht es nicht nur um das Sammeln und Bewahren durch Digitalisieren, Erschließen und Standardisieren von Artefakten, sondern auch um die Kontextualisierung von global vernetzten Daten. Nicht zuletzt kann das breite Feld der DH das Museum auch bei der Vermittlung mit neuen Präsentations- und Visualisierungstechniken unterstützen. Dabei sehen die Vortragenden die Arbeit der DH auch darin, den öffentlichen Zugang (Open Access) von museumsrelevanten Daten durch Digitalisierung und Tiefenerschließung voranzutreiben. Dadurch leisten die DH ihren Beitrag nicht nur in der Unterstützung geisteswissenschaftlicher Forschungsprozesse mithilfe von datengetriebener Forschung, sondern auch in der Wissenschaftskommunikation nach außen. Somit kann die Zusammenarbeit mit den Digital Humanities für Museen eine positive Veränderung hin zur Erfüllung der neuen digitalen Aufgaben des Sammelns, Forschens, Bewahrens und Vermittelns bedeuten.

Prof. Dr. Malte Rehbein

ist Inhaber des Lehrstuhls für Digital Humanities an der Universität Passau. Mit seinem Team erforscht er formale und computergestützte Methoden und ihre Anwendungsmöglichkeiten für geistes- und kulturwissenschaftliche Aufgaben- und Fragestellungen. Mit dem EU-geförderten Projekt VISIT (Virtuelle Verbund-Systeme und Informations-Technologien für die touristische Erschließung von kulturellem Erbe) kooperiert er mit Museen im bayerisch-österreichischen Grenzgebiet. Rehbein ist Mitglied der Historischen Kommission bei der Bayerischen Akademie der Wissenschaften und im wissenschaftlichen Beirat des Deutschen Museums München.

Nina Kunze

ist wissenschaftliche Mitarbeiterin am Lehrstuhl für Digital Humanities an der Universität in Passau. Im Rahmen des EU-geförderten Projektes VISIT (Virtuelle Verbund-Systeme und Informations-Technologien für die touristische Erschließung von kulturellem Erbe) arbeitet sie an einer Online-Ausstellung zur Burgenlandschaft im Inn-Salzach-Donau-Raum mit. Ihre Bachelorarbeit über die Baugeschichte der Burgkapelle St. Georg in der Veste Oberhaus zu Passau wurde mit dem Nachwuchsförderpreis der Ostbairischen Heimatforschung ausgezeichnet. Ihre Forschungsschwerpunkte sind Architektur- und mittelalterliche Geschichte sowie Digitalisierung von Kulturerbe.

16.45–17.15 **Vortrag: Prof. Dr. Michael Gorman**
Gründungsdirektor von BIOTOPIA – Naturkundemuseum Bayern

Jenseits des Digitalen Museums: Neuerfindung des Naturkundemuseums für das biologische Jahrhundert

Abstract

Kirk Johnson, Direktor des Smithsonian American Museum of Natural History, beschrieb kürzlich Naturkundemuseen als „Eine Lösung des 19. Jahrhunderts, die sich neu erfindet, um Probleme des 21. Jahrhunderts anzugehen“. Die gesellschaftlichen Herausforderungen in Bezug auf Biowissenschaften und Umwelt unterscheiden sich in der Tat deutlich von denen des 19. Jahrhunderts. Auf der einen Seite leben wir in dem, was der Wissenschaftler Craig

Venter als das „biologische Jahrhundert“ bezeichnet hat. Wo die Wissenschaft des zwanzigsten Jahrhunderts die Wissenschaft der Physik war, ist die Wissenschaft des einundzwanzigsten Jahrhunderts die Biologie, die sich immer mehr mit den digitalen Technologien verbindet. Von CRISPR-Babys über Phagentherapien bis hin zur geplanten Entlöschung von wolligen Mammuts stehen wir vor schwindelerregenden und ethisch anspruchsvollen Möglichkeiten der biologischen Schöpfung. Andererseits stehen wir vom globalen Biodiversitätsverlust bis hin zu Klimawandel vor tiefgreifenden Herausforderungen – „Wicked Problems“ in Bezug darauf, wie wir Menschen mit unserer Umwelt und anderen Arten umgehen. Viele naturkundliche Museen in Deutschland und weltweit befinden sich derzeit in einem Prozess der Neuerfindung, von Senckenberg bis Berlin, aber auch hier in München, wo BIOTOPIA Naturkundemuseum Bayern als Erweiterung und Neuerfindung des Museums Mensch und Natur auf Schloss Nymphenburg konzipiert wird. Welche Art von Museum müssen wir schaffen, damit die Öffentlichkeit sinnvoll an unserem biologischen Jahrhundert teilnehmen kann?

Prof. Dr. Michael John Gorman

ist seit Mai 2016 Gründungsdirektor von BIOTOPIA – Naturkundemuseum Bayern. Darüber hinaus hat er den Lehrstuhl für Life Science in Society an der Ludwig-Maximilians-Universität München inne. Vor seiner Arbeit in München war Prof. Gorman als Gründungsdirektor der Science Gallery am Trinity College Dublin tätig, deren Ziel es ist, kreative Innovationen an der Schnittstelle von Wissenschaft und Kunst anzufachen. 2012 gründete er Science Gallery International, um Science Gallery für ein globales Publikum erlebbar zu machen. Gefördert wurde dieses Projekt von Google und dem Wellcome Trust. Vor der Gründung von Science Gallery war Prof. Gorman Dozent für „Science Technology and Society“ in Stanford und als Postdoktorand an der Harvard University, der Stanford University und dem MIT beschäftigt. Er verfasste mehrere Bücher über Themen wie Buckminster Fuller's Designs bis hin zur Kunst des 17. Jahrhunderts. Er promovierte in Geschichte am European Institute in Florenz und erhielt seinen Bachelor in Physik und Philosophie an der Oxford University.

FREITAG 15.11.2019 – VORTRÄGE

9.00– 9.30

Vortrag: Prof. Monika Hagedorn-Saupe

Institut für Museumsforschung der Staatlichen Museen zu Berlin

museum4punkt0 – ein Verbundprojekt: Digitale Unterstützung in der Vermittlung

Abstract

museum4punkt0 vernetzt deutschlandweit Kulturinstitutionen verschiedener Ausrichtung und Organisationsform bei der Erstellung digitaler Vermittlungsformate. Konzipiert als Modellvorhaben, fördert das Projekt die Adaption nutzerzentrierter Entwicklungsmethoden im musealen Kontext: In iterativen Entwicklungs-, Test- und Evaluationsphasen untersuchen sieben Projektpartner, wie neueste Technologien effektiv im Museum eingesetzt werden können. Die Konzeption digitaler Angebote wird dabei nicht als punktuelle Marketingmaßnahme betrachtet, sondern als holistischer Prozess mit Auswirkungen auf Organisationsstrukturen und Arbeitsabläufe. Zugleich erprobt museum4punkt0 Formate, mit denen sich ein Wissenstransfer über Institutionsgrenzen hinweg gestalten lässt. Ziel ist, die Fülle der im Projekt gesammelten Erkenntnisse sowie Quellcodes der Prototypen der deutschen Museumslandschaft frei zur Verfügung zu stellen.

Prof. Monika Hagedorn-Saupe

studierte Pädagogik, Soziologie, Psychologie mit Schwerpunkt Erwachsenenbildung und Mathematik an der Ruhr Universität Bochum, dem Kings College London und der Freien Universität Berlin. Seit 2018 hat sie die Gesamtleitung des Verbundprojektes museum4punkt0 an der Stiftung Preußischer Kulturbesitz inne. Sie ist Präsidentin von CIDOC (dem Dokumentationskomitee in ICOM – International Council of Museums), Mitglied der europäischen Expertengruppe DCHE (Digital Cultural Heritage and Europeana) Vizepräsidentin des Governing Boards der Europeana Foundation und der Michael Culture Association und Vorstandsmitglied in ICOM-Europa. Seit 2006 Honorarprofessorin an der HTW Berlin.

9.30–10.00 **Vortrag: Dr. Christian Gries**
Landesstelle für die nichtstaatlichen Museen in Bayern

Von Handlungsräumen und Digitaler Reife. Digitale Strategie für Museen

Abstract

Der Vortrag beleuchtet das Themenfeld der Digitalisierung in Museen und präsentiert Ergebnisse der Analyse und Beratung aus einem Projekt „Digitale Strategie für Museen“ (seit 2015) an der Landesstelle für die nichtstaatlichen Museen in Bayern. Er skizziert die unterschiedlichen Wahrnehmungen des Aufgabenfelds Digitalisierung in den Kulturbetrieben, die Handlungsfelder einer digitalen Strategie zwischen eCulture und digitaler Transformation und entwirft ein „Reifemodell“ über das verschiedene Phasen der Umsetzung einer digitalen Strategie entwickelt werden können.

Dr. Christian Gries

hat Kunstgeschichte, Geschichte und Klassische Archäologie an den Universitäten Trier und Augsburg studiert und wurde 1996 mit einer Arbeit über den Maler, Kunsttheoretiker und Typographen Johannes Molzahn promoviert. Er hat mehrere Jahre für Kultureinrichtungen in Deutschland gearbeitet und parallel eine Ausbildung zum Medienentwickler absolviert. Von 2000 bis 2015 hat er in München die Internetagentur Janusmedia geführt, die sich auf die Umsetzung digitaler Kommunikation für Museen spezialisiert hat. Seit September 2015 leitet er an der Landesstelle für die nichtstaatlichen Museen in Bayern das Projekt „Digitale Strategien für Museen“. Er ist Gründungsmitglied der Münchner „Kulturkonsorten“ und hat in einer Vielzahl von Publikationen, Tagungen, Workshops und Vorträgen über das Themenfeld der Digitalisierung im Kulturbetrieb gearbeitet. Er hat Lehraufträge an der LMU München (Institut für Kunstgeschichte), an der Hochschule für Musik und Theater, München (Institut für Kulturmanagement und Medien), der FU Berlin (Museumsmanagement) und der HTWK Leipzig (Museumspädagogik). In einer Vielzahl von Projekten hat er am Themenfeld der Digitalisierung für Museen wie die Pinakotheken (München), das Lenbachhaus und Haus der Kunst (München), Museum für Kunst- und Gewerbe (Hamburg) sowie für Landesmuseen in Niedersachsen und Baden-Württemberg gearbeitet.

10.00–10.30 **Vortrag: Dr. Uta Piereth**
Bayerische Verwaltung der staatlichen Schlösser, Gärten und Seen

Smarte Residenzen? Vermittlung mit digitalen Medien am Beispiel der Cadolzburg und in weiteren Häusern der Bayerischen Schlösserverwaltung

Abstract

Was haben Residenzen und ähnliche alte Gemäuer mit der Museumslandschaft zu tun? Dutzende von ihnen stehen in der Obhut der Bayerischen Schlösserverwaltung, die dadurch zugleich der größte Museumsträger in Deutschland ist. Der Vortrag gibt einen Einblick, wie museale Erzählungen von den Potentialen solcher Anlagen und Raumkunstwerke profitieren können. Denn gerade Burgen und Schlösser beherbergen ein überbordendes Reservoir an Geschichte(n) – je nach Blickwinkel bau-, kunst-, regional- oder herrschaftsgeschichtlicher Natur. Doch diese Geschichten müssen auch erzählt und zur Disposition gestellt werden. Technische Hilfsmittel bieten hier eine erstaunliche Bandbreite methodischer Zugänge an: Umsetzbar sind mit modernem Medieneinsatz eine museale Mastererzählung ebenso wie ein niederschwelliges, nach verschiedenen Besuchergruppen ausdifferenziertes Informations- und vor allem Partizipationsangebot. Die Vermittlung von Inhalten an ein breites Publikum profitiert jedenfalls immens von diesen neuen Möglichkeiten, wie an einigen jüngeren musealen Beispielen gezeigt werden soll. Besuchern werden so nicht nur verlorene Bau- oder Ausstattungszustände vor Augen geführt, sie werden auch in spielerischer oder kreativer Form zur intensiven Auseinandersetzung, eigenen Annäherung und Erfahrung ermuntert. Wählt man in Verbindung damit einen offenen Vermittlungsansatz, der neugierig machen und begeistern will, erreicht man gerade angesichts der Möglichkeiten digitaler Medien relativ leicht jeden dort, wo er emotional oder intellektuell direkt anzusprechen ist. Viele Anwendungsvarianten erlauben dem Besucher so, eine aktive, individuelle Beziehung zu Themen und Dingen des Museums aufzubauen, die in der Regel durch den historischen Abstand zu den Museumsbesuchern erst einmal fern bzw. gar einschüchternd wirken. Strahlkraft kann eine solche, medial gestützte Vermittlungsarbeit also auch weit jenseits direkter (am besten aber ebenfalls mitgeplanter)

Socialmedia-Aktivitäten entfalten. Erörtert werden ebenso positive Erfahrungen im Einsatz moderner Medien wie andererseits konkrete Herausforderungen.

Dr. Uta Piereth

studierte Kunstgeschichte, Geschichte und Romanistik in Freiburg, Poitiers, Bonn und München. Sie wurde 1996 in Fribourg i.Ü. zum Thema „Bambocciade. Bild und Abbild des römischen Volkes im Seicento“ promoviert. Von 1996–1998 absolvierte sie ein wissenschaftliches Volontariat bei den Museen der Stadt Regensburg und war von 1999–2007 dort als wissenschaftliche Mitarbeiterin tätig. Daran schloss sich eine selbständige museale Konzeptions- und Vermittlungstätigkeiten u.a. für das Haus der Bayerischen Geschichte, die Bayerische Staatsgemäldesammlungen, die Landesstelle für die nichtstaatlichen Museen und das Deutsche Historische Museum an (u.a. für die Dauerausstellungen Reichstagsmuseum im Alten Rathaus Regensburg 2003; Münchner Kaiserburg 2007). Seit 2007 bis heute ist Uta Piereth in der Museumsabteilung der Bayerischen Schlösserverwaltung tätig und u.a. für die musealen Neukonzeptionen des Museums deutscher Fayencen in Schloss Höchstädt, in der Burg Prunn (...und das Nibelungenlied), Cadolzburg (Herrschaftszeiten! Erlebnis Cadolzburg) sowie des Referats Bildung und Vermittlung der Bayerischen Schlösserverwaltung zuständig.

11.15–11.45 Vortrag: Dr. Johanna Leissner

Fraunhofer Forschungsallianz Kulturerbe, Brüssel

Mit Fraunhofer Innovationen unser Kulturerbe erhalten – Zusammenführung neuartiger digitaler 3D-Schadens- und Materialanalysen für die Dresdner Skulpturensammlung

Abstract

In den vergangenen Jahren ist das Interesse an 3D-Digitalisierung und -Visualisierung im Bereich Kulturerbe aufgrund vielfältiger Nutzungspotentiale gestiegen. Denn das berührungslose und objektschonende Scannen in 3D ermöglicht neue Formen der Bewahrung, Präsentation und Interaktion mit Kulturgütern und schafft neue Zugänge für deren Erforschung. 3D-Modelle geben die Geometrie und Textur von Objektoberflächen wieder. Erste Ansätze versuchen, auch das Reflexionsverhalten verschiedener Materialien zu erfassen. Bisher unberücksichtigt geblieben ist hingegen die visuelle Aufbereitung von Museumsobjekten mit Angaben zu deren Inneren, zur Materialzusammensetzung und -eigenschaft sowie zu eventuell vorhandenen Schäden (Zustandsbeurteilung). Erstmalig wurden innovative Fraunhofer-Verfahren zusammengeführt, welche neue Möglichkeiten des Monitorings, der Analyse und der virtuellen Präsentation von Objekten über den Kulturerbebereich hinaus ermöglichen. Das Ziel war die virtuelle Präsentation von Objekten und deren intrinsische Eigenschaften visuell darzustellen. Dabei sollten verschiedene Technologien auf ein Objekt zwecks konsolidierter 3D-Visualisierung angewendet und mit Hilfe optischer, elektromagnetischer und akustischer Verfahren der Erhaltungszustand untersucht werden. Ausgewählte Objekte aus der Skulpturensammlung Dresden sowie Objekte aus der Freiburger Münsterbauhütte als Referenz standen im Mittelpunkt der Entwicklungsarbeiten.

Dr. Johanna Leissner

ist Chemikerin und Materialwissenschaftlerin, sie studierte in Deutschland und USA. Sie ist im Jahre 2008 Mitbegründerin des Fraunhofer Netzwerks Nachhaltigkeit und der Forschungsallianz Kulturerbe, getragen von der Fraunhofer Gesellschaft, der Leibniz Gemeinschaft und der Stiftung Preußischer Kulturbesitz sowie den Staatlichen Kunstsammlungen Dresden und der Sächsischen Landesbibliothek Dresden. Johanna Leissner koordiniert nationale und europäische Forschungsprojekten zur Erhaltung des Kulturerbes. Seit 2005 ist sie wissenschaftliche Vertreterin für Fraunhofer Institute bei der Europäischen Union in Brüssel und von 2001 bis 2005 war sie nationale Expertin der Bundesrepublik Deutschland für den Bereich „Technologien zum Erhalt des europäischen Kulturerbes“ bei der Europäischen Kommission, Abteilung Umwelttechnologien in Brüssel. Forschungsgebiete von Johanna Leissner sind: Klimawandel und kulturelles Erbe, nachhaltige und energieeffiziente historische Gebäude, Nachhaltigkeit im Kulturerbesektor (grünes Museum), Umweltmonitoring, präventive Konservierungstechnologien, Entwicklung von Umweltsensoren und Biosensoren, Implementierung der Nachhaltigkeit in der Forschung.

11.45–12.15 **Vortrag: Dirk von Gehlen**

Journalist und Autor, Leitung der Innovationsabteilung der Süddeutschen Zeitung

Mehr Ratlosigkeit wagen! Wie wir die Zukunft gestalten können – mit mehr 🙄

Abstract

Dirk von Gehlen ist großer Fan des Nymphenburger Schlossparks. Der Autor und Journalist wird am Beispiel der Parkanlagen erklären, wie man eine gelassene Haltung zum Neuen entwickeln kann – und sich auf diese Weise für die Herausforderungen der Digitalisierung wappnet. Dabei spielt eine Frisebee-Scheibe eine wichtige Rolle und das Emoticon des schulterzuckenden Shruggie 🙄. Er ist der Titelheld des Buchs „Das Pragmatismus-Prinzip“, das ein Ratgeber zur Ratlosigkeit sein will. Denn Ratlosigkeit ist die wichtigste Voraussetzung, um in komplexen Zeiten auf neue Ideen zu kommen.

Dirk von Gehlen

Studierte an der Deutschen Journalistenschule und arbeitete zunächst als Redaktionsleiter des Jugendmagazins jetzt.de bei der Süddeutschen Zeitung. Heute leitet er die Innovationsabteilung der SZ, wo er u. a. das Longreads-Magazin „SZ Langstrecke“ entwickelt hat. Dirk von Gehlen begleitet den durch die Digitalisierung ausgelösten Medienwandel seit Jahren – u. a. in seinen Buchveröffentlichungen „Mashup – Lob der Kopie“ (Suhrkamp) oder „Meta – Das Ende des Durchschnitts“ (Mathes&Seitz). Aber auch in seinem Blog digitale-notizen.de und auf Twitter unter @dvg.



Schlosspark Nymphenburg, Brücke am Großen See, Foto: wikipedia

WORKSHOPS

FREITAG, 15. NOVEMBER 2019: 13.15–16.15 UHR

1. Digitalität und Citizen Science

Das Museum der Gegenwart steht vor neuen Herausforderungen. Einerseits sollen mit kulturellen Angeboten möglichst breite gesellschaftliche Schichten erreicht werden, andererseits differenzieren sich potentielle Besucher*innen nach Bildung, Herkunft, Alter und Lebensstilen immer stärker aus. Diese ohnehin schon komplexe Situation gewinnt noch zusätzlich an Dynamik durch die rasant voranschreitende Digitalisierung und die neue Kultur der Digitalität, die laufend neue Erwartungen und zugleich auch Möglichkeiten der Interaktion zwischen dem Museum und seinen Besucher*innen schafft.

Im Rahmen des Workshops möchten wir gerne auf das weiterführende Thema der Citizen Science fokussieren. In den letzten Jahren haben sich ja vor allem naturwissenschaftliche Einrichtungen im Feld der Citizen Science hervorgetan, doch sind diese Maßnahmen nicht eins zu eins auf kulturhistorische Museen übertragbar. Wie haben ansprechende Citizen-Science-Projekte in kulturhistorischen Kontexten auszusehen? Und wie lassen sich die Möglichkeiten der Digitalisierung für Citizen Science Projekte nutzen?

Ausrichtende:

Dr. Johannes Bernhardt, Althistoriker (Uni Freiburg), Wissenschaftlicher Mitarbeiter im Projekt Creative Collections am Badischen Landesmuseum

Carolin Freitag, Historikerin (Uni Bielefeld und Bologna), Projektleiterin der Sammlungsausstellung Archäologie in Baden und Ausstellungsorganisatorin am Badischen Landesmuseum

2. Vom Depot ins Portal – Chancen und Herausforderungen für digitales Sammlungsmanagement und Wissen(schafts)kommunikation

Digitalisierung betrifft alle Bereiche der Museumsarbeit und stößt nachhaltige Modernisierungsprozesse an, um die Arbeitspraxis so sehr zu dynamisieren wie zu erleichtern – dies bleibt jedoch in der klassischen Projektförderung oft unbeachtet, die in vielen Fällen Insellösungen hervorbringt.

Konkret betrifft dies intern insbesondere smarte Depotplanungen, die Sammlungsdokumentation, die fachwissenschaftliche Erschließung sowie 2D- und 3D-Digitalisierungsprozesse. Für Kooperation und Kommunikation extern stellen sich Fragen nach Möglichkeiten forschender Zugriffe und gleichsam innovativen wie nachhaltigen analogen und digitalen Vermittlungs- und Kommunikations-Setups. Analoges und digitales Arbeiten verzahnen sich und müssen von Beginn an gemeinsam gedacht, entwickelt und gepflegt werden.

Die Stiftung Deutsches Optisches Museum und die Stiftung Historische Museen stellen sich diesen Herausforderungen in verschiedenen Arbeitsbereichen. Im Workshop stellen wir die beiden Ansätze in Diskussion miteinander vor und reflektieren Möglichkeiten der Übertragbarkeit und Skalierbarkeit auf andere Häuser. Ausgangspunkte sind die beiden SHMH-Digitalprojekte „Webportal“ und „Transfer des Wissens“ sowie das „Jenaer Modell“ des D.O.M. Hierbei stehen die Umwandlungen der internen Strukturen sowie die darauffolgenden und die Prozesse begleitende Kommunikation im Fokus. Damit werden auch Perspektiven auf komplexe Markenbildungsprozesse im Analogen und Digitalen sowie die auf verschiedenartig interessierte Zielgruppen abgestimmte Wissen(schafts)kommunikation ermöglicht.

Ausrichtende:

Dr. Elisabeth Böhm, Projektleiterin „Transfer des Wissens“ an der Stiftung Historische Museen Hamburg (SHMH), Kulturwissenschaftlerin und Germanistin mit digitaler Expertise.

Anna Symanczyk, Leitung Online-Kommunikation der Stiftung Historische Museen Hamburg (SHMH), Kulturanthropologin, Kunsthistorikerin und Museumsmanagerin mit digitalem Schwerpunkt.

Dr. Andreas Christoph, Leiter der Abteilung Inventarisierung und Digitalisierung am Deutschen Optischen Museum in Jena; andreas.christoph@deutsches-optisches-museum.de

3. Vom Nutzen Sozialer Medien. Möglichkeiten und Unmöglichkeiten für die Museen

Im Impuls-Beitrag werden Beispiele für die Präsenz von Museen in Sozialen Medien vorgestellt und analysiert. Welches Bild von Museen vermittelt etwa Plattformen wie „Instagram“ und „facebook“ mit Blick auf ein stimmiges museales Selbstverständnis und auf erfolgreiches Museumsmarketing? Hierzu werden Ergebnisse einer umfassenden Untersuchung der Foren-Präsentationen besonders populärer deutscher Museen vorgestellt. Es geht dabei auch um die Frage, wie das Bild von Museen fremdbestimmt wird und Museen selbst diese Plattformen nutzen bzw. nutzen sollten.

Und es geht um die Frage der Machbarkeit: Welche Voraussetzungen muss die museale Infra-/Personalstruktur zur Bedienung Sozialer Medien erfüllen? Erleben die Museen ein „Diktat“ solcher Medien, und wenn ja, wie gehen sie damit um? Bewirken Soziale Medien einen Wandel in der musealen Präsentation und neue Formen der Vermittlung? Auch dies wird angeschnitten werden.

Der anschließende Workshop will zunächst den Erfahrungsaustausch – an vielen konkreten Beispielen, gerne per Powerpoint-Flash-Präsentationen der Teilnehmer*innen – fördern. Aus diesen Erfahrungen wird das weitere Procedere des Workshops abgeleitet: Inhaltlich-programmatische, aber auch organisatorische Eckpunkte bzw. Rahmenbedingungen für die Nutzung von Instagram, facebook und Co. sollen in kleinen Arbeitsgruppen erarbeitet, festgelegt und in einer abschließenden gemeinsamen Präsentation vorgestellt werden. Die Workshop-Ergebnisse werden zu einem späteren Zeitpunkt durch AVICOM digital veröffentlicht.

Ausrichtender:

Dr. Michael H. Faber, Kulturwissenschaftler, Landesmuseumsdirektor i.R., Früher: LVR-Freilichtmuseum Kommern – Rheinisches Landesmuseum für Volkskunde, Vizepräsident des ICOM Komitees AVICOM
Berufliche Schwerpunkte: Ausstellungskuration, Museumsdidaktik, Medienproduktion, Personalentwicklung, Kommunikation und Öffentlichkeitsarbeit, Event-Management

4. Museumsdokumentation 4.0: Qualität vs. Menge?

Die Digitalisierung hat die Sammlungsdokumentation in den Museen verändert. Sichtbarkeit und Zugänglichkeit für Wissenschaft und Öffentlichkeit haben sich erheblich verbessert, und die Digital Humanities versprechen innovative Potenziale für objekt- und sammlungsbezogene Forschungen. Mit Blick auf museale Sammlungen hat nicht zuletzt das Interesse an Forschungen auf dem Gebiet der Material Culture zugenommen. Aus diesen hoffnungsvollen Perspektiven erwachsen neue Anforderungen an eine digitale Sammlungsdokumentation, die zumindest latent in einem Widerspruch zur alltäglichen, von knappen Ressourcen und Dokumentationsrückständen geprägten Realität in den meisten Museen zu stehen scheint.

Von zentraler Bedeutung ist dabei das Spannungsverhältnis zwischen Menge und Qualität, das sich unter folgenden Fragestellungen diskutieren lässt:

Welche Anforderungen haben die objektbasierte Forschung und die Digital Humanities an die Dokumentation von Objekten, und können diese die Museen überhaupt erfüllen? Wie und nach welchen Kriterien lässt sich das skizzierte Spannungsverhältnis auflösen? Wie können objektbezogene Forschungsdaten aus den Museen gestaltet werden, um nachhaltig offen für unterschiedliche Auswertungen zu sein? Welche Förderprogramme und Förderlinien gibt es für eine objektspezifische Tiefenerschließung in Museen?

Grundlagen der Diskussion bilden Erfahrungen bei der Erfassung, Digitalisierung und Erforschung des Bergbauarchivs im Deutschen Bergbau-Museum Bochum (DBM). In dem aktuellen Projekt „montan.dok 21“ laufen die Erschließung von Beständen des Bergbau-Archivs Bochum und die (Retro-) Dokumentation spezifischer Objektbestände parallel zur Erstellung zweier Dissertationen zur Sammlungsgeschichte.

Ziel des Workshops ist es, Vertreter verschiedener Disziplinen zusammenzuführen und Impulse für eine moderne Museumsdokumentation 4.0 zu geben.

Ausrichtender:

Dr. Michael Farrenkopf, Mitglied im Direktorium des DBM, Leiter Montanhistorisches Dokumentationszentrum (montan.dok), Projektleitung „montan.dok 21“

5. Museum 4.0 ist kein Ziel sondern ein Weg – hin zum Publikum des 21. Jahrhunderts

Es liegt in unseren Händen den abstrakten Begriff „Museum 4.0“ mit Leben zu füllen. Wie wollen wir in Zukunft kulturelles Erbe erwerben, sammeln, bewahren, erforschen und vermitteln? Und was bedeutet „Digitalisierung“ dann ganz konkret für „mein“ Museum? Ausgehend von einer neuen, ganzheitlichen Perspektive auf den Prozess der Digitalisierung geben wir Menschen in Museen kreative Anstöße, um die digitale Ökonomie aktiv zu gestalten. Das Ziel ist ein ebenso kraftvolles wie reflektiertes In-Bewegung-Kommen: kein übermotiviertes Vorpreschen und kein schutzsuchendes Rückzugsgefecht. Wir möchten motivieren zu einem selbstbewussten Aufbruch in die gute, neue real-digitale Zeit. Und das mit kreativen Ideen und einer klaren Vision.

Unser Ansatz:

Der Workshop widmet sich dem Potential und der Vision von Museum 4.0 und was kollektive Kreativität für die Zukunft bedeuten kann. Wer Museen fit für die real-digitale Zukunft machen will, braucht gute Einfälle, ja sogar Pioniergedanken, um Visionen zu entwickeln.

Wie aber lernt es sich, kreativ zu sein und Zukunft zu denken? Wir zeigen und probieren gemeinsam Ansätze, Methoden und Handwerkszeug, die helfen, gezielt und effektiv Ideen entstehen zu lassen. Dabei lenken wir den Fokus auch auf die eigene Aufmerksamkeit, Kompetenzen und Gestaltungskraft, die sich mit Museum 4.0 verbinden lässt.

Ziel des Workshops:

Die Teilnehmer*innen gewinnen ein Basiswissen über den Verlauf und die Gestaltung von Ideenfindungs- und Kreativprozessen für die Schaffung von Zukunftsperspektiven. Durch zahlreiche praktische Übungen sammeln sie Erfahrungen mit unterschiedlichen Kreativitätstechniken für die Einzel- und Gruppenarbeit (u. a. Design Thinking, Future Room, Theory U, Storymapping, Liberating Structures sowie Art of Hosting). Und sie erfahren, wie sie ihr Umfeld in den Ideenfindungs- und Umsetzungsprozess einbinden und so Museum 4.0 wertvoll denken und erfolgreich gestalten können.

Ausrichtende:

Barbara Hölschen (studierte Archäologie, Kulturwissenschaften und Museumskommunikation) gründete 2015 ihr Beratungsunternehmen STARTPHASE in Wiesbaden (www.startphase.org). Sie begleitet Menschen in Unternehmen und öffentlichen Institutionen in der Konzeption neuer Museen, Erlebnis- und Arbeitswelten. Ihre Herzthemen sind partizipative und kollektive Projekte auf der Schnittstelle von Wirtschaft und Kultur. Dazu leitet sie Vision-Workshops, ist Trainerin für Emotionale Intelligenz und möchte Zukunft mit Menschen gemeinsam entwickeln.

Gitti Scherer (studierte Bühnen- und Kostümbild und absolvierte Zertifikatskurse zu den Themen Kuratieren und Museologie) gestaltet seit 20 Jahren Bühnen-, Ausstellungs- und Begegnungsräume.

Als Kreativdirektorin arbeitet sie für Agenturen an der Schnittstelle von Kunst, Kultur und Unternehmen. (www.gittischerer.de). Sie ist Expertin für Kurationsprozesse von der Ideenproduktion bis zur klar formulierten Zukunftsvision und schafft damit inspirierende Denk- und Aktionsräume, in denen Menschen aus Kulturinstitutionen und Unternehmen ihr eigenes Potential optimal entfalten können.

Foto: Aaina Sharma



6. Kompetent DIGITAL

Digitale Transformation bedeutet für eine Institution wie das Museum die Einbeziehung digitaler Aktivitäten und Kompetenzen in die gesamte Organisation. Diese zielen darauf ab, digitale Plattformen und Kanäle zu entwickeln und zu nutzen, die einen Mehrwert, sowohl für die Organisation und deren Mitarbeiter*innen selbst, als auch für die Nutzer*innen und Akteur*innen der von der Institution entwickelten kulturell digitalen Angebote haben. Für dieses Vorhaben ist personale, soziale und digitale Kompetenzentwicklung der Mitarbeiter*innen von entscheidender Bedeutung.

Das Impulsstatement zeigt analytisch die in diesem Kontext gemachten wichtigsten Beobachtungen und Erfahrungen von Museumsschaffenden auf, die im Rahmen der von mir in den letzten fünf Jahren durchgeführten Beratungs- und Weiterbildungsvorhaben diskutiert und behandelt wurden.

Anhand der Fallbeispiele des Impulses und den Erfahrungen der Teilnehmer*innen, analysieren diese praxisorientiert in Kleingruppen daraus resultierende Bedarfe, um dann, die damit verbundenen Lösungsansätze herauszuarbeiten, wie die im Kontext der Digitalisierung notwendigen personalen, sozialen und digitalen Schlüsselkompetenzen in der musealen Arbeit besser erprobt, gefördert und mit welchen Prozessen unterstützt werden können.

Materialgrundlage:

Analyse der Ergebnisse aus den Beratungs- und Weiterbildungsvorhaben

Ability-Motivation-Opportunity (AMO)-Modell (Blumberg/Pringle 1982)

Employer XPerience Map

Duale Organisationsstruktur

Ziel des Workshops ist es, die Teilnehmer*innen für die Schlüsselkompetenzen der Digitalisierung zu sensibilisieren und gemeinsam Lösungsansätze zu finden, in welcher Form, deren Erprobung und Förderung, optimaler in den persönlichen Arbeitsalltag integriert werden kann.

Ausrichtende:

Sabine Jank, Dipl. Designerin (FH), Dipl. Szenenbildnerin, Co-Founder und Creative Director @ szenum. Lab for Participation and Digital Transformation, Facilitator und zertifizierte Coach, Autorin und Speakerin
Arbeits- und Forschungsschwerpunkte: Digitale Transformation, Partizipation und Führungskultur

7. Museum Uploaded – digitale Technologien für Dauerausstellungen in kleinen und mittelgroßen Museen

Museum Uploaded ist ein Kooperationsprojekt von vier Institutionen aus dem deutsch-tschechischen Raum mit dem Ziel der innovativen Weiterentwicklung von Informationstechnologien für kleine und mittelgroße Museen. Diese werden in einer neuen stadtgeschichtlichen Dauerausstellung im Stadtmuseum Deggendorf ihre Anwendung finden. Im Workshop sollen sowohl der museologische Ansatz als auch drei Teilprojekte zur Digitalisierung der Museumsarbeit vorgestellt werden: 1) ein Content-Management-System (CMS), das es dem Museumspersonal erlaubt neue Inhalte flexibel in die Ausstellung einzupflegen, 2) eine App, die es ermöglicht die Museumsexponate in ihrem ursprünglichen städtischen Kontext zu erkunden sowie 3) ein interaktives Stadtmodell, das die Besucher*innen in ihrer kulturlandschaftlichen Umgebung verortet.

Da besonders kleine und mittelgroße Kulturinstitutionen oft nicht die finanziellen und personellen Mittel aufbringen können, um den vielfältigen Anforderungen der Digitalisierung im Museum gerecht zu werden, entwickelt das Projekt eine digitale Infrastruktur, die leicht implementiert und erweitert werden kann. Das Stadtmuseum Deggendorf verfolgt außerdem das Ziel, Digitalisierung nicht nur als technische, sondern auch als kommunikative Herausforderung anzunehmen und die neuen Möglichkeiten von dialogischem Arbeiten in die Konzeption der Ausstellung zu integrieren. Im Frühjahr 2019 wurden im Rahmen der Partizipationsstrategie des Hauses moderierte Workshops mit verschiedenen Interessensgruppen durchgeführt, um deren Themen und Ideen in der Konzeptions- und Umsetzungsphase aufzugreifen. Hier wurden neben vielen neuen Objekten und Geschichten auch viele Kontakte zu Zeitzeug*innen geknüpft.

Museum Uploaded ist ein gemeinsames Projekt der Stadt Deggendorf – Stadtmuseum (Leadpartner), des Prachiner Museum in Písek/CZ, der südböhmischen Universität in České Budějovice und der Technischen Hochschule Deggendorf. Es hat eine Laufzeit von drei Jahren und wird durch die Europäische Union Ziel ETZ Freistaat Bayern – Tschechische Republik 2014 – 2020 (Interreg V), durch den Europäischen Fonds für regionale Entwicklung gefördert.

Planung des Workshops:

- Begrüßung und Einstieg
- Vorstellung des Projekts/ Partnerinstitutionen und erster Ergebnisse
- Ziele, Risiken und Herausforderungen aus technologisch-informatischer Perspektive
- Digitalisierung als Chance in Dauerausstellungen
- Diskussion + Fragerunde

Der Workshop soll Einblicke in den Stand des Forschungsprozesses geben, die Möglichkeit zu einer lösungsorientierten Diskussion bieten sowie den Erfahrungsaustausch mit interessierten Fachleuten ermöglichen.

Ausrichtende:

Birgitta Petschek-Sommer leitet die Museen der Stadt Deggendorf, das Stadtmuseum Deggendorf und das Handwerksmuseum Deggendorf. Das Stadtmuseum Deggendorf ist Leadpartner im Projekt Museum Uploaded.

Prof. Wolfgang Dörner studierte Ingenieurwesen und Geoinformatik. Seit 2009 ist er Professor für Informatik räumlicher Systeme an der Technischen Hochschule Deggendorf und Leiter des Instituts für angewandte Informatik mit über 40 Mitarbeitern. Schwerpunkt seiner Forschungstätigkeit liegt in der Geoinformatik und deren Einsatz in unterschiedlichen Fachdomänen. In Zusammenarbeit mit Partnern der Universitäten in Budweis und Pilsen und in enger Kooperation mit Kultureinrichtungen und Archiven arbeitet eine Arbeitsgruppe des Instituts an Themen der Digital Humanities insbesondere unter Berücksichtigung georäumlicher Aspekte von Bauwerken und Dokumenten, sowie dem Einsatz von technologischen Ansätzen aus Citizen Science, Mobile Computing, Augmented/Virtual Reality und künstlicher Intelligenz.

Anja Braehmer studierte in Tübingen und Rom Anglistik und Empirische Kulturwissenschaft (B.A./M.A.). Während des Studiums arbeitete sie am Leibniz-Institut für Wissensmedien in Tübingen. Es folgte wissenschaftliche Tätigkeit am Stadtmuseum Tübingen. Seit 2018 ist sie wissenschaftliche Mitarbeiterin im Projekt Museum Uploaded an der Technischen Hochschule Deggendorf und konzipiert aktuell eine stadtgeschichtliche Dauerausstellung im Stadtmuseum Deggendorf. Sie ist Teil der Forschungsgruppe digitales kulturelles Erbe.

8. Kooperationen zwischen Kultur- und Gedächtnisinstitutionen und Wikimedia Deutschland e.V. – Alte und neue Formate der Kulturerbevermittlung nicht nur im Europäischen Kulturerbejahr 2018

Wikimedia Deutschland e.V. hat sich zu einem gefragten Kooperationspartner für Kulturerbeeinrichtungen entwickelt. Im Rahmen eines 30-minütigen Einführungsvortrags werden vier ausgewählte Wikimedia-Projekte und die Arbeit von Wikimedia Deutschland e. V. kurz vorgestellt. Im Anschluss besteht im Rahmen eines Weltcafés die Möglichkeit, die vier Wikimedia Projekte Wikipedia, Wikimedia Commons, Wikidata und Wikisource in Kleingruppen näher kennenzulernen, und sich mit Freiwilligen aus den Projekten auszutauschen und vernetzen zu können. An vier verschiedenen Tischen/Stationen können die Projekte näher betrachtet und ausprobiert werden. In 20-minütigen Kurzworkshops können die Teilnehmenden tiefer in die einzelnen Projekte einsteigen. Nach 20 Minuten findet ein Wechsel zum nächsten Projekt statt, so können in 80 Minuten alle vier Projekte durchlaufen werden. Parallel zu den Wikimedia-Projekten ist an einem weiteren Tisch der Austausch zu den von Wikimedia Deutschland e.V. angebotenen Formaten und Veranstaltungen möglich. Eine abschließende Feedback-Runde beschließt den zweistündigen Workshop.

Eine Möglichkeit zur Vertiefung der Inhalte bietet die am Samstag angebotene Exkursion in den Lokalen Raum der Münchner Community an. Dort kann von den Teilnehmenden direkt unter Anleitung der Freiwilligen in den Wikimedia-Projekten editiert werden, und die Projekte können anhand konkreter Beispiele vorgestellt und diskutiert werden.

Wikimedia Deutschland e. V. hat im Rahmen des Europäischen Kulturerbejahres 2018 – Sharing Heritage – verschiedene Projekte durchgeführt. Neben klassischen „GLAM on Tour“-Stationen, u.a. im Archäologischen Park Xanten, im LWL-Industriemuseum in Witten, im Senckenberg Museum für Naturkunde Görlitz und im Jagdschloss Grunewald, wurden auch neue Formate entwickelt. So wurde zum Beispiel, gefördert durch die Beauftragung der Bundesregierung für Kultur und Medien, ein Europäischer Sonderpreis im Rahmen des weltgrößten Fotowettbewerbs „Wiki Loves Monuments“ ausgelobt. Als besonderes Highlight sei hier auf die Erstellung von 360°-Panoramen in Innenräumen von denkmalgeschützten Räumen verwiesen. Damit wurde im digitalen Raum ein völlig neues Raumgefühl von Kulturdenkmälern erlebbar. Erstmals erfolgte die Qualifizierung von Freiwilligen der Wikimedia-Projekte zu Wikipedia-Kulturbotschafterinnen und -Kulturbotschaftern. Diese Qualifizierungsmaßnahme fand in Zusammenarbeit mit der Deutschen UNESCO-Kommission statt. In diesem Rahmen wurden vertiefte Fachkenntnisse in relevanten Bereichen vermittelt.

Speziell auf das Kulturerbejahr zugeschnitten war auch das in Kooperation mit dem Goethe-Institut durchgeführte Projekt „Erbstücke. Europäische Geschichten“. Im Rahmen von Edit-a-thons in verschiedenen europäischen Ländern wurden Wikipedia-Artikel zu europäischen Kulturgütern erstellt, verbessert und ausgebaut. Gemeinsam mit den Kooperationspartnern konnte ein vielstimmiger Beitrag zum Europäischen Kulturerbejahr 2018 geleistet werden. Vereint sorgte man dafür, die Sichtbarkeit von Institutionen, Objekten und Baudenkmalern im Internet zu verbessern und ermöglichte einen freien und digitalen Zugang zu ihnen.

Ausrichtende:

Marcus Cyron, Studium der Geschichts- und Altertumswissenschaften, Freiwilliger in verschiedenen Wikimedia-Projekten und Wikipedia-Kulturbotschafter, 2012 erster „Wikipedian in Residence“ beim Deutschen Archäologischen Institut, Besitzer im Präsidium von Wikimedia Deutschland e. V. und weitere Freiwillige der Wikimedia-Projekte und die lokale Community des WikiMUC in München

Holger Plickert, M.A., Historiker, Projektmanager Kultur & Community bei Wikimedia Deutschland e. V.

9. Digital-Outreach für das Museum der Zukunft

Die Digitalisierung und die Entwicklung neuer Technologien wirken in alle Arbeitsbereiche des Museums, verändern diese und bringen neue Aufgaben mit sich. In Verbindung mit Outreach können Museen innovative Wege beschreiten und die neuen Möglichkeiten für weit mehr nutzen als nur Inhalte mit vertrauten Methoden in andere Medien zu verpacken. Apps, Gaming, Augmented- und Virtual Reality-Angebote, 3-D Druck, Hackathons, MOOCs und andere digitale Medien zur Wissensvermittlung können sich entweder an den bisherigen Interessentenkreis wenden oder aber so konzipiert werden, dass sie Museumserfahrungen für einen völlig neuen Interessent*innenkreis eröffnen. Wie sieht die Digital-Strategie eines Museums aus, wenn Outreach – verstanden als Beziehungsaufbau zu Menschen, die bisher nicht zu den Museumsbesucher*innen zählen – integrierter Bestandteil ist?

Der Workshop gibt einen theoretischen Einblick in die Entwicklung von Outreach in Museen und verdeutlicht anhand von Beispielen aus der Praxis, wie mit einer umfassenden Digital-Outreach-Strategie die Wahrscheinlichkeit gesteigert werden kann, den Kreis von Nutzer*innen zu erhöhen. Die Teilnehmer*innen sind eingeladen eigene Erfahrungen in der Umsetzung einer Digital-Strategie einzubringen und gemeinsam zu diskutieren welche organisationalen, personellen und kulturellen Bedingungen dafür förderlich sind.

Ausrichtende:

Ivana Scharf studierte nach Ihrer Ausbildung zur Industriekauffrau Sozial-, Politik und Medienwissenschaften an der Heinrich-Heine-Universität Düsseldorf, sowie Kultur- und Medienmanagement an der Freien Universität Berlin. Sie ist Gründerin des atelier für gesellschaftsgestaltung und Initiatorin zahlreicher Outreach-Initiativen, die mit bundesweiten Programmen Kunst und Kultur in Schulen bringt. Im Jüdischen Museum Berlin etablierte sie die erste Outreach-Abteilung in einem deutschen Museum und führte den Begriff in die deutschsprachige Museumslandschaft ein. Sie ist Mitinitiatorin des Expertennetzwerks Museum Outreach. Zusammen mit Julia Heisig und Dagmar Wunderlich ist sie Autorin des im Waxmann Verlag erschienenen Titels „Museen und Outreach – Outreach als strategisches Diversity-Instrument.“

10. Mixed Reality: Beyond VR & AR Neue Perspektiven für gemeinsames Erleben und Lernen

Museen aller Art befinden sich permanent im Zwiespalt zwischen ihrem Bildungsauftrag und der konkurrierenden Rolle als attraktives Freizeitangebot. In diesem Kontext spielen digitale Vermittlungsarten eine wichtige Rolle, um das Museumserlebnis interaktiver, individueller und immersiver zu gestalten. Doch welche Technologien und Lösungen eignen sich, um sowohl dem Erlebnisanspruch als auch der Aufgabe der Wissensvermittlung gerecht zu werden?

Im gemeinsamen Austausch von Erfahrungen und Meinungen erarbeiten wir Chancen und Nebenwirkungen von aktuellen digitalen Trends, wie Virtual und Augmented Reality. Wir befeuern den Dialog mit Impulsen, wie die Zukunft der Kommunikation aussehen kann, bei der der Inhalt und das Erlebnis im Vordergrund stehen. Ein kurzer Einblick in die Arbeit des Innovationslabors von Milla & Partner zeigt, wie wirkungsvoll die digitale Erweiterung der analogen Welt sein kann, wenn die Grenze zwischen digital und analog verschwindet und die Technik unsichtbar wird.

Das Spektrum der diskutierten und gezeigten Technologien kann neue Perspektiven aufzeigen. In gemeinsamer Diskussion zeigt sich, wie die jeweiligen Technologien sinnvoll genutzt werden können. Das Ergebnis des Workshops kann als Entscheidungshilfe für digitale Vorhaben dienen und soll zu neuen Lösungsansätzen anregen.

Ausrichtende:

Milla & Partner Innovationslabor: Im Innovationslabor bündeln wir die Kompetenzen für die Entwicklung neuartiger Medienformate, investieren gezielt in interdisziplinäre Forschung und verwandeln Visionen in praktische Anwendungen für die Erlebniskommunikation der Zukunft.

11. Digital Art Conservation – Workshop zum Kuratieren und Konservieren von digitaler Kunst

Nach einer kurzen Einführung in die Grundlagen und Problematik der Ausstellung und Konservierung digitaler Kunst sollen in diesem Workshop Fallstudien zu diesem Thema vorgestellt werden. Theoretische und materielle Grundlage hierfür sind die Erfahrungen aus zweieinhalb Jahrzehnten Ausstellung- und Sammlungsstätigkeit am ZKM | Zentrum für Kunst und Medientechnologie Karlsruhe sowie aus der Lehrtätigkeit und aktuellen Praxis als Sachverständiger für elektronische und digitale Kunst.

Anhand der Reflexion und Diskussion von Aufgabenstellungen aus ihrer eigenen Berufspraxis sollen die Teilnehmer*innen einen Einblick in die Wartungsbedingungen und Konservierungsmaßnahmen digitaler Kunst gewinnen. Der praxisorientierte Workshop möchte aktiv zu einer Auseinandersetzung mit konkreten Fällen aus der eigenen Museums- und Ausstellungspraxis anregen. Da viele Künstler*innen als Urheber digitaler Kunst noch leben, soll anhand ausgewählter Künstlerinterviews auch die Rolle von Künstler*innen bei Ausstellungen und Konservierungsmaßnahmen hinterfragt werden.

Ausrichtender:

Nach dem Studium der Soziologie, Psychologie, Pädagogik und Kunstgeschichte wurde *Bernhard Serexhe* an der Universität Freiburg mit einer Doktorarbeit zur Architektur der Kathedrale Saint-Lazare in Autun, Frankreich, promoviert. In den 1990er Jahren war er als Kurator am Aufbau des ZKM | Zentrum für Kunst und Medientechnologie Karlsruhe und seiner Sammlung digitaler Kunst beteiligt, danach leitete er die dortige Museumskommunikation. Von 2006 bis 2016 wirkte er als Hauptkurator und Kustos des ZKM | Medienmuseums. Bernhard Serexhe ist seit 1995 medienpolitischer Berater des Europarats Straßburg. Zahlreiche Lehraufträge führten ihn an die Russische Akademie der Künste in Sankt Petersburg, die Staatliche Hochschule für Gestaltung Karlsruhe, das KIT Karlsruhe, an die CAFA Central Academy of Fine Arts in Beijing und die Universitäten Basel und Bern. Von 2008 bis 2012 war er Professor für Kunstwissenschaft und Medientheorie an der Istanbul BILGI-University. Seit 2010 initiierte und leitete er das EU-Forschungsprojekt digital art conservation. Zu seinen Arbeitsschwerpunkten zählen Kunst- und Medienwissenschaft, Architektur- und Denkmalgeschichte sowie archäologische Forschungen und Restaurierungsstudien zur romanischen Architektur in Burgund. Seit 2016 wirkt Prof. Dr. Bernhard Serexhe international als Kurator und als öffentlich bestellter Sachverständiger für elektronische und digitale Kunst.

12. Digitalisierung im Museum – Teamwork lautet die Devise!

Im Kontext der Digitalisierung in Museen wird nur zu selten der Blick hinter die Kulissen gewagt: Welche Auswirkungen hat die digitale Transformation auf Museumsmitarbeiter*innen? Der Arbeitsalltag wandelt sich durch die Digitalisierung rasant. In der Folge sorgen sich Mitarbeiter*innen aufgrund unbekannter Veränderungen und entwickeln bewusst oder unbewusst eine ablehnende Haltung zur Digitalisierung. Diese kann im Museum – wie in allen anderen Organisationen auch – aber nur gelingen, wenn sie in der Breite eines Hauses stattfindet.

Die digitale Transformation kann keiner Einrichtung verordnet werden, sie kann nur in der Breite einer Institution erfolgreich implementiert werden. Entscheidend ist daher, das gesamte Team in die Prozesse der Digitalisierung einzubeziehen. Partizipation lautet das Stichwort in diesem Kontext – für etliche museale Einrichtungen ist eine solche Vorgehensweise möglicherweise ein Paradigmenwechsel.

Der Workshop zielt darauf ab, Formate und Methoden vorzustellen und zu diskutieren, mit denen Kolleg*innen gewonnen und motiviert werden können, sich für die Möglichkeiten und Chancen des digitalen Wandels zu öffnen. Thematisiert werden sollen ebenso der Umgang mit Ängsten, Rückschlägen und Risiken im Zusammenhang mit dem digitalen Wandel.

Ausrichtender:

Florian Trott, studierter Kultur- und Kommunikationsmanager, ist seit März 2017 Leiter der Abteilung Kommunikation der Staatlichen Kunsthalle Karlsruhe und zugleich Beauftragter für die digitale Strategie der Kunsthalle. Zuvor war er als Bereichsleiter Kommunikation und Vermittlung in der Stiftung Luthergedenkstätten in Sachsen-Anhalt tätig.

13. Einsatz von Digitalen Exponaten und CMS zur Wissensvermittlung in Ausstellungen (am Beispiel des neuingerichteten Weltmuseum Wien)

Workshop-Beitrag von Ralph Appelbaum Associates und 2av

Die von Grund auf neu konzipierte Dauerausstellung des Weltmuseum Wien zeigt seit 2017 insgesamt 3127 Objekte und 85 digitale Exponate in 14 Sälen. Dabei ist eine grundsätzliche Flexibilität in der Präsentation nötig, da sich das Wissen um die Weltkulturen ständig erweitert. Die 85 medialen Exponate des Weltmuseums ermöglichen durch ein Content Management System (CMS) diese sich ständig erweiternden Inhalte zu aktualisieren. Auch empfindliche oder nicht transportierbare Sammlungsobjekten können nun in digitaler Form einem großen Publikum präsentiert werden, wodurch die Schausammlung in den digitalen Raum erweitert wird.

Impulsvortrag

Tim Ventimiglia und Martin Schmitt stellen das Projekt Weltmuseum Wien und dessen inhaltliche Zielsetzung, Narration, Rolle der digitalen Exponate und der medialen Vermittlung vor. Der Fokus liegt auf Definition, Kriterien und Parametern der digitalen Exponate, dem Einsatz und Aufbau von CMS und Tracking- und Evaluations-Möglichkeiten.

Workshop:

In drei Sessions à 40 Minuten wird in Kleingruppen anhand einer fiktiven oder realen Sammlung eine Vermittlungsbotschaft erarbeitet; es werden digitale Exponate im Detail oder eine übergeordnete digitale Strategie entwickelt und diese in die Gesamtdramaturgie eines fiktiven Ausstellungsbesuchs einbezogen.

Ausrichtende:

Tim Ventimiglia ist seit 24 Jahren hauptverantwortlicher Projektleiter bei Ralph Appelbaum Associates (RAA) und seit 2012 Geschäftsführer der Berliner Dependenz. Als Gesamtprojektleiter ist er für die Ausstellungsplanung im Humboldt-Forum im Berliner Schloss verantwortlich. Er betreute das Weltmuseum Wien, sowie aktuell das Museum für Franken in Würzburg und das Nationalmuseum Josef Pilsudski in Sulejówek, Polen. Lehrtätigkeiten an Universitäten runden sein Profil ab.

Martin Schmitt ist Projektleiter und Teamleiter der Entwicklungsabteilung bei 2av. Außerdem unterrichtet er an mehreren Hochschulen. 2av hat sich seit 2005 auf Digitale Exponate zur Wissensvermittlung spezialisiert und bereits über 700 Digitale Exponate realisiert.

14. Für Forschung und Lehre digitalisieren

Jedes Objekt einer Sammlung von Kulturgut kann zum Ausgangspunkt faszinierender Entdeckungen und zur Quelle neuen Wissens werden. Musealen und universitären Sammlungsbeständen kommt damit eine erhebliche Bedeutung als Ressource für Forschung und Lehre zu. Die sammelnden Einrichtungen haben eine entsprechend hohe Verantwortung sowie die gesamtgesellschaftlich wichtige Aufgabe, das kulturelle Erbe nicht nur konservatorisch zu betreuen, sondern zugleich geeignete Infrastrukturen aufzubauen, um die Bestände für wissenschaftliche Erschließungs- und Erforschungsprozesse zugänglich zu machen. Die Digitalisierung spielt hier eine entscheidende Rolle.

Museale und universitäre Sammlungen haben die Chancen der Digitalisierung erkannt und sind im Bereich der digitalen Kulturerbeerschließung und -forschung zu einem regelrechten Innovationsmotor geworden. Ein gutes Beispiel hierfür ist das vom BMBF geförderte „Netzwerk universitärer Münzsammlungen in Deutschland“ (NUMiD). In NUMiD haben sich inzwischen über 35 universitäre Münzsammlungen zusammengeschlossen, um gemeinsam mit dem Münzkabinett der Staatlichen Museen zu Berlin einen deutschlandweiten Forschungs- und Digitalisierungsverbund numismatischer Universitätssammlungen zu bilden. Das Netzwerk treibt nicht nur die Bestandserschließung voran, es trägt auch zum Aufbau eines gemeinsam genutzten Pools an Normdaten bei, vernetzt die Digitalisate im Semantic Web und entwickelt innovative Ansätze zur Verbindung von numismatischer Forschung und Lehre.

Ausgehend von diesem Beispiel wird sich der Workshop mit den Potentialen beschäftigen, die sich durch eine wissenschaftsgeleitete Digitalisierung ergeben. Wie definiert die Digitalisierung die sammlungsbezogene Dimension von Forschung neu? Welche Chancen der Kooperation und des Public Engagement ergeben sich? Welche Anforderungen müssen Daten, Plattformen und Werkzeuge erfüllen? Welche Zukunftsperspektiven ergeben sich, und wo liegen die aktuellen und künftigen Herausforderungen?

Ausrichtende:

Martin Stricker, seit 2012 wissenschaftlicher Mitarbeiter der Koordinierungsstelle für wissenschaftliche Universitätssammlungen in Deutschland, beschäftigt sich mit Fragen der Digitalisierung von musealen und Sammlungsobjekten als Ressource für Forschung, Lehre und Transfer.

Prof. Dr. Cornelia Weber ist Honorarprofessorin für Wissenschaftliche Sammlungen und Wissenstransfer an der Justus-Liebig-Universität Gießen. Bis Januar 2019 leitete sie u. a. das BMBF-Projekt „Koordinierungsstelle für wissenschaftliche Universitätssammlungen in Deutschland“ in Berlin; von 2004 bis 2010 war sie Präsidentin des internationalen ICOM-Komitees UMAC (University Museums and Collections).

Johannes Wienand ist Professor für Alte Geschichte an der Technischen Universität Braunschweig und leitet das Münzkabinett des Herzog Anton Ulrich-Museums Braunschweig. Er ist Gründer und Sprecher des BMBF-geförderten Forschungs- und Digitalisierungsprojekts NUMiD (Netzwerk universitärer Münzsammlungen in Deutschland).

15. Wenn Digitalisierung auf Vermittlung trifft – Welche Auswirkungen hat die Digitalisierung auf die Qualität der Vermittlung?

In ihrem unaufhaltsamen Vormarsch hat die Digitalisierung alle Bereiche der Museumsarbeit erreicht, auch die Vermittlung. So sind die Kulturvermittlung und Museumspädagogik zusammen mit den Sammlungen und der Abteilung für Ausstellungsgestaltung besonders gefragt, wenn es darum geht, attraktive digitale Angebote für das Publikum zu entwickeln.

Innerhalb von CECA (Committee for Education and Cultural Action) sind die zahlreichen digitalen Vermittlungsprojekte seit Jahren Bestandteil des internationalen Austausches. Nun möchte CECA einen Schritt weitergehen und mit diesem Workshop untersuchen, wie sich Digitalisierung auf die Qualität der Vermittlungsarbeit konkret auswirkt.

Qualitätskriterien für die Vermittlungsarbeit gibt es bereits seit 2008. Aufgrund der – nicht zuletzt durch die zunehmende Digitalisierung – geänderten Rahmenbedingungen werden sie zurzeit überarbeitet. Wir möchten unseren Beitrag dazu leisten. Ziel des Workshops ist es, gemeinsam mit den TeilnehmerInnen Anregungen zu erarbeiten und die ersten Weichen für die Einbeziehung der Digitalisierung in die Qualitätskriterien der Vermittlung zu stellen. Der Workshop bietet gleichzeitig eine Plattform, um diese Diskussion zu strukturieren. Was sollte beachtet werden, um die digitalen Veränderungen in der Vermittlung gebührend zu berücksichtigen? Was zeichnet gute digitale Vermittlung aus? Welche Möglichkeiten zur Kooperation und Partizipation ergeben sich durch die Digitalisierung?

Digitalisierung wirkt sich auf die Interaktion der VermittlerInnen mit unterschiedlichen Gruppen aus, ob museum-sintern im Umgang mit den BesucherInnen oder den KollegInnen, oder über die Institutionsgrenzen hinaus in der Vermittlung/Kommunikation mit NutzerInnen bzw. „Nicht-BesucherInnen“.

Im Workshop wird der Fokus auf die Vermittlungsangebote und -methoden in den Ausstellungen liegen. Auswirkungen der Digitalisierung und konkrete Beispiele werden in mehreren Diskussionsrunden nach dem Vorbild eines World-Cafés besprochen. Dabei werden Erfahrungen, Erkenntnisse und Ansichten der TeilnehmerInnen einbezogen, um jeweils gemeinsam Antworten für die zentrale Frage auszuarbeiten: Was macht die Qualität der digitalen Vermittlungsangebote aus?

Die Synthese dieser Diskussionen soll Anhaltspunkte und Anregungen für weiterzuführende Überlegungen zur Ausarbeitung von Qualitätskriterien für digitale Vermittlungsangebote liefern.

Ausrichtende:

Dr. Stéphanie Wintzerith, freiberuflich im Bereich der Evaluation und Besucherforschung tätig, Mitglied im Vorstand von ICOM CECA

Christine Brehm, Teamleitung Museumspädagogik im Stadtmuseum Erlangen, nationale Korrespondentin von ICOM CECA für Deutschland

Wencke Maderbacher, Leitung der Vermittlungsabteilung in Moesgaard, Dänemark, nationale Korrespondentin von ICOM CECA für Österreich

16. CIDOC-Workshop: Was macht eine gute digitale Strategie eines Museums aus?

Den digitalen Wandel als Herausforderung begreifen – Museum neu denken – Digitale Normalität schaffen – Das Digitale als Element von allem begreifen.

Solche allgemeinen Redewendungen findet, wer sich die digitalen Strategien von einigen großen Museen durchliest. Doch was ist eine digitale Strategie? Was macht eine gute digitale Strategie aus? Was unterscheidet eine digitale Strategie von einer digitalen Kommunikationsstrategie? Welche Rolle spielen das digitale Sammeln, die digitale Langzeitspeicherung und die digitale Restaurierung in unseren Museen zukünftig? Im Workshop zur „guten“ digitalen Strategie wollen wir über verschiedene Ansätze diskutieren und sie auf den Prüfstand stellen. Wir wollen uns fragen, was eine digitale Strategie leisten soll und was man mit ihr erreichen kann.

Ferner gibt der Workshop einen Einblick in die aktuellen Diskussionen zur Entwicklung digitaler Strategien, die zur Zeit im Internationalen ICOM-Komitee für Dokumentation (CIDOC) geführt werden. In CIDOC wurde im letzten Jahr eine neue Arbeitsgruppe gegründet, die Musterdokumente und Checklisten für Museen erarbeitet, welche eine digitale Strategie entwickeln wollen. Die Working Group for Digital Strategy Development möchte die Idee einer umfassenden, auf die jeweilige Institution zurechtgeschnittenen digitalen Strategie befördern. CIDOC verwendet hierbei einen sehr weiten Dokumentationsbegriff, der sämtliche Bereiche der Informationsverwaltung und Informationsbereitstellung in Museen umfasst.

Ausrichtende:

Monika Hagedorn-Saupe ist die Vorsitzende von CIDOC, Vizepräsidentin der Europeana Foundation und der Michael Culture Association sowie Vorstandsmitglied von ICOM-Europa. Ihr obliegt die Verbundkoordination und Gesamtleitung des Projekts museum4punkt0 / ehem. Leiterin des Referates „Besucherbezogene Museumsforschung und Kulturstatistik“ sowie stellvertretende Leiterin des Instituts für Museumsforschung der Staatlichen Museen zu Berlin.

Jan Behrendt ist gewähltes Vorstandsmitglied von CIDOC, wo er die CIDOC Training Association beaufsichtigt und der Working Group for Digital Strategy Development vorsitzt. Hauptamtlich ist er der Leiter der Abteilung Sammlung & Forschung am Militärgeschichtlichen Museum der Bundeswehr am Flugplatz Berlin-Gatow.

17. Digitale Vermittlung in Museen: Was können mobile Anwendungen leisten?

Die Digitalisierung hat den „Lernort Museum“ in den digitalen Raum erweitert. Digitale Produkte und Services verändern den Umgang mit Objekten und den Dialog mit dem Publikum. Das populärste Zugangsinstrument zu diesen Räumen sind private mobile Endgeräte, auf denen die Besucher heute überwiegend webbasierte Anwendungen aufrufen. Zeitgemäße museale Vermittlung beinhaltet daher immer deutlicher neben klassischen analogen Formaten auch digitale Angebote. Diese werden von der Öffentlichkeit angenommen, wenn sie den Besucher*innen einen Mehrwert bieten und unkompliziert zu beziehen sind. Für die Museen müssen die Anwendungen innerhalb der eigenen Handlungsräume leistbar, nachhaltig geplant und an das eigene Medien- und Vermittlungskonzept anbindbar sein.

Im Workshop soll anhand des Formats „fabulAPP – Baukasten für digitales Storytelling im Museum“ der Landesstelle für die nichtstaatlichen Museen in Bayern erläutert werden, wie digitale Vermittlung über mobile Anwendungen (Audio- und Multimediaguides, E-Learning- und Spieleanwendungen) zielgruppengerecht und mit Rückbindung ins eigene Haus umgesetzt werden kann. Nach einer allgemeinen Einführung in das Thema lernen die Teilnehmer*innen Grundlagen und Voraussetzungen erfolgreicher Anwendungen kennen.

Einen Schwerpunkt setzt der Workshop auf die Methode des digitalen Storytelling. Hinsichtlich der Vereinigung von Textformaten mit Bewegtbild, Audio, Grafik und interaktiven Modulen zu einem multimedialen Produkt soll diskutiert werden, wie für Besucher*innen Mehrwert generiert werden kann. Die Teilnehmer*innen lernen Best-Practice-Beispiele kennen und entwerfen gemeinsam Grundlagen und Anforderungen.

Ausrichtende:

Seit 2017 leitet *Wiltrud Gerstner* an der Landesstelle für die nichtstaatlichen Museen in Bayern das Projekt „fabulAPP – Baukasten für digitalen Storytelling im Museum“. Von 2009 bis 2015 studierte sie Kunstgeschichte, Europäische Ethnologie/Volkskunde und Philosophie an den Universitäten in Würzburg und Erlangen. Bereits während ihres Studiums, aber auch im Anschluss arbeitete sie mit verschiedenen Datenbank-Management-Systemen, unter anderem am Germanischen Nationalmuseum Nürnberg und beim Bezirk Mittelfranken in Ansbach. Außerdem war sie in der pädagogischen Vermittlung sowie in der Presse- und Öffentlichkeitsarbeit tätig. Im Kulturreferat des Bezirks Mittelfranken absolvierte sie von 2015 bis 2017 ein wissenschaftliches Volontariat in der Bezirksheimatpflege.

Dr. Christian Gries hat Kunstgeschichte, Geschichte und Klassische Archäologie an den Universitäten Trier und Augsburg studiert und wurde 1996 mit einer Arbeit über den Maler, Kunsttheoretiker und Typographen Johannes Molzahn promoviert. Er hat mehrere Jahre für Kultureinrichtungen in Deutschland gearbeitet und parallel eine Ausbildung zum Medienentwickler absolviert. Von 2000 bis 2015 hat er in München die Internetagentur Janusmedia geführt, die sich auf die Umsetzung digitaler Kommunikation für Museen spezialisiert hat. Seit September 2015 leitet er an der Landesstelle für die nichtstaatlichen Museen in Bayern das Projekt „Digitale Strategien für Museen“. Er ist Gründungsmitglied der Münchner „Kulturkonsorten“ und hat in einer Vielzahl von Publikationen, Tagungen, Workshops und Vorträgen über das Themenfeld der Digitalisierung im Kulturbetrieb gearbeitet. Er hat Lehraufträge an der LMU München (Institut für Kunstgeschichte), an der Hochschule für Musik und Theater, München (Institut für Kulturmanagement und Medien), der FU Berlin (Museumsmanagement) und der HTWK Leipzig (Museumspädagogik). In einer Vielzahl von Projekten hat er am Themenfeld der Digitalisierung für Museen wie die Pinakotheken (München), das Lenbachhaus und Haus der Kunst (München), Museum für Kunst- und Gewerbe (Hamburg) sowie für Landesmuseen in Niedersachsen und Baden-Württemberg gearbeitet.

RAHMENPROGRAMM

DONNERSTAG, 14. NOVEMBER 2019

Empfang der Bayerischen Staatsregierung

Ort: Schloss Nymphenburg, Orangerietrakt

- | | |
|-----------|---|
| 19.45 Uhr | Einlass (Nur nach verbindlicher Zusage und Eintragung auf die Gästeliste) |
| 20.00 Uhr | Begrüßungen
Hans Michael Strepp, Amtschef des Bayerischen Staatsministeriums für Digitales
Beate Reifenscheid, Präsidentin ICOM Deutschland |
| 20.15 Uhr | Stehempfang |



Schloss Nymphenburg
Foto: wikipedia

FREITAG, 15. NOVEMBER 2019

Empfang der Stadt München

Ort: Lenbachhaus, Luisenstraße 33, 80333 München

- | | |
|-----------|---|
| 19.00 Uhr | Einlass (Nur nach verbindlicher Zusage und Eintragung auf die Gästeliste) |
| 19.30 Uhr | Begrüßungen
Matthias Mühling, Direktor des Lenbachhauses
Richard Quaas, Stadtrat in Vertretung des Oberbürgermeisters
Peter Keller, Generaldirektor ICOM
Beate Reifenscheid, Präsidentin ICOM Deutschland |
| 20.00 Uhr | Flying Buffet |
| 20.00 Uhr | Führungen |
| 20.45 Uhr | Führungen |



Lenbachhaus
Foto: wikipedia

FÜHRUNGEN:

Der blaue Reiter

„Das ganze Werk, Kunst genannt, kennt keine Grenzen und Völker, sondern die Menschheit.“

Die Besucherinnen und Besucher treffen im Lenbachhaus auf den Reichtum der weltweit größten Sammlung an Bildern aus dem Künstlerkreis des „Blauen Reiter“.

Kandinskys Postulat des „eigentlich Künstlerischen“ bietet einen freien, polyvalenten und offenen Ansatz, demzufolge Kandinsky und Marc in ihrem 1912 herausgegebenen Almanach „Der Blaue Reiter“ Volkskunst, Kinderkunst, ägyptische Schattenbilder, afrikanische Schnitzereien oder bayerische Hinterglaspbilder gleichberechtigt neben die Kunstwerke alter europäischer Meister oder der aktuellen Avantgarde stellten. Der Pluralismus der künstlerischen Äußerungen war ein Spezifikum des „Blauen Reiter“. Ein eigener Raum ist deshalb dem Almanach und seinen Bildwerken gewidmet, auf einem Touchscreen kann man durch das berühmte Buch blättern. Gabriele Münters Stillleben und Figureninterieurs werden mit Objekten aus ihrer und Kandinskys Sammlung von Volks- und Kinderkunst kombiniert. In einem Dokumentationsbereich laufen historische Filme – Beispiele aus dem von Münter altmodisch genannten „Kintopp“ – und auf Hörinseln können Besucher das Verhältnis der „Blauen Reiter“ Künstler, insbesondere Kandinskys, zur Musik der damaligen Avantgarde – von Arnold Schönberg, Anton von Webern, Alban Berg und Alexander Nikolajewitsch Skrjabin – nachvollziehen.

Kuratiert von Annegret Hoberg

Senga Nengudi. Skulptur, Performance und Fotografie

Seit über vier Jahrzehnten entwickelt Senga Nengudi ein einzigartiges Œuvre, das sich zwischen Skulptur, Performance und Tanz bewegt. Bevor die Künstlerin 1988 nach Colorado Springs zog, wo sie bis heute wohnt, lebte sie mit Unterbrechungen für fast vierzig Jahre in Los Angeles. Die Stadt an der Westküste war in den 1960er und 1970er Jahren die Wahlheimat der afroamerikanischen künstlerischen Avantgarde, die Nengudi entscheidend mitgeprägt hat. Für ihre ikonischen Skulpturen, die sie erstmals 1976 ausstellte und bis heute weiterentwickelt, verwendet sie neben Nylonstrümpfen natürliche Materialien wie Sand und Stein. Die Künstlerin selbst bezeichnet diese suggestiven Objekte, deren abstrakte Formen dennoch an Körper erinnern, auch als „stationäre Performances“.

Kuratiert von Stephanie Weber

Lebensmenschen. Alexej von Jawlensky und Marianne von Werefkin

Alexej von Jawlensky (1864–1941) und Marianne von Werefkin (1860–1938) sind in den Kanon der Kunstgeschichte als eines der wegweisenden Künstlerpaare der Avantgarde eingegangen. Mit der von ihnen 1909 initiierten Gründung der „Neuen Künstlervereinigung München“, aus der zwei Jahre darauf der „Blaue Reiter“ hervorgegangen ist, haben sie nicht nur als Vordenker (Werefkin) und malerischer Impulsgeber (Jawlensky) dieser Vereinigungen Kunstgeschichte geschrieben, sondern auch jeder für sich und zusammen als Paar einen wesentlichen Beitrag zur Entwicklung der Moderne am Beginn des 20. Jahrhunderts geleistet. Bemerkenswert ist aus diesem Grund, dass ihre Bedeutung bislang lediglich innerhalb dieser Vereinigungen beleuchtet oder in Einzelausstellungen gewürdigt wurde, sie aber als private wie künstlerische „Partner“, die sie über 25 Jahre (1893–1921) gewesen sind, noch niemals gemeinsam und explizit in einer Ausstellung vorgestellt wurden.

In der vom Lenbachhaus München und dem Museum Wiesbaden in enger Kooperation konzipierten Ausstellung „Lebensmenschen. Alexej Jawlensky und Marianne Werefkin“ werden die individuellen künstlerischen Werdegänge beider Persönlichkeiten verfolgt, zueinander in Beziehung gesetzt und mit ihren ständig in Veränderung begriffenen privaten Verhältnissen in Verbindung gebracht.

Kuratiert von Annegret Hoberg (Lenbachhaus) und Roman Zieglgänsberger (Museum Wiesbaden)

SAMSTAG, 16. NOVEMBER 2019

EXKURSION 1: Projekt museum4punkt0 – Deutsches Museum München

Museumsinsel 1, 80538 München

Treffpunkt: 9.15 Uhr am Museumshaupteingang

Beginn: 9.30 Uhr im VRLab

Das VRLab ermöglicht es nicht nur ausgewählte Objekte des Deutschen Museums noch einmal neu in der virtuellen Welt erleben zu können, sondern hat es sich auch zum Ziel gesetzt eine Vielzahl der wissenschaftlichen Fragen zu beantworten, die mit der Umsetzung derartiger Technologien von revolutionärem Potential einhergehen. Als Teil des bundesweiten Verbundprojektes museum4punkt0 liegt im Deutschen Museum der Schwerpunkt auf Besuchernahem Testen und Evaluieren verschiedenster 3D-Visualisierungsmethoden zur musealen Vermittlung – vom 3D-Scan bis hin zu Darstellungsverfahren wie Augmented und Virtual Reality. Erfahren Sie die aktuellen Resultate unserer Forschung hautnah selbst, indem Sie per Knopfdruck durch die Zeit reißen und Otto Lilienthal auf einen Flug mit seinem Lilienthal-Gleiter schicken, den Dampfkreislauf der Sulzer Dampfmaschine erforschen oder auf dem Fahrsimulator mit dem Lunar Roving Vehicle über die Mondoberfläche fahren.

EXKURSION 2: Lokaler Raum der Community

WikiMUC, Angertorstraße 3, 80469 München

Beginn: 9.30 Uhr am Eingang WikiMUC

Eine Möglichkeit zur Vertiefung der Inhalte des Workshops, Kooperationen zwischen Kultur- und Gedächtnisinstitutionen und Wikimedia Deutschland e.V. – Alte und neue Formate der Kulturerbevermittlung nicht nur im Europäischen Kulturerbejahr 2018“. Dort kann von den Teilnehmenden direkt unter Anleitung der Freiwilligen in den Wikimedia-Projekten editiert werden, und die Projekte können anhand konkreter Beispiele vorgestellt und diskutiert werden. Beim WikiMUC handelt es sich um einen sogenannten „Lokalen Raum“ der Community. Er wird von Freiwilligen der Wikimedia-Projekte eigenverantwortlich betreut und organisiert. Wikimedia Deutschland e. V. unterstützt die Freiwilligen dabei vor allem bei den Rahmenbedingungen (Mietvertrag/Versicherungen/technische Ausstattung usw.). Das Programm gestalten die Freiwilligen komplett eigenverantwortlich.

EXKURSION 3: Sonderausstellung BMW Museum: BMW i – VISIONARY MOBILITY

Am Olympiapark 2, 80809 München

Beginn: 9.00 Uhr am Eingang BMW Museum

Das BMW Museum bietet einen Blick auf mehr als 100 Jahre Unternehmensgeschichte. Im Mittelpunkt der Führung aber steht die junge Marke BMW i. Ihr ist eine umfangreiche Wechselausstellung gewidmet, die aktueller nicht sein könnte. Denn sie behandelt die Themen Elektromobilität, zunehmende Urbanität, Ressourcen, Nachhaltigkeit, Recycling, Digitale Mobilitätsdienste, Autonomes Fahren sowie Interieur der Zukunft.

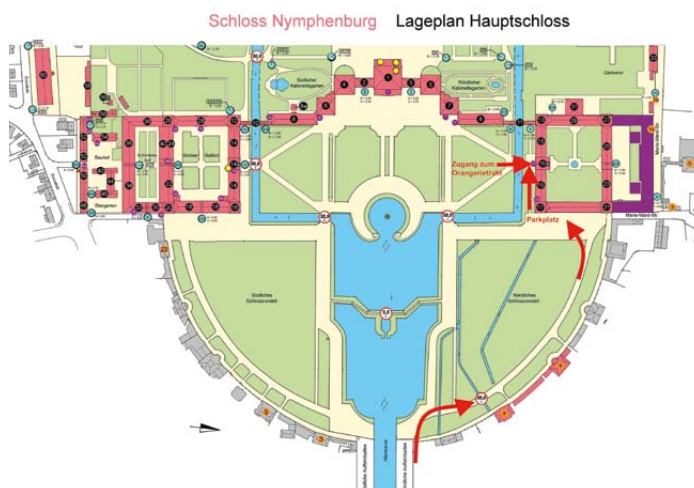


BMW Museum München, Foto: Anastasia Dulgier

ANFAHRTEN

Adresse

Schloss Nymphenburg
Hubertus-, Orangerie- und Johannissaal
im Orangerietrakt
Schloss Nymphenburg 1
80638 München



Das Schloss Nymphenburg liegt im Westen Münchens im Stadtbezirk Neuhausen-Nymphenburg. Es bildet zusammen mit dem Schlosspark Nymphenburg und den kleinen Parkburgen eine Einheit. Es zählt zu den großen Königsschlössern Europas und ist heute eine vielbesuchte Sehenswürdigkeit.

Anreise mit öffentlichen Verkehrsmitteln

Schloss Nymphenburg liegt im Münchner Westen und ist mit öffentlichen Verkehrsmitteln bequem zu erreichen.

S-Bahn bis Haltestelle „Laim“, dann Bus bis Haltestelle „Schloss Nymphenburg“

U-Bahn bis Haltestelle „Rotkreuzplatz“, dann Tram bis Haltestelle „Schloss Nymphenburg“

Die Stadtwerke München (SWM) erneuern im Jahr 2019 weitere Teile ihrer Verkehrsinfrastruktur.

Bitte achten Sie auf die stets aktuellen Informationen in den Infovitriten der Haltestellen, auf ggf. geänderte Wegeleitungen sowie auf die Sonderansagen in den Fahrzeugen.

Weitere Informationen finden Sie unter:

www.mvg.de/betriebsaenderungen/2019-03-04-trambaustellen-2019.html

www.mvg.de/dam/mvg/betriebsaenderungen/2019-03-04-trambaustellen-2019/2019-06-24-tramnetzplan.pdf

Anreise mit dem Auto

Von der Autobahn A 8 (Stuttgart – München):

Nach dem Autobahnende dem Straßenverlauf folgend (Verdistraße) bis zur Nördlichen Auffahrtsallee, hier der Beschilderung „Schloss Nymphenburg“ folgend rechts abbiegen.

Von der A 96 (Lindau – München), Abfahrt „Laim“:

An der Ampel links auf die Fürstenrieder Straße, weiter geradeaus bis zur Laimer Unterführung (Fürstenrieder Straße wird zur Wotanstraße) und weiter bis zum Romanplatz; am Romanplatz links (= Richtung AB Stuttgart) in die Notburgastraße, und der Beschilderung „Schloss Nymphenburg“ folgend an der Brücke links abbiegen.

Von der A 95 (Garmisch – München), Abfahrt „München-Kreuzhof“:

An der Abfahrt München Kreuzhof links halten, diese führt direkt auf die Fürstenrieder Straße. Weiter geradeaus bis zur Laimer Unterführung (Fürstenrieder Straße wird zur Wotanstraße) und bis zum Romanplatz; am Romanplatz links (= Richtung AB Stuttgart) in die Notburgastraße, und der Beschilderung „Schloss Nymphenburg“ folgend an der Brücke links abbiegen.

Von der A 9 (Nürnberg – München), Abfahrt „München-Schwabing“:

An der Abfahrt Richtung „A95/M.-Schwabing / München / Garmisch-P. / Zentrum“ halten, diese führt direkt auf die Schenkendorfstraße / B2R. Weiter geradeaus (Schenkendorfstraße wird zum Georg-Brauchle-Ring und anschließend zum Wintrichring). Der Beschilderung „Schloss Nymphenburg“ folgend links in die Menzinger Straße abbiegen. Weiter bis zur Nördlichen Auffahrtsallee und an der Brücke rechts abbiegen.

Parkmöglichkeiten: Am Schloss sind etwa 450 kostenlose Parkplätze für Pkws vorhanden.

Empfang der Stadt München

15. November 2019, 19:30 Uhr

Städtische Galerie im Lenbachhaus

Luisenstraße 33, 80333 München

U-Bahn-Linien U2/U8 (Haltestelle Königsplatz), U-Bahn-Linie U1/U7 (Haltestelle Stiglmaierplatz)

Straßenbahn 27 (Haltestelle Karolinenplatz)

Bus 100 (Museumslinie, Haltestelle Königsplatz)

Alle S-Bahnen (Haltestelle Hauptbahnhof)

Das Lenbachhaus befindet sich nur 5 min. Fußweg vom Hauptbahnhof entfernt.

WikiMUC, Angertorstraße 3, 80469 München

Anreise mit öffentlichen Verkehrsmitteln

Mit der U-Bahn (z. B. U1/2/7/8 vom Hauptbahnhof oder U3/6) zum U-Bahnhof Sendlinger Tor, von dort aus über Müllerstraße und Angertorstraße ca. 5 min zu Fuß.

Mit der Straßenbahn (z. B. Linien 16/17 ab Hauptbahnhof oder Linie 18 ab Hauptbahnhof Süd) zur Haltestelle Müllerstraße, von dort aus über Müllerstraße und Angertorstraße ca. 2 min zu Fuß.

Mit dem MetroBus (Linie 62) zur Haltestelle Stephansplatz, von dort aus über Stephanstraße, Pestalozzistraße, Müllerstraße und Angertorstraße ca. 7 min zu Fuß.

Anreise mit dem Auto

Am besten gar nicht, freie Parkplätze sind in der näheren Umgebung in der Regel rar.

Das nächste Parkhaus ist Oberanger 27 (423 Plätze, Preis: 3 €/Std, 18 €/Tag - Stand: 2016),

von dort aus über Oberanger, Klosterhofstraße, Unterer Anger und Angertorstraße ca. 6 min zu Fuß.

Anreise mit dem Fahrrad

Fahrräder können im Innenhof abgestellt werden, Zugang über die Durchfahrt im Haus Blumenstraße 29 oder links neben dem Haus Müllerstraße 34.

Anreise zu Fuß

Das WikiMUC ist aus allen Richtungen zu Fuß zu erreichen, Dauer je nach Entfernung. Die Angertorstraße hat einen Gehsteig und der Eingang zum WikiMUC liegt auf der linken Gebäudeseite. Ein barrierefreier Zugang ist vorhanden.

BMW Museum, Am Olympiapark 2, 80809 München

Zugang am besten über die Fußgängerbrücke, die die BMW Welt mit dem BMW Museum verbindet.

Anreise mit öffentlichen Verkehrsmitteln

Vom Hauptbahnhof aus mit der U-Bahn in nur 15 bis 20 Minuten:

U2 in Richtung Feldmoching bis zur Haltestelle Scheidplatz, von dort in die U3 Richtung Moosach bzw. Olympiapark bis zur Station Olympiazentrum. Von hier aus sind es nur noch wenige Schritte.

Anreise mit dem Auto

Für alle Richtungen: Bleiben Sie auf der Autobahn, bis Sie zur Abfahrt Mittlerer Ring (2R) kommen.

Folgen Sie auf dem Mittleren Ring der Beschilderung „Olympiapark / BMW Welt“. Wenn Sie die BMW Welt erreicht haben, folgen Sie bitte der Beschilderung zur Tiefgarage.

Deutsches Museum München

Museumsinsel 1, 80538 München

Anreise mit öffentlichen Verkehrsmitteln

S-Bahn: Alle S-Bahnen, Isartor

Straßenbahn: Linie 17, Deutsches Museum; Linie 16, Isartor; Linie 18, Fraunhoferstraße

Bus: Linie 132, Boschbrücke; Linie 52 + 62, Baaderstraße

U-Bahn: Linie 1 + 2, Fraunhoferstraße

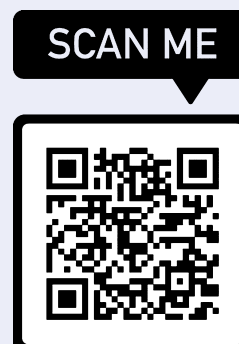
Einige Parkmöglichkeiten gibt es in Parkhäusern in der Nähe, grundsätzlich ist aber eine direkte Anfahrt mit dem PKW nicht zu empfehlen.

FORSCHUNGSUMFRAGE

Seit Mitte September ist Medhavi Gandhi in der Geschäftsstelle von ICOM Deutschland zu ihrem Forschungsaufenthalt eingetroffen. Bis Dezember wird sie bei uns als Stipendiatin der Staatlichen Museen Berlin zu Gast sein. In Kooperation mit ICOM Deutschland arbeitet sie zum Thema „Digital Networks – Enabling Museum Professionals to Learn, Engage and Thrive in the 21st Century“ am Institut für Museumsforschung. Im Rahmen ihrer Tätigkeit wird sie verschiedene Museen besuchen, neue Handlungsansätze entwickeln und diese für die Vermittlung zugänglich machen.

Dazu bitten wir um Ihre Mitarbeit: Scannen Sie den QR-Code und nehmen Sie an der Umfrage **#EmbraceDigital** teil!

Wir danken Ihnen!



AUSSTELLER

Wir bedanken uns für die Unterstützung durch die Aussteller und freuen uns, wenn Sie die Gelegenheit nutzen, um die Aussteller persönlich an Ihren Ständen kennenzulernen.



Das Herzstück von KULDIG ist der KULDIG AppCreator, ein System, welches Kultureinrichtungen in die Lage versetzt, Apps selbstständig zu konfigurieren, mit multimedialen Inhalten zu versehen und automatisiert in die Stores für Android und iOS zu veröffentlichen. Nachgelagert können Inhalte und Funktionen in Eigenregie gepflegt und erweitert werden. Neben dem KULDIG AppCreator offerieren wir Kultureinrichtungen eine fundierte Beratung und Konzeptentwicklung im digitalen Bereich.

KULDIG ist eine Marke der DroidSolutions GmbH als Spezialist für Softwareentwicklung mit Fokus auf App- und Web-Entwicklung. Zu unseren Kunden gehören unter anderen das Senckenberg Naturmuseum Frankfurt, die Stiftung Preußische Schlösser und Gärten sowie das Landesmuseum Wiesbaden.



go~mus ist eine webbasierte Software für Besuchermanagement. Sie ermöglicht den Verkauf von Eintrittskarten, Einzelbesucher- und Gruppenangeboten, Jahreskarten, Gutscheinen und Merchandise. Der Verkauf kann dabei über die Verkaufskanäle Besucherservice, Online-Shop, Kassensystem, Anfrageformular und angebundene Wiederverkäufer erfolgen. Dabei kann über diverse Faktoren genau gesteuert werden, was, über welchen Kanal, zu welcher Zeit, zu welchem Preis, in welcher Stückzahl verkauft werden kann. Darüber hinaus können Ressourcen, wie Führungspersonal, Räume und Inventar verwaltet werden. Eine umfangreiche Vorlagenverwaltung ermöglicht es per Mail und PDF im eigenen Design mit Besuchern, Nutzern und Führungspersonal zu kommunizieren. go~mus kommt in über 150 Museen in Deutschland zum Einsatz, darunter die Staatlichen Museen zu Berlin, das Deutsche Museum und die Klassik Stiftung Weimar.



GuidePilot ist eine dynamische Plattform für Museen und Kultureinrichtungen und das zentrale Produkt von MicroMovieMedia.

Die MicroMovieMedia GmbH ist eine Full Service-Agentur für digitale Medien in den Bereichen Kultur, Wissenschaft und Tourismus. Mit Sitz in Potsdam ist sie auf Konzeption, Design und Programmierung von massgeschneiderten Apps und IT-Plattformen spezialisiert.

Wir vermitteln seit über 10 Jahren zwischen Kultur und Technologie und betreuen Kunden wie Klassik Stiftung Weimar, Museum Barberini, Humboldtforum Berlin, Bauhaus Dessau und Kunsthalle Hamburg.



Virtuelle Vitrine in 3D mit bloßem Auge

Als führender Anbieter von brillenlosen 3D-Systemen beherrscht United Screens nicht nur die spezielle Hard- und Software, sondern kann auch Inhalte erstellen, die Ausstellungen und Präsentationen zu einem faszinierenden Erlebnis machen und das Unsichtbare räumlich erscheinen lassen – eine Schlüsseltechnologie im Bereich der digitalen Ausstellung.

Unser Show Real: Die renommierte JAVA GOLD-Ausstellung in den Reiss-Engelhorn-Museen zeigt eine Weltneuheit mit virtualisierten Schmuckstücken. Die Geometrie von besonders erkundungswürdigen Objekten wurde mittels Fotogrammetrie erfasst, zu einer perfekten virtuellen Reproduktion vervollständigt, animiert und in 3D dargestellt. So können die Ausstellungsbesucher die detaillierte Pracht der Exponate im Format 65" zum Greifen nah plastisch vor dem Display schwebend erkunden – und das völlig barrierefrei.

robotron®

MIT DATEN MEHR BEWEGEN. Robotron ist marktführender Partner für die digitale Transformation in der Energiewirtschaft, der Industrie und der öffentlichen Verwaltung. Als Spezialist für die Verwaltung und Auswertung großer Datenmengen schaffen wir Mehrwerte und beantworten softwareseitig Fragen u. a. für die digitale Zukunft in der öffentlichen Verwaltung.

Mit unserer Sammlungsdatenbank robotron*Daphne erhalten Wissenschaftler, Depot-Verwalter, Rechercheure, Fotografen, Registrare, Kuratoren und Archivare ein System, welches die Erfassung und Verwaltung ihrer Bestände überdurchschnittlich effizient ermöglicht.

Überzeugen Sie sich einfach selbst und fordern Sie hier Ihren Testzugang an – unverbindlich und kostenfrei.

www.robotron-daphne.de/testzugang

**Martin
Roth
Initiative**

Die Arbeit von kritischen Kunst- und Kulturschaffenden ist in vielen Ländern durch staatliche oder nicht-staatliche Kräfte zunehmend eingeschränkt. Damit geht oftmals eine persönliche Gefährdung der Betroffenen einher. Die 2018 von Goethe-Institut und ifa ins Leben gerufene Martin Roth-Initiative (MRI) bietet verfolgten Künstler*innen, die sich in ihren Heimatländern für die Freiheit der Kunst, Demokratie und Menschenrechte engagieren, die Möglichkeit, sich an einen sicheren Ort in ihrer Heimatregion oder nach Deutschland zu begeben. Das vom Auswärtigen Amt geförderte Gemeinschaftsprojekt arbeitet dabei eng mit zivilgesellschaftlichen Organisationen und Kulturinstitutionen zusammen, die MRI-Stipendiat*innen temporär aufnehmen, ihnen einen geschützten Raum bieten und somit eine spätere Rückkehr mit nachhaltiger beruflicher Perspektive ermöglichen.

gefördert durch



Die Beauftragte der Bundesregierung
für Kultur und Medien

Wir danken für die Unterstützung durch



Bayerische
Schlosserverwaltung



Erzbischöfliches Tradition und Moderne
Maria-Ward-Gymnasium Nymphenburg



Landeshauptstadt
München

LENBACHHAUS

STÄDTISCHE GALERIE IM
LEONHARDSTRASSE 100
80539 MÜNCHEN



WIKIMEDIA
DEUTSCHLAND



ZENTRUM
DIGITALISIERUNG.
BAYERN



KULDIG

-  icom-deutschland.de
-  [icomdeutschland](https://www.facebook.com/icomdeutschland)
-  [@icomdeutschland](https://twitter.com/icomdeutschland)
-  [ICOM Deutschland](https://www.linkedin.com/company/icom-deutschland)
-  icom@icom-deutschland.de

ICOM Deutschland
In der Halde 1, 14195 Berlin
Tel.: +49 30 69504525
Fax: +49 30 69504526