



Tagung „Digitale Vermittlungsideen für das Museum der Zukunft – Das Verbundprojekt museum4punkt0“

Radolfzell am Bodensee, 06. - 07. März 2020

Abstracts

Freitag, 6. März 2020:

Prof. Monika Hagedorn-Saupe: Das Bundesprojekt museum4punkt0

Wie werden Menschen in Zukunft im Museum entdecken, lernen und teilhaben? – und wie können digitale Technologien dazu beitragen?

Das Verbundprojekt museum4punkt0 vernetzt sieben Kulturinstitutionen aus unterschiedlichen Regionen Deutschlands. Über Institutionsgrenzen hinweg werden gemeinsam digitale Angebote für neue Arten des Lernens, Erlebens und Partizipierens im Museum erprobt.

Wie können sich Besucher*innen das Museum auf abwechslungsreiche Art erschließen? Wann fördern neue Technologien die Wissensbildung? Wie lässt sich Forschung im Museum erlebbar machen? In den Teilprojekten geht museum4punkt0 diesen und weiteren Fragen nach.

Karsten Goletz: World Café

Im Projekt „museum4punkt0“ haben sich verschiedene Partnerinstitutionen zusammengefunden, um Open-Source-basierte digitale Vermittlungsangebote zu entwickeln, den Weg zu diesen Ergebnissen nachnutzungsorientiert zu dokumentieren und durch regelmäßigen Erfahrungsaustausch Synergieeffekte zu schaffen. In den am Projekt beteiligten Museen werden vielfältige digitale Mittel erprobt, um den Museumsbesuch durch interaktive Angebote attraktiver zu machen und neue Zielgruppen zu erschließen. Die Entwicklung digitaler Anwendungen soll der erste Schritt in einem Prozess sein, der darauf abzielt, Impulse für alle deutschen Museen zu geben und eine Nachnutzung der im Projekt entstandenen Prototypen zu gewährleisten.

In unser World Café möchten wir Sie bitten, um gemeinsam mit Ihnen zu schauen, welche Bedarfe im Digitalbereich es in den Museen Baden-Württembergs gibt. Um möglichst passgenaue Angebote für eine Nachnutzung unserer Ergebnisse und Erfahrungen machen zu können, interessiert uns, welche Erfahrungen Sie bisher bei der Planung und/oder Entwicklung digitaler Möglichkeiten in Ihren Häusern gemacht haben. Gleichzeitig möchten wir durch den gemeinsamen Austausch Anregungen für eigene Strategieprozesse geben.

Wie finde ich das richtige Konzept und die passende Technologie? Was muss ich beim langfristigen Betrieb einer digitalen Anwendung bedenken? Wie kann ich meine Vorstellungen praktikabel und rechtskonform umsetzen? Braucht mein Haus eine digitale Strategie und wie macht man das?

Wir wollen diese Fragen mit Ihnen diskutieren, sind neugierig auf Ihre Erfahrungen und laden Sie daher herzlich in unser World Café ein.

Martin Wikelski: Digital geboren: beginnt die Natürliche Revolution?

Martin Wikelski, Managing Director des Max-Planck Institute of Animal Behavior ist zuständig für Icarus, ein Kooperationsprojekt mit der russischen Raumfahrtagentur Roskosmos und dem Deutschen Zentrum für Luft- und Raumfahrt (DLR). Mit dem weltraumgestützten Beobachtungssystem Icarus wollen Wissenschaftler mehr über das Leben der Tiere auf der Erde herausfinden: auf welchen Routen sie wandern, unter welchen Bedingungen sie leben und vor allem wie sie am besten geschützt werden können.

Alle Hochkulturen der Menschheit hielten bestimmte Tiere heilig, die sie lesen und verstehen konnten und die ihnen die Zukunft wiesen: Raben, Orkas, Wölfe, Eulen, oder Gezeitenwürmer. In der westlichen Kultur haben wir während der industriellen Revolution diese intuitive Beziehung zur uns umgebenden Natur und den Tieren verloren. Wir dachten, dass maschinelle Sensoren uns bessere Informationen über die Welt liefern können. Inzwischen verstehen wir aber, dass uns ein globales Netzwerk der intelligentesten Sensoren - Tiere - essentielle Informationen für unser eigenes Überleben geben kann. Dieses 'Internet der Tiere' eröffnet uns aber auch ein neues Verständnis zwischen Mensch und Natur. Während bisher vor allem analoge 'Bälge', Knochen, Federn und getrocknete Insekten in den Naturkundemuseen der Welt stecken, haben in den letzten 10 Jahren die digitalen Sammlungen über Tiere mehr Daten erhoben als in der gesamten vorangegangenen Menschheitsgeschichte. Wir sind inzwischen glückliche Schatzhüter detaillierter Lebensgeschichten zigtausender Tiere, von deren Geburt bis zu ihrem Tod, sekundengenau. Daraus können wir das evolvierte Wissen der Tiere für unsere menschlichen Entscheidungsprozesse einsetzen. Eine große Aufgabe für die Museen der Zukunft ist es jetzt, das Leben und die Entscheidungen der Tiere für Menschen erlebbar zu machen. Tiere auf der ganzen Welt werden damit zu unseren 'Haustieren', wir fiebern mit ihnen in Echtzeit mit und wollen ihnen helfen zu überleben. Diese 'Natürliche Revolution' stellt eine 'win-win' Situation für Tiere und Menschen dar und kann nur mit Hilfe der digitalen Veränderungen im Museum der Zukunft umgesetzt werden.

Samstag, 7. März 2020:

Michael Fuchs: Verändern Algorithmen den Ausstellungsbesuch? Über Künstliche Intelligenz als Schnittstelle zwischen Mensch und Museum.

Die gegenwärtige digitale Gesellschaft ist geprägt von sozialen Medien und Google-PageRank-Algorithmen. Dadurch werden neue Wirklichkeiten in den Köpfen der Menschen geschaffen, was auch zur Veränderung im Besucher*innenverhalten führt: Die Menschen wollen nicht mehr nur passiv rezipieren, sie wollen sich in Ausstellungen aktiv einbringen, mit dem Museum in Dialog treten oder Erlebtes individuell kommentieren.

Sie agieren und denken in einer globalisierten Welt immer vernetzter. Was zählt, ist das eigene kognitive Konstruktionsvermögen. Dies verändert auch das Verständnis von Lernen und Wissensvermittlung und stellt die subjektive Verarbeitungsleistung immer stärker in den Fokus.

Die Frage ist: Wie kann ein Museum auf diese Entwicklungen reagieren?

Global vernetzt, aktiv, dialogisch, individuell und plural – dies sind Stichpunkte für das Museum der Zukunft. Als konkrete Aufgabe für das Fasnachtmuseum Schloss Langenstein bedeutet das, Interaktions-, Informations-, Leit- und Orientierungsangebote zu schaffen, in denen sich diese Ansätze manifestieren. Das intelligent ausgestattete Museum vernetzt und steuert diese Angebote zentral über eine Plattform, die wiederum Inhalte und Daten intern wie extern ausgeben kann. Möglich ist dies durch die intelligente Verbindung aus Sensoren, einer komplexen, multidimensionalen Datenbank und durch Algorithmen aus dem Bereich der Künstlichen Intelligenz.

Hieraus entwickeln sich vielerlei neue Fragestellungen:

Wo können Exponate technologisch sinnvoll unterstützt werden und wo nicht? Was schafft einen wirklichen Mehrwert für Besucher*innen und wie kann die Partizipation gefördert werden? Kann die digitale Transformation auch intern die Museumsarbeit verbessern? Was bedeutet die Anwendung von derartigen Algorithmen unter ethischen Gesichtspunkten?

Bettina Probst: Auf zu neuen Ufern: Die Staatlichen Museen zu Berlin im Humboldt-Forum zwischen analogen und digitalen Welten

Mit dem Humboldt Forum (HUF) entsteht eine neue kulturelle Institution, die sich inmitten von Berlin nahe den Gravitationszentren politischer Macht und öffentlicher Interessen stetig verändernden und dabei gleichzeitig wachsenden Ansprüchen stellen muss.

Das gilt insbesondere auch für die dort einziehenden Einrichtungen der Staatlichen Museen zu Berlin, die mit ihren herausragenden, weltweit bedeutenden Sammlungen das inhaltliche Fundament des HUF bilden werden und die sich gleichzeitig auf den Ort des wiederaufgebauten Berliner Schlosses in seiner historischen wie gegenwärtigen Bedeutung hin neu ausrichten müssen: das Museum für Asiatische Kunst und das Ethnologische Museum.

Medien, analog wie digital, werden die Neuausrichtung der Museen unterstützen. Nicht nur vor dem Hintergrund der fortschreitenden Digitalisierung der Gesellschaft ist eine zeitgemäße Kontextualisierung, Vermittlung und Kommunikation wie auch die Produktion von Inhalten selbst ohne die Unterstützung von digitalen Medien kaum mehr zu denken. Wenn es darum geht, die Vielstimmigkeit von Kulturen erlebbar und unterschiedliche Perspektiven sichtbar zu machen, ist dies ohne den Einsatz digitaler Medien schlichtweg nicht umsetzbar. Mithilfe des Projektes museum4punkt0 werden übergreifende Digitalstrategien wie auch einzelne digitale Narrative die Präsentation der Museen zukünftig bereichern. Daraus erwachsen neue Anforderungen, Erwartungen und Zielsetzungen, die an Beispielen der geplanten Dauerausstellung der beiden Museen im Humboldt Forum aufgezeigt werden sollen.

Kristin Baber (Senckenberg Museum für Naturkunde Görlitz),

Sandro Schwarz (Staatliche Museen zu Berlin):

Planung und Betrieb einer VR-Station im Museum – Herausforderungen und Potentiale

Virtual Reality Experiences bieten vielfältige Möglichkeiten zur Bereicherung des Museumsbesuches. Ihr Betrieb im Museum ist aber gleichzeitig mit einigen Herausforderungen verbunden, die bei der Wahl des geeigneten VR-Formats (roomscale vs. standing/seated VR, Interaktionsmöglichkeiten) und der Entwicklung des entsprechenden Betriebskonzeptes zu berücksichtigen sind. Dazu gehören neben der Schaffung eines echten Mehrwertes durch die Kontextualisierung mit bestehenden Ausstellungsinhalten auch sehr praktische Aspekte wie Hygiene, Besucher*innenmanagement und -betreuung. Besonders der hohe personelle Betreuungsaufwand ist für viele Museen sicher eine der wichtigsten Fragen bei der Entscheidung für oder gegen VR.

In diesem Workshop stellen wir Ihnen praxisnahe Erfahrungen und Konzepte zum Einsatz von VR im Museumsalltag aus der Perspektive verschiedener Museen vergleichend vor. Darauf basierend möchten wir uns mit Ihnen austauschen, die Herausforderungen und Potentiale von VR-Anwendungen im Museum kontrovers diskutieren und gemeinsam VR-Betriebskonzepte im musealen Kontext erarbeiten.

Johannes C. Bernhardt: „Quo vadis Digitalisierung?“ Ein Ausblick

Die Digitalisierung musealer Bestände und die Integration von Museen in die Kultur der Digitalität schreiten voran. Viele Museen verfügen inzwischen über Online-Kataloge, Virtual- und Augmented-Reality Angebote oder spielerische Ansätze zur Vermittlung der eigenen Inhalte. Der Vortrag versucht weiterführende Perspektiven zur Etablierung von Open-Source-Ansätzen, zum Einsatz von künstlicher Intelligenz und zum Umgang mit Userdaten zu umreißen; und zugleich stellt sich damit die Frage, wie Museen sich in diesen Feldern ethisch verantwortungsvoll positionieren können.