



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

Radolfzell am Bodensee, 06. - 07. März 2020

Ausstellung: Digitale Anwendungsmöglichkeiten für Museen

Staatliche Museen zu Berlin

Abelam Guide 4.0 - interpersonelle Ausstellungsvermittlung mit AR neu denken

Die Staatlichen Museen zu Berlin entwickeln in ihrem Teilprojekt des Verbundprojektes museum4punkt0 innovative digitale Einsätze, die das Museumserlebnis vor, während und nach dem Besuch digital ergänzen. Für den Bereich Ozeanien des Ethnologischen Museums im Humboldt Forum werden neue Narrative im Ausstellungsraum erprobt, die zukunftsweisende Zugänge zu Schlüsselexponaten durch Augmented- und Virtual-Reality Technologien ermöglichen. Mit dem Projekt „Abelam Guide 4.0“ wird AR-Technologie erstmals zur Erweiterung eines interpersonellen Vermittlungsformats im Museum genutzt – im Kontext von Sonderführungen für BesucherInnen-Gruppen. Die Anwendung erweitert proaktiv die Möglichkeiten der musealen Narration im Ausstellungsraum. Ihr zentraler Gegenstand ist das sogenannte Kulturhaus der Abelam, eines der bedeutendsten Großobjekte der Ozeanien-Sammlung des Ethnologischen Museums, welches im Humboldt Forum zu sehen sein wird.

Fasnachtsmuseum Schloss Langenstein

Individuelles Lernen & Erleben im intelligent vernetzten Ausstellungsparkour

Wie sind Geschichte, Orte und Menschen miteinander verknüpft? Was steckt hinter Kostümen und Masken? Und welche Musik und Klänge bestimmen die närrische Zeit? In einem multimedial ausgestatteten Rundgang, bestehend aus zehn Stationen mit acht Themenräumen, werden durch das Fasnachtsmuseum Schloss Langenstein historische, soziale und sinnliche Aspekte der 5. Jahreszeit erfahrbar. Jede Station ist dabei Teil eines vernetzten Gesamtsystems. Durch einen virtuellen Guide werden Besucher*innen, anonym und unabhängig, von einem physischen Gerät durch die Ausstellung begleitet. Es dürfen auch „Masken der Welt“ durch eine AR-Brille entdeckt werden oder, ganz individuell, Inhalte zu Masken auf einem großen digitalen Tisch selbst zusammengestellt werden.

Die Besucher*innen werden im Museum individuell erkannt und mittels Empfehlungen, Content und Chatbot-Dialogen entsprechend geführt. Möglich ist dies durch die intelligente Verbindung aus Sensoren, einer komplexen, multidimensionalen Datenbank und durch Algorithmen aus dem Bereich der Künstlichen Intelligenz.

Narrenschof Bad Dürrhein

Das Museum Narrenschof präsentiert auf der Tagung sowohl VR-Brillen als auch ein virtuelles Fastnachtsmuseum

Das Fastnachtsmuseum Narrenschof aus Bad Dürrhein stellt die Arbeitsergebnisse aus den vergangenen drei Jahren vor, welche bereits im Jahr 2019 in den laufenden Museumsbetrieb integriert wurden. Damit verfügt das Museum über interessante Praxiserfahrungen im Einsatz der digitalen Medien.

In die 360-Grad-Filme, welche von ausgewählten Bräuchen der schwäbisch-alemannischen Fastnacht in den letzten Jahren vom museumseigenen Team erstellt wurden, können die Museumsbesucher mit Virtual-Reality-Brillen regelrecht eintauchen und durch das Rundum-Erlebnis in Bild und Ton den Emotionen der Fastnacht nachspüren. Auf diese Weise können ganzjährig die immateriellen Facetten der lebendigen Fastnacht vermittelt werden.

Eine weitere Entwicklung im Rahmen des Verbundprojekts „museum4punkt0“ ist das virtuelle Fastnachtsmuseum mit einer inhaltlichen Vermittlung sowie einem moderierten interaktiven Kommunikationsraum. Vielfältig und vielschichtig sind die Inhalte: Tanz und Musik, Festen und Fasten oder Teufel und Narr sind nur einige der Themen, die hier erklärt und mit animierten Bildern illustriert werden.

Das Team vom Museum Narrenschof präsentiert auf der Tagung des Museumsverbands sowohl die VR-Brillen als auch das virtuelle Fastnachtsmuseum und steht für Fragen zur Verfügung.