



Berlin, 8. Mai 2017

PRESSEMITTEILUNG

„museum4punkt0“ startet: Ideenlabor für digitale Anwendungen in deutschen Museen

Heute startet mit „museum4punkt0 – Digitale Strategien für das Museum der Zukunft“ eines der visionärsten Vorhaben in der deutschen Museumslandschaft. In einem gemeinsamen virtuellen Experimentierraum loten die Projektpartner die Möglichkeiten und Chancen aus, die sich durch die jüngsten digitalen Technologien in Museen ergeben, und entwickeln modellhafte Anwendungen für die Vermittlungsarbeit und Besucherkommunikation.

Gemeinsam suchen die beteiligten Museen nach neuen Wegen, in Austausch mit ihren Besucherinnen und Besuchern zu treten, individualisierte Angebote für diese zu entwickeln und zusätzliche Zielgruppen anzusprechen. In konkreten Projekten werden sie in den kommenden drei Jahren beispielhaft innovative Anwendungen entwickeln. Diese Prototypen werden sie im Anschluss für die flexible Nachnutzung durch andere Museen öffentlich zugänglich machen. Die Beauftragte der Bundesregierung für Kultur und Medien fördert „museum4punkt0“ mit 15 Millionen Euro.

An dem von der Stiftung Preußischer Kulturbesitz (SPK) mit ihren Staatlichen Museen zu Berlin gesteuerten Projekt sind fünf weitere Partner beteiligt, die stellvertretend für die Bandbreite der Museen in Deutschland stehen: die Humboldt Forum Kultur GmbH, das Deutsche Auswandererhaus Bremerhaven, das Deutsche Museum, die Fastnachtsmuseen Langenstein und Bad Dürkheim mit weiteren Museen der schwäbisch-alemannischen Fastnacht und das Senckenberg Museum für Naturkunde Görlitz.

Hermann Parzinger, Präsident der SPK, sagt: „Mobile Endgeräte und soziale Medien haben das Rezeptionsverhalten von Besucherinnen und Besuchern auch in Museen stark verändert; sie erwarten – zu Recht – dass diese ihnen neue Zugänge zu den bekannten Inhalten ermöglichen. Auch die Entwicklungen bei 3D-Digitalisierung oder in den Bereichen von Virtual Reality (VR), Augmented Reality (AR) oder Game Technology sind in den letzten Jahren rasant vorangeschritten. Museen stehen nun vor der Herausforderung, aus der Fülle der möglichen Instrumente die für ihre Zwecke passendsten zu identifizieren und an ihre Bedürfnisse anzupassen.“

DER PRÄSIDENT
MEDIEN UND KOMMUNIKATION

INGOLF KERN
DR. STEFANIE HEINLEIN (Stv.)

Von-der-Heydt-Straße 16–18
10785 Berlin

Telefon: +49 30 266-41 14 40
Telefax: +49 30 266-41 28 21

pressestelle@hv.spk-berlin.de
www.preussischer-kulturbesitz.de



Gefördert durch:



Die Beauftragte der Bundesregierung
für Kultur und Medien

aufgrund eines Beschlusses
des Deutschen Bundestages



Berlin, 8. Mai 2017

DER PRÄSIDENT
MEDIEN UND KOMMUNIKATION

Markus Hilgert, Direktor des Vorderasiatischen Museums der Staatlichen Museen zu Berlin und Projektleiter von „museum4punkt0“, ergänzt: „Die digitale Transformation birgt enormes Potenzial für kulturerhaltende Institutionen, so eröffnet sie etwa komplett neue Wege der Interaktion mit Besuchern. Mit museum4punkt0 möchten wir digitale Instrumente entwickeln, die das Museum, wie wir es heute kennen, als Erfahrungsraum für Besucher neu erschließen.“

Die **Stiftung Preussischer Kulturbesitz und ihre Staatlichen Museen zu Berlin** sind für die **Steuerung, Koordination und Verwaltung des Verbunds** „museum4punkt0“ verantwortlich. Die SPK entwickelt auch die gemeinsame **interaktive Plattform**, auf der die im Verbundprojekt erarbeiteten Neuentwicklungen präsentiert und Schnittstellen für Serviceangebote bereitgestellt werden.

Jeder **Verbundpartner** führt im Rahmen von „museum4punkt0“ eigenverantwortlich ein Teilprojekt durch, das Bezug auf den konkreten Bedarf der jeweiligen Einrichtung nimmt. Genutzt werden unter anderem das digitale Storytelling, 3D-Anwendungen, ein VR/AR-Labor, Instrumente der Nutzer- und Rezeptionsforschung und Formate zur Beteiligung an wissenschaftlichen Erkenntnisprozessen. Bei der Entwicklung der verschiedenen Anwendungen wird immer berücksichtigt, dass diese in unterschiedlichen Szenarien möglichst flexibel nachnutzbar sein sollen. Darüber hinaus werden die Projektpartner von „museum4punkt0“ gemeinsam Standards und Handlungsleitfäden für zukünftige Projekte entwickeln.

Pressebilder zum Download:

www.preussischer-kulturbesitz.de/newsroom/presse/pressebilder.html



Berlin, 8. Mai 2017

DER PRÄSIDENT
MEDIEN UND KOMMUNIKATION

Teilprojekt XD – xplora Digital

Die **Staatlichen Museen zu Berlin** gehören zur Stiftung Preußischer Kulturbesitz. Mit ihren Sammlungen und Forschungsinstituten bilden sie ein Universalmuseum zur Bewahrung, Erforschung und Vermittlung der gesamten Menschheitsgeschichte. Sie bewahren etwa fünf Millionen Objekte aus den Bereichen der europäischen und außereuropäischen Kunst, Archäologie und Ethnologie. Ihre 15 Sammlungen zählen zu den bedeutendsten in Europa, gemeinsam genießen sie Weltrang. Zu ihnen gehören auch das Ethnologische Museum und das Museum für Asiatische Kunst, die in Zukunft im Humboldt Forum zu sehen sein werden.

www.smb.museum

Ziel des Teilprojektes ist die Konzeption einer digital erfahrbaren „Visitor Journey“ durch das Universalmuseum – interaktive, partizipative Anwendungen über mehrere Häuser hinweg, die den Museumsbesuch zu einem Gesamterlebnis machen, das virtuell schon vorher beginnt und danach fortgeführt werden kann. Davor steht eine **Nutzer- und Rezeptionsforschung im Bereich digitaler Vermittlungsinstrumente**. Dadurch können zielgruppenspezifische digitale Angebote rund um den Museumsbesuch entwickelt werden. Um ein möglichst vielfältiges Publikum anzusprechen, soll es einen niedrighschwelligsten Einstieg und ein ausdifferenziertes Angebotsspektrum geben. Im Vordergrund stehen die persönliche Begegnung mit den Objekten, das gemeinsame Erleben des Museumsbesuchs auf Basis unterschiedlicher Voraussetzungen und eine nachhaltige Bindung an das Museum.

Im Rahmen von „museum4punkt0“ soll ein digitales System entwickelt werden, das **Verknüpfungen, Vergleiche oder Interaktionen über mehrere Sammlungen** hinweg ermöglicht und der Verschiedenartigkeit der Objekte in einem Universalmuseum Rechnung trägt. Es unterstützt Besucherinnen und Besucher bei der Orientierung und begleitet das Museumserlebnis indem es z.B. Kontexte liefert und Geschichten erzählt. Gerade im Humboldt Forum werden unterschiedliche Erzählungen über Objekte ineinander fließen. Der Anspruch auf Multiperspektivität und der Aspekt der Partizipation spielen eine wichtige Rolle. Daher sollen am Beispiel des Ausstellungsmoduls zu den Südseebooten exemplarisch digitale Inszenierungsmethoden entwickelt werden, die **multiple Szenarien** zulassen. Dabei sollen auch die Möglichkeiten der Einbeziehung verschiedener Besuchergruppen genutzt werden, seit es durch thematische Hackathons oder Serious Games.



Berlin, 8. Mai 2017

DER PRÄSIDENT
MEDIEN UND KOMMUNIKATION

Teilprojekt Migrationsmuseum 4.0

Das **Deutsche Auswandererhaus Bremerhaven** ist Deutschlands einziges Migrationsmuseum: Es präsentiert sowohl die Geschichte der deutschen Überseewanderung als auch die der europäischen Einwanderung nach Deutschland. Es sammelt biographische Konvolute von Aus- und Einwandererfamilien, ergänzt durch Oral-History-Interviews. Das Haus steht in engem Kontakt mit den Migrantinnen und Migranten. Außerdem vermittelt es interkulturelle Kommunikationskompetenzen für das Zusammenleben in einer Einwanderungsgesellschaft.

www.dah-bremerhaven.de

Als „Migrationsmuseum 4.0“ möchte das Deutsche Auswandererhaus vor, während und nach dem Museumsbesuch persönlich und/oder digital mit seinen realen und virtuellen Besuchern kommunizieren. Es ist ein Ort, der Migration nicht mehr nur klassisch sondern auch durch persönliche und digitale Kommunikation vermittelt. Im Projekt spielt daher der Austausch mit den Besuchern eine zentrale Rolle: Meinungen in der Integrationsdebatte interessieren ebenso wie Familiengeschichten von Migranten. Zudem soll die Bereitschaft, sich mit der Migrationsthematik zu beschäftigen, gesteigert werden, indem die Besucher intellektuell, emotional und auch spielerisch angesprochen werden.

Ein **Online-Kommunikationsportal** wird es Besucherinnen und Besuchern ermöglichen, ihre eigenen Familiengeschichten geschützt einzustellen. Diese werden von Wissenschaftlern im Austausch mit der Familie so bearbeitet, dass sie veröffentlicht werden können. Daneben werden über das Portal Umfragen zu aktuellen Migrations- und Integrationsthemen durchgeführt. In der Dauerausstellung sind **Mixed-Reality-Biography-Stations** geplant. Dort werden (auto-)biographische Zeugnisse von Aus- und Einwanderern virtuell in Bezug gesetzt zu historischen und aktuellen Migrationsbewegungen. So werden individuelle Schicksale und Lebensläufe in einen größeren gesellschaftlichen Rahmen gesetzt. Schließlich können Besucher an „**Mixed Reality Emotions-Stationen**“ die irrationalen Elemente von Migrations- und Integrationsdebatten kennen lernen. Sie können die Perspektive von Migranten einnehmen und so bestimmte Aspekte von Fremdsein mitfühlen, oder die Sicht von Mitgliedern aus der so genannten Mehrheitsgesellschaft einnehmen. Dies ermöglicht eine multiperspektivische Wahrnehmung der Meinungsbildung. Dabei werden die Besucher intensiv von Museumsmitarbeitern betreut.



Berlin, 8. Mai 2017

DER PRÄSIDENT
MEDIEN UND KOMMUNIKATION

Teilprojekt Perspektiven dreidimensionaler Visualisierungen in der musealen Vermittlung

Das **Deutsche Museum von Meisterwerken der Naturwissenschaft und Technik** ist das weltweit größte Technikmuseum und ein international führendes Zentrum für die Erforschung der wissenschaftlich-technischen Kultur. Neben dem 1925 eröffneten Haupthaus auf der Münchner Museumsinsel verfügt es über mehrere Zweigmuseen. Die Forschungsinfrastruktur des Museums umfasst neben den Sammlungen von weit über 100.000 Objekten das im deutschsprachigen Raum führende Spezialarchiv zu Naturwissenschaft und Technik und die Bibliothek, die international über den größten Bestand an Original- und Sekundärliteratur zur Technik- und Wissenschaftsgeschichte verfügt.

www.deutsches-museum.de

Das Deutsche Museum widmet sich im Rahmen von „museum4punkt0“ vor allem den zahlreichen Möglichkeiten der Erstellung und Nutzung von 3D-Visualisierungen. Einerseits erprobt es die unterschiedlichen Techniken zur Herstellung von 3D-Digitalisaten. Andererseits wird es Anwendungen und Methoden entwickeln, die effektiven Einsatz von 3D-Technologie im Museum ermöglichen.

Um vom analogen Objekt zur **optimal nutzbaren digitalen Ressource** zu gelangen, prüft das Deutsche Museum, welche Techniken und Arbeitsabläufe idealerweise einzusetzen sind, um ökonomisch zu arbeiten und gleichzeitig möglichst vielfältige Anwendungsmöglichkeiten für die Digitalisate zu erzielen. Für das **digital storytelling in virtuellen Museumswelten** erprobt das Museum **Gamification- bzw. Edutainment-**Ansätze. Dazu gehört die inhaltliche Aufbereitung und Kontextualisierung von 3D-Inhalten, aber auch die Entwicklung von Animationsszenarien. Mit diesem Ansatz sollen etwa die Funktionsweisen von Maschinen in ihrem originalen Kontext vermittelt werden. Und schließlich werden verschiedene Anwendungen zur Vermittlung der so erstellten dreidimensionalen Inhalte entwickelt: In den Ausstellungen werden **virtuelle Erlebnisräume** für die Besucher geschaffen. **Augmented Reality-Anwendungen** für mobile Endgeräte sollen u.a. den Vergleich zwischen virtuellen Objekten und realen Objekten in der Ausstellung erlauben, Zusatzinformationen einblenden oder spielerisch Wissen vermitteln. Über das Web können die Inhalte zur weiteren Nachnutzung etwa mit **Virtual Reality-Brillen** angeboten werden.



Berlin, 8. Mai 2017

DER PRÄSIDENT
MEDIEN UND KOMMUNIKATION

Teilprojekt Kulturgut Fastnacht digital

Die in diesem Teilprojekt zusammenarbeitenden Museen befassen sich mit dem Kulturgut der schwäbisch-alemannischen Fastnacht, die zum immateriellen Kulturerbe zählt. Das **Fastnachtsmuseum „Narrenschof“ Bad Dürkheim** beschreibt die Geschichte der Fastnacht und zeigt deren Figuren (www.narrenschof.de). Das **Fastnachtsmuseum Schloss Langenstein** konzentriert sich auf regionale, europäische und außereuropäische Fastnachts- und Maskenphänomene (www.fasnachtsmuseum.de). Die beiden Museen werden im Rahmen „von museum4punkt0“ Kooperationen mit weiteren kleineren Museen der schwäbisch-alemannischen Fastnacht eingehen, um die Vielfalt des Kulturguts „Fastnacht“ abzubilden.

Das kulturelle Phänomen Fastnacht ist als immaterielle Ausdrucksform nicht nur über Objekte darzustellen und zu begreifen. Digitale Präsentationsformen sollen die Fastnacht erlebbar machen und die Exponate „zum Leben erwecken“. Virtuelle Präsentationen sollen die Besucherinnen und Besucher zudem einladen, in einen Dialog mit dem Museum zu treten und eigene Erfahrungen und Eindrücke zur Ausstellung beizusteuern.

In Bad Dürkheim soll ein **virtuelles Museum** entstehen, über das ausgewählte Inhalte Besuchern weltweit zur Nutzung über mobile Smart Devices zugänglich gemacht werden. Im **Interaktions- und Kommunikationsraum** dieses digitalen Fastnachtsmuseums werden Besucherinnen und Besucher auch eigene Fotos, Erinnerungen und Erlebnisse einbringen können. Vor Ort können Interessierte mit Hilfe von **Virtual Reality Settings** in bestimmte Fastnachtsergebnisse „eintauchen – mittels VR-Brillen für Individualbesucher oder eine 360-Grad-Projektion für ein gemeinsames Erleben. In Schloss Langenstein werden Exponate wie Masken und Kostüme über **Augmented Reality** mit digitalen Informationen verschmelzen, so könnte etwa ein als Narr verkleideter Experte in einen realen Raum eingeblendet werden und ein bestimmtes Thema vermitteln. Geplant sind auch **personalisierte, interaktive Museumsführungen**: Ein kleines Gerät dient Besucherinnen und Besuchern beim Gang durch das Museum als Sender und Empfänger – es spricht sie individuell mit „Narrennamen“ an, reagiert auf deren Interessen, animiert zur Interaktion und lässt sich auch für interaktive Spiele und Besucherfeedback nutzen. Die **Raum-Sensorik** reagiert auch auf Besucher ohne Guide und ermöglicht z.B. Visualisierungen, die durch Bewegungen ausgelöst werden.



Berlin, 8. Mai 2017

DER PRÄSIDENT
MEDIEN UND KOMMUNIKATION

Teilprojekt Forschung in Museen erklären, verstehen, mitmachen

Das **Senckenberg Museum für Naturkunde Görlitz (SMNG)** ist das zweitgrößte Museum des Senckenberg-Verbundes. Die Sammlungen des Museums umfassen ca. 6,5 Millionen Sammlungsobjekte, die die Entwicklung von Lebewesen in Raum und Zeit dokumentieren und ein Archiv der belebten und unbelebten Natur darstellen. Seine Ausstellungen laden zu einer Erlebnisreise in die faszinierende Welt der Natur ein und vermitteln aktuelle Forschungsinhalte aus der Arbeit der Senckenberg-Wissenschaftler. Das SMNG produziert auch internationale Wanderausstellungen mit innovativen medialen Präsentationen.

www.senckenberg.de/goerlitz

Das Senckenberg Museum für Naturkunde Görlitz wird im Rahmen von „museum4punkt0“ digitale Vermittlungsformen entwickeln und einsetzen, um einer breiten Öffentlichkeit moderne Forschung verständlich zu machen. Eine „virtuelle Sammlung“ wird das vom Kurator pars pro toto ausgewählte Ausstellungsobjekt in den Kontext vieler vergleichbarer Objekte setzen und damit die Bedeutung musealer Sammlungen als Forschungsinfrastruktur verdeutlichen. In Citizen-Science-Projekten sollen Bürgerinnen und Bürger dazu angeregt werden, an der Erforschung der biologischen Vielfalt mitzuwirken und sich selbst an der Wissenschaft zu beteiligen.

In **Virtual Reality oder Augmented Reality-Formaten** sollen Wissenschaftler anhand eines Objektes in den Ausstellungen ihre wissenschaftliche Arbeit erläutern. In Virtual Reality Angeboten werden **Lebensräume „zum Leben erweckt“**, die sonst für den Menschen nicht zugänglich oder erfahrbar sind, z.B. die Porenräume des Bodens, die Tiefsee, Regenwaldkronen oder frühe Erdzeitalter. Wissenschaftler begleiten den Besucher in diesen virtuellen Präsentationen, geben Hintergrundinformationen und stellen ihre Arbeitsweisen und Ergebnisse vor. Digitale Medien sollen auch zur **Einbindung von Bürgern** eingesetzt werden: So sollen Bürger bei der Erfassung von ausgewählten Bodentiergruppen mithelfen, indem sie die Tiere mit digitalen Werkzeugen bestimmen und Fotos samt Fundort an die neu entwickelte Bodentier-Datenbank www.edaphobase.org senden.



Berlin, 8. Mai 2017

DER PRÄSIDENT
MEDIEN UND KOMMUNIKATION

Gemeinsamer virtueller Raum mit Teilprojekt kosmosdigital Humboldt Forum

Die **Humboldt Forum Kultur GmbH** wurde 2016 gegründet, um den kulturellen Betrieb im Humboldt Forum im Auftrag der Stiftung Humboldt Forum im Berliner Schloss vorzubereiten. Dazu gehört auch die Weiterentwicklung des übergreifenden Medienkonzeptes aller beteiligten Institutionen, die ab 2019 im Humboldt Forum vertreten sein werden: Das Ethnologische Museum und das Museum für Asiatische Kunst der Staatlichen Museen zu Berlin, das Stadtmuseum Berlin und die Humboldt Universität Berlin.

www.humboldtforum.com

Die **Stiftung Preußischer Kulturbesitz** ist eine der weltweit bedeutendsten Kultureinrichtungen und ein bedeutender Akteur in den Geistes- und Sozialwissenschaften. Zu ihr gehören Museen, Bibliotheken, Archive und Forschungsinstitute. Bei der Stiftung Preußischer Kulturbesitz liegt die Verantwortung für die **Entwicklung und den Betrieb einer gemeinsamen interaktiven Plattform für „museum4punkt0“**. Darauf werden die im Verbund erarbeiteten Neuentwicklungen ebenso präsentiert wie bereits vorhandene digitale Inhalte der Projektpartner. Die Plattform stellt auch Schnittstellen für Serviceangebote und Dienste bereit.

Eigens für die gemeinsame virtuelle Plattform konzipiert ist das Teilprojekt **„kosmosdigital Humboldt Forum“** der Humboldt Forum Kultur GmbH, das die digitale **Visualisierung von interdisziplinären Zusammenhängen** anstrebt. Das Humboldt Forum wird durch das Zusammendenken von Natur und Kultur sowie Kunst und Wissenschaft seine Besucherinnen und Besucher dazu anregen, die Welt in ihrer Vielfalt zu erkunden. Seine digitale Variante soll die Highlights **auf intelligente und spielerische Weise erschließen**. Nutzer sollen zu einem Besuch des Humboldt Forums animiert und gleichzeitig selbst zu Akteuren eines digitalen Kosmos gemacht werden. Dafür soll, aufbauend auf den Erkenntnissen der anderen Teilprojekte, ein experimentelles Präsentationsformat entwickelt werden. Ebenso: Neue Wege für die Ansprache spezifischer Zielgruppen und individualisierte sowie inklusive Vermittlungsangebote.



Berlin, 8. Mai 2017

DER PRÄSIDENT
MEDIEN UND KOMMUNIKATION

Pressekontakte der Verbundpartner

Deutsches Auswandererhaus Bremerhaven

Ilka Seer, Stellv. Direktion / Leitung Presse & Marketing

Tel.: 0471 / 90 22 0 – 207

E-Mail: i.seer@dah-bremerhaven.de

Teresa Grunwald, Presse & Marketing

Tel.: 0471 / 90 22 0 – 204

E-Mail: t.grunwald@dah-bremerhaven.de

Deutsches Museum

Gerrit Faust, Leitung Presse- und Öffentlichkeitsarbeit

Tel.: 089 / 21 79 – 281

E-Mail: g.faust@deutsches-museum.de

Fastnachtsmuseen

Fastnachtsmuseum Narrenschopf Bad Dürkheim

Kathleen Mönicke M.A., Leitung

Tel.: 07726 / 977 224

E-Mail: moenicke@vsan.de

Fasnachtsmuseum Schloss Langenstein

Michael Fuchs, Präsident

Tel.: 07732 / 988233

E-Mail: praesident@fasnachtsmuseum.de

Humboldt Forum Kultur GmbH

Mirko Nowak, Leiter Kommunikation Kultur & Digitales, Humboldt Forum

Tel.: 030 / 265950520

E-Mail: m.nowak@humboldtforum.com

Senckenberg Museum für Naturkunde Görlitz

Dr. Christian Düker, Leiter Presse- und Öffentlichkeitsarbeit

Tel.: 03581 / 4760-5210

E-Mail: christian.dueker@senckenberg.de

Staatliche Museen zu Berlin

Mechtild Kronenberg, Leiterin Presse, Kommunikation und Sponsoring

Markus Farr, Pressereferent

Tel.: 030 / 266 42 3402

E-Mail: presse@smb.spk-berlin.de