



Baden-Württemberg

MINISTERIUM FÜR WISSENSCHAFT, FORSCHUNG UND KUNST
PRESSE- UND ÖFFENTLICHKEITSARBEIT



ANLAGE

Nr. 142/2018

Die neuen geförderten Projekte

Haus der Geschichte Baden-Württemberg: Interaktive Geschichtsplattform. Partizipative und responsive mobile Applikation

Im Haus der Geschichte Baden-Württemberg in Stuttgart wird der bestehende Mediaguide durch eine interaktive Geschichtsplattform weiterentwickelt. Besucherinnen und Besucher können diese mobile App auf unterschiedlichen Ebenen nutzen: Somit werden alle Stadien des Museumsbesuchs von der App begleitet. Man kann sich auf den Museumsbesuch vorbereiten, wird in der Ausstellung mit Informationen versorgt und kann den Besuch bei Interesse mit der App Revue passieren lassen. Durch partizipative Inhalte auf der Internetseite und über Social-Media-Kanäle der Plattform finden insbesondere „Digital Natives“ ihren Weg ins Museum und können ihre medialen Erfahrungen und digitalen Kommunikationswege aktiv in den Besuch integrieren. Aber nicht nur der jungen Generation, sondern auch älteren Besucherinnen und Besuchern soll die App digital den Weg ins Museum ebnen.

Staatgalerie Stuttgart: Artification = Kunst + Gamification

(In Zusammenarbeit mit der Hochschule der Medien Stuttgart)

Kunst spielerisch entdecken und die Institution Staatgalerie mit ihren vielfältigen Kunstgegenständen, Aufgaben und Arbeitsbereichen erlebbar machen, ausgewählte Orte in Stuttgart erkunden, etwas über Kunst, Künstlerinnen und Künstler vermitteln: Das sind die Herausforderungen, denen sich die Staatgalerie im Projekt „Artification“ stellen wird. Auf der Grundlage eines „Player-Centered-Design“-Ansatz werden einzelne Aufgaben des Museums in eine Spielidee übersetzt und anhand von Prototypen analysiert. In der Entwicklungsphase werden verschiedene Spielerinnen und Spieler aus der Zielgruppe eingeladen, die Spielfragmente zu testen. Mit modernster Technik wie Eye-Tracking wird anschließend deren Wirkungsgrad überprüft.

Landesmuseum Württemberg: Multimediaguide – Erlebe es auf Deine Art!

Der Multimediaguide „Erlebe es auf Deine Art!“ eröffnet dem Landesmuseum Württemberg neue Perspektiven in Präsentation und Vermittlung: Er unterstützt die Besucherinnen und Besucher des Alten Schlosses dabei, die Kulturgeschichte des Landes nach ihren Interessen zu entdecken. Hier wird eine umfassende Wegeführung entwickelt, die die räumliche Orientierung für das Publikum in der komplexen historischen Architektur des Gebäudes erleichtert. Ziel ist es, gemeinsam mit Experten im Bereich digitale Vermittlung bis 2020 ein an den Nutzerbedürfnissen orientiertes, passgenaues Konzept für das Haus zu entwickeln und zu realisieren, das sich mit dem physischen Wegeleitsystem sowie anderen digitalen Plattformen (z.B. Museumswebseite) in ein strategisches Gesamtkonzept einfügt.

Linden-Museum Stuttgart: Digitale Objektdatenbank und virtuelle Präsentation zur Provenienzforschung

Im Linden-Museum Stuttgart wird eine Objekt- und Dokument-Datenbank – ein offener digitaler Pool – eingerichtet, der die notwendige Basis für künftige digitale Projekte bildet. Die Datenbank wird der zentrale virtuelle Zugang zum Museum und seinen Sammlungen sein. Als erste digitale Anwendung entsteht daraus eine virtuelle Präsentation, die Methoden und Ergebnisse der Provenienzforschung sichtbar macht. Diese Präsentation flankiert und vertieft das von der Kulturstiftung des Bundes geförderte Projekt „Provenienz, Partizipation, Präsentation: Wege in die Zukunft des Linden-Museums Stuttgart“. Ziel ist, bis 2020 mit 5.000 Objekten aus kolonialen Kontexten online zu gehen. Weitere Sammlungsteile sollen folgen. Die neue digitale Objektdatenbank wird – zweisprachig deutsch und englisch – auch den Austausch mit Wissenschaftlerinnen, Wissenschaftlern und Interessierten der Herkunftsgesellschaften ermöglichen.

Staatliches Museum für Naturkunde Stuttgart: Natureworld - An Explorer's Journey – Gaming im Naturkundemuseum Stuttgart

(In Zusammenarbeit mit der Hochschule der Medien Stuttgart)

Mit einem Smartphone ausgestattet werden sich Besucherinnen und Besucher im Stuttgarter Naturkundemuseum bald auf Expedition durch die Lebensräume der Erde begeben.

Das Smartphone wirkt während der gesamten Expedition wie ein durchsichtiges Fenster: Die Kamera vermittelt den ins Visier genommenen Ausschnitt vollflächig auf den Bildschirm und erweitert das Gesehene anhand von Augmented-Reality-Elementen. Somit schafft das Projekt einen virtuellen multimedialen und interaktiven Zugang mit vielen verblüffenden Erlebnissen und Erkenntnissen – inklusive der Möglichkeit, sich schon im Vorfeld des Museumsbesuchs spielerisch mit den Themen auseinanderzusetzen. Auf diese Weise werden die Besucherinnen und Besucher in die unterschiedlichen Lebensräume hineingezogen, nehmen Organismen wahr, an denen sie sonst achtlos vorbeigegangen wären, erkennen Zusammenhänge – und haben jede Menge Spaß und anregende Kommunikation.

Badisches Landesmuseum: Creative Collections 2.0

Das Projekt „Creative Collections 2.0“ ist ein zentraler Bestandteil der Neuausrichtung der Sammlungsausstellungen des Badischen Landesmuseums. Auf der Grundlage der digitalen Erschließung der Sammlungsbestände werden neue digitale Formen der Auseinandersetzung mit den einzigartigen Objekten des Museums, etwa in Form von virtuellen-Ausstellungen, Spielen, Lernprogrammen oder Blogs, möglich. So werden erstmalig kuratierte digitale Angebote für das Bildungsangebot des Badischen Landesmuseums umgesetzt und erprobt. Ziel ist es, diese Angebote und die damit erworbenen Kompetenzen im Umgang mit digitalen Anwendungen zu verstetigen. Herzstück des Projektes ist die Einrichtung einer *LabLounge* in einer Außenstelle des Museums im Stadtzentrum von Karlsruhe als Recherche- und Arbeitsplatz. Die *LabLounge* bietet den Besucherinnen und Besuchern vier barriere- und kostenfreie Computerarbeitsplätze und eine Lounge zur freien Nutzung. Dieses „Museumslabor“ dient zusammen mit dem Pilotprojekt „Archäologie in Baden“ als Testfläche, auf der die Umsetzung neuer digitaler Konzeptideen mit Interessierten entwickelt und evaluiert werden kann.

Staatliches Museum für Naturkunde Karlsruhe: Online-Wissensportal: Vielfältig. Vernetzt.

Mit seiner digitalen Strategie zielt das Naturkundemuseum Karlsruhe darauf ab, das Interesse von Jugendlichen und jungen Erwachsenen für naturkundliche Phänomene zu wecken. Deshalb möchte das Museum gezielt diese Gruppe mit einem neuen, attraktiv gestalteten, digitalen Wissensportal über assoziative und spielerische Zugänge ansprechen. Zentrales Element des Portals ist eine Online-Sammlung mit Objekten aus den Sammlungen und Ausstellungen, die visuell und narrativ ansprechend präsentiert werden. Querverbindungen zwischen den Objekten sowie überraschende Bezüge zu nicht-naturwissenschaftlichen Inhalten laden zu individuellen Erkundungsgängen ein. Daneben bündelt das Wissensportal die vielfältigen digitalen Angebote des Museums und führt alle Nutzer – vom interessierten Laien bis zum Experten – zum passenden Angebot.

ZKM | Zentrum für Kunst und Medien: As We May Speak. Kulturelle Wissensvermittlung durch Chatbots

Mit dem Projekt „As We May Speak“ entwickelt das ZKM das Potential von Chatbots – einem textbasierten Dialogsystem, welches das Chatten mit einem technischen System erlaubt – für die kulturelle Wissensvermittlung weiter. Der Austausch mit der Öffentlichkeit wird dialogischer, individueller und einfacher. Das ZKM reagiert damit auf einen technischen Paradigmenwechsel: Die Verbreitung von Conversational User Interfaces (CUI) – Plattformen, die ein Gespräch mit einem echten Menschen nachahmen und es dem Benutzer ermöglichen, mit dem Computer in seiner natürlichen Sprache zu kommunizieren. Indem der Chatbot auf Messaging-Plattformen (Messenger, Telegram etc.) installiert wird, macht das ZKM ein Angebot in einem technischen Umfeld, in dem die Öffentlichkeit bereits täglich kommuniziert. Darüber hinaus wird der Chatbot auf der Website und auf Stellen im ZKM verfügbar sein. Der Chatbot beantwortet Service-Fragen, begleitet durch die Website und führt durch die Sammlung des ZKM. Durch Technologien des Machine Learning und der Spracherkennung sollen neue Maßstäbe im kulturellen Kontext gesetzt werden. Das Projekt erlaubt es zudem – durch die Optimierung aller Daten für die Maschinenlesbarkeit – die Grundlagen für künftige digitale Projekte zu schaffen.

Staatliche Kunsthalle Karlsruhe: Deine Kunsthalle 24/7

In diesem Projekt ist eine „fully responsive“ Website vorgesehen, die auf unterschiedlichen Geräten vom Computer bis zum Handy funktioniert und so dem Grundsatz „mobile first“ gerecht wird. Für die „Digital Natives“ wird ein digitaler Raum geschaffen, in dem auf deren Bedürfnisse zugeschnittene Angebote gemacht werden. „Deine Kunsthalle – 24/7“ setzt sich aus drei unterschiedlichen Bausteinen zusammen, die persönliche und unkonventionelle Zugänge zur Kunst und zum Museum ermöglichen:

- Die Kreation eigener Rundgänge mit Werken der Online-Sammlung (zu Themen aus der Lebenswelt der Nutzerinnen und Nutzer)
- Das Frage-/Antwortformat „Frag die Kunsthalle“ (Beantwortung von Fragen rund um das Thema Kunst mittels eines Chatbots)
- Das Kunsthallen-Atelier (Gestaltung eigener Produkte mit Motiven aus der Kunsthallen-Sammlung)

Staatliche Kunsthalle Baden-Baden: History Redisplayed

Wenn der Bildschirm des Smartphones der Bilderrahmen des 21. Jahrhunderts ist, stellt sich für Museen und Kunsthallen die Frage, wie sie Kunstwerke innerhalb dieses Rahmens zeigen können. „History Redisplayed“ möchte auf diese Fragen Antworten suchen. Ausgangsmaterial für das Projekt bildet die bisher nur anhand von Ausstellungsdokumentationen und -katalogen archivierte, virtuell existierende Sammlung der Kunsthalle. In zwölf ausgewählten Episoden wird der Versuch unternommen, vergangene Ausstellungen in ein Format aus Videoblog und interaktiven Elementen zu übersetzen. Die Nutzerinnen und Nutzer können über die Einbeziehung der Sensoren ihrer Smartphones mit Inhalten interagieren, um einzelne Werke oder ganze Ausstellungen zu betrachten und zu erleben. Darüber hinaus werden auf einer zusätzlichen Ebene die Episoden so verknüpft, dass ein Überblick über die facettenreiche Geschichte der Kunsthalle entsteht.

TECHNOSEUM Stiftung Landesmuseum für Technik und Arbeit: Enhanced Exhibition - Interaktives Lernen mit Multimedia

Zu den zentralen Stärken des TECHNOSEUM gehören die persönliche Vermittlung durch pädagogisch geschultes Museumspersonal und das Lernen durch Erleben. Dieses Konzept wird jetzt auch in der digitalen Welt fortgeführt: Die Inhalte des Museums werden zukünftig auch mit Methoden vermittelt, die sich an den medialen Lebenswelten von Kindern und Jugendlichen orientieren. In der Dauerausstellung werden deshalb interaktive Erklärungsfilme eingesetzt, die z.B. über die Auswirkungen von technischen Neuerungen aufklären. Solche Filme finden heute bereits beim E-Learning eine erfolgreiche Anwendung. Das hierbei zugrundeliegende technische System soll für neue Medientechnologien und Medientrends anknüpfungsfähig sein und künftig auch für die Entwicklung digitaler Themenführungen durch das Museum genutzt werden.