

Bremerhaven, 24. Juni 2022

## MUSEUM4PUNKT0: DIGITALE VERMITTLUNG AUSPROBIEREN UND TEILEN

Projekte zur digitalen Kulturvermittlung, wie das Innovationsprojekt im Deutschen Auswandererhaus, präsentieren Prototypen und geben Einblicke in die Projektarbeit – Kulturstaatsministerin Claudia Roth: einzigartiges Konzept.

Im Rahmen einer Werkschau präsentierten die Projektpartner des Verbundprojekts museum4punkt0 heute in Berlin ihre seit 2017 entwickelten Anwendungen. Dazu gehört auch das Projekt „Migrationsgeschichte digital erleben“ des Deutschen Auswandererhauses, in dessen Rahmen auch die „Critical Thinking Stations“ entwickelt wurden, die Besucher:innen interaktiv und partizipativ ihre Meinung zum Thema Migration reflektieren lassen. Kulturstaatsministerin Claudia Roth, die den Tag eröffnete, erklärte: „Wir müssen auch Kulturvermittlung nachhaltiger denken. Deswegen freue ich mich, dass dieser Gedanke bei museum4punkt0 so eine wichtige Rolle spielt und mit diesem einzigartigen Konzept Kooperationen gefördert werden.“ Die Projektpartner stellen ihre innovative Arbeit auch anderen Einrichtungen zur Nachnutzung zur Verfügung.

27 Projekte von Museen unterschiedlicher Ausrichtung aus ganz Deutschland gaben einen Einblick in die Bandbreite der Möglichkeiten digitaler Kulturvermittlung. Isabel Pfeiffer-Poensgen, Kulturministerin von Nordrhein-Westfalen und Vorsitzende der Kulturministerkonferenz der Länder, ergänzte: „Für die Weiterentwicklung der Digitalisierung im Museumsbereich braucht es neben adäquater technischer Ausstattung vor allem auch Erfahrungsaustausch und Wissenstransfer. Mit den 27 Teilprojekten leistet museum4punkt0 genau das: Museen ganz unterschiedlicher Ausrichtung bündeln Expertisen, inspirieren sich gegenseitig und teilen ihre Erkenntnisse. Gerade die Spannweite der beteiligten Museen, die stellvertretend für die Museumsvielfalt in ganz Deutschland steht, sorgt für eine nachhaltige Stärkung der Digitalität.“

Hermann Parzinger, Präsident der Stiftung Preußische Kulturbesitz: „Gerade für kleinere Häuser bietet das Verbundprojekt großartige Chancen, weil sie bestehende Anwendungen nachnutzen und auf ihre Bedürfnisse anpassen können. Ich freue mich, dass die SPK durch die Zusammenarbeit mit unterschiedlichsten Kulturinstitutionen hier ihrer gesamtstaatlichen Aufgabe erneut erfolgreich nachkommen kann. Den digitalen Kulturwandel schaffen wir nur gemeinsam.“

In dem Verbundprojekt museum4punkt0 vernetzt die Stiftung Preußischer Kulturbesitz deutschlandweit unterschiedlich ausgerichtete Museen bei der Entwicklung digitaler Anwendungen für die interaktive und partizipative Vermittlung des Kulturerbes. Sämtliche Projektergebnisse werden zur Nachnutzung bereitgestellt, der Wissenstransfer erfolgt projektbegleitend in die deutsche Museums- und Kulturerbelandschaft.



Neben der Bereitstellung einsatzbereiter oder adaptionsfähiger Anwendungen teilen die Teams in öffentlichen Veranstaltungen Erkenntnisse aus der Praxis und unterstützen andere Institutionen beispielsweise mit Erfahrungsberichten, Beratungen und Apps. Der intensive, kollegiale Austausch und die im Verbund gebündelte interdisziplinäre Expertise machen museum4punkt0 zu einem nachhaltigen Digitalprojekt.

Die Beauftragte der Bundesregierung für Kultur und Medien fördert das Verbundprojekt aufgrund eines Beschlusses des Deutschen Bundestages seit 2017 und ermöglichte im Rahmen von NEUSTART KULTUR 2022 die Fortsetzung und Erweiterung auf 27 Teilprojekte in einer dritten Förderphase. Neun neue Institutionen aus weiteren Bundesländern wurden im März 2022 in die Förderung aufgenommen. Vier der neuen Partner arbeiten in Tandem-Projekten mit bisherigen Partnern gezielt an der Weiterentwicklung und Nachnutzbarkeit der Projektergebnisse für andere Institutionen. Verbundpartner, die ihre Projekte abgeschlossen haben, beteiligen sich künftig als assoziierte Partner. Insgesamt beläuft sich damit die Bundesförderung seit 2017 auf 30 Millionen Euro.

Die Bandbreite der in museum4punkt0 entwickelten Anwendungen reicht von Tools zur individuellen Erschließung des Außenraums mit Augmented Reality-Elementen, Virtual Reality-Angeboten, partizipativen Plattformen, bis zu Citizen Science-Apps oder spielerischen Zugängen zu Inhalten und Objekten. Einige Beispiele testete Kulturstatsministerin Claudia Roth im Rahmen eines Rundgangs.

Partizipation von Jugendlichen wird im aktuellen Projekt „Junge Digitale Sammlung“ des Deutschen Auswandererhauses Bremerhaven großgeschrieben. Das Team des Migrationsmuseums entwickelte eine eigenständige digitale Sammlung, die von Jugendlichen mit dreidimensionalen Scans ganz persönlicher Objekte zum Thema Identität und Migrationserfahrung befüllt wird. Langfristig soll das stetig wachsende Netzwerk für ein breites Publikum zugänglich gemacht werden.

Die interaktive Gamestation „LEIPZIG '89 – REVOLUTION RELOADED“, die vom museum4punkt0-Team des Deutschen Historischen Museums entwickelt wurde. Nutzer\*innen können im Format einer Graphic Novel den 9. Oktober 1989 in Leipzig in sieben unterschiedlichen Rollen durchspielen und mit ihren Entscheidungen das Tagesgeschehen beeinflussen.

„Ping! Die Museumsapp“ des Badischen Landesmuseums bietet den Chat mit einem Objekt im Museum an und ermöglicht damit einen emotionalen, persönlichen Zugang. Die App wurde im Verbund museum4punkt0 und weit darüber hinaus nachgenutzt und weiterentwickelt. Auch in der App-Adaption „Mein Objekt – Senckenberg“ können Nutzer\*innen von zu Hause aus mit Fischotter, Wildschwein und Sonnentau des Senckenberg Museum für Naturkunde Görlitz chatten und diese später im Museum spielerisch erkunden.

Mit einem Kamerafilter wie in den 20er-Jahren filmen und Berliner Filmgeschichte an historischen Drehorten erleben: das bietet die Augmented Reality-Anwendung „On Set“, die vom museum4punkt0-Team der Deutschen Kinemathek – Museum für Film und Fernsehen entwickelt wird. Am Potsdamer Platz, am Alexanderplatz und am Heinrichplatz in Kreuzberg erleben Nutzer\*innen ein Zusammenspiel von Realität, virtuellen Projektionen und historischen Filmkulissen.

Mit dem eigenen Smartphone als Funddetektor ein archäologisches Forschungsfeld erkunden: Die App, die das Team vom Varusschlacht im Osnabrücker Land – Museum und Park Kalkriese entwickelt, bietet die auf individuelle Interessen und Vorwissen abgestimmte interaktive Erschließung des 11 Hektar großen Museumsparks an, dessen archäologische Funde auf den Ort der Varusschlacht hindeuten.

Das Team vom Senckenberg Museum für Naturkunde Görlitz hat das Virtual Reality-Angebot „Abenteuer Bodenleben“ entwickelt, das die Artenvielfalt unter unseren Füßen vermittelt: Nutzer\*innen erleben Hundertfüßer, Springschwänze, Rädertierchen u.v.a. um das 200-Fache geschrumpft, etwa auf die Größe einer Landassel. Bereits in über 30 Museen und Forschungseinrichtungen konnten Besucher\*innen die Anwendung nutzen. Von zu Hause aus lassen sich die drei Lebensräume Laubstreu, Porenraum und Wasserfilm per 360 Grad-Panoramatour auf der Website [www.vr-bodenleben.senckenberg.de](http://www.vr-bodenleben.senckenberg.de) erkunden.

**Alle Teilprojekte** im Verbund **museum4punkt0**:

<https://www.museum4punkt0.de/teilprojekte/>

**Pressebilder:** <https://www.preussischer-kulturbesitz.de/newsroom/presse/pressebilder.html>

**museum4punkt0 im Blog und auf Sozialen Medien:**

<https://www.museum4punkt0.de/blog/>

Twitter: <https://twitter.com/museum4punkt0>

LinkedIn: <https://www.linkedin.com/company/museum4punkt0>

Instagram: <https://www.instagram.com/museum4punkt0/>

Facebook: <https://www.facebook.com/museum4punkt0>

YouTube: <https://www.youtube.com/channel/UC1NuwaEeJLjnrJZTQUmhGWw>

Vimeo: <https://vimeo.com/channels/museum4punkt0>

Pressekontakt:

Hanna Lippitz, Tel.: 0471 / 90 22 0 – 207

Magdalena Gerwien, Tel.: 0471 / 90 22 0 – 205

Camilla Lopez, Tel.: 0471 / 90 22 0 - 208

Anastasia Pastuchov, Tel.: 0471 / 90 22 0 – 204

[presse@dah-bremerhaven.de](mailto:presse@dah-bremerhaven.de)



**museum4punkt0**



Gefördert durch:  
Die Beauftragte der Bundesregierung  
für Kultur und Medien  
aufgrund eines Beschlusses  
des Deutschen Bundestages