

PRESSE-INFORMATION

Berlin, 24. September 2018

4. IDEENWerkstatt MUSEEN: Die vernetzte Museumswelt steckt noch in den Kinderschuhen.

„MUSEUM 5.0: Welche Auswirkungen hat die Digitalisierung?“ fragen die Initiatoren der IDEENWerkstatt MUSEEN am 24. September 2018 bei der Podiumsdiskussion in Dahlem. Antworten auf diese Frage geben **Dr. Stefan Brandt**, Direktor Futurium Berlin, **Bettina Gries**, Projektmanagerin Digitale Strategie Deutsches Technikmuseum Berlin, **Ronald Liebermann**, Key Account & Sales Manager, shoutr labs UG und **Uwe Moldryzk**, Leitung Ausstellungen und Wissenstransfer, Museum für Naturkunde. Es moderierte **Sven Oswald** vom rbb.

Den Abend eröffnet **Cerstin Richter-Kotowski**, Bezirksbürgermeisterin Steglitz-Zehlendorf, die eine thematische Bilanz der bisherigen Veranstaltungen zog und noch einmal betonte: *„Wenn Dahlem als Depot und Werkstätten genutzt werden soll, ist das zu wenig und keine Dauerlösung. Dafür ist der Museumsstandort Dahlem zu schade. Kunst und Kultur sollten nicht nur innerhalb des S-Bahnringes stattfinden. Ich habe den Anspruch, dass sich die Türen am Museumsstandort Dahlem wieder öffnen - für die Mitarbeiter*innen und für das Publikum. Aus den bisherigen IDEENWerkstätten haben wir erfahren, dass Museen sich auf unterschiedliche Besuchergruppen einstellen und „Wow-Effekte“ für sie erzeugen sollten. Museen sind identitätsstiftend. Mit den Gebäuden und Sammlungen hier in Dahlem haben wir dafür gute Voraussetzungen, nur müssen die Türen an der Lansstraße den Besuchern wieder offen stehen. Das Thema Europa sollte noch mehr in unserem Bezirk verankert und über die Landesgrenzen hinaus sollte unsere Kultur im Südwesten noch mehr wahrgenommen werden. Und vor allem müssen wir an die jungen Generationen denken, die von Museen die Aufarbeitung aktueller politischer Themen erwarten. Digitalisierung ist dabei grundsätzlich ein wichtiges Element für alle Besuchergruppen.“*

In seinem **Einführungsvortrag „Einblicke in die Zukunft“** zeigt **Ronald Liebermann** anschaulich, wie sich Digitalisierung im Museumsalltag einbringen lässt, aber auch wo es Probleme gibt. Viele Museen haben kein WLAN, weil sie es nicht wollen oder wegen der Vorschriften des Denkmalschutzes. Für ihn ist WLAN ist Zukunftsthema. Bei „Virtual Reality“ (VR) wird die Wirklichkeit in einer virtuellen Realität mit VR-Brillen wahrgenommen. *„Wir haben sie in vielen Museen wie im Stadtmuseum Berlin getestet“*, so Liebermann, *„aber solche Brillen sind kostenintensiv, entwickeln sich technisch rasant weiter und machen aus Besuchern Einzelgänger.“* Bei der „Augmented Reality“ (AR) vermischen sich die reale und virtuelle Welt, was Liebermann eindrucksvoll mit dem Dinosaurier zeigt, dass er über sein Smartphone aktivierte. Der virtuelle Dino drehte und wendete sich auf der Bühne, was die die Zuhörer*innen auf der Leinwand verfolgten. Beim „Chatbot“, einem ein textbasierten Dialogsystem, können die Museumsbesucher per Smartphone mit einem technischen System chatten und erhalten so mehr Informationen. Die „Künstliche Intelligenz“, bei der sich Computerprogramme selbst weiterentwickeln und selbst denken, könnte zum gläsernen Museumsbesucher führen, das heißt, bereits am Eingang wird ihm offeriert, was das Museum für ihn persönlich bereithält.

Für **Uwe Moldryzk** klingt das *„gruselig“*, und er fragte: *„Brauchen wir das und wenn ja, wann?“* In der Digitalisierung sieht er vor allem Vorteile, wenn sie für Forschung und Bewahrung der Sammlungen eingesetzt wird, weil sie damit erfasst und gespeichert werden und auch für alle außerhalb des Museums zugänglich sind. *„Doch diese vernetzte Museumswelt steckt noch in den Kinderschuhen.“* Digitalisierung biete unglaubliche Möglichkeiten, aber *„wir müssen unsere Arbeits- und Denkweisen verändern“*. Digitalisierung müsse zielgerecht eingesetzt, es müsse

vorsichtig damit umgegangen und geprüft werden, welche digitalen Anwendungen wirklich sinnvoll seien.

Bei der nächsten Ausstellung im Naturkundemuseum über Umweltthemen werden digitale Medien eingesetzt. Besucher haben die Möglichkeit live mit Wissenschaftlern aus aller Welt über dieses Thema zu kommunizieren. *„Das wäre vor zehn Jahren nicht möglich gewesen“*, sagt Moldrzyk.

Dr. Stefan Brandt, dessen Futurium sich *„nicht als Sales Agent für digitale Techniken versteht“* will digitale Instrumente für digitale Strategien einsetzen, also *„Digitalität haptisch greifbar machen“* und sich dabei über Ängste und Sorgen austauschen. Aber vor allem will er den Austausch darüber, wie wir künftig leben wollen, was auch ein *„Bedürfnis der Besucher“* ist.

Das Deutsche Technikmuseum setzt moderne Technik ein. *„Wenn wir in zehn Jahren Besucher fragen, wo sie VR oder AR kennengelernt haben, werden viele sagen – im Museum oder Kultureinrichtungen“*, erzählt **Bettina Gries**. Ihr Museum sehe die Aufgabe auch darin, bewusst neue Technologie *„als neue Vermittlungsform“* zu nutzen. Aber wie ist es mit den Mitarbeiterinnen und Mitarbeitern? Sind sie offen für digitale Anwendungen, digitales Arbeiten und digitales Arbeiten gemeinsam mit den Besucher*innen? *„Ich wünsche mir Kuratoren und Besucher*innen, die gemeinsam unsere Sammlungen erschließen und damit mehr Wissen zusammentragen“*, fordert Gries.

Auf die Frage, wie gut Museen in Deutschland für die Digitalisierung aufgestellt sind, antwortet **Liebermann**: *„Beim WLAN hängt Deutschland hinterher, aber nicht nur in den Museen. Die USA sind da wesentlich weiter mit Apps und WLAN. Einige Museen in Deutschland haben zwar früh damit angefangen, aber sehr schlechte Erfahrungen mit den Besucher*innen gemacht, die überfordert waren und ein vernichtendes Feedback gaben. Vermutlich waren sie technisch noch nicht reif dafür, was auch mit dem Altersdurchschnitt zusammenhing. Oder sie waren sehr irritiert, wenn sie in die Nähe von Exponaten kamen, die plötzlich anfangen zu sprechen.“*

Gries ist es sehr wichtig auf die Bedürfnisse der Besucher*innen zu hören, um zu erfahren, was sie wirklich wollen: *„Ist die technische Neuerung etwas, was als angenehm empfunden wird, was sie wirklich im Museum unterstützt? Viele Museen haben das verstanden und machen keine Apps, weil die Besucher*innen das nicht wollen. Da können wir noch viel, viel lernen.“*

Wenn **Moldrzyk** die Wahl „offenes WLAN in Museen“ hätte, würde er es verbieten, *„weil ich Besucher*innen nicht verleiten will, ihre E-Mails im Museum zu checken. Museen müssen sich stets und ständig die Aufmerksamkeit der Besucher*innen erkämpfen. Da lenken Smartphones nur ab.“* Das deckt sich auch mit den Ergebnissen einer Masterarbeit über Anwendungen von QR-Codes aus dem Jahre 2014, bei der im Naturkundemuseum Besucher*innen befragt wurden, wer ein Smartphone dabei habe, ob sie QR-Codes kennen und wer sein Smartphone im Museum für QR-Codes nutzen würde. Ergebnis: Sie wollten im Museum gar kein Smartphone nutzen, weil *„sie mal zwei Stunden ihre Ruhe haben wollten, um sich auf das Museum zu konzentrieren.“* *„Die wollen doch die Original-Knochen der Dinos sehen. Das ist doch das Erlebnis und nicht der bewegliche Saurier zu Hause auf dem Smartphone“*, ergänzt Moderator **Oswald**. Dennoch befürwortet Moldrzyk Smartphones im Museum, weil *„wir die 15- bis 45-Jährigen dazu bringen wollen, zu uns zu kommen“*. Dabei kann die Technik helfen, den Besuch zu vertiefen oder zu einem besonderen Erlebnis zu machen. Die Möglichkeiten sind breit gefächert. Deshalb gilt es für jeden Standort die beste Möglichkeit zu finden. *„Aber davon sind wir noch weit weg“*, resümiert Moldrzyk.

Museen stehen auch vor der Frage, wie der Rundgang gestaltet wird, damit Besucher*innen aus Ausstellungen Informationen speichern. Im Futurium, so **Brandt**, denke man darüber nach am Ende des Besuches eine Auswertung mitzugeben, was sie interessiert habe und wie sie sich selbst zu bestimmten Themen stellen: *„Wir haben uns gefragt, wie das technisch machbar wäre und uns gegen „Bring Your Own Device“ also private Laptops, Tablets und Smartphones entschieden, weil die Kompatibilitätsprobleme so schwierig sind. Und unser Publikum sagte uns auch, dass sie ihr eigenes Handy nicht in unserem Haus nutzen wollen. Wir haben uns für eine simple RFID-Lösung (RFID= automatisches, berührungsloses Identifizieren) entschieden.“* Brandt erzählte von einem lustigen Futurium-Exponat eines Künstlers mit einer Wahlkabine „Smile to vote“, die am Gesichtsausdruck die Parteipräferenz erkennt. *„Gesichtserkennungen sind ein heißes Thema, dass wir ironisch als Debatte in unser Haus holen wollen“*, erklärt Brandt.

Im zweiten Teil der Diskussion geht es um die Frage „Museum 5.0“. **Brandt** glaubt daran, dass Museumsarbeit zu einem großen Teil an Orten stattfindet und viel mit haptischen Objekten arbeiten wird. Einige Museen arbeiten auch mit spektakulären Gebäuden, um Besucher*innen hinzulocken. *„Leute wollen einen Ort haben, zu dem sie gern hingehen. Das heißt aber nicht, dass ich nicht dennoch mit digitalen Technologien eine globale Vernetzung schaffen kann.“*

Gries fragt, was man an diesem Ort macht – Objekte hinstellen, Texte daneben kleben und Besucher*innen durchschleusen oder diese Orte werden zu gesellschaftlichen Austauschstätten, zu experimentellen Lernorten, zu politischen Bühnen. Wenn die Objekte im Netz dargestellt werden, bleibt die Frage, was passiert mit den Objekten vor Ort und hat der Ort noch eine Berechtigung. *„Unsere Expertise ist“*, so Gries, *„dass wir an Objekten erzählen, sie kontextualisieren, was auch mit digitalen Mitteln möglich ist, um eine größere, nationale und internationale Mitmacherschaft zu erreichen.“* Sie glaubt, dass sich das Museum von einem Belehrungsort zu einem Mitmachort, zu einem politischen Ort verändern wird. Im Netz werden die Expertisen, die vor Ort entstanden sind, viel mehr ausgeschöpft und nach außen getragen. *„Mein Museum der Zukunft ist, das es auf alle unterschiedliche Besucherbedürfnisse qualifiziert eingeht. Dabei hilft uns die Digitalisierung.“* Es gibt auch Museen, die sagen „digital first“ wie das Washingtoner Smithsonian Institute, das sich vorgenommen hat, bis 2022 eine Milliarde digitale Besucher jährlich zu haben. Soweit würde das Deutsche Technikmuseum nicht gehen.

Cerstin Richter-Kotowski weist darauf hin, dass man zwei Dinge trennen müsse. Zum einen die Wissenschaft, die Forschung und den Auftrag, den Museen in diesem Zusammenhang haben. Das sind die Möglichkeiten der Digitalisierung sehr groß, um die Vernetzung von Forschung und Lehre über das Netz zu erreichen. Zum anderen geht es um die Besucher*innen. *„Da gibt es eine Parallele zu den Bibliotheken“,* so Richter-Kotowski. *„Als eBooks aufkamen, glaubte man, dass keiner mehr in Bibliotheken geht. Doch genau das Gegenteil ist der Fall. Bibliotheken sind Orte der Begegnung, des Austauschs. Ich glaube, dass Museen geradezu aufrufen, sich mit anderen Menschen zu treffen und sich auszutauschen. Dass es nur noch digitale Museen gibt, ist nicht der richtige Weg. Das Objekt vor Ort mit allen Sinnen zu erleben, kann das Netz nicht leisten. Mich hat T. rex im Naturkundemuseum stark beeindruckt.“*

„Ich fand T. rex furchtbar, als ich hörte, dass es im Naturkundemuseum gezeigt wird. Aber als ich die Knochen auspackte, war es der Hammer, weil T. rex ein Original und authentisch war. Das kann das Digitale nicht ersetzen“, entgegnet **Moldrzyk**. Museen haben die Aufgabe zu sammeln, zu bewahren, an den Objekten zu forschen und die Erkenntnisse vermitteln. Das können auch digitale Museen. Aber es wird immer bestimmte Sparten geben, wo das physische Objekt nie ersetzt werden kann. Es wird immer Museen geben, wo die Leute hingehen, um das Original zu sehen, zu lernen, etwas zu erleben - allein oder gemeinsam. Was die Digitalisierung in Museen betrifft, herrscht dort das 18. Jahrhundert, während die Gesellschaft im 21. Jahrhun-

dert angekommen ist. Außerhalb des Museums gibt es keinen Kurator, der den Inhalt festlegt. Im Museum ist das ein langer Weg bis der Inhalt feststeht. Moldrzyk glaubt auch, dass Museen Orte werden, in denen der Dialog zwischen Wissenschaft und Gesellschaft gut stattfinden kann.

„Wir sollten, viel, viel stärker in den Dialog treten, stärker öffentlich machen, was hinter den Türen des Museums passiert. Da sehe ich die Möglichkeiten der digitalen Welt noch nicht ausgeschöpft“, so Moldrzyk. Partizipation und Dialog in Museen stecken für ihn noch in den Kinderschuhen.

*„Museen werden sich von der reinen Museumsfunktion in hybride Formen weiterentwickeln“, prophezeit **Brandt**. Das Futurium sieht sich als Zukunftsmuseum, Zukunftslabor, Zukunftsforum und Zukunftsbühne in einem. Es muss aber auch ein Ort sein, wo man experimentieren, sich austauschen kann wie in Werkstätten und sich künstlerisch auf der Bühne auseinandersetzt. Nur so könne man einem Debatten- und Austauschort gerecht werden. Brandt glaubt, dass dann „Digitalisierung in unterschiedlicher Form und Reichweite wirksam wird“.*

Für **Liebermann** werden die Museen künftig deutlich untereinander vernetzt sein, um zu kommunizieren und zu vermitteln. Nach seinen Erfahrungen bei Besucherbefragungen in vielen Berliner Museen gibt es zu wenig Informationen in den Museen, obwohl sie alle da sind: *„Diese Informationen werden nur nicht vermittelt. Da kann die Digitalisierung extrem hilfreich sein.“*

Fazit des digitalaffinen und kenntnisreichen Moderators **Oswald**: *„Museen werden mehr und mehr ein Ort des Erlebens und Austausches mit Wow-Effekten. Wer mehr wissen will, greift zu digitalen Mitteln.“*

Die IDEENWerkstatt MUSEEN ist eine Initiative des Bezirksamtes Steglitz-Zehlendorf in Kooperation mit dem Regionalmanagement Berlin SÜDWEST. Die letzte IDEENWerkstatt 2018 ist ein Museums Slam.

Weitere Informationen: www.rm-berlin-sw.de

Kontakt: Bärbel Petersen, Regionalmanagement Berlin SÜDWEST, Tel. 030/ 707 600 84
mail: presse@rm-berlin-sw.de