

Museum Uploaded

DIGITALE TECHNOLOGIE FÜR CROSSMEDIALE GRENZÜBERSCHREITENDE
MUSEUMSKOOPERATIONEN

Von ANJA BRAEHMER UND WOLFGANG DORNER

Zusammen mit Projektpartnern entwickelt die TH Deggendorf digitale Technologien für eine neue stadtgeschichtliche Dauerausstellung im Stadtmuseum Deggendorf. Konkret handelt es sich hierbei um drei digitale Teilprojekte: ein Content Management System (CMS), das erlaubt die festinstallierten Medienstationen der Ausstellung zentral zu verwalten, einen digitalen Museumsbegleiter, der die Geschichten der Exponate erzählt und Zugang zu Vertiefungsebenen bietet und eine barrierefreie digitale Anwendung zur Verknüpfung von Museums- und Stadtraum.



Abb. 1: Seitliche Ansicht des Stadtmuseums Deggendorf. Im 1. OG entsteht eine neue stadtgeschichtliche Dauerausstellung. © Stadtmuseum Deggendorf.

Das Projekt *Museum Uploaded* ist ein Kooperationsprojekt von vier Institutionen mit dem Ziel der innovativen Weiter- beziehungsweise Neuentwicklung von Informationstechnologien für die neue Dauerausstellung des Stadtmuseums Deggendorf. Dazu kooperiert das Stadtmuseum Deggendorf mit der Technischen Hochschule Deggendorf (Technologie Campus Freyung), zwei Instituten der Universität Budweis (Institut für angewandte Informatik und Institut für Archivwissenschaft) sowie mit dem Prachiner Museum in Deggendorfs Partnerstadt Písek in Tschechien. Die Ergebnisse werden in zwei Institutionen, den Museen in Deggendorf und Písek, zur Anwendung kommen.

Deggendorf als Standort

Die Stadt Deggendorf ist das Oberzentrum (gemeinsam mit der Stadt Plattling) der niederbayerischen Region Donau – Bayerischer Wald. Als Standort einer Technischen Hochschule und Mittelpunkt einer Innovationsregion hat sich Deggendorf zum Motor des wirtschaftlichen und gesellschaftlichen Aufschwungs in Ostbayern entwickelt. Deggendorf ist außerdem als „Tor zum Bayerischen Wald“ bekannt, einer Tourismus- und Sportregion, die durch ihre Grenzlage zu Tschechien über die Jahrhunderte zu einer Region des kulturellen und internationalen Austauschs geworden ist. Gleichzeitig spielte Deggendorf für die umliegende Region die bedeutende Rolle als Handels-, Ausbildungs- und Technologiezentrum, das vom Umland profitierte sowie in gleichem Maße in die Region positiv hineinwirkte. Die Dokumentation, Aufbereitung und Vermittlung dieses kulturellen Erbes, das sich in der Stadtgeschichte Deggendorfs und den vielfältigen regionalen und internationalen Wirtschafts-

beziehungen spiegelt, hat sich das Stadtmuseum Deggendorf zur Aufgabe gemacht.

Das Stadtmuseum Deggendorf

Das Stadtmuseum Deggendorf findet mit seinen regelmäßigen kunst- und kulturgeschichtlichen Sonderausstellungen überregionale Beachtung. Das Museum befindet sich in einer denkmalgeschützten ehemaligen Deggendorfer Knabenschule und verfügt hier über 1.700 Quadratmeter Ausstellungsfläche. Die neue Dauerausstellung wird sich im ersten Stock des Gebäudes in drei Themenbereiche gliedern (*Die Stadt, Die Menschen* und *Der Fluss*) und sich über 400 Quadratmeter erstrecken. Geplant ist die Ausstellungseröffnung im Frühjahr 2021.

Die neue Dauerausstellung

In der neuen Dauerausstellung soll die Deggendorfer Stadtgeschichte multiperspektivisch, digital und anhand von Exponaten erzählt und vermittelt werden. Ausgehend von den drei Hauptthemen der Ausstellung kann der Fokus sowohl auf einzelne Entwicklungen vor Ort, als auch auf die Interdependenzen gelegt werden, die sich zwischen verschiedenen Akteuren und Orten der Stadt entwickelt haben. Das Narrativ wird, immer ausgehend von den Exponaten, sich nicht chronologisch, sondern thematisch durch die fünf Ausstellungsräume ziehen. In den Räumen zur Stadtentwicklung (historischer Stadtkern und gesamtes Stadtgebiet) sollen verschiedene Perspektiven auf die architektonische Stadt, die geografische Lage Deggendorfs sowie alle Eingemeindungen geboten werden. Der Bereich *Die Menschen* eröffnet via Biografien von Deggendorfer Einwohner*innen weitere Themenbereiche, die medial vertieft und verknüpft werden. Hier steht nicht die Repräsentation berühmter oder verdienter Bürger*innen im Vordergrund, sondern

das Potenzial von Biografien welt- und lokalgeschichtliche Phänomene lebendig zu erzählen. Der Raum *Der Fluss* behandelt die Kulturgeschichte und Bedeutung der Donau für die Entwicklung Deggendorfs, von einer natürlichen Grenze zu einer europäischen Handelsroute mit Schiffsverkehr bis zu Naherholung und Sportmöglichkeit von heute.

Das Konzept der Leiterin der Deggendorfer Museen, Birgitta Petschek-Sommer, verfolgt das Ziel, Digitalisierung als technische und kommunikative Herausforderung anzunehmen und die neuen Möglichkeiten von dialogischen Arbeiten in die Konzeption der Ausstellung und die Ausstellung selbst zu integrieren. Durch eine Kommentarfunktion im digitalen Medienbegleiter der Ausstellung, sollen Besucher*innen die Möglichkeit erhalten, Feedback und eigene Ideen zur Ausstellung ans Museum zurück zu melden. Im Januar und Februar 2019 wurden moderierte Workshops mit verschiedenen Interessensgruppen durchgeführt, um deren Themen und Ideen in der Konzeption und Umsetzungsphase aufzugreifen. Hier wurden neben vielen neuen spannenden Objekten und Geschichten auch viele Kontakte zu Zeitzeug*innen geknüpft. Zeitzeug*innen-Arbeit ist ein wichtiges Instrument des Museums, um Zeitgeschichte lebendig zu dokumentieren. Bisher wurden circa 25 Interviews mit Deggendorfer*innen zu verschiedensten Themenbereichen der Stadtgeschichte geführt.

Bereiche der Digitalisierung

Die Digitalisierung im Hinter- und Vordergrund der Ausstellung betrifft insbesondere drei Bereiche beziehungsweise Anwendungen, die nun näher vorgestellt werden sollen.

1. Innovativ ist, dass alle ausstellungsrelevanten Daten in einem zentralen *Content Management System* (CMS) gespeichert und verwaltet werden. Dieses beliefert die festinstallierten Medienstationen in der Ausstellung mit Text-, Bild- und Medienmaterial. Durch ein integriertes *Digital Signage System* (DSS) können alle technischen Geräte in der Ausstellung zentral angesteuert und die Inhalte verwaltet werden. Museumsmitarbeiter*innen können das System ohne externe Hilfe bedienen, die Dauerausstellung auf dem aktuellen Forschungsstand halten und Inhalte flexibel aktualisieren und erweitern.
2. Ein weiterer Teilaspekt des Digitalisierungsprozesses im Museum ist der digitale Medienbegleiter mit dem sich Besucher*innen die Ausstellung erschließen. Jedes Exponat erzählt eine Geschichte über Deggendorf. Im Medienbegleiter wird außerdem Zusatz-Material angeboten, z.B. Bilderserien, Zeitzeugen-Interviews, Filmausschnitte etc. Die Ausstellung kann, falls gewünscht, auch ohne Medienbegleiter besucht werden. Jedoch kann dann nicht die vorgesehene Informationsfülle abgerufen werden. Wie bereits erwähnt, können Besucher*innen durch eine Kommentarfunktion im Medienbegleiter auch Feedback zur Ausstellung hinterlassen.
3. Als dritter Punkt ist eine digitale Anwendung mit Doppelfunktion zu nennen. Im Museum bietet diese App Museumsbesucher*innen mit besonderen Bedürfnissen die Möglichkeit sich selbstständig die Ausstellung zu erschließen. Außerdem können hier speziell aufbereitete mediale Inhalte zur Stadtgeschichte, in Form von Audio-Dateien, abgerufen

werden. Im Stadtraum kann die App von allen Besucher*innen eingesetzt werden, um an zentralen Orten der Stadtgeschichte Informationen zum historischen Geschehen abzurufen. Das Stadtmuseum erweitert sich in den Stadtraum: Die Stadt wird zum Schauplatz von Geschichte und setzt die Museumsinhalte und -Exponate mit der Gegenwart der Stadt in Beziehung. An ausgewählten Plätzen, Gebäuden oder Straßenzügen wird Geschichte digital lebendig.

Interview mit Prof. Wolfgang Dorner: Gedanken zu Webtechnologien in Museen

Prof. Dr. Wolfgang Dorner ist Leiter des Technologie Campus Freyung (TCF) der Technischen Hochschule Deggendorfs. Als Projektpartner ist der TCF für die Entwicklung und Integration des CMS in die Dauerausstellung zuständig. Wolfgang Dorner und sein Team beschäftigen sich unter anderem mit der Anwendung von Web-Technologien, insbesondere Plattform-Lösungen, für Institutionen des kulturellen Erbes. In folgendem Interview stellt er dar, welche Potenziale Webtechnologien für Museen mit sich bringen, wie die Integration dieser gelingen kann, und welche Vorteile und Risiken die technologischen Neuerungen mit sich bringen. Das Interview führte Anja Braehmer, wissenschaftliche Mitarbeit im Projekt im März 2019.

Anja Braehmer: Herr Dorner, worin liegen aus Ihrer Sicht die Potenziale neuer Webtechnologien im Einsatzgebiet der Kulturarbeit, insbesondere in Museen?

Wolfgang Dorner: Im Web haben sich ja zwischenzeitlich Plattformen etabliert. Eine Möglich-

keit, damit viele Inhalte auf einfachste Weise bereitstellen können und noch mehr Menschen diese Inhalte konsumieren können. Auch die Einbindung von Inhalten anderer, das Teilen, ist dabei ein zentraler Gedanke. Und die Darstellung erfolgt immer optimiert auf die Bildschirmgröße, die die Nutzer*innen zur Verfügung haben. Genau dies sollte doch auch die Situation in einem Museum sein. Kurator*innen und Museumsmitarbeiter*innen sollten doch laufend die Möglichkeit haben Inhalte bereitzustellen. Als Besucher*in eines Museums kann ich diese Inhalte auf unterschiedlichen Ausgabegeräten ansehen. Egal ob es ein Bildschirm an der Wand oder mein Smartphone ist. Natürlich gibt es schon einige kleinere Unterschiede, was Sorgfalt bei der Erstellung der Inhalte, Optimierung für die Präsentation und auch den pädagogischen Charakter betrifft. Rein technisch gesehen, sollte eine multimediale Präsentationstechnik in einem Museum nichts anderes als eine große Plattform sein. Oder um es noch etwas weiter zu fassen: Was spricht dagegen, dass mehrere Museen die gleiche Plattform verwenden?

AB: Besonders in älteren Ausstellungen wird oft „nachdigitalisiert“. Wie kann die reibungslose Integration der Systeme in bereits bestehende Ausstellungen trotzdem sichergestellt werden?

WD: Museen kämpfen doch damit, dass sie Inhalte aktualisieren oder auch modernisieren wollen. Das betrifft dann zwei Komponenten: zum einen das Ausgabegerät und zum anderen die Bereitstellung der Inhalte in einer bestimmten Gestaltungsform. Die physische Integration von Multimediastationen in ein Museum oder Ausstellung wird nachträglich immer eine Herausforderung sein. Mit Smartphones wird aber einiges leichter, da die Besucher*innen es gewohnt sind, die Inhalte in diesem Format zu konsumieren. Wir

sehen es nun als eine zentrale Aufgabe an, Technik zur Verfügung zu stellen, damit die Anbieter*innen ihre Inhalte so einfach wie möglich an den Besucher*innen bringen können. Als Youtuber*in oder bei Instagram brauche ich heutzutage auch kein Medieninformatik- oder Mediendesignstudium, um meine Inhalte bereitzustellen. Ich denke, dass wir so etwas auch dringend für den Kulturbetrieb brauchen. Damit könnten wir das Web wieder zu dem zurückführen, wofür es einmal geschaffen wurde: Vermittlung von Wissen.

AB: Worin liegen die Vorteile der Anwendung von Webtechnologien im Museum?

WD: Ich denke, dass der Kerngedanke nicht alleine die Technologie ist, sondern auch in der Idee der Plattform liegt. Warum muss jedes Museum sich eine eigene technische Lösung für die Präsentation seiner Inhalte überlegen? Wir enden doch dabei in einem babylonischen Wirrwarr und jedes Museum erfindet das Rad neu. Eine Plattform, die es erlaubt Inhalte einzupflegen, redaktionell zu betreuen, freizugeben und zu teilen, ist ein Grundprinzip, das jeder Museumsanwendung zu Grunde liegt. Jetzt müssen diese Inhalte schlussendlich noch auf einer Station bereitgestellt werden. Worum sollten sich Museen nicht diese Technologie teilen?

AB: Welche Risiken bergen digitale Technologien für die Vermittlung von kulturellem Erbe? Und, wie kann man ihnen entgegenwirken?

WD: Momentan erlebe ich es, dass bei der multimedialen Konzeption dem Benutzer und der Benutzerin viel Experimentierfreude abverlangt wird. Die Art, wie Besuchende in Inhalten navigieren ist oftmals ein ziemlicher Dschungel. Spielerisches

Erlebnis und Gamification sind dabei oft die Schlagworte. Dies steht aber gerade im krassen Gegensatz, zu dem, was wir in der Web- und Smartphonewelt erleben. Große Plattformen wie Android und iOS, aber auch die Webentwicklung versuchen die Benutzer*innen-Führung zu standardisieren und damit eine intuitive Bedienbarkeit zu ermöglichen. Ich kann mich bei einer neuen App oder Website darauf konzentrieren die Inhalte zu erleben, weil ich weiß, wo ich welche Funktionen zur Bedienung erwarten kann. Der multimedialen Ausgestaltung von Museen droht damit an zwei Stellen Gefahr: wenn ich mich als Museum darauf konzentriere den Benutzer*innen ein neues Bedienerlebnis zu verschaffen, in dem ich die Benutzer*innen-Führung neu erfinde, dann hänge ich meine User*innen ab. Da sich die Konzepte der Benutzer*innen-Führung weiterentwickeln, drohe ich mit einem eigenen System schnell zu veralten, wenn ich nicht in der Lage bin mit der aktuellen Entwicklung Stand zu halten. Man muss sich nur ansehen, wie sich Android oder iOS in den Bedienkonzepten in den letzten Jahren weiterentwickelt haben. Für ein einzelnes Museum ist es nicht möglich da mitzukommen. Für mich führt deshalb kein Weg an einer Plattform vorbei, die den Museen diese Punkte abnimmt, so dass sich Museumsmitarbeiter*innen wieder auf die Inhalte und die Vermittlung konzentrieren können.

AB: Vielen Dank für das Interview.

Museum Uploaded ist ein gemeinsames Projekt der Stadt Deggendorf – Stadtmuseum (Leadpartner), des Prachiner Museum in Pisek, der südböhmischen Universität in České Budějovice und der Technischen Hochschule Deggendorf. Es hat eine Laufzeit von drei Jahren und wird durch die Europäische Union Ziel ETZ

*Freistaat Bayern – Tschechische Republik 2014 – 2020
(Interreg V), durch den Europäischen Fonds für
regionale Entwicklung gefördert.*

Anja Braehmer, M.A.

wissenschaftliche Mitarbeiterin

Projekt: Museum Uploaded

Technische Hochschule Deggendorf

Technologie Campus Freyung

Grafenauer Straße 22, 94078 Freyung

anja.braehmer@th-deg.de

Prof. Dr. Wolfgang Dorner

Professur für Informatik räumlicher Systeme

Technische Hochschule Deggendorf

wolfgang.dorner@th-deg.de



Abb. 2: Logo des Projekts Museum Uploaded. © Stadtmuseum Deggendorf.

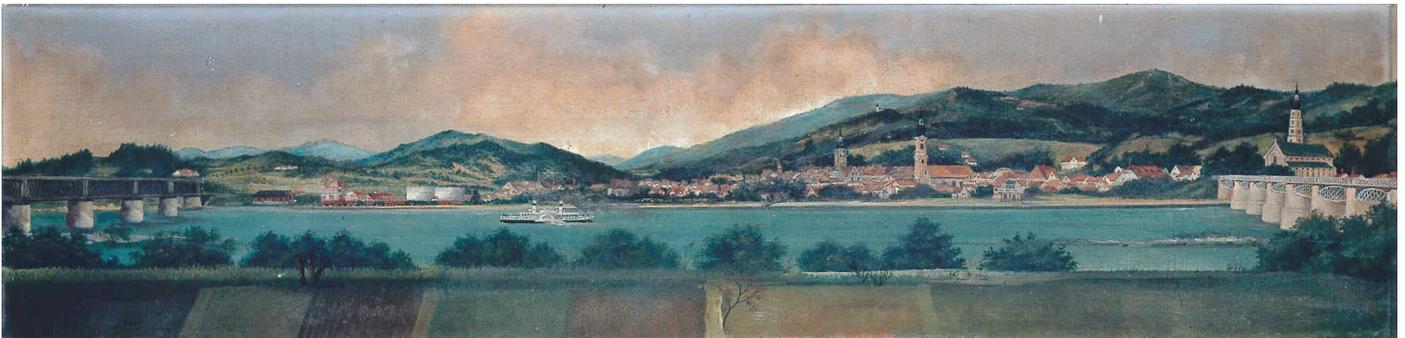


Abb. 3: Panorama von Deggendorf. © Stadtmuseum Deggendorf.



Abb. 4: Logo der Technischen Hochschule Deggendorf.