

Smart Cities – Smart Museums? Stadtmuseen im kulturellen Wandel Workshops | Freitag, 27. September 2019

Diversify the Museum: Intelligente Museumsstrategien für die neue Stadtgesellschaft

#1

Idil Efe (Stiftung Stadtmuseum Berlin)

Sammeln. Erreichen. Repräsentieren. Diverse Wirklichkeiten in der superdiversen Stadtgesellschaft: Diversifizierung museologischer Handlungsfelder

(ca. 180 Minuten, max. 18 Teilnehmer/innen)

Migration hat das Leben in Deutschland geprägt und wird dies auch in Zukunft tun. Vor allem Städte zeichnen sich heute durch besondere kulturelle Diversität aus. Ihre Kultureinrichtungen sind wichtige Zentren der Vermittlung dieser Vielfalt und beginnen zunehmend, sie in ihrer Arbeit zu berücksichtigen und Beiträge von Besucher/innen umfassender einzubeziehen. Dennoch spiegelt sich die Wirklichkeit städtischer Vielfalt noch zu selten in Programm, Personal und Publikum der Museen wider. Gerade Stadtmuseen als Orte der Information und des Austauschs über urbane Identitäten und Geschichten sind daher in besonderer Weise herausgefordert, intelligente Strategien zu entwickeln, um auch in Zukunft den Alltag und das Lebensgefühl der Stadtbewohner/innen abbilden zu können.

Der Workshop wird sich der Frage nach dem Umgang mit Diversität im Museum als Begegnungs- und Lernort widmen. Nach einem kurzen Erfahrungsbericht der Referentin aus der Communityarbeit der Bürgerstiftung Neukölln, der Landesausstellung im Humboldt Forum und dem Stadtmuseum Berlin, werden wir in einen vertrauensvollen Austausch über Erfolge und Misserfolge gehen und mögliche Strategien zur Implementierung von Maßnahmen in einem der Bereiche: Publikum, Programm oder Personal eruiieren. Begleitet durch Übungen werden sich die Teilnehmer/innen mit verschiedenen Diversitätsdimensionen auseinandersetzen und dabei gemeinsam entscheiden, welche Diversitätsdimension sie besonders in Augenschein nehmen wollen und die Gründe dafür benennen. Anschließend werden strategische wie praktische Maßnahmen der Implementierung der ausgewählten Dimension auf eines der museologischen Handlungsfelder durchgespielt.

Idil Efe, Diversitätsmanagerin und Trainerin, war 11 Jahre in diversen Positionen in der Bürgerstiftung Neukölln tätig. Sie verantwortete das Mentoren-Projekt, das Projekt „Neuköllner Talente“ und die Fotogalerie im Leuchtturm und seit 2011 die Kommunikation und Strategieentwicklung der Bürgerstiftung. Darüber hinaus war sie eine der Kuratorinnen der Landesausstellung Berlin und die Welt im Humboldt Forum und der 2018 realisierten Ausstellung „Bizim 89/90“ im Märkischen Museum. Gegenwärtig bekleidet sie die 360° Agentinnenstelle für Diversität im Stadtmuseum Berlin und kuratiert die Subräume „Glaube und Gender“ im Humboldt Forum Berlin sowie die Welt Ausstellung.

Smart Cities – Smart Museums? Stadtmuseen im kulturellen Wandel Workshops | Freitag, 27. September 2019

Collect the City: Sammlungskonzepte für die städtische Gegenwart und Zukunft

#2

Sonja Thiel (freie Kuratorin & Projektkoordinatorin museOn | weiterbildung & netzwerk)

Welche Zugänge schaffen wir zu Sammlungen? Partizipative Sammlungsstrategien

(ca. 180 Minuten, max. 15 Teilnehmer/innen)

Sammlungen sind ein wesentlicher Kern der Museumsarbeit. Sie prägen vielfach das professionelle Selbstverständnis sowie die Legitimationsgrundlage der Institutionen. Sobald die Sammlungen im Kontext von Partizipation und Diversität neu hinterfragt werden, entsteht ein Spannungsfeld zwischen strategischen Ansätzen, musealen und wissenschaftlichen Standards, den Interessen der Beteiligten und Kommunikationserfordernissen. Zentral dabei sind Fragen nach Zugänglichkeit, Teilhabemöglichkeiten und Diversität von Sammlungen. In den Stadtgefährten-Projekten wurden vielfältige Erfahrungen zur Ergänzung und Diversifizierung von Sammlungen mithilfe teilhaborientierter Methoden gesammelt. Ausgehend von den Erfahrungen aus dem Projekt „#freiburgsammelt“ sowie den aktuellen Standards zur Erstellung von Sammlungsstrategien wird gemeinsam mit den Teilnehmenden an Fragen, Schwierigkeiten und Richtlinien partizipativer Sammlungskonzepte gearbeitet. Ziel des Workshops sind erste eigene Leitlinien zur Erstellung einer partizipativen Sammlungsstrategie.

Sonja Thiel studierte Geschichte und Philosophie in Leipzig und an der Humboldt-Universität zu Berlin. In Amsterdam, Ulm, Berlin und Frankfurt/Main sammelte sie Museumserfahrungen, u.a. als freie Kuratorin für das partizipative Format „Stadtlabor unterwegs“ (2013) am Historischen Museum Frankfurt. Seit 2014 ist sie als wissenschaftliche Projektkoordinatorin für die Studiengangs- und Programmentwicklung für museOn | weiterbildung & netzwerk an der Freiburger Akademie für Museums-, Ausstellungs- und Sammlungswissen (FRAMAS) tätig. Von 2016 bis 2018 war sie Projektleiterin des im Fonds Stadtgefährten geförderten Projekts „#freiburgsammelt“ an den Städtischen Museen Freiburg. Seit Herbst 2018 lebt und arbeitet Sonja Thiel als freie Kuratorin in Berlin.

Smart Cities – Smart Museums? Stadtmuseen im kulturellen Wandel Workshops | Freitag, 27. September 2019

Transform the Museum: Kreative Methoden für Innovation im (Stadt-) Museum

#3

Katharina Knapp (Zentrum für Entrepreneurship, Christian-Albrechts-Universität zu Kiel),
Dr. Henning Mohr (Deutsches Bergbau-Museum Bochum)

Museum gemeinsam gestalten. Neue Ideen durch kreative Methoden

(ca. 180 Minuten, max. 15 Teilnehmer/innen)

Im Kontext des gesellschaftlichen Wandels geraten Museumsorganisationen unter einen enormen Anpassungsdruck. Sie müssen die Grundlagen ihrer Aufgabenwahrnehmung permanent hinterfragen, um durch neue Prozesse, Produkte und Dienstleistungen den veränderten Produktions- bzw. Rezeptionskulturen gerecht werden zu können. Durch die Schnelligkeit dieser Prozesse sind allerdings andere Organisations- und Arbeitsweisen notwendig, die eine flexible Adaption der sich verändernden Umweltbedingungen möglich machen. Aus diesem Grund stellt sich im Kulturbetrieb bis heute vielfach die Frage, wie eine Anpassung an den disruptiven Wandel gelingen soll? Daran anknüpfend verfolgt der Workshop das Ziel, bei den Teilnehmer/innen ein Bewusstsein für die Notwendigkeit eines innovationsorientierten Kulturmanagements zu wecken und diese Erfahrungen mit verschiedenen Kreativitätstechniken zu ermöglichen. Es gibt einen praktischen Einblick in Methoden und Ansätze aus dem Innovationsmanagement, die Museumsmacher/innen zur Überprüfung des eigenen Handlungskontextes und zur Weiterentwicklung der eigenen Museumsorganisationen nutzen können. Außerdem wird ein umfassendes Modell aus der Intrapreneurship-Forschung vorgestellt, das die Etablierung agilerer Organisationsstrukturen durch die Implementierung eines eigenständigen Innovationsprozesses möglich machen kann.

***Henning Mohr** studierte Sozialwissenschaften mit dem Studienschwerpunkt Stadt- und Regionalentwicklung an der Ruhr-Universität Bochum und promovierte zu Innovationspotentialen künstlerischer Interventionen in Transformationsprozessen am DFG-Graduiertenkolleg „Innovationsgesellschaft heute“ am Institut für Soziologie der Technischen Universität Berlin. Seit 2016 koordiniert er am Deutschen Bergbau-Museum Bochum in der Stabstelle Wissenschaftsmanagement das Projekt INTRAFO.*

***Katharina Knapp** studierte BWL an der Humboldt-Universität Berlin und Sustainability Economics and Management an der Carl von Ossietzky Universität Oldenburg. Sie ist seit 2018 wissenschaftliche Mitarbeiterin für das im Netzwerk StartUpSH angesiedelte Teilprojekt Technology Entrepreneurship am Zentrum für Entrepreneurship (ZfE) der Christian-Albrechts-Universität zu Kiel.*

***Henning Mohr** und **Katharina Knapp** haben gemeinsam in dem BMBF-Projekt „INTRAFO – Entwicklung und Erprobung eines Intrapreneurship-Konzeptes für geistes-, sozial- und kulturwissenschaftliche Forschungseinrichtungen am Beispiel der Forschungsmuseen der Leibniz-Gemeinschaft“ neue Ansätze zur Erhöhung der Innovationsfähigkeit von Museen entwickelt. Diese wurden am Deutschen Bergbau-Museum Bochum erprobt und können nun auf andere Museen übertragen werden.*

Smart Cities – Smart Museums? Stadtmuseen im kulturellen Wandel Workshops | Freitag, 27. September 2019

Seize the City: Kreative Aneignungen und Umnutzungen des urbanen Raums

#4

Daniel Parlow (Freiberuflicher Urban Game Designer, Duisburg)

Seize the City – Spielerische Eroberung, Aneignung und Umdeutung des öffentlichen Raumes durch Urban Games

(ca. 180 Minuten, 6-20 Teilnehmer/innen)

Urban Games sind Spiele, die den öffentlichen Raum vorübergehend von einem ernsthaften, alltäglichen Raum zu einem Spielfeld verändern, indem dort gespielt wird, wo man es nicht vermuten würde: in der Stadt, in der Öffentlichkeit, im Alltag. Durch die Interaktion mit Außenstehenden, durch die Erfahrung von Selbstwirksamkeit im Spiel und durch die temporäre Aneignung des öffentlichen Raumes stärken Urban Games das Selbstbewusstsein und erlauben neue Blicke auf die Stadt. Das Spielen von Urban Games fördert Kreativität, Improvisationsbereitschaft und einen lösungsorientierten Blick auf die Probleme, die sich während des Spiels ergeben. Urban Games eignen sich daher zur Wissensvermittlung und können als spielerische Lernkonzepte begriffen werden.

Im Workshop werden den Teilnehmenden in einem ersten Block die theoretischen Basics des Urban Gaming vermittelt. Auch auf die Besonderheiten des Urban Game Designs wird eingegangen und es werden verschiedene Ansätze der Entwicklung eines Urban Games vorgeschlagen. In einem zweiten praktischen Teil geht es vor allem darum, im Stadtraum von Potsdam selbstständig und spielerisch ein eigenes kleines Urban Game zu entwickeln, zu testen und zu spielen. Zum Abschluss werden in offener Runde die Anwendbarkeit, Herausforderungen und Chancen urbaner Spielformate für die Vermittlung im Stadtmuseum diskutiert.

Daniel Parlow spielt schon seit seiner frühen Jugend im und mit dem öffentlichen Raum: als Skateboarder, Traceur, Street Artist und Urban Explorer. Seit 2014 ist er im Bereich Urban Games tätig. Neben seiner wissenschaftlichen Auseinandersetzung mit dem Thema, war er als Mitorganisator des internationalen Urban Games-Festivals „playin´ siegen“ in Siegen aktiv. Er arbeitet freiberuflich als Urban Game Designer, Referent und Workshopleiter, u. a. „we love public space“-Festival in Rotterdam (2017); „Jugend findet Stadt“ in Dortmund (2018). Mit dem Verein „die Urbanisten“ entwickelte er das „Street Art Bingo“ in Dortmund, das „Street.Bingo Zollverein“ in Essen, das „Urban Art Bingo“ in Gütersloh und das „Street Art Bingo RUHR“ in Duisburg im Rahmen der „Ruhr Games 2019“. Mit der Initiative „Be Neighbours“ entstanden die Spielkonzepte „ConnAct“ in Duisburg-Hochfeld und in Oberhausen.

Smart Cities – Smart Museums? Stadtmuseen im kulturellen Wandel Workshops | Freitag, 27. September 2019

App(ly) the City: Digitale Anwendungen (nicht nur) für kleinere Stadtmuseen

#5A

Anna Leiter (Stadtmuseum Landsberg am Lech), Georg Reil, Kelvyn Marte, Michael Ogniew (Agentur IXDS)

„162 ways to die“: Das beim Kultur-Hackathon Coding DaVinci Süd ausgezeichnete Projekt mit Daten des Stadtmuseums Landsberg am Lech. Ein Beispiel für digitale Potenziale kleinerer Museen

(ca. 60 Minuten, max. 15 Teilnehmer/innen)

162 ways to die? Todesarten im Museum? Klingt makaber. Tatsächlich steckt dahinter eine preisgekrönte interaktive Installation, eine Idee, wie historische Geschichten mit modernen Medien erzählt werden können. Sie erweckt die Jesuitentafeln - sechs Holztafeln mit insgesamt 162 kleinformatischen Kupferstichen, die das Leben und Wirken von Ordensbrüdern illustrieren - im Stadtmuseum Landsberg zu neuem Leben und erzählt in Episoden spielerisch und doch informativ vom Leben ausgewählter Jesuitenmissionare um 1700. Im Museum soll sie zukünftig die schwer erfassbaren Jesuitentafeln durch einen spielerischen Zugang erweitern.

Im Workshop führen Projektteam und Museum den Prototyp der Installation vor und berichten über Chancen, Herausforderungen und Erfahrungen, die eine Teilnahme am Coding da Vinci Kultur-Hackathon für Museen und Designer mit sich bringt. Die Teilnehmenden haben die Möglichkeit, über die digitalen Potenziale auch kleinerer Museen ins Gespräch zu kommen und sich von den Interaktions-Designern Tipps für die Entwicklung zu holen.

Das Projekt „162 ways to die“ wurde bei der ersten Coding da Vinci Süd Preisverleihung im Mai 2019 mit dem Jurypreis „funniest hack“ und dem Publikumspreis „everybody’s darling“ ausgezeichnet.

***Anna Leiter** studierte Kulturwissenschaften in Augsburg und Regensburg. Seit 2015 arbeitet sie im Neuen Stadtmuseum Landsberg am Lech, zunächst als wissenschaftliche Volontärin, dann als wissenschaftliche Mitarbeiterin und Kuratorin für die Konzeption der neuen Dauerausstellung. Daneben betreut und entwickelt sie den Bereich Digitale Kommunikation.*

***Kelvyn Marte** gestaltet als Designer für die Agentur IXDS digitale Produkte der Zukunft. Für seine Projekte taucht er gerne tief in neue Themenfelder ein und entwickelt neue Tools und Arbeitsweisen, um zu innovativen Lösungen zu gelangen.*

***Michael Ogniew** ist Designer für digitale Produkte bei der Münchner Agentur IXDS. Das Prototyping bildet die Grundlage seiner Arbeitsprozesse, das Werkzeug dafür reicht von einem Bleistift bis zu einem LötKolben.*

***Georg Reil** entwickelt als Designer und Coder für die Agentur IXDS Mensch-Maschine-Schnittstellen der nächsten Generation. Schnell umgesetzte, interaktive Prototypen dienen für ihn nicht allein zum Testen erdachter Konzepte, sondern sind Teil des kreativen Schaffensprozesses an sich. Für den Kulturhackathon Coding Da Vinci Süd erlernte er den Umgang mit der Oberfräse.*

Smart Cities – Smart Museums? Stadtmuseen im kulturellen Wandel Workshops | Freitag, 27. September 2019

App(ly) the City: Digitale Anwendungen (nicht nur) für kleinere Stadtmuseen

#5B

Dr. Johanna Lohff (Retro-Station Recklinghausen), Christoph Balan, Tobias Seeger und Tim Krämer (Die Verwandlung/Scortex Technologies)

Interaktive Bergbau-Welten: Die AR-App des Stadtgefährten-Projekts „Schicht am Schacht“. Ein Werkstattbericht.

(ca. 60 Minuten, max. 15 Teilnehmer/innen)

Als Teil des von der Kulturstiftung des Bundes geförderten Stadtgefährten-Projektes „Schicht am Schacht. Das Paulusviertel nach der Kohle“ wird eine interaktive und animierte Anwendung für die Abteilung „Die Geschichte des Bergbaus in der Region“ im Stadthistorischen Museum Recklinghausen erarbeitet. Die Zusammenstellung der Inhalte erfolgt mit ehemaligen Bergleuten aus dem Geschichtskreis General Blumenthal. Die Umsetzung wird unter der Verwendung von Augmented-Reality-Technologie realisiert. Geplant sind eine virtuelle Führung mit einem Bergmann, die Darstellung der ehemaligen Zecheanlage General Blumenthal als virtuelles 3D-Diorama sowie die Entwicklung eines ChatBots. Projektleiterin Dr. Johanna Beate Lohff und die mit der Umsetzung befassten Entwickler der Firma „Die Verwandlung“ aus Essen geben einen Einblick in die Projektwerkstatt der App-Umsetzung für ein kleineres stadthistorisches Museum.

Dr. Johanna Beate Lohff ist seit 2018 Projektleiterin des Projekts „Schicht am Schacht“. 2015 wurde sie an der Universität Bonn im Fach Kunstgeschichte promoviert. Seit 2011 arbeitet sie als selbständige Projektkoordinatorin und Kunstvermittlerin in und um Recklinghausen. Sie hat mit den Museen vor Ort sowohl museumspädagogische als auch partizipative Museumsprojekte konzipiert und erfolgreich umgesetzt.

Christoph Balan gründete 2004 als Diplom-Designer die Designagentur „Die Verwandlung“ und betreut Kunden aus dem Klein- und Mittelstand, Konzerne, Städte, Kommunen und Institutionen. Das Thema Digitalisierung wird im Zusammenschluss mit Scortex Technologies realisiert. Neben einem ausgezeichneten Screen-Design liegt ihm die gute Bedienbarkeit im Rahmen einer besonderen Customer Journey am Herzen.

Tobias Seeger ist als Diplom-Designer (FH), M.A. für scenographic design and communication Lehrbeauftragter für interaktive Gestaltung an der FH Dortmund bzw. Creative Software Development an der Universität Hamburg. Seit 2011 arbeitet er unter anderem an den wissenschaftlichen Grundlagen für interaktive Digitalisierungskonzepte in Ausstellungsräumen. Nach mehrjähriger Tätigkeit in einer Designagentur gründete er Scortex Technologies und etablierte sich erfolgreich als Digitalpartner für Industrieunternehmen und die Tourismusbranche.

Tim Krämer, B.Sc. computer science, ist Softwareentwickler und Co-Gründer des Unternehmens Scortex Technologies. Nach seinem Studium der Informatik an der Universität Hamburg und einer mehrjährigen freiberuflichen Tätigkeit zeigt er sich seit 2016 für die technische Entwicklung von interaktiven Digitalanwendungen verantwortlich. Dabei steht besonders die Weiterentwicklung und Hybridisierung modernster Technologien wie Augmented Reality, Virtual Reality und künstlicher Intelligenz in seinem Fokus.

Smart Cities – Smart Museums? Stadtmuseen im kulturellen Wandel Workshops | Freitag, 27. September 2019

Play the City: Analoge und digitale Spielansätze für Museum und Stadtraum

#6

Prof. Dr. Thomas Voit (Fakultät Informatik, Technische Hochschule Nürnberg), Ralf Besser (besser wie gut GmbH)

Wie und womit motivieren uns Spiele? Spielend lernen im Museum und Stadtraum

(ca. 180 Minuten, max. 15 Teilnehmer/innen)

Gamification ist der Versuch, Spiel-Design-Elemente in spielfremden Kontexten einzusetzen, um mit spielerischen Mitteln Motivation zu erzeugen. Das klappt manchmal schon ganz gut, geht aber oft genug auch schief – vor allem dann, wenn unklar ist, wozu und womit uns Spielelemente eigentlich motivieren sollen. Was aber wäre, wenn wir die motivationale DNA von guten Spielen entschlüsseln könnten? Wie könnte man dieses Wissen zur Entwicklung partizipativer Ausstellungskonzepte nutzen, die den Museen und ihren Besuchern neue Spiel- und Experimentierräume eröffnen?

Die Teilnehmer lernen in dem Workshop, wie man mithilfe eines Modulbaukastens motivierende Spielelemente finden und zielgerichtet zu einem Gesamtkonzept verbinden kann.

Prof. Dr. Thomas Voit lehrt und forscht an der Fakultät Informatik der TH Nürnberg zum Thema Gamification. Seit Ende 2016 leitet er das Forschungsprojekt EMPAMOS, das er in enger Kooperation mit dem Deutschen Spielearchiv durchführt. Im Rahmen des Projekts wird in den Spielanleitungen von über 30 000 Spielen nach motivational bedeutsamen Mustern und Zusammenhängen gesucht. Ziel ist es zu verstehen, welche motivationale Kraft in Spielen steckt und wie sich diese Kraft auch in spielfremden Kontexten, etwa zur Kulturvermittlung oder in Unternehmen, nutzen lässt. Vor seinem Wechsel an die Hochschule war er bei der Robert Bosch GmbH im Bereich IT- und Prozessmanagement tätig, wo er 2011 eines der ersten Gamification-Projekte durchführte.

Ralf Besser Geschäftsführer der „besser wie gut GmbH“ mit den Geschäftsfeldern Coaching, Moderation, Prozessbegleitung. Das Unternehmen betreibt einen eigenen Verlag und erfindet und produziert Spiele zur Selbstreflexion. Gründer der „ralf besser stiftung für lebenswerte(s)“ in Bremen und Präsident des Forums „Werteorientierung in der Weiterbildung e.V.“.

Smart Cities – Smart Museums? Stadtmuseen im kulturellen Wandel Workshops | Freitag, 27. September 2019

Play the City: Analoge und digitale Spielansätze für Museum und Stadtraum

#7

Svenja Anhut (Freelancerin, Berlin)

Ortsgebundenes Gamedesign: Spielerische Vermittlung in Museen und im Stadtraum

(ca. 180 Minuten, max. 15 Teilnehmer/innen)

Durch ortsgebundene Spiele (Fachbegriff: *Location-based Games*) kann man Besucher/innen immersiver in die Themenwelt des jeweiligen Kulturraumes ziehen, ob in Institutionen oder im Stadtraum. Gamedesigner/innen können, wie bei einer klassischen Führung mit Guide, auf spezielle Themengebiete aufmerksam machen. Das System erlaubt Spieler/innen im Rahmen der Regeln, passend zu ihren individuellen Fähigkeiten voll zu partizipieren. Eine hinzugefügte fiktive Narration kann einen roten Faden spannen, mit dessen Hilfe fremde kulturelle Räume, andere Zeitalter oder Sichtweisen erlebbar werden. Spieler/innen können zusammenarbeiten, um Spielaufgaben zu bewältigen oder auch in einen Wettbewerb treten. Das Erreichen eines Spielziels bietet eine positive zusätzliche Motivation, um etwas selbstständig zu erkunden. Die spielerische Wissensvermittlung ermöglicht zudem, nicht nur das Potenzial eine jüngere Zielgruppe stärker mit einzubeziehen, sondern lässt sich auf verschiedene Zielgruppen ausrichten.

In diesem Kurzworkshop erhalten die Teilnehmenden Einblicke und Anregungen wie Mitarbeiter/innen von kulturellen Einrichtungen ihre Inhalte spielerisch vermitteln könnten. Anhand von Beispielen werden Herangehensweisen an die Konzeption und Produktion gezeigt. Auch kann selbst einmal ausprobiert werden. Es sind keine Vorkenntnisse erforderlich.

Svenja Anhut bringt seit einigen Jahren Spiele und Bildung zusammen. Sie entwickelt freiberuflich Spiele und Workshop-Formate für Museen, Schulen und andere kulturelle Einrichtungen. In Vorträgen, Führungen durch das Computerspielmuseum und im Unterricht an der Games Academy gibt sie Einblicke in Themen rund um das Kulturgut Games. Sie hat bereits mehrere location-based Games für kulturelle Einrichtungen mitentwickelt. Sie ist Teil des Organisationsteams des internationalen Games and Playful Media Festivals „A MAZE./Berlin“ und leitete mit der Stiftung Digitale Spielekultur mehrere Jugendferiencamps zum Thema Spieleentwicklung.

Smart Cities – Smart Museums? Stadtmuseen im kulturellen Wandel Workshops | Freitag, 27. September 2019

Virtualize the City: VR / AR Anwendungen im (Stadt-) Museum

#8

Ronald Liebermann (shoutRlabs Berlin)

Multimediaguides für Stadtmuseen selbst erstellen und mit AR/VR erweitern

(ca. 180 Minuten, max. 15 Teilnehmer/innen)

Webbasierte Multimedia-Anwendungen sowie die Technologien Virtual Reality und Augmented Reality spielen im Museumsbereich zunehmend eine größere Rolle, da sie zahlreiche neue Möglichkeiten bieten, um die Besucher/innen von Ausstellungen und Museen zu unterhalten, zu informieren und zu beteiligen. In vielen aktuellen Projekten und Präsentationen geht es dabei derzeit oft primär um die die größeren Museen und Ausstellungshäuser. Doch die neuen Technologien können womöglich gerade auch für mittelgroße und kleinere Stadt- und Regionalmuseen spannende Möglichkeiten eröffnen, etwa zur Einbeziehung des Stadtraums.

Da sich vor der Entwicklung eines Multimedia-Guides viele Fragen stellen, setzt der Workshop darauf, einen ersten Einblick in die Praxis der Anwendungsentwicklung zu geben: Wie kann ein Multimediaguide an einem Stadtmuseen eingesetzt, selbst verwaltet und entwickelt werden? Wo und wie machen Augmented und Virtual Reality Sinn? Im Workshop können die Teilnehmer/innen selbst einen kleinen Guide erstellen. Der Einsatz von AR und VR wird gemeinsam erörtert und anhand von Fallbeispielen erklärt. Als Ergebnis werden unterschiedlichste Einsatzszenarien erarbeitet.

Ronald Liebermann studierte Geschichts- und Kulturwissenschaften. Bereits während des Studiums entwickelte er zusammen mit drei Informatikern an der Humboldt-Universität das shoutr.Boxx-System für Museen. Daraus ging die Digital-Agentur shoutr labs in Berlin hervor, deren System bereits von verschiedenen Museen in- und außerhalb Berlins eingesetzt wird. Projekte wurden z.B. für das Deutsche Historische Museum, das Museum für Naturkunde Berlin und die re:publica erfolgreich umgesetzt.

Smart Cities – Smart Museums? Stadtmuseen im kulturellen Wandel Workshops | Freitag, 27. September 2019

Map the City: Neu-Erkundungen und Re-Präsentationen des urbanen Raums

#9

Katja Kettner & Heike Scharpff (Kanaltheater Eberswalde)

Reenactment als Methode historischer Verortung im Stadtraum

(ca. 180 Minuten, max. 20 Teilnehmer/innen)

Reenactments erfreuen sich zunehmender Beliebtheit und entwickeln sich aus der Ecke verstaubter Historienspiele à la Völkerschlacht-Reenactment zu einer Verbindung zeitgenössischer Performance und Geschichtsforschung. Das Projekt „*Tatort Lücke*“ (www.tatortluecke.de) identifizierte Leerstellen im Stadtraum und entwickelte anschließend unterschiedliche Varianten von Partizipation an historischen Reenactments auf einigen dieser ‚Lücken‘. Dies ermöglichte den teilnehmenden Bürger/innen ein "Sich-ins-Verhältnis-zur-Vergangenheit-Setzen" und eine neue Wahrnehmung des Stadtraums vor der Folie seiner Geschichte. „*Tatort Lücke*“ stieß auf eine breite Beteiligung von Bürger/innen in unterschiedlichen Rollen.

Der Workshop mit den künstlerischen Leiterinnen veranschaulicht die Vorgehensweise des Projektes „*Tatort Lücke*“. Anhand der Beispiele „Goethestr. 23b“, von deren ehemaligen jüdischen Bewohner/innen ein intensiver Briefwechsel existiert sowie „Park am Weidendamm“, wo das Zentrum der vergessenen Kurstadt Eberswalde lag, werden mögliche Annäherungen durch die Form des Reenactment entwickelt.

Katja Kettner studierte Theater-, Tanz- und Literaturwissenschaften und Kulturmanagement. Sie ist Expertin für überregionale und internationale Netzwerkarbeit und Projektleitungen so u.a. „Nordwind Festival“, „Entropia Festival“ und „Phone Home“. Zudem begleitet sie viele Künstler/innen und Compagnien als Dramaturgin, Projektmanagerin, in der Presse- und Öffentlichkeitsarbeit und als Projektcoach.

Heike Scharpff, Psychologiestudium, Regisseurin am Stadt- und Staatstheater und in der freien Szene (u.a. Künstlerhaus Mousonturm, Ballhaus Ost, Schauspiel Leipzig, Theater Oberhausen) Gründung der Labels Klimaelemente, Scharpff+team und Kanaltheater. Einen Schwerpunkt ihrer Arbeit bilden dokumentarische Theaterabende sowie partizipative Formate. Zudem coacht sie Künstler/innen in Übergangsprozessen.

Katja Kettner & Heike Scharpff gründeten im Jahr 2014 gemeinsam mit Kai Jahns das **Kanaltheater** – ein Community-Theater in Eberswalde. Das Kanaltheater realisierte 2017-2019 mit dem Museum Eberswalde „*Tatort Lücke*“ (gefördert im Fonds Stadtgefährten der Kulturstiftung des Bundes).

Smart Cities – Smart Museums? Stadtmuseen im kulturellen Wandel Workshops | Freitag, 27. September 2019

Map the City: Neu-Erkundungen und Re-Präsentationen des urbanen Raums

#10

Dr. Severin Halder (kollektiv orangotango, Berlin)

Kollektives kritisches Kartieren als Methode des Dialogs und der Darstellung kritischer Sichtweisen auf den Stadtraum

(ca. 180 Minuten, max. 15 Teilnehmer/innen)

Ob als verstaubte Wandkarte im Museum, als Citytour Guide, als thematische Karte in der Zeitung oder als digitaler Kartenausschnitt auf dem Smartphone, Karten begegnen uns ständig und in unterschiedlichsten Kontexten. Dabei sind sie keineswegs bloß neutrale Werkzeuge zur Darstellung räumlicher Informationen. Sie festigen soziale Ordnungen, Vorstellungen und Machtverhältnisse und prägen letztlich sowohl unser Bild von Räumen wie auch unser Verhalten im Raum. Die kritische Auseinandersetzung mit Karten beschäftigt sich daher zum einen mit der Dekonstruktion von herkömmlichen Karten und zum anderen mit der Produktion von kartographischen Gegendarstellungen z.B. durch kollektive kritische Kartierungen.

Kollektive kritische Kartierungen sind ein schönes Werkzeug, das uns hilft, einen gemeinsamen kritischen Blick auf einen bestimmten Raum zu werfen. Indem unterschiedliche Menschen ihre Sichtweisen auf den Raum, in dem sie sich tagtäglich bewegen, in einer Karte zusammentragen, verbinden sie ihre Erfahrungen und ihr Wissen zu einem kollektiven territorialen Verständnis. Dieser gemeinschaftliche Prozess kann einen Dialog über das Lebensumfeld anregen und dabei helfen gesellschaftliche Dynamiken und ihre Widersprüche leichter zu verstehen.

Im Rahmen des Workshops werden wir uns der Kritik an herkömmlichen Karten widmen, Beispiele für *counter cartographies* – als Teil von Kunst, Bildungsarbeit, politischen Kämpfen und kritischer Wissenschaft weltweit – vorstellen sowie die Methode des kollektiven kritischen Kartierens kennenlernen um ihre Anwendbarkeit im Rahmen der Museumsarbeit zu diskutieren: Können kollektive Kartierungen helfen kritische Sichtweisen auf Stadtraum zu dokumentieren und zu kommunizieren?

Severin Halder ist Mitbegründer des kollektivs orangotango sowie des Allmende-Kontors (Netzwerk und Gemeinschaftsgarten auf dem Tempelhofer Feld). Seine Arbeit im Bereich der kritischen Geographie, der politischen Ökologie und der kreativen emanzipatorischen Bildung entsteht aus den Erfahrungen mit alltäglichem Widerstand zwischen Berlin, Rio de Janeiro, Bogotá und Maputo. Er publizierte das Buch „Gemeinsam die Hände dreckig machen - Aktionsforschungen im aktivistischen Kontext urbaner Gärten und kollektiver Kartierungen“ (transcript-Verlag, Bielefeld 2018) und ist Mitherausgeber von „Wissen wuchern lassen – Ein Handbuch zum Lernen in urbanen Gärten“ (AG Spak 2014) sowie von „This is Not an Atlas – A Global Collection of Counter Cartographies“ (transcript-Verlag, Bielefeld 2018). Er lehrte u.a. an der Humboldt-Universität zu Berlin und der Freien Universität Berlin.