Universitätsstadt Tübingen

Stadtmuseum

Ratzeburg, Wiebke Telefon: 07071-204-1794

Gesch. Z.: 44/

Berichtsvorlage

zur Behandlung im Ausschuss für Kultur, Bildung und Soziales

Betreff: Stadtmuseum digital: interaktive Ausstellungen, digitale

Vermittlung, Actionbounds, Homepage,

Vorlage

Datum

207/2024

24.09.2024

Sammlungsdatenbank und Co.

Bezug:

Anlagen:

Zusammenfassung:

Die digitale Vermittlung von Kultur und Bildung ist eine der zentralen Aufgaben von Museen und Kultureinrichtungen. Neben der analogen Präsentation und Darstellung sind digitale Formate entscheidend, um zukunftsfähig zu bleiben und möglichst viele Zielgrup pen, insbesondere junge Menschen, zu erreichen.

Um dieser Aufgabe frühzeitig und qualitativ anspruchsvoll gerecht zu werden, hat das Tübinger Stadtmuseum in den letzten Jahren vielfältige Angebote entwickelt, die sowohl im Museum, als auch im digitalen und öffentlichen Raum wirken. Diese Angebote werden stark nachgefragt und sollen in den nächsten Jahren systematisch erweitert werden.

Finanzielle Auswirkungen

Finanzielle Auswirkungen - Investitionsprogramm			
Lfd. Nr.	Einzahlungs- und Auszahlungsarten	Plan 2024	VE 2024
7.252000.1001.01 Stadtmuseum, Dauerausstellung		EUR	
6	Summe Einzahlungen	0	0
11	Auszahlungen für Investitionsförderungsmaßnahmen	-90.000	0
13	Summe Auszahlungen	-90.000	0
14	Saldo aus Investitionstätigkeit	-90.000	0
16	Gesamtkosten der Maßnahme	-90.000	0

Ein Großteil der digitalen Angebote wurde durch Drittmittel finanziert und konnte für den städtischen Haushalt kostenneutral umgesetzt werden:

- für die Erstellung der neuen Homepage 40.000 Euro (Medien- und Filmgesellschaft Land BW 2023)
- für die Erstellung der Actionbounds 40.000 Euro (Post-Corona Fördermittel Land BW, 2022)
- für die Stadtkarte Koloniale Orte in Tübingen 50.000 Euro (Kulturstiftung des Bundes, 2021)
- für die Stadtkarte Postkoloniale Orte in Tübingen 30.000 Euro (Innovationsfonds BW, 2022)]

Aus dem städtischen Haushalt wurden Teile der Investitionsmittel auf dem PSP-Element 7.252000.1001.01 "Stadtmuseum, Dauerausstellung" für die neue Dauerausstellung eingesetzt. In den Jahren 2022 bis 2024 jährlich rund 40.000 Euro Entwicklungskosten (Honorarverträge) für den Room of Memories und weitere interaktive Ausstellungselemente in der neuen Dauerausstellung.

Bericht:

Anlass / Problemstellung

Immer mehr Kommunikation, Bildung, Meinungsbildung und Freizeitgestaltung findet im digitalen Raum und mit digitalen Medien statt, insbesondere bei jungen Zielgruppen. Um weiterhin am städtischen, öffentlichen Diskurs teilzunehmen und relevant für die Tübi nger Stadtgesellschaft zu bleiben, trägt das Stadtmuseum – wie die gesamte Stadtverwaltung – diesem fundamentalen Wandel mit neuen, digitalen Angeboten für unterschiedliche Zielgruppen Rechnung.

Aber auch im analogen Stadtmuseum hat sich die Erwartung der Besuchenden beim modernem Medieneinsatz erhöht. Auch diesen Ansprüchen wird das Stadtmuseum mit seinen interaktiven Digitalangeboten in seinen Ausstellungen gerecht.

2. Sachstand

2.1. Ausstellungen

In den Wechselausstellungen erprobt und verwendet das Stadtmuseum seit rund 10 Jahren immer mehr digitale Medien: heute gibt es in jeder Ausstellung Infoclips und Interviews auf Monitoren und Touchmonitoren mit interaktiv programmierten Oberflächen, an denen sich die Besuchenden ihre Inhalte selbst auswählen können. Digitale Ausstellungselemente ermöglichen vielfältige Zugänge. So können zum Beispiel Besucherinnen und Besucher nach eigenem Bedarf Inhalte vertiefen. Menschen mit Einschränkungen haben Angebote in einfacher Sprache und für junge Besucher_innen werden Themen spielerisch vermittelt. Vor allem in der Erinnerungskultur spielen Interviews und Zeitzeugengespräche eine wichtige Rolle, die digital unmittelbar abgerufen werden können.

Erfolgreiche Sonderausstellungen mit digitaler Vermittlung der letzten Jahre waren: "Queer durch Tübingen" und "Cyber and the City", die die international bedeutende Rolle der Stadt in der Entwicklung von Künstlicher Intelligenz einem breiten Publikum erklärend darstellte, aber auch kritisch reflektierte.

Die stark digitalbasierte Ausstellung zur Künstlichen Intelligenz "Cyber and the City" gehörte zu den publikumswirksamsten Ausstellungen überhaupt (sie wurde aufgrund des nicht abreißenden Besucherstroms zweimal verlängert und hatte rund 40.000 Besucher_innen). Unter anderem konnte an fünf Digitalstationen ausprobiert werden, wie "maschinelles Lernen" funktioniert, aber auch diskriminierende Nebeneffekte selbst erlebt und dadurch kritisch hinterfragt werden. Diese KI-reflektierenden Stationen wurden aufgrund ihrer hohen Qualität vom Landesmuseum Stuttgart für die große Landesausstellung 2025 übernommen. Mit der Ausstellung konnten neue Zielgruppen, vor allem ein junges und internationales Publikum, angesprochen werden. Die Ausstellung gewann den Preis für Wissenschaftskommunikation der Universität Tübingen 2024 sowie den Communicator-Preis der Deutschen Forschungsgemeinschaft 2024, den wichtigsten Preis für Wissenschaftskommunikation in Deutschland.

Ein Quantensprung in der digitalen Entwicklung, aber auch in zeitgemäßer Vermittlung, stellt der "Room of Memories" dar, der erste Raum, der 2022 für die neue Dauerausstellung zur Stadtgeschichte entwickelt wurde. Hier erforschen die Besuchenden einen Dachboden

und ein digitaler "Zauberspiegel" leitet sie an zum spielerischen Erkunden und vor allem zum eigenständigen Diskutieren und Reflektieren über die NS-Zeit in Tübingen. Bei Besucherinnen und Besucher aller Altersklassen kommt diese Kombination aus realen Objekten zum Anfassen und einer digital gesteuerten "Spielführung" sehr gut an. Den "Room of Memories" konnte das Stadtmuseum auf mehreren musealen Fachtagungen als "Best Practice" aus Tübingen vorstellen. Die Erfindung fand deutschlandweit Beachtung: es kamen Anfragen und Besuche von Delegationen, z.B. vom Deutschen Haus der Geschichte Bonn, von der Experimenta Heilbronn oder vom Jüdischen Museum München, die die Verknüpfung von analoger und digitaler, aktivierender Vermittlung des "Room of Memories" nachahmen werden. Seit der Eröffnung am 1.4.2022 hatte der Raum rund 7.500 Nutzer_innen.

In die Dauerausstellung der Trickfilm- und Scherenschnittkünstlerin Lotte Reiniger werden zwei digitalbasierte Kreativstationen eingefügt: an diesen zwei neuen "Trickfilmtischen" können alle Besuchenden mit sehr einfachen Mitteln Scherenschnitte erstellen und daraus – angeleitet von einem Computerprogramm – selbst einen kurzen Trickfilm produzieren. Über die neue Homepage werden diese Kurzfilme in Zukunft auch abrufbar sein. Die bisherigen zwei Tricktische, die nur für Schulklassen und Gruppen nutzbar waren, werden durch dieses neue Angebot entscheidend erweitert.

In der Verknüpfung zwischen realen Objekten vor Ort und digitaler Kommunikation liegt ein großes Potential für Museen, allerdings ist die Erstellung solcher hybriden Anwendungen komplex. Ermutigt vom Erfolg des "Room of Memories" wird die neue Ausstellung zur Tübinger Stadtgeschichte nun Raum für Raum in dieser analog/digital-Kombination erstellt. Durch die Hinwendung zum Digitalen ergeben sich neue Kooperationen, z.B. mit dem KI-Makerspace, die für zukünftige Bildungsangebote genützt werden sollen.

Um den Anforderungen an moderne Vermittlungsmethoden gerecht zu werden, wurde die vorhandenen Stelle "Museumspädagogik" verändert: 70% der Stelle sind nun der "digitalen Vermittlung" gewidmet. Dadurch wird die Museumspädagogik um die digitale Vermittlung innerhalb und außerhalb des Museums erweitert. Diese Umwidmung folgt der gesellschaftlichen Veränderung, dass insbesondere junge Menschen vermehrt über digitale Medien angesprochen werden müssen, um sie zu erreichen.

2.2. Öffentlicher Tübinger Stadtraum

Seit 2022 erstellen die digitalen Museumsvermittler des Stadtmuseums digitale, interaktive Stadtrallyes mit der App "Actionbound" und bieten sie kostenlos an. Actionbound ist ein Internetdienst, der es ermöglicht digitale Schnitzeljagden (sogenannte Bounds) zu erstellen. Kurz gefasst wird das Prinzip des Geocaching um multimediale Inhalte und Interaktivität erweitert. So ist es auf der einen Seite möglich, Bilder, Videos, Audiodateien und QR-Codes bei den Stationen der Rallye zu verwenden. Auf der anderen Seite können die Spielgruppen auch selbst etwas beitragen, indem sie beispielsweise Aufgabenlösungen als Bilder oder Videos anfertigen. Ein Bound wird im Browser erstellt und mit Hilfe einer App auf einem Mobilgerät gespielt. Die notwendigen Daten werden dabei am Anfang auf die Mobilgeräte geladen. Mit den im Stadtmuseum kostenlos ausleihbaren Tablets wird das Spielerlebnis noch intensiver. Das Angebot ist bei Schulklassen ein methodisch und didaktisch sehr gern eingesetztes Werkzeug und bei Kindern und Juge ndlichen sehr beliebt, da Inhalte spielerisch vermittelt werden. Aber auch Erwachsene und Familien nutzen die Apps sehr gerne, da man sich in der Stadt bewegen kann und vor authentischen Orten die einzelnen Themen dargestellt werden.

In den Monaten Januar bis August 2024 haben 72 Schulklassen (1.850 Schüler_innen) und 129 private Kleingruppen (rund 400 Einzelpersonen) die Actionsbounds mit Geräten des Stadtmuseums genutzt. Im selben Zeitraum sind 601 Nutzungen auf privaten Smartphones verzeichnet, was, wenn man von zwei Personen pro Gerät ausgeht, etwa 3500 Personen entspricht. Also eine durchschnittliche Nutzung von 14 Personen pro Tag.

2.3. Homepage und interaktive Stadtkarten

Seit dem 25. Juli 2024 hat das Stadtmuseum eine eigene Homepage, die innerhalb eines Drittmittelprojekts in den letzten 1,5 Jahren entwickelt wurde (Landesförderung Medien- und Filmgesellschaft BW in Höhe von 40.000 €). Die neue Homepage zeichnet sich durch eine zielgerichtete Ausrichtung auf die Benutzerinnen und Benutzer aus. Die Wirkung wurde in mehreren Testläufen entwickelt und erprobt. Bilder und Symbole informieren auf einen Blick über die wichtigsten Angebote, eine lebendige Präsentation macht Lust auf den Museumsbesuch und die Besucherinnen und Besucher der Homepage wer den in direkter, einfacher und auch humorvoller Sprache angesprochen.

Eine eigene Homepage für das Stadtmuseum war notwendig geworden, weil Kulturinteressierte ein Museum heutzutage nicht mehr auf einer städtischen Homepage suchen. Eine kundenorientierte, unterhaltsame und gleichzeitig fundierte Kulturvermittlung mit schnellem Zugriff auf die wichtigsten Informationen sowie vertiefenden Angeboten konnte nun umgesetzt werden.

Auf Einladung des Landes Baden-Württemberg wurde die neue Homepage des Tübinger Stadtmuseums auf der Museumstagung "Gemeinsam digital" im Februar 2024 in Stuttgart als "Best-Practice"-Beispiel vorgestellt. Im ersten Monat hatte die Homepage bereits sehr vielversprechende Besucherzahlen: 1.785 Besuche (58 Besuchende/Tag), 6.006 Seitenansichten (Anzahl der Seiten, die sich die Besuchenden insgesamt angesehen haben).

Als zusätzliches Angebot im Internet hat das Stadtmuseum zwei interaktive Stadtpläne entwickelt, auf denen man Orte in Tübingen finden und erkunden kann, die in der Tübinger Vergangenheit und Gegenwart mit Kolonialismus und postkolonialen Auswirkungen verbunden sind. Diese Stadtpläne haben auch sehr gute Zugriffszahlen: 600 000 Besuchende für die koloniale Stadtkarte, 88 000 für die postkoloniale Karte, zusammengerechnet für die Jahre 2023 und 2024.

2.4. Sammlungsdatenbank

In den Sammlungsdatenbanken erfassen die Museen ihre Sammlungsobjekte. Die Datenbanken bilden eine wichtige Grundlage um einen umfassenden Überblick über die Sammlung zu haben und die Objekte ihren Anforderungen entsprechend aufzubewahren und zu sichern. Im Falle von Diebstählen und Verlusten sind sie unentbehrlich um die Bestände zu überprüfen und auch entsprechend zu versichern. Datenbanken sind zudem ein wesentliches Werkzeug für die wissenschaftliche Erschließung der Sammlung. Die Datenbank des Stadtmuseums umfasst rund 40.000 dokumentierte Objekte. Die Inventarisierung ist dabei aber nicht abgeschlossen, da bei der Vielzahl der Objekte immer noch Lücken sind oder die Dokumentation aus früheren Zeiten unzureichend ist. Natürlich kommen auch durch Schenkungen, Nachlässe oder Ankäufe ständig Objekte zur Sammlung hinzu. Das Stadtmuseum verfügt über fast 2000 qm Depotfläche, davon sind 550 qm im Haeringhaus, wo die

konservatorisch anspruchsvollen Werke wie Grafiken, Gemälde, Textilien und der gesamte Künstlernachlass von Lotte Reiniger aufbewahrt werden. Weitere Flächen sind zum Beispiel im Sudhaus oder in Kirchentellinsfurt angemietet. Die derzeitige Inventarisierungs -Software "Primus" des Stadtmuseums bekommt zukünftig keinen Support mehr. Die Sammlungsdaten für rund 40.000 Objekte müssen daher ab Ende 2024 in das neue Programm "Museum Digital" überführt werden. "Museum Digital" wird allen aktuellen Anforderungen gerecht und bietet viele Möglichkeiten zur Veröffentlichung von Sammlungsinhalten im Internet. Die aufwändige Datenmigration wird von der wissenschaftlichen Sammlungsbetreuung des Stadtmuseums durchgeführt. Sie ist auch zuständig für die konservatorische Betreuung der Sammlung, die Onlinepräsentation der Sammlung und die Provenienzforschung, die kontinuierlich weitergeführt werden muss.

3. Vorgehen der Verwaltung

Das Stadtmuseum arbeitet weiter an der Umsetzung von modernen Ausstellungsformaten. Insbesondere in der neuen Dauerausstellung zur Stadtges chichte soll die erfolgreiche Kombination von analoger und digitaler Ausstellungsgestaltung fortgesetzt werden. Die wirkungsvollen und beliebten Formen der digitalen Vermittlung werden auch außerhalb des Museums mit Actionbounds und anderen Angeboten weiterentwickelt und fortgesetzt.

Auch die neue Homepage soll noch Ergänzungen erfahren und nach einem Jahr evaluiert werden.

4. Lösungsvarianten

Das Stadtmuseum entwickelt keine weiteren digitalen Medien, stellt seine digitalen Vermittlungsformate ein und wird wieder ein ausschließlich analoges Museum.

5. Klimarelevanz

Das Stadtmuseum hat von 2023 bis 2024 auf eigene Initiative eine Klimabilanz erstellt. Mit ihrer Hilfe wird für die neue Dauerausstellung zur Stadtgeschichte sowie aller weiteren Ausstellungsprojekte Klimaneutralität angestrebt.