

Anlage 2: Umgesetzte Bausteine eines digitalen Vermittlungsportfolios

Seit Sommer 2020 wurde im Bereich des musealen Aufgabenfeldes Vermittlung eine Reihe von digitalen Bausteine umgesetzt. So konnte während der Lockdown-Phasen ein Programm für das Publikum bereit gehalten und zugleich das digitale Knowhow der Museen deutlich erweitert werden. Die Produktionen sind nachhaltig angelegt und werden in einem zukünftigen Portfolio weiter genutzt werden:

– **Virtuelle Rundgänge**

Für mehrere Museen (MAKK, Museum Ludwig, Museum Schnütgen, NS-Dokumentationszentrum, Wallraf-Richartz-Museum) wurden zu den Dauerausstellungen virtuelle Rundgänge entwickelt, die für den individuellen Gebrauch zuhause dienen und als 3D-Rundgang einen Überblick über Ausstellungsräume und Objekte geben. Sie werden seit April auch für Veranstaltungen eingesetzt, da die coronabedingten Einschränkungen keine oder nur kleine Gruppenbesuche gestatten. Daher erfolgt ein Einsatz bei Fortbildungen für Lehrkräfte, Studierende und anderen Zielgruppen mit dem Ergebnis einer hohen Reichweite und großer Zufriedenheit. Im Zustande von geöffneten Museen eignen sich virtuelle Rundgänge auch hervorragend zur Planung von Museumsbesuchen oder zur Nachbereitung derselben.

– **Digitale Tutorials als Bildungsangebote für Familien**

Es werden bis zum Jahresende 2021 ca. 12 Videos zu unterschiedlichen Kunsttechniken erstellt, die sich an Kinder und Familien wenden und auf künstlerisch-kreative Weise eine Auseinandersetzung mit Werkkomplexen und Sammlungsgegenständen bieten (z.B. antike Kleidung; Porzellanmalerei; Pointilismus; Glasmalerei; Techniken des Surrealismus). Ursprünglich als Ferienangebot während der Pandemie entstanden, wird das Format fortgesetzt. Der Erfolg des Filmangebots führt dazu, dass einzelne Museen das Thema Tutorial in die Ausgestaltung ihres digitalen Neuauftritts nehmen werden.

– **Streaming von Vorträgen, Führungen und Workshops**

In Reaktion auf die pandemiebedingten Schließungen und Einschränkungen wurden digitale Live-Veranstaltungen umgesetzt. Sie wurden zielgruppenspezifisch erprobt und methodisch neu aufgesetzt. Zum Einsatz kommen zukünftig vorwiegend freiberufliche Kräfte, um hier sukzessiv einen wachsenden Markt bedienen zu können und zugleich Beschäftigungschancen zu schaffen. Nach der nunmehr erfolgten Pilotphase und Medientrainings/Fortbildungen wird von Juli an folgendes Portfolio angeboten:

- Online-Vorträge zu einzelnen Themen
 - für erwachsene Individualgäste, Menschen mit Sehbeeinträchtigungen, Menschen mit Demenz sowie für Gruppen zu Sonderausstellungen
- kreative Angebote

als einteiliger Workshop oder mehrteiliger Kurs (rein online und als hybride Formate) für Erwachsene

- Gespräche und partizipative Angebote (interaktiv, mit Gamification-Elementen) für Schulklassen und Einzelnutzer*innen
- digitale Thementage zu Jahrestagen, Jubiläen etc. (bereits erfolgt: Internationaler Museumstag; Internationaler Frauentag; Tag der Provenienzforschung) für Fach- und Breitenpublikum

– **Digitale Werkbetrachtungen**

Bis zur Jahresmitte entstehen die ersten 40 digitalen Werkbetrachtungen als neuartiges Bildungsangebot. Die Reihe „Erzähl mir ...“ folgt der Methode des digitalen Story Tellings. Ein Objekt aus einem der Museen KSM, MSchn, RGM oder WRM wird in einer Reise durch das Bild vorgestellt. Die mehrminütigen deutschsprachigen und deutsch und türkisch untertitelten Videos bieten einem jungen Publikum, aber auch älteren Nutzer*innen einen niederschweligen Zugang. Sie stellen zugleich einen wichtigen Baustein für die Arbeit im Outreach dar. Für die Werkbetrachtungen zum WRM wurden bereits zusätzlich Arbeitsmaterialien für Schulklassen und Jugendgruppen entwickelt, durch die im Nachklang zum Video eine künstlerische Auseinandersetzung erfolgen kann. Das Beispiel zeigt, wie eine Wirkungskette über verschiedene Medienkanäle hinweg entstehen kann und hat enormes Zukunftspotenzial.

– **Gaming als Bestandteil von Multimedia-Guiding**

Für mehrere Häuser sind gamesorientierte Multimediaguides geplant oder umgesetzt:

- NS DOK: Anreicherung des 3D-Rundgangs durch einen didaktischen Layer mit verschiedenen Vertiefungsebenen (Umsetzung bis Sommer 2021)
- WRM: Multimediaguide mit Games-Elementen zur Mittelaltersammlung (fertig gestellt)
- KSM: Multimediaguide als ActionBound-Angebot zum ehemals physikalischen Kabinett (Teil eines Drittmittelantrages zu den Sammlungen der Kölner Jesuiten; Fertigstellung bis Ende 2021)

Gerade die für Nutzer*innen kostenfreie und weit verbreitete App „ActionBound“ hat großes Reichweitenpotenzial. Hierfür sind in 2022 hausübergreifende thematische Anwendungen geplant.

– **Multimediale Einzelmaßnahmen**

Zu verschiedenen Ausstellungen wurden Vermittlungsangebote für die Social Media (Facebook; Instagram; Youtube) entwickelt. Das Angebot reichte von Stop-Motion-Filmen zu historischen Ausstellungen des KSM bis zu Instagram-Stories zu Ausstellungen des ML.